

Máster universitario en enseñanza de Español como Lengua Extranjera
CIESE-Comillas – UC
Año académico 2017-2018

El desarrollo de la destreza escrita en ELE: los foros de rol como herramienta de aprendizaje

Trabajo realizado por: María Molés Moreno

Dirigido por: Manuel Urí Martín



Este viaje no habría sido posible sin la ayuda de muchas personas a las que necesito darles las gracias.

A Manuel, tutor y guía en todo este proceso, por su atención, su buen hacer y sus consejos desde el principio. Gracias por confiar en mi trabajo y en mis ideas.

A Aarón, Eli y Esther, mis colegas de *Time of Heroes*, compañeros de aventuras y penurias. Gracias por ofrecerme toda vuestra ayuda desde el día uno y creer tanto como yo en el potencial de los foros de rol para la clase de ELE.

A toda la comunidad de foros de rol en habla hispana, que se volcó por completo para responder y difundir mi cuestionario al máximo de usuarios posible. Gracias por demostrar una vez más lo generosos y apasionados que somos en este mundo de «locos».

A Danilo, por los debates acerca de rol. Gracias por siempre hacerme pensar, dudar, preguntar y, en definitiva, querer ser mejor profesora, alumna y, sobre todo, persona.

A Juana, mi investigadora favorita, por ser la brújula en medio de un frondoso bosque de datos y gráficos. Gracias por tus consejos y sonrisas.

A mi familia, por su apoyo y comprensión durante todos los meses que duró la investigación. Gracias por soportarme día y noche frente al ordenador.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

RESUMEN / ABSTRACT.....	1
GLOSARIO.....	2
1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. MARCO TEÓRICO.....	5
2.1. La producción escrita (PE) en el aprendizaje de ELE.....	5
2.1.1. Enfoques didácticos de la PE.....	5
2.1.1.1. Enfoque basado en la gramática.....	6
2.1.1.2. Enfoque basado en funciones.....	6
2.1.1.3. Enfoque basado en el proceso.....	7
2.1.1.4. Enfoque basado en el contenido.....	8
2.1.2. La PE en el aula de ELE.....	9
2.1.2.1. Factores determinantes en la enseñanza de la PE.....	9
2.1.2.2. Corrección y evaluación de la PE.....	10
2.2. La escritura creativa en el aula de ELE.....	12
2.2.1. La escritura creativa según el <i>MCER</i>	13
2.2.2. La escritura creativa según el <i>PCIC</i>	14
2.2.3. La escritura creativa dentro del aula de ELE.....	15
2.3. Las TIC en la adquisición de segundas lenguas.....	17
2.3.1. La educación a distancia.....	18
2.3.2. Recursos telemáticos para la enseñanza virtual.....	20
2.3.3. Las TIC en la enseñanza de ELE.....	21
2.3.4. Nuevas actividades de interacción: la interacción en línea.....	24
2.4. El aprendizaje colaborativo en la red.....	25
2.4.1. La teoría sociocultural y el aprendizaje colaborativo.....	25
2.4.2. El aprendizaje colaborativo mediado por ordenador.....	26
3. CONTEXTUALIZACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO: LOS FOROS DE ROL.....	28
3.1. El foro virtual.....	28
3.1.1. Los foros virtuales: una nueva forma de debate.....	28
3.1.2. Los foros virtuales en la enseñanza.....	29
3.2. Los foros de rol: el <i>play-by-post roleplaying</i> (PBPRP).....	31
3.2.1. Tipos de usuarios.....	33
3.2.2. Estructura general del foro.....	33
3.2.3. Creación del personaje.....	34
3.2.4. Mecánica de roleo.....	35
3.2.5. Diseño.....	36
3.3. Estudio de campo: la percepción de los usuarios de foros de rol acerca del desarrollo de su escritura.....	37
3.3.1. Metodología de la investigación.....	37

3.3.2. Fase preliminar: <i>online focus group</i>	37
3.3.2.1. Objetivos del encuentro.....	37
3.3.2.2. Perfil de los participantes.....	38
3.3.2.3. Procedimiento.....	38
3.3.2.4. Análisis y reflexión de las intervenciones.....	39
3.3.3. Fase principal: trabajo de campo.....	43
3.3.3.1. Objetivos de la investigación.....	43
3.3.3.2. Hipótesis del estudio.....	44
3.3.3.3. Diseño del cuestionario.....	44
3.3.3.4. Perfil de los participantes.....	45
3.3.3.5. Conclusiones de los datos.....	47
3.4. Los foros de rol en el aula de ELE: una nueva herramienta de aprendizaje.....	50
3.4.1. Ventajas.....	50
3.4.2. Inconvenientes.....	51
4. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	53
4.1. Datos del grupo meta.....	53
4.2. Metodología.....	54
4.3. Desarrollo de la propuesta.....	54
4.3.1. Semana 1: creación del foro.....	54
4.3.2. Semana 2: creación de personajes.....	55
4.3.3. Semana 3: asignación de las parejas y elaboración del plan de rol.....	56
4.3.4. Semana 4, 5, 6 y 7: desarrollo del tema de rol y autoevaluación.....	57
4.3.5. Semana 8: evaluación del compañero y debate de conclusión.....	58
5. CONCLUSIONES.....	59
6. BIBLIOGRAFÍA.....	61
7. ANEXOS.....	65
7.1. Anexo I: Ejemplo de interacción en un tema de rol.....	65
7.2. Anexo II: Conversación del <i>online focus group</i>	68
7.3. Anexo III: Guion de la moderadora.....	81
7.4. Anexo IV: Cuestionario.....	82
7.5. Anexo V: Resultados del cuestionario.....	88
7.6. Anexo VI: Estructura completa del foro de muestra.....	106
7.7. Anexo VII: Información sobre foros de rol.....	110
7.8. Anexo VIII: Ambientación del foro de muestra.....	111
7.9. Anexo IX: Ficha de personaje.....	112
7.10. Anexo X: Cuadro para la planificación del tema de rol.....	113
7.11. Anexo XI: Ejemplo de inicio de un tema de rol con narrador.....	114
7.12. Anexo XII: Lista de control.....	115

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Máster trata de investigar el potencial de los foros de rol como recurso de aprendizaje y desarrollo de la destreza escrita en ELE, concretamente la producción escrita, con el fin de reemplazar las actividades más tradicionales de escritura creativa por herramientas más innovadoras y, por tanto, aproximar las TIC a la realidad de la enseñanza de segundas lenguas. Para ello, realizamos una primera revisión bibliográfica acerca de la producción escrita en ELE, la escritura creativa y las nuevas tecnologías. Después, focalizamos la investigación en el objeto de estudio, los foros de rol, y estudiamos su realidad —funcionalidad, mecánicas, comportamientos, motivación, etc— por medio de un trabajo de campo. Finalmente, presentamos nuestra propuesta didáctica dentro de un posible curso extensivo de ELE a distancia, para ejemplificar la introducción de la herramienta en un curso virtual.

Palabras clave: destreza escrita, producción escrita, escritura creativa, TIC, foros, rol, juegos de rol, propuesta didáctica

ABSTRACT

This Master's Degree Thesis investigates the potential of RPG (role-playing games) forums as a learning resource to improve writing and reading skills, this study however is specifically writing focused. This investigation aims to replace old-fashioned creative writing activities with more innovative tools and therefore it tries to unite new technologies with a more hands on learning experience. To achieve this, I present a bibliographic research about writing production in SFL, creative writing and new technologies. Afterwards the investigation is more focused on its core study object —RPG forums—and its reality (function, mechanics, user behaviour, motivations, etc) which is examined through a field research. Finally, I present my own didactic proposal for a hypothetical long distance and long term learning course on SFL, in order to illustrate the introduction of RPG forums in a virtual course.

Keywords: written activities, written production, creative writing, new technologies, forums, role, role-playing, didactic proposal

GLOSARIO

Con el fin de facilitar la lectura del siguiente Trabajo de Fin de Máster, se ha elaborado el presente glosario de términos relacionados con los foros de rol.

Ambientación: contexto en el que se desarrolla la temática de un foro, ya sea extraído de la historia en la que un foro está basado o inventado por los creadores del foro.

Avatar: imagen que aparece junto a los mensajes de un personaje en un foro de rol. Incluye una representación visual del personaje.

ChatBox: herramienta de comunicación sincrónica entre usuarios. Se presenta en forma de *widget* (pequeñas aplicaciones que se incrustan en los foros). Tiene forma de caja, como su propio nombre indica, y permite la entrada a cualquier participante con una cuenta registrada en el foro.

Firma: imagen que aparece a modo de cierre al final de un mensaje de una cuenta en un foro. Suele ser más grande que el avatar y a menudo se acompaña de pequeños fragmentos de texto.

Hilo: véase *Tema*.

Temática: tipo de contenido del rol que se desarrolla en un foro determinado. Las temáticas de los foros de rol son variadas, desde rol de temática sobrenatural hasta de temática histórica.

Master: véase *Narrador*.

MP (Mensaje Privado): mensajes que se envían de forma privada a través de un foro.

Narrador: usuario que actúa como guía en un tema de rol. Es el encargado de iniciar, guiar y/o controlar el rol a lo largo del tema, tomando las decisiones importantes de la historia.

Post: cada uno de los mensajes que un *roler* publica durante un tema de rol.

Roler: usuario de un foro de rol que toma parte activa en el desarrollo de diferentes tramas y temas de rol.

Tema: conjunto de *posts* sobre un tema concreto. En caso de tratarse de un tema de rol, esta serie de *posts* narran una escena completa entre dos o más personajes.

Trama: historia de rol que involucra a uno o varios personajes de un foro. Puede durar varios temas de rol.

1. INTRODUCCIÓN

«La vida moderna se desarrolla en la pantalla».

— Nicholas Mirzoeff

La creatividad desata la lengua. Sin embargo, en el mundo de la educación y la enseñanza de segundas lenguas, a menudo tendemos a olvidar lo beneficioso que resulta explotar la creatividad de nuestros aprendientes. Pocas son las prácticas creativas de producción escrita que se encuentran dentro de los planes curriculares de la mayoría de instituciones, pues han quedado completamente eclipsadas por tareas y actividades con un propósito comunicativo concreto, más allá del simple hecho de disfrutar de la lengua.

Por otra parte, resulta innegable que el avance de las nuevas tecnologías ha cambiado por completo la vida tal y como la conocían generaciones anteriores. Las TIC nos ofrecen infinitas posibilidades y nos acercan diferentes herramientas explotables para la clase de ELE. Sin embargo, el aprovechamiento que los docentes realizamos de ellas resulta bastante superficial. Para poder incorporarlas adecuadamente en un aula, se precisa un previo análisis de las diferentes herramientas disponibles.

Este conjunto de circunstancias abren la puerta a nuevas prácticas docentes y, por descontado, a nuevas líneas de investigación. El presente Trabajo de Fin de Máster trata de ofrecer una propuesta innovadora para la clase de ELE en la que los aprendientes puedan trabajar su destreza escrita desde una perspectiva creativa y, al mismo tiempo, beneficiarse de las distintas posibilidades que nos proporcionan las TIC. Para ello, hemos elegido los foros de rol como principal objeto de estudio, un recurso muy utilizado por usuarios de una gran variedad de países, pero que todavía no ha sido investigado en el campo de la enseñanza de segundas lenguas.

Tanto el contenido como la estructura de nuestra investigación han estado muy marcados por la escasez de estudios relacionados con los foros de rol dentro de la enseñanza, ya que ha supuesto el obstáculo principal del trabajo. No obstante, para suplir esta falta de bibliografía sobre el objeto de estudio, la investigación se realizó en el siguiente orden: en primer lugar, realizamos una revisión bibliográfica acerca de la producción escrita, la escritura creativa, las nuevas tecnologías y el aprendizaje colaborativo; a continuación, contextualizamos el objeto de estudio —los foros de rol— y llevamos a cabo un estudio de campo para compensar la carencia de la que

hablábamos; finalmente, presentamos una propuesta didáctica sobre los foros de rol en una posible aula de ELE que, desafortunadamente, no ha contado con una puesta en práctica debido a la falta de un grupo con el que probarla.

Podemos establecer, por tanto, los siguientes objetivos generales de nuestro estudio:

- Fomentar el uso de la escritura creativa durante el proceso de aprendizaje.
- Introducir las nuevas tecnologías en el aprendizaje de ELE.
- Recuperar la importancia de la destreza escrita dentro de la enseñanza de segundas lenguas.
- Mejorar el desarrollo de la expresión escrita de los aprendientes de ELE.

En cuanto a los objetivos más específicos del trabajo, se han concretado los siguientes puntos:

- Actualizar la enseñanza de ELE con la incorporación de nuevos recursos informáticos que permitan estimular la creatividad de los aprendientes.
- Conocer nuevos géneros textuales que han nacido como consecuencia de las nuevas vías de comunicación que Internet nos ha proporcionado en las últimas décadas.
- Proponer el uso de un foro de rol en línea dentro del aula de ELE como herramienta para el intercambio de mensajes mediante el que los aprendientes elaboren sus historias, también conocido como *play-by-post roleplaying* (PBPRP).
- Conseguir que los aprendientes se conviertan en escritores críticos mediante una metodología enfocada en el proceso de escritura.
- Estimular el interés de los aprendientes de ELE por la escritura y evitar la desmotivación que puede suponer enfrentarse a la producción escrita en una lengua extranjera.
- Potenciar la creatividad de los aprendientes y desarrollar la capacidad narrativa mediante la creación conjunta de historias; del mismo modo, profundizar en la redacción de descripciones y diálogos en la LE.
- Favorecer el compañerismo y mejorar las relaciones entre alumnos mediante el aprendizaje colaborativo y la dedicación a un mismo proyecto, dentro de una plataforma común.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. LA PRODUCCIÓN ESCRITA (PE) EN EL APRENDIZAJE DE ELE

Antes de profundizar en este primer apartado de nuestro marco teórico, consideramos pertinente realizar una breve aclaración sobre los términos que utilizaremos a lo largo de nuestro trabajo, concretamente los conceptos de destreza escrita y producción escrita.

Si consultamos el *Diccionario de términos clave de ELE* del Instituto Cervantes, observamos que la destreza escrita recoge tanto la comprensión lectora como la expresión o producción escrita (PE). La propuesta didáctica que más adelante presentaremos opera con ambas vertientes de la destreza escrita, puesto que durante la comunicación el aprendiente será usuario de la lengua de manera receptiva y también productiva. Sin embargo, a pesar de ser conscientes de la presencia de ambas y, por tanto, hablar del aprendizaje de la destreza escrita, es necesario clarificar que el foco de nuestra investigación se encuentra en el desarrollo del uso productivo de la lengua a nivel escrito.

Con el objeto de abordar adecuadamente las diferentes cuestiones teóricas que competen a este estudio, consideramos relevante comenzar realizando una reflexión acerca del lugar que ocupa la destreza escrita dentro del aprendizaje de ELE. Para ello, llevaremos a cabo una revisión bibliográfica acerca de los principales enfoques didácticos de la PE en las últimas décadas; asimismo, una vez revisados los diferentes enfoques, observaremos los diversos factores que influyen en la enseñanza de la PE dentro del aula, así como las dificultades que el profesor puede llegar a encontrarse a la hora de realizar la corrección y evaluación de la PE.

2.1.1. Enfoques didácticos de la PE

A menudo, para poder emprender un nuevo camino o continuar uno ya trazado, resulta imprescindible echar la vista atrás para saber de dónde pretendemos partir. En el caso de la metodología en la enseñanza de la PE, estimamos que es necesario detenernos brevemente en lo que otros autores llevan estudiando durante décadas, a fin

de comenzar nuestro propio viaje. A continuación revisaremos los principales enfoques didácticos en la enseñanza de la PE, que supondrá la base teórica y bibliográfica que ayude a sustentar las ideas en las que nos embarcaremos más adelante.

Para presentar una clasificación que sirva como base sobre la que desarrollar los distintos puntos que se han tratado al respecto de la metodología de la PE, hemos seleccionado la propuesta de Cassany (1990: 63). En ella, Cassany distingue cuatro enfoques principales: enfoque basado en la gramática, enfoque basado en funciones, enfoque basado en el proceso y enfoque basado en el contenido. A continuación, pasaremos a desarrollar cada uno brevemente.

2.1.1.1. Enfoque basado en la GRAMÁTICA

Este primer enfoque centra la enseñanza de la PE en los conocimientos gramaticales y presenta la lengua «de una forma homogénea» (Cassany, 1990: 64), es decir, sin tener en cuenta las diferentes realidades dialectales y sociolingüísticas del idioma. Al centrarse en aspectos puramente gramaticales, el objetivo de las actividades de este enfoque radica en la producción de un texto que sea «correcto», entendiendo por correcto aquello que dicta la norma. Podemos hablar, por tanto, de un uso abstracto de la lengua que se encuentra muy lejos de la realidad de los hablantes. Esta es, sin duda, su mayor laguna: la ausencia de un acercamiento de los aprendientes a contextos lingüísticos reales —o lo más reales posible, dentro de las limitaciones del aula—.

Existen dos tipos de modelo gramatical (Cassany, 1990: 65), dependiendo de la corriente de investigación que se halle detrás. Por un lado, podemos hablar del modelo oracional, que trabaja tan solo a nivel de la oración (ortografía, morfología, sintaxis y léxico), mientras que el modelo textual va más allá y abarca un mayor número de aspectos (como la coherencia, la cohesión o la adecuación del escrito).

2.1.1.2. Enfoque basado en FUNCIONES

Ante las carencias del enfoque anterior y el nacimiento de una metodología más comunicativa, se comenzó a desarrollar un enfoque didáctico que no considerara la lengua como una serie de conocimientos cerrados, sino como un instrumento cuyo objetivo fuera la comunicación (Cassany, 1990: 67). El enfoque basado en funciones, por tanto, ubica el foco de la enseñanza en el uso de la lengua por parte del aprendiente. Atrás queda la continua preocupación por lo «correcto»; ahora se busca

primordialmente lo «adecuado», el uso real de la lengua como el que los hablantes realizan en contextos auténticos.

Este giro de la metodología permite la introducción en el aula de los diferentes modelos lingüísticos, es decir, los dialectos y los registros. Los aprendientes llevan a cabo su aprendizaje a través de textos reales y por primera vez surge una preocupación especial por las necesidades comunicativas del alumno. Las programaciones que siguen este enfoque se centran en la tipología textual, que bien puede basarse en los ámbitos de uso (personal, familiar, laboral, etc.) o en la función (descripción, narración, exposición, etc.).

2.1.1.3. Enfoque basado en el PROCESO

Esta nueva perspectiva nos aleja, de nuevo, de los objetivos que presentaban los enfoques que habían nacido anteriormente. El enfoque basado en el proceso, también denominado enfoque en el escritor (Raimés, 1991: 409), establece como meta principal el desarrollo de las capacidades de composición del aprendiente, con la finalidad de convertirlo en un escritor crítico. El producto final y los aspectos relacionados con la forma pasan a un segundo plano, pues el objetivo no reside en producir un texto completamente pulido, sino en el desarrollo de todas las fases que se tienen lugar tanto antes como después de llegar a él. Surge así un nuevo interés por la selección de temas, las ideas que el escritor genera previamente, la redacción de borradores, o el *feedback* que se recibe tras una producción (Raimés, 1991: 410).

Este proceso cognitivo se desarrolla, según Hayes y Flower (1980), en tres fases: *planificación*, *traducción* y *revisión*. Sobre esta terminología, Cassany (1999: 58) realiza una pequeña puntualización, cambiando el segundo concepto por *textualización*, y comprende las distintas fases del siguiente modo (Cassany, 2005: 42-43):

- Planificación: elaboración de configuraciones mentales del escrito pretendido, con posibles esquemas, listas, imágenes, etc.
- Textualización: práctica de la actividad lingüística, es decir, redacción del producto escrito a partir de la planificación: organización de ideas, cohesión textual, progresión temática, etc.
- Revisión: evaluación de la PE para determinar si cumple todos los aspectos previstos.

Además, este enfoque didáctico no contempla las diferentes fases de un modo lineal, sino recursivo; es decir, no pretende que el escritor supere por completo una fase antes de embarcarse en otra, sino que entiende que irá de una a otra a lo largo del proceso de composición, recurriendo a cada etapa o superponiéndolas a su voluntad.

El uso en el aula de un enfoque que presente estas características da un giro al modelo de clase más tradicional; en una lección que siga esta metodología, el profesor limita su intervención y adopta el papel de orientador o guía, mientras que el aprendiente desarrolla su trabajo de una manera más autónoma; el alumno se convierte, por tanto, en el centro absoluto del aprendizaje.

2.1.1.4. Enfoque basado en el CONTENIDO

Por último, encontramos otro modelo metodológico que eleva la importancia del contenido del texto por encima de los aspectos formales, relacionados con la gramática, la función, el tipo de texto o el proceso (Cassany, 1990: 75). Esta metodología nace ante determinadas necesidades comunicativas de los aprendientes, más relacionadas con contextos académicos y que provocan un cambio en el enfoque de la enseñanza de la PE por parte de los docentes.

Las programaciones que siguen este enfoque presentan unas características completamente diferentes a las de los anteriores, como establece Shih (1986): se interesan por el contenido del texto, no por la forma; además, los escritos no tratan acerca de experiencias personales del escritor, sino que en ellos predomina la temática académica.

Pero ¿cuál de todos estos enfoques resulta el más adecuado, completo o correcto? Como con la mayoría de preguntas que surgen acerca de qué metodología a seguir, la respuesta es sencilla: depende. Existe un gran número de circunstancias y factores que influirán en la decisión, desde el tipo de curso que el docente esté impartiendo hasta las necesidades de sus alumnos, sin olvidar las propias ideas del profesor acerca de la enseñanza y, por tanto, de la metodología con la que se sienta más cómodo a la hora de trabajar la materia.

A modo de conclusión, nos gustaría cerrar este apartado con la idea de que cada uno de los enfoques anteriormente desarrollados aporta una nueva perspectiva frente al resto y potencia sus propios aspectos sobre la PE. Como docentes, resulta natural que en nuestro modo de enseñar la PE predomine uno de estos enfoques; no obstante, también

hemos de ser capaces de introducir aspectos de otras metodologías para que el aprendizaje del alumno sea mucho más completo y enriquecedor, pues como apunta Cassany (1990: 79), «un enfoque que pretenda ser muy puro [...] corre el peligro de perder el resto y de vaciar de sentido el acto mismo de escritura».

2.1.2. La PE en el aula de ELE

2.1.2.1. Factores determinantes en la enseñanza de la PE

Si valoramos el peso que tradicionalmente se le ha otorgado a la PE dentro del aula de idiomas en comparación con otras prácticas, no tardamos en detectar que la PE ha sido y sigue siendo el «patito feo» de las diferentes destrezas lingüísticas. Pero ¿qué factores han determinado que la PE ocupe un lugar secundario?

A menudo, este suceso se justifica bajo el supuesto de que las destrezas orales tienen mayor repercusión más allá del aula de ELE y, por tanto, se les deba otorgar un espacio mayor durante la enseñanza:

Tradicionalmente se advierte en la práctica de la expresión escrita en la clase de español como lengua extranjera una aproximación peyorativa hacia esta materia, que tiene su base en la consideración de la producción escrita como la destreza lingüística menos importante en la adquisición de una lengua, degradándola así con respecto a la práctica prioritaria que se concede a las destrezas orales, por considerarlas más necesarias en las situaciones de comunicación real que acaecen en la vida cotidiana.

Sánchez (2009: 19-20)

Sin embargo, cuesta creer que esta sea la verdadera razón, puesto que en realidad la PE se encuentra muy presente constantemente en nuestro día a día, sobre todo en la nueva era tecnológica que vivimos —como veremos más adelante, en el apartado 2.3.—. Con la llegada de las redes sociales (como Twitter o Facebook) y las aplicaciones de mensajería (WhatsApp o Telegram), hemos abierto nuevos canales de comunicación que requieren que produzcamos textos escritos de manera continua. Hace tan solo unas décadas vivíamos el nacimiento de nuevos canales de comunicación, como el correo electrónico, las páginas web o los foros; hoy, ocupamos mucho más tiempo escribiendo desde nuestro ordenador o teléfono mediante un sinfín de plataformas. Nos comunicamos a través medios escritos sin cesar, prácticamente sin darnos cuenta. Si

pretendemos acercar a nuestros aprendientes a la realidad de la lengua, ¿cómo podemos olvidarnos de algo tan habitual como la comunicación escrita en plena era digital?

Aunque el predominio de las destrezas orales es evidente y, de alguna manera, dificulta la ampliación del tiempo que se le dedica a la PE dentro del aula, existen otras posibles causas que pueden dar explicación a la «mala fama» que parece arrastrar la PE, como la aparente complejidad que presenta. Muchas actividades de PE implican trabajar con varios aspectos, como los procesos de composición o la propia complejidad lingüística, que requieren que se le dedique una considerable cantidad de tiempo y concentración, por lo que la tarea se vuelve compleja y agotadora (Cassany, 1989: 64-66). Esta percepción sobre las actividades de PE influye tanto en el aprendiente como en el profesor. A menudo, este último se muestra escéptico ante la posibilidad de ocupar más tiempo en actividades relacionadas con estas destrezas e incluso llega a relegarlas al tiempo fuera del aula, convirtiéndolas en deberes a los que se recurrirá más tarde. Como docentes, ¿cómo conseguimos que el aprendiente mantenga una actitud positiva y motivada ante actividades de PE, si nosotros mismos —de manera inconsciente o no— las desplazamos en cuanto se presenta la oportunidad?

Otro factor fundamental a la hora de trabajar con la PE es la forma en que el alumno se enfrenta a ella. Independientemente del enfoque didáctico que el docente siga a la hora de abordar la PE en el aula de segundas lenguas, resulta necesario tener en cuenta que un alumno nunca va a ser igual que otro y, por tanto, lo que para un aprendiente puede funcionar, tal vez no sea de ninguna ayuda para su compañero. Nunca va a haber dos escritores idénticos; sus procesos de composición, sus carencias y sus puntos fuertes serán completamente diferentes. Por ello, la labor del docente consistirá en permitir que cada alumno explote al máximo sus capacidades, con el objeto de avanzar en su desarrollo como escritor crítico y, por supuesto, como usuario de la L2. De nuevo, subrayamos la importancia de incluir en la enseñanza de la PE diferentes perspectivas metodológicas, a fin de conseguir que el desarrollo entre los aprendientes sea equiparable y provechoso.

2.1.2.2. Corrección y evaluación de la PE

La corrección y le evaluación de la PE suele ser una de las fases por las que los profesores de segundas lenguas se sienten más preocupados (Raimés, 1991: 418). Por una parte, consideramos esencial que el alumno reciba algún tipo de *feedback* tras

terminar su producción, pero ¿cuál es la manera más adecuada de transmitir esta valoración? Encontramos tantos métodos de corrección como docentes, pues las prácticas son dispares: corregir los errores, codificar los errores, señalar los errores, indicar el número de errores, comentar aspectos formales, realizar comentarios generales acerca del contenido del texto, y un largo etcétera (Raimés, 1991: 418).

Varios investigadores —como Cohen y Cavalcanti (1990)— han analizado la respuesta del aprendiente ante este *feedback*, a fin de recopilar información que ayude a determinar qué tipo de respuesta por parte del profesor resultará más acertada y beneficiosa para su aprendizaje. El mayor problema con el que parecen haberse encontrado es la poca profundización y reflexión del alumno una vez recibe la valoración de su escrito, lo cual no solo es culpa del aprendiente, sino también del profesor. A menudo, los comentarios que este le proporciona se presentan como el final de la actividad de PE en lugar del inicio de una reflexión. Resulta fundamental que el docente no conciba su revisión del producto como un cierre del proceso de escritura, sino como una nueva puerta abierta a posibles cambios, reestructuraciones o añadidos al texto que el aprendiente había presentado. Como ya decíamos en el apartado anterior, el proceso de composición no debería ser lineal; el escritor se beneficia enormemente de la oportunidad de regresar una y otra vez a diferentes fases para obtener un producto final del que sentirse satisfecho y orgulloso. Como docentes y guías en este proceso, nuestro deber residir en permitir que nuestro alumno reflexione acerca del *feedback* que le proporcionamos, es decir, que sea capaz de valorar las impresiones y observaciones de un lector distinto a él mismo.

Asimismo, el proceso de evaluación suele convertirse en una tarea ardua y, en cierto modo, subjetiva: el mismo producto puede recibir una nota completamente diferente dependiendo del evaluador que se encargue de su revisión. Este fenómeno nos demuestra la complejidad de la tarea y la importancia de establecer una serie de criterios de evaluación en los que el evaluador pueda basarse para realizar su trabajo de la manera más acertada posible. Estos criterios no solo facilitarán la evaluación, sino que también permitirán que el escritor conozca exactamente qué se espera de su escrito y, por tanto, sea capaz de producir un texto que se adecúe a esas determinadas consideraciones. Proveer al alumno de estos criterios antes de la PE como tal casa también con concebir el proceso de escritura como un acto recursivo, de modo que el

escritor pueda comenzar a autoevaluarse durante su actividad de producción propiamente dicha, y no como una fase posterior, como indicábamos anteriormente.

2.2. LA ESCRITURA CREATIVA EN EL AULA DE ELE

La introducción de la PE en el aula sin duda no resulta una tarea sencilla —como hemos podido comprobar a partir de las reflexiones del apartado anterior—, sino que requiere que el docente sea capaz de optar por aquella metodología que mejor responda a toda una serie de circunstancias y necesidades. Sin embargo, la toma de decisiones a la que el profesor se enfrenta a la hora de llevar la PE al aula no termina en los aspectos anteriormente expuestos.

Una de las principales cuestiones que el docente de segundas lenguas debe tener en cuenta para desarrollar adecuadamente una actividad de PE es la elección del tema sobre el que versará el escrito, e irónicamente supone una de las decisiones que mayor preocupación causa en los docentes (Raimés, 1991: 413), estrechamente ligada a la metodología empleada en cada caso. Si retomamos las características que predominan en cada uno de los enfoques didácticos que hemos desarrollado anteriormente, tal vez la elección se muestre con mayor claridad.

Por ejemplo, si optamos por seguir las líneas generales de una metodología basada en la gramática, prácticamente cualquier tema podría servirnos, puesto que el producto de la PE tan solo tendrá por objeto poner en práctica aquellas estructuras lingüísticas que incumban al curso en concreto. Si por el contrario nos decantamos por un enfoque más próximo a aquel que prioriza el contenido por encima del resto de aspectos, la elección del tema supondrá uno de los puntos clave de la actividad, ya que el contenido del escrito conformará el fin principal de la PE y dependerá directamente de las necesidades académicas o profesionales de los aprendientes en cuestión.

No obstante, en el caso de una actividad de PE guiada por una metodología basada en el proceso de composición, resulta frecuente que el aprendiente se convierta en el responsable de decidir el tema de su propio escrito (Raimés, 1991: 413), puesto que él mismo será el foco del aprendizaje, quedando en un segundo plano el producto final de la PE. De esta forma, también permitimos que el escritor se sienta más capacitado para acercarse de una manera más personal al tema de su escrito y para producir un texto que beba de sus propias experiencias, ideas o sentimientos.

En la línea de esta idea, podemos considerar que la escritura creativa resulta ideal para un enfoque didáctico basado en el proceso, pues este tipo de PE le proporciona al aprendiente una completa libertad para determinar el contenido de su escrito. Para poder comprender mejor esta afirmación, analizaremos la información que recoge sobre ella tanto el *MCER* como el *PCIC*. Más tarde, ahondaremos en las ventajas que comentan los autores sobre la introducción de la escritura creativa en el aula.

2.2.1. La escritura creativa según el *MCER*

El *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER)* recoge la escritura creativa como uno de los tipos de escritos que el alumno de segundas lenguas es capaz de producir dentro de las actividades de PE (2002: 64), además de artículos periodísticos, carteles, informes, cartas personales, entre otros.

En el recientemente actualizado *MCER*, se realiza una observación respecto a la escritura creativa en la que se la equipara al concepto de «monólogo sostenido» (2018: 75), perteneciente a las actividades comunicativas de producción oral. Al mismo tiempo, también se señala que las producciones basadas en la escritura creativa se centran en la descripción y en la narración.

Según el *Marco*, la escritura creativa trabaja la expresión personal e imaginativa dentro de una gran variedad de textos (2018: 76), los cuales revisaremos a continuación. En cuanto a los descriptores de la escala de escritura creativa, observamos que esta actualización ha añadido nuevos descriptores junto a los que ya presentaba la publicación de 2002.

Los descriptores de los niveles A1 y A2 comprenden las producciones de escritura creativa como textos muy breves, con vocabulario y oraciones muy simples, relacionados con aquello más próximo y conocido por el autor. Los nuevos descriptores se centran en la importancia de los aspectos cotidianos para el nivel A1 (describir una habitación u objetos corrientes), mientras que los del nivel A2 ahondan un poco más en describir actividades diarias, personas o lugares, y escribir historias breves y sencillas (2018: 76).

Para los niveles B1/B2, el *Marco* ahonda en los detalles de las descripciones y en la temática de los escritos: comienzan a aparecer temas variados, más allá de la vida cotidiana, y se introducen aspectos más profundos y complejos como los sentimientos o

las reacciones, presentando un nivel de detalle que no se apreciaba en los descriptores de niveles A. En B2 se mantienen los mismos descriptores que en la publicación previa —que muestran un especial interés por la conexión de ideas y las convenciones del género en particular (2002: 65)—, mientras que en el B1 el nuevo *MCER* añade la capacidad de secuenciar de manera cronológica un texto narrativo y las reseñas sencillas de películas, libros o programas de TV (2018: 76).

Por último, en cuanto a los niveles más avanzados del *MCER* (C1/C2), los descriptores progresan hasta llegar a referirse a textos con un alto nivel de organización y estructuración, incluso se contempla por primera vez el estilo personal del escritor, siempre acorde al género textual. El nuevo *Marco* incorpora en estos niveles, además, una especial atención a la expresión y al uso del humor, aunque aclara que este último no siempre puede resultar apropiado, dependiendo del género con el que trabajemos (2018: 76).

2.2.2. La escritura creativa según el *PCIC*

En el caso en particular de la enseñanza de español, la escritura creativa también aparece contemplada como parte del proceso de aprendizaje del alumno. El *Plan Curricular del Instituto Cervantes (PCIC)* no recoge un apartado especial para este tipo de escritura —como sí lo encontrábamos con anterioridad dentro del *Marco*—, pero podemos localizarla en diferentes secciones, pues aunque el *PCIC* no trabaja con ella de manera aislada la tiene en cuenta de un modo más general.

Por una parte, dentro del apartado 7. *Géneros discursivos y productos textuales* del *PCIC* (2006), se alude a la escritura creativa tanto a través de los géneros como a través de las macrofunciones. Dentro de los géneros de transmisión escrita, encontramos que el *PCIC* aporta grandes listados dentro de cada uno de los niveles de referencia y, además, indica si cada uno de ellos debe trabajarse como recepción y producción, solo recepción, o solo producción. A grandes rasgos, podemos observar que este listado del *PCIC* coincide con los mismos géneros textuales que ya nos adelantaba el *MCER*: textos más breves, como postales, diarios o mensajes, para los niveles A1/A2; anécdotas cotidianas, cartas formales o novelas breves para los niveles B1/B2; y obras de teatro, tiras cómicas y cómics para los niveles C1/C2, entre otros géneros.

Dentro del subapartado referente a las macrofunciones, encontramos las diferentes tipologías que ya observábamos en el *Marco*, en el caso del *PCIC* mucho más detalladas a través de breves fragmentos de texto a modo de ejemplo. Por un lado, encontramos la macrofunción descriptiva dividida en dos secciones: objetos y lugares. Al mismo tiempo, también podemos localizar que la macrofunción narrativa tiene su propio apartado. Se abordan las diferentes macrofunciones de forma que se presenta en primer lugar el proceso prototípico, después la inserción de secuencias y por último los elementos lingüísticos correspondientes a cada una, dependiendo del nivel de aprendizaje.

Cada uno de los apartados que acabamos de analizar muestra cierto desarrollo — en mayor o menor medida— dentro de todos los niveles de aprendizaje, desde A1 a C2, al contrario que otras macrofunciones como la expositiva o la argumentativa, que el *PCIC* tan solo comienza a contemplar a partir del nivel B1. Aunque resulta evidente que la escritura creativa se empieza a explorar con mayor facilidad y detalle desde los niveles B, resulta cuando menos destacable que incluso en los niveles A el *PCIC* considere su incorporación. Esto tan solo pone de manifiesto la versatilidad de la escritura creativa y las innumerables aproximaciones que resulta posible realizar sobre ella dentro del aula de ELE.

2.2.3. La escritura creativa dentro del aula de ELE

Como ya anunciábamos en apartados anteriores, las actividades de PE en general dentro de la enseñanza de ELE tienden a ocupar un plano secundario, pero cuando se trata de la escritura creativa en particular, esta casi parece desaparecer de las posibles opciones cuando se trata de incorporarla en el aula.

Aunque el *Marco* y el *PCIC* la incluyen como parte del aprendizaje del alumno a casi todos los niveles, a grandes rasgos no es uno de los recursos más explorados por los docentes, probablemente debido a un posible miedo a no orientar la tarea de PE a un objetivo determinado. El enfoque comunicativo —metodología por la que la pedagogía lingüística aboga en la actualidad— muestra una especial preocupación por guiar toda acción dentro del aula hacia un fin comunicativo, por lo que la mayoría de las producciones que se realizan a nivel escrito suelen estar orientadas a ello. Por ejemplo, mediante el enfoque por tareas, trabajamos con los alumnos las diferentes destrezas a

través de una serie de actividades que los conduzcan a, finalmente, ejecutar una tarea en particular. No resulta descabellado que este sea el motivo por el que los docentes se muestren más reticentes ante la idea de incluir la escritura creativa en sus clases, puesto que el «escribir por escribir» no se contempla en la metodología que aplican normalmente.

No obstante, defendemos que el mero hecho de escribir resulta positivo para el estudiante, a pesar de que con esto no vaya a aprender cómo rellenar un albarán o solicitar un puesto de trabajo (Salas, 2008: 48). En esta parte de nuestra investigación queremos detenernos a reflexionar acerca de los diferentes apuntes que se han realizado acerca de las ventajas que puede aportar la escritura creativa a la clase de ELE, no solo con el objetivo de apoyar su incorporación en la programación, sino también para tratar de demostrar que este tipo de práctica aporta grandes beneficios al alumno y no constituye sencillamente una actividad para «escribir por escribir».

Uno de los aspectos que intentamos fomentar con nuestro estudio es la incorporación de tareas de creación literaria en el aula, que sean capaces de estimular tanto la imaginación como el espíritu crítico de los alumnos. La escritura creativa promueve no solo que el alumno se convierta en usuario de la lengua, sino que también sea consciente de su papel dentro de la sociedad en la que formará parte:

[...] impulsando tanto la imaginación y la expresión creativa como el espíritu crítico-reflexivo de los alumnos, estos podrían comprender y entender mejor su vida cotidiana y el mundo que les rodea como transición que favorezca su incorporación a la realidad social y cultural de la cual formarán parte activa y primordial en un inmediato futuro.

Pujante (2014: 72)

Como cualquier actividad cuyo propósito se centra en el desarrollo de la creatividad del sujeto, la escritura creativa presenta ventajas adicionales además del uso de la lengua en cuestión, como puede ser el aumento de la velocidad de las reacciones mentales o el estímulo de la capacidad de adaptación a circunstancias nuevas (Salas, 2008: 48), entre otros.

Además, las actividades de escritura creativa cuentan con dos características propias que convierten a este tipo de PE en un ejercicio fundamental dentro de la clase de segundas lenguas: la desautomatización y la autorreferencialidad (Salas, 2008: 49). La desautomatización, por su parte, permite que el aprendiente se aleje de la

mecanicidad que presenta el lenguaje cotidiano; al enfrentarse a un texto creativo, el alumno descubre nuevos puntos de vista y dimensiones de la lengua de estudio a los que tal vez nunca acceda a través de otros tipos de texto. En cuanto a la autorreferencialidad, alude al modo en que el escritor, al trabajar en un texto creativo, se centra por completo en el propio mensaje, dejando de lado otros objetivos y centrándose en los mecanismos generadores.

Esta serie de características acerca de la escritura creativa responde a la perfección a los criterios y a la preocupación que mostraba el enfoque basado en el proceso, puesto que una combinación de ambos puede conseguir que el alumno se convierta en el verdadero escritor de su propio texto, que sea capaz de enfrentarse a una página en blanco y desarrolle su escrito a través de diferentes fases por las que trabajará una y otra vez, volcando su experiencia mediante sus ideas e impresiones, y convirtiéndose, poco a poco, en un escritor crítico. Este último es uno de los mayores objetivos de nuestro estudio, motivo por el que nos hemos decantado por esta combinación de metodología y temática creativa para nuestra propuesta, en la que profundizaremos más adelante.

2.3. LAS TIC EN LA ADQUISICIÓN DE SEGUNDAS LENGUAS

Durante las últimas décadas, nuestra sociedad ha experimentado una profunda transformación ante los grandes avances en la tecnología, en particular en los ámbitos de la informática y las telecomunicaciones. Estos cambios han revolucionado el tratamiento de la información y la comunicación tal y como los conocíamos y han propiciado el asentamiento de lo que denominamos las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) en nuestra sociedad.

Esta serie de adelantos tecnológicos supuso un cambio en el modo en el que la sociedad se comunicaba en su día a día. Las barreras impuestas por la distancia geográfica e incluso por la temporalidad fueron desvaneciéndose en un mundo globalizado y, sobre todo, conectado: las TIC crearon toda una serie de redes que enlazaban a todo el planeta, hasta el punto en el que mantener una conversación con una persona que se encontraba al otro lado del mundo se convirtió en un fenómeno absolutamente corriente. En esta evolución, la llegada de Internet fue completamente clave, como veremos a continuación.

Estas tecnologías —presentes en cualquier ámbito de la vida cotidiana— han provocado una evolución en nuestro estilo de vida que, por descontado, también ha afectado al campo de la enseñanza. En este apartado, revisaremos este impacto dentro de la modalidad de educación a distancia, los recursos al alcance de docente y aprendiz, las TIC en ELE y la interacción en línea.

2.3.1. La educación a distancia

Uno de los ejemplos más claros en los que observamos cómo las TIC e Internet han tenido una enorme repercusión dentro del sector educativo ha sido en la educación a distancia, una modalidad de enseñanza en la que la tecnología se ha convertido en un excelente medio para romper los límites impuestos por el espacio y el tiempo.

Existe una tendencia a pensar que la educación a distancia es una actividad novedosa, puesto que se suele relacionar con las TIC y especialmente con Internet, que constituye el principal medio para los cursos a distancia. Sin embargo, en realidad se trata de una modalidad de enseñanza que ya se encontraba presente mucho antes de la llegada de Internet.

En total, podemos clasificar el progreso histórico de la educación a distancia en cuatro etapas diferentes (Cooperberg, 2002: 6-8):

- 1ª etapa, enseñanza por correspondencia: primeros pasos de la educación a distancia que datan de finales del siglo XIX y comienzos del XX. Se inician con la introducción del servicio postal en Reino Unido y se basan en material impreso; con el tiempo, se introducen también las grabaciones de voz, entre otros materiales.
- 2ª etapa, enseñanza multimedia: caracterizada por la combinación de recursos de comunicación y recursos audiovisuales para la enseñanza (teléfono, televisión, diapositivas, audiocassettes, videocassettes, etc.).
- 3ª etapa, enseñanza telemática: a partir de 1970, los avances en las telecomunicaciones permiten que la educación a distancia dé un paso adelante; el CD-ROM se convierte en el recurso característico de este periodo.
- 4ª etapa, enseñanza colaborativa basada en Internet: se inicia a partir de la década de los 90 y constituye la educación a distancia que nos resulta más

conocida y próxima. Con la llegada de Internet y el implemento gradual de los ordenadores en prácticamente todos los hogares de los países más desarrollados, la educación a distancia se convierte en una opción accesible y cómoda para muchos estudiantes, y son muchas las instituciones que comienzan a centrar su enseñanza en esta modalidad. En el caso de España, el ejemplo más representativo es la UNED (Universidad Nacional de Educación a Distancia), la cual fija su verdadera expansión hacia el principio del año 2000: «Los sistemas digitales e Internet han hecho posible que [...] la “distancia” entre la UNED y sus estudiantes haya desaparecido: cada alumno tiene toda la universidad en su mesa de estudio, a solo un clic del teclado de su ordenador» (Fundación UNED, s.f.).

Esta última y actual etapa de la educación a distancia se caracteriza especialmente por el desarrollo de herramientas de comunicación que permitan y faciliten, en especial, la interacción entre usuarios, hasta el punto en que dicho entorno virtual de aprendizaje conforma un espacio educativo que se asemeja en gran medida al de un aula convencional:

[...] aunque la acción comunicativa solo se produce en ambientes naturales —algo que no puede reproducir totalmente Internet— los estudios han demostrado que las características de la realidad virtual que recrea Internet hacen de esta una herramienta casi ‘natural’ para el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que la capacidad de simulación facilita el aprendizaje.

Contreras (2008: 4)

Actualmente, la educación en entornos virtuales está a la orden del día dentro de la enseñanza gracias a sus múltiples funciones y posibilidades. Uno de los ejemplos más claros son las plataformas Moodle, que contribuyen a crear un contexto educativo en línea que funciona como aula virtual para cursos a distancia, e incluso como apoyo para cursos presenciales o semi-presenciales.

A través de estas plataformas, el alumno puede acceder a todo el material que el docente ponga a su disposición, así como consultar información relacionada con el curso (*syllabus*, fechas de exámenes, notas, etc.). En el caso de los cursos a distancia, la plataforma se convierte en el aula del curso *per se*: a través de ella se realizan consultas, exámenes, entregas de trabajos o incluso tutorías con el profesor. Las intervenciones se

suelen realizar a través de foros en los que profesor y alumnos participan mediante sus mensajes, supliendo así la interacción que se viviría en un aula convencional.

2.3.2. Recursos telemáticos para la enseñanza virtual

Así pues, el *e-learning* (*electronic learning*) es el aprendizaje basado en las nuevas tecnologías. Todo el estudio y trabajo se realiza de forma virtual; se podría decir que es la evolución de los estudios a distancia utilizando las TIC.

Dentro de la gran variedad de herramientas con las que se trabaja actualmente en el *e-learning*, distinguimos dos grandes clasificaciones: servicios asincrónicos y servicios sincrónicos. Resulta relevante apuntar que todos estos recursos telemáticos requieren conexión a Internet para que su funcionamiento sea posible. A continuación realizaremos un resumen acerca de cada uno de ellos, siguiendo la clasificación de Cooperberg (2002: 13-21):

- En primer lugar, encontramos los recursos asincrónicos, es decir, aquellos servicios en los que la interacción no se produce al mismo tiempo, sino «en diferido»:
 - Correo electrónico: permite enviar un mensaje a uno o varios remitentes y también recibirlos. Los correos admiten que el emisor adjunte documentos a su mensaje (ficheros de texto, gráficos, etc.).
 - Foros o listas de discusión: esta herramienta permite el envío y el acceso a mensajes entre un grupo más variado de personas. Visualmente, los mensajes resultan más accesibles que los de un correo electrónico, y la interacción se genera de un modo más rápido y sencillo: todos reciben los mensajes y no es necesario enviarlos uno por uno, como sí ocurre con el correo. Este recurso constituye la pieza fundamental de nuestra propuesta didáctica, por lo que le dedicaremos una atención especial más adelante.
 - FTB o Biblioteca Virtual: estos servidores funcionan como una especie de almacén de ficheros de los que descargar contenido y materiales. Se tratan de bibliotecas de las que conseguir textos, artículos, imágenes, etc., desde casa, tan solo a través de un ordenador.
 - Páginas web: lugares en línea en los que el usuario puede acceder a la información contenida en el mismo. Normalmente la información se

encuentra organizada en distintas secciones o niveles. Una web puede incluir contenido audiovisual o incluso otros recursos telemáticos dentro de sí misma (p. ej.: un chat). Un ejemplo bastante extendido en educación es el uso de blogs, tanto por el profesor como por el aprendiente.

- En segundo lugar, también podemos utilizar recursos sincrónicos para la enseñanza. Estos servicios se distinguen de los anteriores por la inmediatez de la interacción; transmisor y receptor actúan de manera simultánea, o como explica Cooperberg, «operan en el mismo marco temporal» (2002: 18). La comunicación se desarrolla en tiempo real, por lo que la interacción es fluida e instantánea:
 - Chats: se establece una conversación entre dos individuos a través de mensajes escritos o, en determinados casos, mensajes de voz. La interacción se lleva a cabo a través de un programa, el cual a veces permite la creación de chats en grupo, por lo que la comunicación se convierte en una actividad grupal.
 - Audioconferencia: los interlocutores se comunican a través de audio, como si utilizaran un teléfono. El principal problema de la audioconferencia reside en la poca viabilidad de establecer una conversación de más de dos personas.
 - Videoconferencia: esta herramienta es similar a la anterior, con el añadido de que los interlocutores también pueden verse. De esta forma, logramos aproximar la enseñanza virtual al funcionamiento de una clase más tradicional.
 - Conferencia audiográfica: muy similar a la audioconferencia, pero con una nueva incorporación. Además de las líneas de voz, se emplea una especie de tablero virtual a través del que los interlocutores intercambian información gráfica.

2.3.3. Las TIC en la enseñanza de ELE

Pero ¿cómo se aplican todas estas herramientas al aula de ELE? Con los avances de las TIC, el campo de la educación se ha servido de todos estos recursos para ampliar el alcance de los procesos de aprendizaje; es decir, ha resultado posible establecer

nuevas formas de participación, tanto sincrónicas como asincrónicas, que han derribado toda barrera impuesta por el tiempo y el espacio.

Dada la gran variedad de recursos y el sinfín de posibilidades que estos proporcionan para un entorno educativo, resulta indispensable que, a la hora de introducirlos en la programación, el docente tenga muy presente qué, por qué, para qué, cómo, cuándo y dónde, sin perder de vista especialmente todos aquellos aspectos que definirán su implementación: tarea final, objetivos comunicativos, secuenciación de actividades, gestión de los grupos, medios y evaluación (Hernández, 2012: 64). Son muchos los factores y circunstancias a tener en cuenta en el momento en que las TIC acceden al aula de ELE, y estos variarán por completo dependiendo de cada caso concreto.

Sin embargo, un aspecto esencial para que las TIC puedan funcionar adecuadamente en el proceso de aprendizaje es la competencia digital, tanto de los aprendientes como del profesor. Como docentes, resulta complicado mejorar el nivel de competencia digital con la que nuestros aprendientes llegan a nuestra aula; podríamos tratar de reforzar su competencia digital, pero consideramos que no forma parte de las responsabilidades del profesor de ELE ni de los objetivos principales de nuestra investigación. No obstante, sí podemos realizar un estudio general para conocer las competencias digitales de nuestro alumnado y, en base a ello, saber hasta qué punto podemos introducir las TIC en el aula.

La competencia digital que nos atañe indudablemente es la del docente. En la actualidad, el profesor no puede dar la espalda a la realidad en la que vivimos, una realidad en la que la tecnología se ha abierto paso en numerosos ámbitos —incluido el educativo, como hemos podido comprobar—. En los últimos años se ha extendido la idea de que la tecnología tal vez no reemplace a los profesores, pero aquellos que no la utilicen sí serán reemplazados por los que la usen. En relación con esta afirmación, nos decantamos más por la siguiente idea: la tecnología no reemplazará a los profesores, pero aquellos que la utilicen bien reemplazarán a los que no (Transparent Language: 2018). Ahora bien, ante el enorme abanico de posibilidades que las TIC proporcionan al docente, resulta muy fácil hacer un uso inadecuado de ellas. El docente debe mejorar, reforzar y profundizar en sus competencias digitales para poder mantenerse actualizado ante las incesantes innovaciones que las TIC e Internet aportan a la sociedad y, de esta

forma, introducirlas en su docencia de manera pertinente y enriquecedora para el alumnado.

El Instituto Cervantes contempla, dentro de las competencias clave del profesorado de segundas lenguas, «servirse de las TIC para el desempeño de su trabajo» (2012: 11). Según la institución, el docente debe aprovechar los recursos tecnológicos que tiene a su disposición para llevar a cabo su trabajo. Se definen varias responsabilidades del docente como figura competente en un entorno digital (Instituto Cervantes, 2012: 27): el profesor se implica en el desarrollo de la propia competencia digital, se desenvuelve en entornos digitales y con aplicaciones informáticas a su alcance, aprovecha el potencial didáctico que las TIC presentan y promueve que el aprendiente emplee todos los recursos digitales para su aprendizaje.

Por otro lado, también se ha analizado la competencia digital del docente clasificándola en cinco fases diferentes (Hernández, 2012: 78): acceso, adopción, adaptación, apropiación e innovación. A través de las distintas etapas, observamos cómo el docente desarrolla por completo su competencia digital, desde el aprendizaje previo para hacer uso de la tecnología, hasta integrarla e incorporarla por completo en el proceso de enseñanza. La fase o dimensión que nos interesa especialmente para nuestra investigación es la quinta y última, la fase de innovación, puesto que en este punto se espera que el docente sea capaz de utilizar los recursos disponibles de un modo completamente nuevo para crear algo que resulte igualmente novedoso dentro de la enseñanza.

En cuanto a las herramientas utilizadas, aparte de las ya expuestas en el epígrafe anterior, para el caso concreto del aprendizaje de ELE se han desarrollado una serie de recursos que podemos clasificar en *software* de programación —aquellos programas y aplicaciones de ordenador que se diseñan con el fin de que el aprendiente los utilice posteriormente—, o *software* de usuario —programas que ya están preparados para que el aprendiente haga uso de ellos—. De este último tipo de *software*, diferenciamos dos variantes: por un lado, *software* específico para la enseñanza de ELE (como pueden ser cursos completos, baterías de ejercicios, etc.), y por otro, *software* que no fue diseñado en un principio para el aprendizaje del español, pero que es posible utilizarlo para su enseñanza. En este último grupo contemplamos herramientas tales como enciclopedias

y diccionarios multimedia, aplicaciones de tratamiento de textos, cuentos y juegos electrónicos, etc. (Contreras 2008: 5).

2.3.4. Nuevas actividades de interacción: la interacción en línea

A lo largo de este apartado de nuestro marco teórico, hemos aludido en diferentes ocasiones a la interacción que se produce en entornos virtuales entre alumnos o alumnos y docente. Esta clase de interacción se encuentra muy ligada a la PE de la que hablábamos al comienzo de nuestro trabajo; sin embargo, hemos optado por desarrollarla dentro de la sección destinada a las TIC debido a la enorme relevancia de este tipo de herramientas en los procesos comunicativos de la interacción en línea, puesto que esta no existiría sin ellas.

La interacción en línea supone un tipo de interacción bastante novedoso que surgió al mismo tiempo que los avances en telemática y, por consiguiente, en la educación a distancia. El antiguo *MCER* distinguía dos tipos de actividades de interacción, orales y escritas (2002: 74-82), mientras que en la nueva publicación se distinguen tres tipos: orales, escritas y en línea (2018: 83-98). Sobre este último tipo, el *MCER* realiza una reflexión acerca de las diferencias con la interacción oral. En la interacción en línea en general, se producen más malentendidos a lo largo de la comunicación y resulta más complicado señalarlos o corregirlos de manera inmediata; por el contrario, en la interacción cara a cara se suele solucionar cualquier confusión de un modo mucho más espontáneo (2018: 96).

Asimismo, dentro de la interacción en línea encontramos dos clases de interacción: por una parte, conversaciones y discusiones en línea, y por otra, transacciones y colaboración en línea orientadas a un propósito¹ (2018: 96-99). Respecto a los descriptores de la primera, observamos una progresión muy marcada acerca de la temática de las discusiones: los niveles A comienzan por intercambios simples, dentro de un contexto más personal, mientras que a medida que avanzamos por los distintos niveles las conversaciones adoptan un tono más formal, incluyendo interacción discursiva profesional y académica (2018: 96-97).

En cuanto a la escala de descriptores acerca de la interacción relacionada con transacciones, el *MCER* establece una progresión que se inicia en transacciones básicas

¹ Traducción propia de los conceptos «online conversation and discussion» y «goal-oriented online transactions and collaboration», recogidos en el nuevo *MCER*.

e intercambio de información en niveles A y avanza hacia trabajos colaborativos más sofisticados, siempre con un propósito o fin (2018: 98).

Las actividades de interacción en línea que acabamos de nombrar abordan tanto interacción oral como escrita, pero todas ellas comparten un requisito indispensable: la comunicación se lleva a cabo a través de una máquina. Esta característica las distingue y separa de otras actividades de interacción oral o escrita que ya recogía el antiguo *MCER*; teniendo en cuenta la gran variedad de interacciones que en la actualidad realizamos en línea, esta actualización del *Marco* resulta completamente relevante y necesaria, puesto que la antigua publicación no contemplaba ninguna de estas interacciones.

2.4. EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LA RED

Ya hemos analizado el profundo impacto que las TIC han causado en la educación, el modo en el que se desenvuelve el proceso de enseñanza a distancia, los nuevos recursos de los que disponemos o las nuevas formas de interacción que se experimentan dentro de un entorno virtual. Estos nuevos contextos no solo han revolucionado la enseñanza a un nivel de ubicación o temporal, sino que también han influido en los diferentes tipos de aprendizaje.

Uno de los aspectos clave de nuestra investigación y de nuestra propuesta didáctica es la defensa del aprendizaje colaborativo y, en especial, cómo los nuevos contextos virtuales nos permiten desarrollar y reforzar este tipo de aprendizaje mediante toda una variedad de recursos tecnológicos.

Para ello, nos detendremos en el concepto de aprendizaje colaborativo, analizando su germen en la teoría sociocultural y distinguiéndolo de otros aprendizajes similares. A continuación, observaremos cómo el aprendizaje colaborativo se beneficia del ciberespacio para expandir su desarrollo.

2.4.1. La teoría sociocultural y el aprendizaje colaborativo

En primer lugar, para poder comprender el concepto de aprendizaje colaborativo, debemos retrotraernos a la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), que afirmaba que el desarrollo cognitivo es menos biológico y más social. El psicólogo soviético estudió las funciones superiores del cerebro y concluyó que el conocimiento del individuo se forma

a partir de las interacciones sociales que este mantiene con otros individuos. Esta teoría dio lugar a toda una serie de principios y postulados entre los que se encuentra el aprendizaje colaborativo, el cual parte de la concepción de la educación como un proceso activo y social.

Resulta conveniente realizar una aclaración acerca del concepto de aprendizaje colaborativo, del que hablaremos a lo largo de esta sección. Si revisamos distintos estudios relacionados con él, observamos que a menudo los autores utilizan los términos de aprendizaje colaborativo y aprendizaje cooperativo como sinónimos; no obstante, nos encontramos ante dos aprendizajes diferentes. Panitz (2001) aborda ambos conceptos explicando que la colaboración es una filosofía de interacción, mientras que la cooperación es una estructura de interacción. En el aprendizaje colaborativo, los aprendientes son los responsables de establecer una estructura interaccional y tomar las decisiones que definirán su aprendizaje. Sin embargo, en el aprendizaje cooperativo, el docente se encarga de establecer y dirigir la estructura interaccional, además de los resultados que se obtengan.

Podemos concluir, por tanto, que el aprendizaje colaborativo transforma la jerarquía entre profesor-estudiante, pues en este tipo de aprendizaje las relaciones que se establecen son entre iguales y la autoridad no recae en la figura del docente, sino que esta se comparte en grupo y las responsabilidades se afrontan en conjunto. Esta transformación en la dependencia hacia el docente y las nuevas relaciones que se establecen en el proceso de aprendizaje colaborativo no significan que el aprendiente abandone por completo el trabajo individual por un constante trabajo colectivo. Dentro de las actividades de aprendizaje colaborativo, cada aprendiente sigue su propio ritmo y potencialidades —no pierde su autonomía—; la clave se encuentra en que el alumno es consciente de su deber para con el grupo de aportar lo mejor de sí mismo con el fin de alcanzar un resultado sinérgico que no se podría lograr de manera individual, por lo que podemos hablar de una relación de interdependencia que favorece los procesos individuales, las relaciones interpersonales y la productividad (Calzadilla, 2002: 4).

2.4.2. El aprendizaje colaborativo mediado por ordenador

La llegada de las TIC —en las que ya hemos profundizado anteriormente— abre nuevas posibilidades para la transmisión de información y comunicación, y por

consiguiente, aporta nuevas dimensiones al aprendizaje colaborativo. En este sentido, si nos detenemos a explorar las distintas formas de comunicación que se producen en la red, la consonancia entre TIC y aprendizaje colaborativo resulta de lo más natural y lógica; en el contexto virtual que establece Internet, se produce un sinfín de interacciones entre usuarios completamente diferentes, cada uno de ellos ubicado en un lugar y, a veces, momento distinto. Estos usuarios influyen los unos sobre los otros, determinan unas estructuras de comunicación y unos comportamientos convencionalizados dentro de una misma comunidad que tan solo pertenecen a esa realidad virtual que comparten; la forma en que estas interacciones se producen presenta unas características muy similares a las del proceso de aprendizaje colaborativo en educación.

La incorporación de las TIC al aprendizaje colaborativo da lugar a la creación de nuevos entornos de trabajo virtuales, por lo que podemos hablar de aprendizaje colaborativo mediado por ordenador, un aprendizaje que bebe de las particularidades del ciberespacio y que, a su vez, sigue los procesos del aprendizaje colaborativo que describimos con anterioridad.

Desde una perspectiva pedagógica, podemos afirmar que las TIC proporcionan numerosas ventajas al aprendizaje colaborativo. Calzadilla enumera los siguientes puntos en particular (2002: 8):

- Estimular la comunicación interpersonal: los espacios virtuales favorecen la transmisión de información y el diálogo entre todos los participantes en el proceso de aprendizaje.
- Las nuevas tecnologías facilitan el trabajo colaborativo: a través de las TIC, los aprendientes pueden compartir información o trabajar en un mismo documento, entre otras actividades.
- Seguimiento del progreso del grupo, tanto desde el punto de vista individual como del colectivo: el uso de la tecnología permite llevar este seguimiento con mayor claridad, ya sea mediante los resultados obtenidos de trabajos específicos, la participación de los aprendientes a través de herramientas de comunicación o el acceso de los mismos a determinadas plataformas, entre otras posibilidades.
- Acceso a información y contenidos de aprendizaje: como, por ejemplo, bases de datos, libros electrónicos, enciclopedias, etc.

- Gestión y administración de los alumnos: proporciona los medios para acceder a la información relacionada con el expediente del alumno y otros datos que puedan resultar útiles para el profesor en una determinada situación (por ejemplo, administrar los grupos).
- Creación de ejercicios de evaluación y autoevaluación: por una parte, para que el docente averigüe el nivel de éxito y realice los cambios de diseño correspondientes de acuerdo a su ritmo y nivel, y por otra, para que el aprendiente reciba *feedback* acerca de su propio trabajo.

3. CONTEXTUALIZACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO: LOS FOROS DE ROL

3.1. EL FORO VIRTUAL

3.1.1. Los foros virtuales: una nueva forma de debate

Cuando se menciona la palabra «foro», es posible que algunos piensen en la antigua Roma, época en la que se acostumbraba a tratar todo tipo de asuntos en este lugar. Para los romanos, el foro constituía un espacio físico en el que celebrar grandes asambleas para conversar, debatir y deliberar; era, por tanto, un lugar de actividad social, un espacio de interacción para la vida pública del imperio.

Sin embargo, en la actualidad, con la progresión de nuevas formas de comunicación, el término «foro» ha ampliado su significado a diversos ámbitos. Encontramos, por ejemplo, los foros públicos en los que una determinada comunidad se reúne para debatir acerca de un tema en particular. En este caso, el concepto se centra más en el debate en sí y no tanto en el lugar físico, pues este pasa a formar parte de un plano secundario.

Dentro del nuevo panorama virtual que se ha configurado gracias a las TIC, el foro virtual se ha alzado como una de las herramientas más utilizadas para que un grupo de diferentes usuarios debatan sobre un asunto concreto de manera asincrónica. Como ya adelantábamos previamente, los foros virtuales pueden definirse como espacios en línea a través de los que varios participantes intercambian opiniones y, en cierta manera, emulan los debates que se realizan en foros presenciales, solo que en el caso de los

virtuales los participantes se encuentran en lugares y momentos diferentes y la interacción se produce por escrito.

Existe todo tipo de foros virtuales, cada uno de ellos enfocado a una temática o sector profesional diferente. A pesar de que los asuntos y contenidos son completamente distintos, la mecánica de funcionamiento suele ser común: uno de los participantes abre un tema de debate —ya sea una pregunta, duda, sugerencia o asunto general—; a continuación, el resto de usuarios expresan su opinión al respecto y comentan sus impresiones acerca de las intervenciones del resto; finalmente, se llegue o no a una conclusión general, un moderador cierra el tema. Además de ocuparse de la clausura, el moderador es el responsable de controlar el debate, guiar el tema de la conversación en caso de que este se desvíe y, en definitiva, asegurarse de que todos los participantes siguen las normas del foro.²

La dinámica de participación de los foros virtuales permite que todos los participantes tengan voz en la discusión y, al mismo tiempo, puedan conocer la visión de los demás. No se producen interrupciones, como tal vez ocurriría en un debate presencial oral, y aunque la comunicación puede resultar menos fluida debido a que las intervenciones se realizan por escrito, la discusión se desarrolla con una mayor organización y claridad, pues todos los mensajes se registran en el foro y pueden ser consultados en cualquier momento.

Esta mecánica de comunicación asincrónica permitió que la interacción en línea se expandiera a distintos ámbitos de la sociedad. Los foros virtuales se asentaron como uno de los medios de discusión más accesibles y manejables, y se popularizaron en toda clase de sectores, incluido el de la enseñanza.

3.1.2. Los foros virtuales en la enseñanza

Los foros virtuales también han encontrado su hueco en el campo de la educación, o más bien los docentes les han hecho hueco, conscientes de las grandes aportaciones y ventajas de este tipo de herramientas. Las plataformas Moodle —que ya mencionábamos anteriormente— se han convertido en el mayor exponente del uso de

² En muchos foros virtuales, se acostumbra a redactar una normativa propia para regular la actividad de sus usuarios y el uso que estos realizan de la plataforma. Esta normativa suele estar relacionada con el comportamiento de los usuarios hacia otros con el objetivo de mantener un ambiente adecuado, pero también incluye temas como las convenciones textuales del foro, el tratamiento del contenido ajeno a la plataforma, etc.

foros como recurso educativo. Estas plataformas permiten crear varios tipos de temas para que la comunicación entre estudiantes y profesor se desarrolle con mayor facilidad. Así, el docente tiene a su disposición un recurso con un gran potencial para conseguir que el alumnado participe con un determinado propósito.

El principal aspecto que nos gustaría destacar acerca de la incorporación de foros en la educación es la versatilidad que ofrece esta herramienta. Un foro para una asignatura del grado de Derecho será completamente distinto al de un foro de un curso intensivo de francés en cuanto a contenido; sin embargo, el funcionamiento será muy similar, pues la herramienta sigue siendo la misma.

En definitiva, dependiendo del tipo de curso o asignatura, los docentes pueden adaptarlo a sus propios objetivos y necesidades. Ornelas (2007: 2) señala algunas de las posibilidades, como sostener debates relacionados con la materia de estudio; comentar, analizar y criticar textos; discutir conclusiones a partir de una actividad completa con anterioridad; discutir resultados acerca de una investigación previa realizada por los estudiantes; etc.

La mecánica de participación en el foro permite que sean los aprendientes los protagonistas de la tarea. Cada participante no solo aporta su propia intervención al foro, sino que tiene acceso a las del resto de compañeros y, además, puede responder a ellas para mostrar su conformidad o desacuerdo. Esta actividad reúne a la perfección las características del aprendizaje colaborativo mediado por ordenador del que hablábamos con anterioridad y, por tanto, podemos afirmar que los foros virtuales constituyen un recurso muy valioso para aquellos docentes que se interesen por implementar este tipo de aprendizaje en sus cursos.

Por supuesto, uno de los posibles inconvenientes de los debates a través de foros virtuales es la extensión del mismo, pues resulta muy fácil que una discusión se alargue hasta el punto en que a un participante que todavía no ha intervenido le resulte complicado ponerse al día con la cantidad de mensajes acumulados. Es aquí donde entraría en juego el papel del docente, que en un foro virtual de enseñanza pasaría a ocupar el lugar de moderador. Esta tarea no le obliga a eximirse de participar en el debate, sino que, además de intervenir como participante, se encarga de moderar la discusión.

3.2. LOS FOROS DE ROL: EL *PLAY-BY-POST ROLEPLAYING* (PBPRP)

Ahora que conocemos la mecánica de un foro virtual común, nos adentramos en una nueva dimensión acerca del funcionamiento de este tipo de plataformas, que constituye el objeto de estudio de nuestro trabajo: los foros de rol. A partir de este momento y durante el resto de nuestra investigación, cualquier uso de la palabra «foro» irá referido a este tipo de foros en concreto, a no ser que se especifique lo contrario.

Antes de profundizar en qué es un foro de rol, resulta imprescindible contextualizar de forma general el espacio en el que surgen estas páginas y, en concreto, esta modalidad de rol. En las últimas décadas, gracias a las infinitas posibilidades que nos ofrecen las TIC e Internet, hemos sido testigos del nacimiento de nuevos géneros textuales dentro del espacio virtual. Uno de los casos más recientes es la *fanfiction*, un tipo de escritura que nace por parte de los fans de una obra —literaria, cinematográfica o de otras características— ante la ausencia de más producciones por parte del creador original. La *fanfiction*, como su propio nombre indica, es una producción escrita ambientada en un universo creado previamente, con unos personajes ya conocidos, redactada por fans y para fans. Este tipo de escritura tiene bastantes connotaciones negativas, pues existe una tendencia a dudar de la calidad literaria de este género. Sin embargo, muchos escritores de renombre han reconocido escribir *fanfiction*. Es el caso de Andy Weir, cuya *fanfiction* sobre la obra *Ready Player One*³ llegó a ser recogida y publicada en una edición especial de la misma.

Por otra parte, para comprender el origen de los foros que trataremos a continuación, es importante conocer qué se entiende por un juego de rol. Palacios (2017) lo define de la siguiente manera: «Los juegos de rol son una actividad recreativa en la que los participantes actúan como personajes de una aventura ficticia, utilizando unas reglas establecidas de antemano que regulan el resultado de determinadas acciones en el juego». Si comparamos esta definición con las diversas características del rol en foro —en las que profundizaremos a lo largo de este apartado—, detectamos múltiples similitudes, pues los foros de rol se asemejan en gran medida a un juego de rol más tradicional, como el conocido Dragones y mazmorras.

3 Novela de ciencia ficción escrita por el autor estadounidense Ernest Cline, publicada en 2011, que recientemente fue llevada al cine de la mano de Steven Spielberg.

Así pues, para comprender la dimensión de un foro de rol, hemos de tener en cuenta las dos vertientes que lo caracterizan, en relación con los conceptos anteriormente expuestos: por un lado, el desarrollo de un foro está íntimamente ligado a la lectura y escritura de sus usuarios sobre una ambientación determinada; pero por otro también presenta características más típicas de un juego, puesto que bebe de las particularidades de los juegos de rol de tablero. En nuestra investigación, el foco de atención se encuentra más localizado sobre el primer aspecto, dado que nos interesa especialmente el desarrollo de las destrezas escritas a través de esta interacción mediante el rol en foro.

A su vez, estos foros comparten la gran mayoría de características que ya destacábamos acerca de un foro genérico, sobre todo aquellas relacionadas con la comunicación, que continúa manteniéndose de manera asincrónica; sin embargo, sus objetivos e intereses son completamente distintos.

En primer lugar, un foro de rol no constituye un lugar de debate, sino de *creación*, pues su finalidad es la de servir de vía a través de la que diferentes usuarios escriben una historia de manera conjunta interpretando a un personaje —es decir, lo rolean—. La mecánica de comunicación de los foros virtuales genéricos, que ya describíamos anteriormente, encaja a la perfección en este tipo de creación literaria: los participantes producen sus escritos en respuesta a la producción del usuario previo a ellos y la historia se crea a través de mensajes o *posts*, dando lugar al *play-by-post roleplaying* (PBPRP); en otras palabras, la historia se escribe mediante la interacción de los usuarios, que elaboran un producto escrito de forma colaborativa.

La idiosincrasia de cada foro puede variar dependiendo de diferentes aspectos, desde la temática del foro en particular hasta la normativa impuesta por su administración. No obstante, existe una serie de convenciones que parecen repetirse en la mayoría de foros de rol.

A continuación, nos detendremos a realizar una breve explicación acerca del funcionamiento de un foro de rol, atendiendo a aspectos como los diferentes tipos de usuarios, la creación del personaje o la mecánica de roleo, entre otros. Resulta esencial detenernos a analizar cada una de estas cuestiones, pues acercarnos a la realidad del foro de rol nos permitirá adaptarlo desde una perspectiva pedagógica.

3.2.1. Tipos de usuarios

Antes de adentrarnos en el funcionamiento del foro, resulta pertinente detenernos en diferenciar los distintos tipos de usuario que podemos encontrar en un foro de rol.

Como ocurre con otros tipos de foros, estos se encuentran regulados por determinados participantes que se encargan de mantener el orden y la convivencia en la página, además de asegurarse de que los usuarios cumplen la normativa, en caso de haberla. Estos participantes se conocen como administradores y moderadores; los primeros suelen tener más permisos que los segundos y, en la mayoría de ocasiones, son los fundadores del foro.

Por otro lado, encontramos a los usuarios generales, que conforman el mayor número de participantes del foro. Estos usuarios, junto a los administradores y moderadores, son conocidos como *rolers*; es decir, participantes que utilizan los foros para rolear.

En determinadas ocasiones, los foros de rol incluyen otra figura de participante conocida como narrador o *master*. Este usuario se encarga de iniciar, guiar y/o controlar temas, de modo que la historia no queda completamente en manos de los *rolers*, sino que es él quien conduce el hilo del rol. El narrador suele ser uno de los administradores del foro, aunque a veces un usuario general también puede participar como narrador, si así lo decide la administración.

3.2.2. Estructura general del foro

A pesar de que la estructura de un foro dependerá en gran parte de la temática del mismo, la distribución de las categorías suele seguir un mismo esquema en el que debemos detenernos brevemente, con el fin de conocer mejor esta estructura y poder adaptarla a nuestra futura propuesta didáctica.

El foro se distribuye en diferentes categorías y subcategorías, que albergarán los diferentes temas que se inicien, igual que ocurre en un foro convencional. Por lo general, encontramos una primera categoría destinada a temas más administrativos (normativa del foro, información sobre la ambientación, un espacio para dudas y sugerencias, etc.). A continuación, para entrar en materia, se encuentra la categoría relacionada con los personajes (listado de personajes, fichas, etc.), que permite almacenar toda la información importante sobre los diferentes personajes del foro.

Después de estas secciones, el resto de categorías se convierten en los distintos escenarios de rol: mundos, países, lugares, etc. Como es natural, estas categorías dependen directamente de la ambientación del foro; la estructura de un foro basado en el mundo de *Canción de hielo y fuego*⁴ tendrá categorías completamente diferentes a las de un foro inspirado en los cómics de Marvel⁵. Las categorías albergan, a su vez, subcategorías que terminan de perfilar las distintas atmósferas. Por ejemplo, en el caso de un foro basado en la saga *Canción de hielo y fuego*, las categorías de esta parte de la estructura incluirían los distintos lugares que aparecen en la historia: el Norte, Dorne, el Dominio, etc.; mientras que las subcategorías de cada categoría recogerían lugares más concretos ubicados dentro de esos territorios (p.ej.: Invernalía sería una subcategoría del Norte).

Dentro de estas categorías y subcategorías, los usuarios pueden abrir sus temas de rol, dependiendo del lugar en el que vaya a ocurrir la escena. Pero antes de comenzar a rolear, el usuario debe detenerse a asentar las bases sobre las que construirá su personaje.

3.2.3. Creación del personaje

Para establecer un punto de partida y facilitar que el resto de usuarios conozca a su personaje, el usuario debe colgar una ficha acerca de este en la que se incluyen datos como edad o nacionalidad —entre otros—, descripción física y psicológica, y una breve historia de partida, basada en los orígenes del personaje.

Normalmente, esta ficha ya viene diseñada y estructurada por la administración del foro, por lo que el usuario tan solo debe completarla con la información requerida. Por descontado, el contenido solicitado variará dependiendo de las necesidades específicas de cada foro. A modo de ejemplo, imaginemos un foro cuya ambientación requiera el desarrollo de batallas. En este caso, los personajes podrán portar armas, por lo que la ficha incluirá un apartado específico para incorporar las armas del personaje.

Una vez se ha completado la ficha correctamente, la administración coloca al usuario dentro de un grupo del foro. De nuevo, los diferentes grupos variarán por

4 Saga de novelas escrita por George R. R. Martin que ha tenido una exitosa adaptación en forma de serie televisiva bajo el nombre de *Juego de Tronos*.

5 Editorial de cómics estadounidense en la que vieron la luz personajes populares como Spider-Man, Capitán América o Thor, entre otros. Actualmente cuenta con adaptaciones de gran éxito en cine y televisión.

completo dependiendo de la temática y ambientación de cada página. Siguiendo el ejemplo que dábamos anteriormente, en un foro de temática bélica, podemos imaginar que los grupos se dividirán en los distintos bandos en conflicto que existan. Cada grupo suele estar representado por un color distintivo: cuando un usuario pasa a formar parte de un grupo determinado, el nombre de su cuenta aparece en el color del grupo en cuestión, lo cual permite distinguir a los miembros rápidamente de manera visual. Tras recibir color, el usuario ya puede comenzar a rolear.

3.2.4. Mecánica de roleo

Como ya avanzábamos, la mecánica del foro de rol resulta muy similar a la de un foro genérico, solo que en este caso el contenido de los mensajes presentará una gran carga creativa y literaria.

Los roles se llevan a cabo a través de temas o hilos —tal y como ocurría con los diferentes debates o conversaciones en los foros convencionales—, en los que los usuarios rolean a su personaje. Los temas suelen narrar una escena o capítulo dentro de una trama más extensa que irá progresando a través de otros temas con el resto de personajes del foro. Los usuarios que participan en el tema deciden cuál de ellos inicia la historia y, a partir de su mensaje, el resto continúa el rol.

Como ya avanzábamos anteriormente, este rol se desarrolla gracias a la interacción que los *rolers* establecen a través de una serie de *posts* (véase Anexo I para consultar un ejemplo real de la interacción dentro de un tema de rol). Estos mensajes son, en realidad, una especie de reacciones al mensaje anterior a través de las que los personajes interactúan y, a medida que avanza el tema, se desarrolla la escena. Este tipo de mecánica de rol se conoce, como decíamos con anterioridad, como *play-by-post roleplaying* (PBPRP).

Por lo general, para garantizar una dinámica de roleo rápida y evitar estancamientos en la historia, el número de personajes que participan en un mismo tema suele ser de dos o tres. Los temas de más de tres personajes suelen reservarse para ocasiones especiales, como eventos argumentales que engloben a muchos personajes pertenecientes al foro. Dado que la comunicación que se establece mediante el foro es asincrónica, los temas avanzan a la velocidad que los usuarios consideren oportuna, dependiendo de sus necesidades o circunstancias personales.

Cuando un tema se da por finalizado, los usuarios pueden decidir continuar la historia en otro hilo, siguiendo las líneas trazadas en temas anteriores. Habitualmente, un mismo usuario mantiene varios temas activos con diferentes *rolers*, de forma que su personaje interactúa con otros diferentes y avanza su historia mediante la construcción de tramas variadas. De esta forma se produce el desarrollo de los personajes, a veces en direcciones que el usuario no podría haber llegado a considerar de no ser por la influencia que los personajes de otros usuarios van ejerciendo sobre su propio personaje (Csenge, 2017: 120). Podemos imaginar estos temas como los capítulos que encontraríamos en una novela tradicional, solo que en el caso de los foros estos se desarrollan a menudo al mismo tiempo; un personaje puede tener varios temas activos con diferentes personajes, sin necesidad de haber terminado uno para comenzar otro.

3.2.5. Diseño

El diseño de un foro de rol —y con diseño nos referimos a la parte gráfica de la página— suele estar caracterizado por imágenes relacionadas con la temática en cuestión. Esta constituye, tal vez, la parte del foro que menos nos ocupa para nuestra propuesta didáctica; no obstante, creemos conveniente realizar un pequeño análisis al respecto para poner de manifiesto la importancia y capacidad de los apoyos visuales dentro del rol a través de foros, pues se percibe una especial atención a estos aspectos por parte de los usuarios: «While the core of the “gameplay” occurs through reading and writing, strong visual aesthetics are a priority to players» (Dorey, 2017).

Cada cuenta, o más bien personaje, incluye un avatar y una firma (véase Anexo I) que muestra imágenes o fotografías del personaje, dependiendo de si este está representado por un dibujo o una persona real. El avatar aparece junto a cada mensaje que dicha cuenta publica en el foro. La firma, por su parte, aparece debajo del mensaje. Estos gráficos sirven de apoyo para terminar de imaginar la situación, pues tan solo con un vistazo a la pantalla el otro usuario puede proyectar en su mente una imagen en la que aparezcan los personajes.

Otro apoyo visual bastante característico de los foros de rol es el aspecto de los diálogos. Resulta muy común que las líneas de diálogo del personaje aparezcan con algún efecto de texto distintivo (como negrita o cursiva), o incluso en un color diferente al resto del texto.

3.3. ESTUDIO DE CAMPO: LA PERCEPCIÓN DE LOS USUARIOS DE FOROS DE ROL ACERCA DEL DESARROLLO DE SU ESCRITURA

Como ya hemos señalado a lo largo del trabajo, nuestra investigación carece de una puesta en práctica de la propuesta didáctica —en la que profundizaremos más adelante—. No obstante, para poder aportar datos y experiencias reales relacionados con los foros de rol y contar con información sobre la que apoyar nuestras decisiones a la hora de elaborar dicha propuesta, hemos realizado una investigación de campo con la que pretendemos suplir esa falta de resultados. A través de este estudio buscamos, principalmente, aproximar nuestro Trabajo de Fin de Máster al contexto de los foros de rol y conocer de primera mano cuál es la percepción de sus usuarios sobre el desarrollo de su propia escritura a lo largo de su recorrido como *rolers*.

3.3.1. Metodología de la investigación

Este trabajo de campo se compone de dos etapas distintas; cada una de ellas ha seguido un método de investigación muy distinto:

- En primer lugar, se realizó una fase preliminar en forma de *online focus group* con un grupo reducido de integrantes que compone la parte cualitativa de nuestra investigación. En esta primera fase, nuestro interés residía primordialmente en la observación y recolección inicial de datos.
- En segundo lugar, iniciamos una fase principal de investigación, con un enfoque más cuantitativo, en la que, a partir de los resultados de la primera fase, se elaboró y difundió un cuestionario, esta vez a una cantidad mayor de participantes. Esta parte de la investigación nos permitió sacar una serie de conclusiones con el fin de profundizar en el potencial de los foros de rol y su posible introducción en la enseñanza de ELE.

3.3.2. Fase preliminar: *online focus group*

3.3.2.1. Objetivos del encuentro

En esta primera fase, nos interesaba realizar una recogida inicial de información para asentar las bases del cuestionario que compondría la segunda fase. Para lograrlo,

decidimos finalmente celebrar un *online focus group*, una técnica de investigación que consiste en una reunión con un grupo reducido de individuos, en este caso usuarios de foros de rol, con los que discutir acerca del tema. Sondeamos e indagamos acerca de la visión que estos presentaban acerca de su propia experiencia y dirigimos poco a poco su atención hacia el desarrollo de su escritura.

Nuestro principal objetivo en todo momento fue profundizar en el objeto de nuestro trabajo, con el fin de diseñar un cuestionario adecuado para la fase principal de la investigación de campo. Buscábamos averiguar qué percepción tenía el grupo acerca del desarrollo de su propia escritura y de la del resto en su lengua materna mediante el uso de los foros. Además, pretendíamos comprender el funcionamiento general y las convenciones que los propios usuarios de estos foros dan por hecho, y también tanteamos brevemente las impresiones de los participantes sobre la implementación de esta herramienta durante el aprendizaje de una lengua extranjera.

Al mismo tiempo, nos interesaba conocer las experiencias, opiniones y perspectivas del grupo a lo largo de sus años en foros de rol para poder comprender el impacto de plataformas de estas características en la vida de sus usuarios, ya no solo en términos de escritura, sino también desde el punto de vista personal.

3.3.2.2. Perfil de los participantes

Para intervenir en esta reunión, escogimos a los administradores de *Time of Heroes*, un foro de rol de habla hispana. Por otro lado, para guiar y regular la conversación, yo misma actué como moderadora.

El perfil de los tres participantes en el *online focus group* era bastante similar: dos mujeres y un hombre, todos ellos españoles, de edades comprendidas entre los 25 y los 29 años. Los tres eran usuarios activos con una larga trayectoria dentro de los foros de rol en español, no solo como *rollers*, sino también como administradores y fundadores de foros. Su experiencia, por tanto, resultó de lo más enriquecedora, pues nos aportaron su opinión desde las dos perspectivas (*roler* y administrador) y pudimos profundizar en la complejidad de los foros de rol dependiendo del papel que desempeña cada usuario, como comprobaremos en el análisis de las intervenciones.

3.3.2.3. Procedimiento

El encuentro se celebró el 9 de agosto de 2018 y se mantuvo a través de un chat en línea en el que los cuatro integrantes —cada uno desde un punto geográfico distinto—

intercambiamos nuestras aportaciones de manera sincrónica. La conversación duró dos horas en total y se guardó para poder adjuntarla como muestra (véase Anexo II).

De manera previa a la reunión y con el fin de facilitar mi papel como moderadora, elaboré un guion (véase Anexo III) para organizar las diferentes preguntas de referencia que conducirían el debate. No obstante, a medida que avanzaba la conversación, se añadieron o se extendieron determinadas preguntas.

3.3.2.4. Análisis y reflexión de las intervenciones

A través del *online focus group*, pudimos obtener una gran cantidad de resultados acerca de diferentes aspectos relacionados con los foros de rol, entre ellos la evolución de la capacidad de producción escrita de los usuarios, su desenvolvimiento para crear historias y personajes desde cero, o incluso la repercusión que los foros han tenido en sus vidas. Primero de todo, queremos aclarar que estas conclusiones tan solo forman una primera base del estudio y que trazan las líneas que definirán la fase principal sobre la que extraer verdaderas conclusiones, que analizaremos en su momento.

El debate comenzó con una importante idea que los tres participantes parecían compartir: los foros de rol constituyen una parte importante de sus vidas, no solo como hobby sino como «algo más». Todos aseguraron llevar alrededor de diez años o más roleando, y no fueron capaces de dar una cifra exacta acerca de la cantidad de foros en los que han participado, aunque parece que el mínimo en todos los casos eran diez. Todos estos datos nos permiten observar que en el caso de los tres participantes, los foros de rol forman parte de sus diferentes rutinas y han conseguido mantener su motivación e interés mínimo durante una década.

Se trataron las diferentes ambientaciones de rol que existían y existen en la actualidad, lo cual evidencia el gran abanico de posibilidades temáticas que los foros ofrecen. Se hizo mención a las diferentes dinámicas dentro del mundo virtual del rol; es decir, aunque la producción escrita sigue el mismo patrón (usuarios roleando como un determinado personaje), dependiendo de la temática, a menudo se implementan otras modalidades, como pueden ser los combates. Estos datos confirman la versatilidad de los foros, sobre todo en cuanto a temas y funcionamiento; la herramienta permite que sea adaptada para cualquier clase de temática o necesidad.

Al preguntarles acerca del impacto que los foros han tenido en su vida, los participantes mencionaron varios aspectos, algunos relacionados entre sí: destacaron la

capacidad de documentación que desarrollaron para ser capaces de escribir determinadas historias, conocer a personas que ahora son grandes amistades o trabajar la empatía (ponerse en la situación de alguien que no es uno mismo). Los integrantes afirmaron que los foros les ayudaron a «aprender a escribir»; uno de los participantes contó su experiencia basándose en las redacciones que presentaba para clase cuando era más pequeño, que solían estar mejor que las de sus compañeros.

Para entrar en materia, se les preguntó cuál consideran que es la mejor parte de rolear y cuál la peor. Para la primera, se dieron varias respuestas, entre ellas crear personajes y desarrollarlos sin que estos se estanquen o conectar con alguien («de repente aparece alguien que lo completa [al personaje], es muy bonito cuando se crea un proyecto conjunto con los demás»). Con esta pregunta, apreciamos que todos los participantes terminaron dirigiendo su atención principalmente hacia lo enriquecedor que les resulta construir los personajes y las historias con otras personas: «Aprendes mucho de las otras personas, de su manera de escribir, y consiguen que quieras mejorar la calidad de lo que haces. Como una competencia sana».

En cuanto a la peor parte del rol, los tres coinciden en que a veces resulta complicado convivir con tantas personas en un mismo foro y se producen desencuentros o malentendidos («hay de todo, cada cual más extraño pero como la vida misma, al final se tiene que establecer una convivencia que no siempre es saludable»). También señalan los bloqueos o estancamientos en ciertas ocasiones a la hora de rolear. Cuando les preguntamos sobre cómo manejan estos bloqueos, cada uno reacciona de manera diferente: esperar unos días para descansar, imaginar situaciones que les motiven más, obligarse a escribir aunque no les apetezca —por miedo a que al alargarlo termine costándoles incluso más—, o hasta cambiar de personaje.

En relación a la cantidad de personajes que suelen llevar, parece que los tres llegan a un consenso: el número habitual y adecuado debe rondar entre tres o cuatro, aunque reconocen que en muchas ocasiones suelen ocupar más. Uno de los participantes apunta que llevar más personajes suele acarrear un pobre desarrollo de todos ellos; sin embargo, otra integrante se mostró en desacuerdo, defendiendo que todo depende de la persona y el tiempo disponible del que disfrute.

Sobre rolear con gente conocida o desconocida, parecen existir variedad de opiniones, aunque en general se consideran bastante exigentes. Suelen tender a rolear

con personas conocidas porque resulta más cómodo y fluido gracias a la confianza ya creada, pero reconocen que para ello primero uno debe aventurarse a rolear con desconocidos. Al preguntarles por esa confianza formada, todos coinciden en que se construye a partir de la relación que uno crea con los otros usuarios fuera de rol, ya sea a través del envío de MP o en el Chatbox, entre otras opciones. A raíz de esto, les preguntamos por las amistades creadas a partir de los foros; consideran la plataforma como «una ventana abierta a conocer gente» e incluso comentaron que supone «otra manera de socializar, quizá más fácil para las personas tímidas o con problemas sociales». Sus impresiones, por tanto, nos llevan a pensar que los foros de rol pueden tener un impacto enriquecedor desde el punto de vista social y personal, sobre todo en aquellos usuarios —o en el caso de nuestro estudio, alumnos— que muestren una personalidad más introvertida.

A continuación, les realizamos una serie de preguntas con la intención de que a través de ellas los participantes compararan cómo era su rol cuando empezaron y cómo es ahora. Por ejemplo, reconocen haber releído *posts* y fichas de personajes antiguos que recordaban con cariño y descubrir que ahora les da «vergüenza»: «Es como ver algo que te gustaba mucho de niño y que ahora no te parece tan espectacular». Esto tan solo refuerza la idea de que a través de los foros se produce esta evolución de sus capacidades como escritor y creador. Cuando les preguntamos por las diferencias entre sus primeros personajes y los de ahora, todos concuerdan en varios aspectos: los personajes actuales tienen mayor profundidad, describen más sensaciones y sentimientos, detalles, etc. En definitiva, los tres integrantes afirman que sus primeros personajes eran mucho más planos que los actuales.

Respecto a las tramas, ocurre un fenómeno similar; es más, comentan que en la mayoría de ocasiones «trama y personaje van de la mano, la evolución por la que pasa en ambos casos es similar». Al comparar las antiguas y las actuales, concuerdan en que en el presente son más profundas y emocionales. Les preguntamos si prefieren planificar previamente lo que va a ocurrir en cada tema o no; sus respuestas fueron dispares. Para la mayoría, depende de cada situación y, sobre todo, del usuario con el que vayan a rolear; se suelen adaptar al caso concreto, pero al final todos parecían concordar en que suele ser conveniente una planificación previa, aunque solo sea superficial.

Al preguntarles si realizan una revisión de sus *posts* antes de enviarlos, los participantes presentan comportamientos diferentes: uno lo envía sin releer, otro lo revisa varias veces y el último lo va releiendo conforme lo escribe. Observamos, por tanto, procesos de escritura muy distintos, tal y como ya reflexionábamos dentro de nuestro marco teórico; cada escritor muestra un comportamiento diferente ante su PE, lo cual resulta muy interesante y enriquecedor para un aula de ELE.

Sobre la longitud de sus composiciones, al igual que ocurría con la pregunta anterior, las respuestas fueron bastante diferentes; no obstante, todos tienden a creer que han aumentado el número de palabras y líneas, pues al madurar su escritura de algún modo esta exige detenerse más en ciertos aspectos: «Sientes la necesidad de describir más cosas, como pensamientos, sensaciones o incluso un ruido lejano que da más realismo a la situación que describes».

Los participantes también parecen percibir con el paso del tiempo una mejora en la calidad de los *posts*, en relación con diferentes aspectos lingüísticos y textuales: ortografía, gramática, orden del texto, puntuación, profundidad, etc. Una de las integrantes llegó a afirmar que «más que mejores *rollers*, creo que somos mejores ‘escritores’». Ante esta afirmación nos mostramos un tanto escépticos, por lo que consideramos necesario realizar un breve apunte. Resulta evidente que ambos papeles —escritor y *roler*— se encuentran muy relacionados: un *roler* debe ser buen escritor para proyectar las ideas, pensamientos y emociones de su personaje. Pero su tarea no acaba aquí. También debe ser buen lector y, de alguna forma, interlocutor: un buen *roler* es capaz de analizar, apreciar e interpretar cada detalle de la PE del usuario con el que rolea (es decir, es un buen lector crítico), y además, a partir de sus interpretaciones, sabrá responder a la información que recibe previamente del otro *roler* con una composición adecuada, y le brindará todos los instrumentos necesarios para que el otro pueda continuar con la historia (domina la interacción en línea). En definitiva, consideramos que rolear contribuye a formar a un escritor crítico, pero ser un buen escritor no garantiza ser buen *roler*, puesto que la dimensión de responsabilidades de este abarca un espacio mayor.

Ninguno de los integrantes del debate ha roleado nunca en una lengua extranjera, aunque uno de ellos reconoce habérselo planteado en alguna ocasión para mejorar su segunda lengua. Ante la opción de intentarlo, una de las participantes reconoce que le

interesaría probarlo, en especial con lenguas que estuviera estudiando en ese determinado momento; los otros se muestran más indecisos por no considerar que tengan el suficiente nivel para intentarlo en la actualidad, pero afirman que les parece una herramienta muy útil para el aprendizaje de idiomas. Comprobamos, por tanto, que el nivel de lengua del aprendiente resultará decisivo a la hora de introducir los foros como recurso educativo, pues corremos el riesgo de plantearle una actividad demasiado compleja para su nivel de destrezas escritas y provocar tal vez inhibición por su parte, cuando nuestro objetivo es totalmente lo opuesto.

Finalmente, los tres participantes animan a cualquier persona interesada en el mundo de los foros de rol a probarlo, independientemente de si les gusta escribir o no. Comentan que existen ciertos prejuicios ante este tipo de afición y que es posible que resulte un poco extraño de primeras para aquellos que no lo conocen, pero aseguran que, una vez lo prueban, «a la larga, todos suelen quedarse». Les preguntamos si tienen algún consejo para principiantes, y sus respuestas coinciden: encontrar aquello que les motive a rolear —historia y personaje—, leer con atención, escuchar al resto y no ponerse límites. «Es momento de descubrir».

3.3.3. Fase principal: trabajo de campo

3.3.3.1. Objetivos de la investigación

Una vez hubimos dado los primeros pasos para conocer de cerca los foros de rol a través del *online focus group*, comenzamos la fase principal de nuestro estudio de campo. En esta ocasión, el procedimiento de investigación escogido fue una encuesta, confeccionada a partir de las intervenciones y reflexiones de la fase preliminar, que se trabajó mediante Google Forms.

La encuesta trataba de conocer la percepción generalizada que los usuarios de foros de rol presentan acerca del posible desarrollo de su escritura a través de la herramienta. De esta forma, perseguimos obtener la percepción de usuarios reales con tal de corroborar la posterior hipótesis de nuestra propuesta didáctica, destinada a futuros usuarios de la lengua meta.

Con este cuestionario, también buscábamos ampliar la información recogida anteriormente acerca de los foros de rol y contrastar los diferentes intereses, opiniones y

actitudes que muestran sus usuarios sobre varios aspectos relacionados con la plataforma.

3.3.3.2. Hipótesis del estudio

La hipótesis principal de la que parte nuestro estudio de campo —y paralelamente una de las ideas que sustentan la elaboración del presente TFM— es la siguiente: los foros de rol contribuyen al desarrollo de las destrezas escritas de sus usuarios. Cabe señalar que somos conscientes de que a través de nuestra investigación no podremos obtener resultados reales que constaten esta afirmación, sino que pretendemos conocer, como ya señalábamos, la percepción que tienen los usuarios acerca de esta hipótesis.

3.3.3.3. Diseño del cuestionario

Como ya adelantábamos anteriormente, la elaboración de la encuesta estuvo marcada por las líneas que se trazaron a partir del *online focus group*. Las experiencias compartidas por usuarios veteranos en foros de rol nos permitieron enfocar la atención de nuestro estudio en diferentes aspectos que consideramos oportunos para nuestra futura propuesta didáctica.

Para comenzar el cuestionario (véase Anexo IV), realizamos una breve introducción de carácter sociológico con el fin de conocer el perfil de los sujetos que formarían parte de la muestra: sexo, edad, nacionalidad y lengua materna.

Después se introdujeron dos preguntas muy significativas: cuántos años lleva utilizando foros de rol y qué temáticas suele disfrutar más. Tal vez puedan parecer dos cuestiones poco relacionadas, pero en realidad las dos comparten el mismo aspecto clave: la motivación. Nos interesaba explorar la cantidad de tiempo que un usuario promedio puede llevar utilizando foros de rol y, al mismo tiempo, conocer cuáles son las ambientaciones que consiguen captar más *rolers*.

A continuación, presentamos una batería de 20 afirmaciones en las que los sujetos debían señalar su grado de conformidad siguiendo el modelo de la escala de Likert, siendo 1 totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo. Optamos por la escala de Likert como herramienta de medición debido a que su aplicación nos permitía observar una graduación de las diferentes respuestas posibles. A través de las afirmaciones, tratamos de que el sujeto fuera dirigiendo su atención hacia cómo se había desarrollado o no su escritura a través de su participación en foros.

Una vez completada toda la batería de afirmaciones, se les pidió que marcaran entre diferentes aspectos relacionados con la redacción de textos literarios aquellos que consideraban que habían mejorado a través del rol. Incluimos un campo adicional en blanco, en caso de que quisieran añadir un elemento que no se encontrara entre los expuestos.

Finalmente, abordamos la posibilidad de rolear en un foro en otra lengua distinta a la materna a través de tres preguntas, una obligatoria y dos opcionales. En la primera, preguntamos a los participantes si habían roleado alguna vez en un idioma que no fuera el suyo —y, en caso afirmativo, que indicaran cuál—. Para cerrar el cuestionario, lanzamos dos preguntas abiertas que los sujetos podían responder o no, dependiendo de su propia experiencia. En la primera, en caso de que hubieran respondido «sí» a la pregunta obligatoria, les preguntamos cómo fue su experiencia y si creían que había contribuido o no a mejorar su nivel de idioma. En la segunda, en caso de que hubieran respondido «no» anteriormente, les preguntamos si les gustaría o no intentar rolear en otro idioma, y por qué.

El motivo de que dejáramos abiertas las respuestas a estas últimas preguntas era porque nos interesaba profundizar en las experiencias y opiniones de los usuarios ante la posibilidad de trabajar con foros de rol para el aprendizaje de segundas lenguas, pues no contamos con otros estudios sobre los que basar nuestra propuesta y decidimos investigar qué postura mostraban al respecto aquellos usuarios que tal vez lo hubieran probado en algún momento.

3.3.3.4. Perfil de los participantes

El cuestionario estaba dirigido exclusivamente a usuarios de foros de rol, preferentemente hispanohablantes. En este caso, al contrario que en el *online focus group*, los sujetos fueron aleatorios; es decir, el cuestionario se difundió por toda la comunidad de foros de rol de habla hispana, por lo que no realizamos una selección personal de los sujetos. La muestra obtenida alcanza un total de 354 participantes; no obstante, se descartaron 5 sujetos tras detectar contradicciones en las respuestas proporcionadas que mostraban falta de rigor en la participación; por tanto, la cantidad de la muestra definitiva es de 349 sujetos.

A pesar de que los sujetos fueron aleatorios, a través del cuestionario pudimos conocer sus perfiles e identificar al grupo de participantes. Por un lado, un 65% eran mujeres, un 32,1% hombres y un 2,9% no se identificó con ninguno de los anteriores.

Sexo:

349 responses

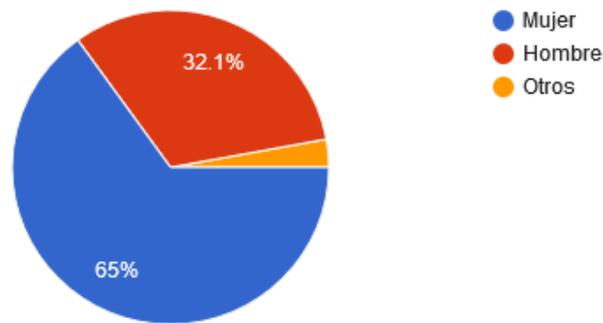


Ilustración 1: Baremo de sexo.

En cuanto a la edad de los participantes, resulta complicado estimar una edad media, pues las respuestas varían dentro de un rango muy amplio. No obstante, podemos establecer que el 41,5% de los sujetos tenían entre 20 y 25 años; el 31,5%, entre 25 y 30; el 14,3%, más de 30; el 11,7%, entre 15 y 20; y, finalmente, un 0,9%, menos de 15.

Edad:

349 responses

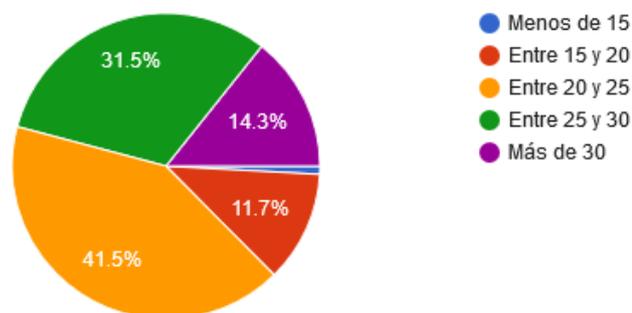


Ilustración 2: Baremo de edad.

Respecto a la nacionalidad, un 63,3% de los participantes respondieron España, un 12,9% México y un 9,7% Argentina. El 14,1% restante se divide en porcentajes más pequeños, todos procedentes de países hispanos.

Nacionalidad:

349 responses

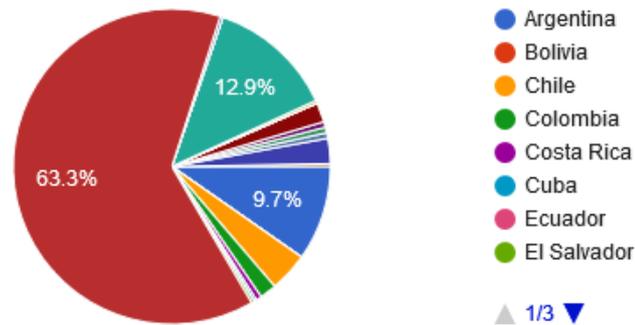


Ilustración 3: Baremo de nacionalidad.

Por otra parte, al preguntarles por su lengua materna, aunque un pequeño porcentaje (5,1%) se consideraba bilingüe (español y otro dialecto de España), la gran mayoría respondió español (94,9%).

¿Cuál es su lengua materna?

349 responses

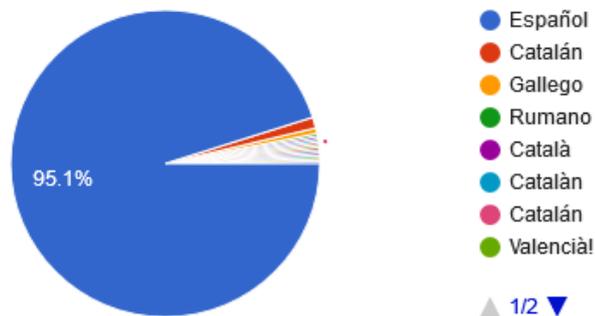


Ilustración 4: Baremo sobre la lengua materna.

3.3.3.5. Conclusiones de los datos

A partir de los resultados obtenidos a través del cuestionario (véase Anexo V), hemos podido extraer una serie de conclusiones:

- Los usuarios de foros de rol son capaces de percibir un desarrollo considerable en sus escritos a lo largo de su trayectoria como *rolers*:
 - Por una parte, consideran que sus *posts* actuales tienen una mayor calidad general que los antiguos. Al profundizar más en este desarrollo, detectamos que los sujetos afirman que en la actualidad escriben más líneas por *post*, tienen más ideas para sus mensajes y perciben una mayor profundidad y detalle que la que se podía apreciar en sus publicaciones más antiguas.
 - Destacan aspectos como la imaginación, creatividad e ideas, la profundidad del personaje, la narración de sucesos y la profundidad de las descripciones.
 - Se muestran en general orgullosos de sus producciones, a las que regresan pasado un tiempo para releerlas, por lo que podemos considerar que existe un importante papel del factor afectivo.
- Los procesos de escritura varían notablemente de un *roler* a otro; al igual que no hay dos escritores iguales, no podemos esperar que los usuarios de foros sigan un mismo proceso a la hora de rolear. En este proceso también influirá, por descontado, la interacción con el otro usuario.
 - Se observa un interés especial por el cuidado en la presentación final del escrito: la tendencia general de la mayoría de sujetos es de realizar una revisión del texto antes de publicarlo.
 - Por otro lado, en cuanto a la planificación de los temas, detectamos respuestas variadas con una ligera tendencia hacia la planificación, por lo que podemos concluir que la balanza se inclina más hacia el lado de una puesta en común previa entre los usuarios implicados; no obstante, también es considerable la cantidad de sujetos que prefieren improvisar, por lo que consideramos que se trata de una decisión que dependerá en muchas ocasiones de las preferencias individuales y personales de cada *roler*.
 - Apreciamos, también, una tendencia frecuente a utilizar la música como recurso para fomentar la creatividad e imaginación.
- No parece existir un patrón de semejanza o no en la relación entre personaje y *roler*, sino que se trata de un suceso más bien a nivel individual, pues depende por completo de la persona en cuestión. En las preguntas acerca del personaje,

no pudimos obtener una idea sobre si los personajes tienden a parecerse al usuario o no, puesto que cada *roler* parece desarrollar una preferencia distinta.

- Los foros de rol fomentan el trabajo colaborativo y, por descontado, la interacción entre los usuarios, que parece ser una de las características que mayor motivación provocan en ellos para continuar roleando.
 - Se muestran abiertos a rolear con desconocidos y afirman haber iniciado muchas amistades a través de los foros.
 - Reconocen haber aprendido de otros compañeros, tanto a nivel de rol como a nivel personal, por lo que detectamos un claro potencial de aprendizaje colaborativo.
 - Asimismo, el hecho de que los escritos estén destinados a ser leídos y respondidos por otro usuario genera una especie de competencia sana que, según afirman, promueve que se muestren exigentes con sus propias producciones.
- Los foros de rol consiguen mantener la motivación sostenida de sus usuarios, en muchas ocasiones durante largos periodos de tiempo: casi la mitad de los participantes afirmaban llevar utilizándolos desde hace más de nueve años. Además, se detectó una gran cantidad de sujetos que afirmaba que los foros habían tenido un gran impacto en su vida personal. Un alto número de sujetos llegan a considerar el rol como un medio para desconectar de otras actividades. Podemos considerar, por tanto, que los foros también pueden convertirse en una herramienta de apoyo a nivel personal para aquellos más introvertidos o para individuos que necesiten una actividad que les permita desconectar de otras.
- El rol en una lengua distinta a la materna parece ser una práctica más común de lo esperado al inicio de nuestro estudio. La lengua más empleada por hispanohablantes, sin contar la materna, es el inglés. La mayoría de sujetos consideran que la práctica contribuyó a mejorar su nivel en la lengua extranjera. Observamos en algunos testimonios que la práctica resultó pesada, puesto que la expresión en una segunda lengua puede ser complicada, sobre todo en un plano más literario como el que plantea el rol, pero parecen concordar en que los resultados merecieron el esfuerzo.

- Los usuarios que nunca han roleado en una lengua extranjera se dividen entre los que se muestran más abiertos a la idea y los que se cierran por completo debido a diferentes motivos:
 - Por una parte, los primeros no descartarían probarlo en algún momento; no obstante, observamos una preocupación a lo largo de diferentes testimonios por considerar que no poseen el nivel suficiente como para probarlo, lo cual provoca que se sientan intimidados ante la idea.
 - Por otro lado, otros se muestran directamente opuestos a intentarlo, ya sea por falta de nivel, confianza, tiempo o incluso recursos.

3.4. LOS FOROS DE ROL EN EL AULA DE ELE: UNA NUEVA HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE

Teniendo en cuenta lo expuesto en los anteriores apartados, surgen nuevas cuestiones: ¿cómo encaja un foro de rol como herramienta de aprendizaje en un curso de ELE? ¿Cuáles son los puntos fuertes de una propuesta de estas características? ¿En qué aspectos parece flaquear? Desgraciadamente, como venimos advirtiendo, para esta investigación no ha resultado posible llevar a la práctica nuestra propuesta, por lo que no podemos basarnos en resultados reales para analizar y reflexionar acerca de esta serie de preguntas. Sin embargo, tratando de apoyarnos en los resultados del estudio de campo anterior y en la propia experiencia utilizando este tipo de plataformas, hemos elaborado una lista con las ventajas que pueden proporcionar los foros de rol a una clase de segundas lenguas y, al mismo tiempo, otra lista con aquellos posibles inconvenientes que consideramos que pueden presentarse a lo largo del desarrollo activo de la propuesta. En relación a estos últimos, también hemos añadido algunas opciones para solventarlos.

3.4.1. Ventajas

- El foro de rol presenta para la enseñanza de ELE una práctica de escritura colaborativa diferente e innovadora. El rol ofrece una alternativa a las prácticas de escritura más tradicionales, abordando la PE como una especie de juego.
- Se beneficia de los avances de las TIC e Internet, explotando al máximo los recursos de los que disponemos en la actualidad. A menudo, los docentes no

consiguen sacarles todo el partido posible, sea por falta de tiempo o de conocimiento.

- El rol por foro permite ser más consciente de los errores lingüísticos —en comparación a otras actividades de rol, enfocadas en el habla oral—, pues estos quedan registrados en la plataforma, lo cual facilita llevar un control sobre aquellos aspectos en los que el aprendiente puede mejorar.
- Promueve el aprendizaje autónomo, pues son los aprendientes los encargados de administrar su tiempo y trabajo. Además, convierte al alumno en protagonista de la actividad, mientras que el profesor permanece en segundo plano, en el papel de guía y moderador.
- Es un recurso aplicable tanto en cursos presenciales como a distancia. El funcionamiento y acceso al foro lo convierte en el instrumento perfecto especialmente para el segundo tipo de cursos.
- Al tratarse de una herramienta asincrónica, el aprendiente puede gestionar su tiempo como mejor le convenga y trabajar en el momento en el que sus circunstancias personales le permitan. Además, posibilita que aprendientes de todas partes del mundo conecten, se comuniquen y trabajen en equipo, independientemente de su localización geográfica.
- Fomenta el trabajo en equipo y el compañerismo, por lo que sirve de ayuda al docente que busque mejorar el ambiente dentro del grupo. El foro promueve la interacción y puede llegar a reforzar las relaciones entre los compañeros, se conozcan previamente o no.
- El foro tiene un gran potencial en cuanto a motivación —como hemos podido comprobar mediante nuestro estudio—, por lo que la herramienta puede servir para cambiar la visión de ciertos aprendientes sobre la escritura en español, o incluso del aprendizaje del español en general.

3.4.2. Inconvenientes

- Usar el foro requiere medios necesarios, es decir, acceso a ordenadores e Internet. En el caso de cursos presenciales, es posible que nuestra aula no cuente con estos recursos, por lo que la práctica se vería obligada a ser relegada al tiempo fuera de clase. Tal vez por este motivo, esta herramienta resulta tan

interesante para cursos en línea. No obstante, no descartamos la posibilidad de llevarlo a un aula física y a un curso extensivo en el que la propuesta encaje bien. El profesor podría beneficiarse de esta falta de medios convirtiendo la práctica de rol en una especie de deberes para sus alumnos, mientras que el resto de tareas se pueden ir avanzando en el aula.

- Aunque el profesor permanezca en un segundo plano, la actividad implica que supervise muchos trabajos y, por tanto, grandes extensiones de texto. Este control exige una cantidad de tiempo del que tal vez el docente no disponga. Una posible solución para este problema —con el que ya hemos contado en nuestra posterior propuesta— es la supervisión entre compañeros; puesto que los alumnos ya van a leer los escritos de otro compañero, resulta natural esta evaluación por parte del otro. De esta forma, la autoevaluación y la evaluación del compañero se convierten en ejes fundamentales de la tercera fase de la PE, según el enfoque basado en el proceso.
- La competencia digital puede convertirse en un obstáculo en casos en los que se presente una profunda carencia de ella:
 - Por parte de los aprendientes, en casos en los que el grupo proceda de un contexto en el que la tecnología no esté tan presente como en otros países.
 - Por parte del docente, quien no cuente con las habilidades informáticas necesarias para desenvolverse adecuadamente. Es necesario señalar, no obstante, que nuestra propuesta trabaja con la página de Foroactivo, que cuenta con funcionamiento muy intuitivo y fácil de seguir; por otro lado, existen numerosos tutoriales en Internet sobre el manejo y administración de foros, por lo que si el docente está verdaderamente interesado, puede lograr suplir sus carencias con todos estos apoyos.
- Por más que el docente introduzca la propuesta en el curso con todo su entusiasmo, debemos tener en cuenta que cabe la posibilidad de que a un grupo determinado no termine de convencerle. Por ello, resulta muy importante que el profesor escuche a sus alumnos, se moleste en conocer sus intereses, inquietudes y expectativas para poder adaptar su propuesta y lograr motivar al grupo.

4. PROPUESTA DIDÁCTICA

El siguiente apartado representa la convergencia de todos los aspectos tratados a lo largo del trabajo; un ejemplo de puesta en práctica ficticio que intenta responder a las necesidades de un grupo de alumnos determinado, con el propósito de adaptar el potencial de los foros de rol al aula de ELE. Para ello, analizaremos las características del grupo meta hipotético, luego estableceremos la metodología que seguirá el docente y, finalmente, presentaremos la propuesta didáctica.

Como observación, resulta pertinente aclarar que para nuestra propuesta nos hemos decantado por un grupo de nivel entre B2 y C1 porque hemos considerado que es a partir de un nivel B2 cuando podemos trabajar y profundizar mejor en rasgos característicos de la escritura creativa. No obstante, no descartamos la posibilidad de trabajar con foros con niveles más bajos —pues, como vimos anteriormente, tanto el *MCER* como el *PCIC* contemplan la escritura creativa en niveles iniciales—, solo que su implementación en estos casos debe realizarse conscientes de las limitaciones de nuestros aprendientes y en ningún momento exigirles una tarea por encima de sus posibilidades, hasta el punto de provocar la inhibición.

4.1. DATOS DEL GRUPO META

- **Tipo de curso:** curso extensivo de ELE para niveles avanzados. Se imparte a distancia a través de una plataforma Moodle. Durante la propuesta se utilizará paralelamente el foro.
- **Duración del curso:** 9 meses
- **Nivel:** B2/C1
- **Número de alumnos:** 20
- **Nacionalidad:** Estados Unidos, Francia, Italia, Hungría y Australia
- **Descripción del grupo:** jóvenes universitarios, entre 18 y 25 años, que estudian carreras relacionadas con literatura, idiomas y traducción. Tienen especial interés por mejorar su destreza escrita en la lengua extranjera. Nunca han participado en foros de rol y, por tanto, desconocen su funcionamiento. Proceden de países repartidos por diferentes continentes, por lo que la

diferencia horaria imposibilita realizar actividades sincrónicas de comunicación.

4.2. METODOLOGÍA

Tras considerar las diferentes características que hemos analizado previamente acerca de cómo la PE se desarrolla en un foro de rol, podemos determinar que la metodología más adecuada para abordar este tipo de herramienta de PE dentro de la enseñanza de ELE es el enfoque basado en el proceso.

El rol en foro permite a los aprendientes ser más conscientes de la serie de fases que atraviesan a lo largo de su proceso como escritores de un modo más natural, pues ellos mismos irán experimentando la necesidad de planear, textualizar y revisar, siguiendo las diferentes fases de Hayes y Flower (1980) que ya establecíamos en nuestro marco teórico.

Los principios de este enfoque didáctico se han plasmado en nuestra propuesta didáctica a lo largo de diferentes semanas de actividad. Dado que se trata de un curso a distancia, no podemos hablar de «sesiones», sino de semanas en las que los aprendientes accederán a la plataforma cuando sus horarios se lo permitan.

4.3. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

4.3.1. Semana 1: creación del foro

Las decisiones que se tomen durante esta primera semana de nuestra propuesta condicionarán el tipo de rol que los aprendientes llevarán a cabo, pues para poder iniciar el resto de actividades, es imprescindible que la clase llegue a un consenso y establezca qué temática de rol quieren desarrollar.

En primer lugar, el docente debe crear la plataforma en la que se realizará todo el trabajo de la propuesta. Para ello, proponemos la página Foroactivo, la cual permite crear foros gratuitos a través de una interfaz muy accesible e intuitiva. Con el objetivo de ejemplificar este proceso, hemos creado un foro de muestra al que iremos añadiendo las diferentes categorías a medida que estas resulten necesarias (para consultar la estructura completa del foro, véase Anexo VI).

Para esta primera semana, las únicas secciones que el docente debe crear son las correspondientes a la categoría de «Introducción al foro», que podemos dividir en «Información sobre el foro», «Espacio de debate» y «Dudas y sugerencias». Para la propuesta, partimos de la idea de que los compañeros ya se conocen a través de la plataforma Moodle en la que se imparte el curso, pero no han mantenido conversaciones más allá de los debates de clase, por lo que no dedicaremos un espacio a realizar presentaciones.

Dentro de «Información sobre el foro», el docente abre un tema con información acerca de los foros de rol en general (véase Anexo VII), puesto que los aprendientes desconocen esta funcionalidad de los foros. El objetivo de este tema es aclarar cualquier duda posible acerca de la herramienta. En caso de que los alumnos tengan alguna pregunta, pueden abrir un tema en «Dudas y sugerencias» para aclararlas entre todos.

Luego, dentro de «Espacio de debate», el profesor abre otro tema con el propósito de establecer una temática para el foro. Este será el punto sobre el que girará la primera semana, puesto que la elección condicionará el resto de la propuesta. A finales de semana, el docente cierra el tema de debate y abre otro tema dentro de «Información sobre el foro» que recogerá todas las decisiones tomadas en el anterior debate y resumirá brevemente la ambientación establecida (véase Anexo VIII). Para poder avanzar en la presentación de nuestra propuesta, hemos imaginado una decisión ficticia de nuestro grupo meta, el cual ha votado en mayoría que quieren que la temática y la ambientación del foro giren en torno a la serie *Stranger Things*⁶.

4.3.2. Semana 2: creación de personajes

El objetivo principal de esta etapa es conseguir que los aprendientes creen al personaje que desarrollarán más tarde en el rol. El docente debe transmitir a su grupo la importancia de su trabajo durante esta semana, pues el resultado determinará en gran medida sus opciones a la hora de rolear.

Para esta semana, el profesor ya puede abrir la siguiente categoría del foro, destinada a todas las subcategorías relacionadas con la planificación del rol. En esta segunda semana tan solo necesitaremos una sección específica para toda la información

⁶ Serie de televisión de Netflix, creada por los hermanos Duffer y estrenada en 2016, con influencias del cine fantástico de los ochenta. Sus protagonistas son un grupo de niños que viven en el pueblo ficticio de Hawkins y que son testigos de la desaparición del pequeño Will Byers, momento a partir del que comienzan a sucederse una serie de espeluznantes sucesos.

relacionada con los personajes. El docente abre, por un lado, un tema en el que los alumnos pueden registrar qué personaje desean rolear. Como la temática de la propuesta pertenece a un universo ya creado, los aprendientes pueden escoger un personaje canon —es decir, uno de los personajes ya existentes en la serie—. Si por el contrario no les convence ninguno de ellos, también pueden crear uno completamente original. En caso de que dos o más compañeros quieran el mismo personaje, se puede resolver con un simple sorteo.

Independientemente de si los aprendientes llevan a un personaje canon u original, el requisito que todos deben cumplir para el final de esta semana es haber completado la ficha de personaje (véase Anexo IX), que publicarán posteriormente dentro de la subcategoría sobre personajes. En la misma subcategoría, el profesor publica un modelo de ficha para que los alumnos tan solo tengan que rellenar todos los campos, los cuales dependerán de la temática del foro. Si el docente lo considera necesario, puede abrir un tema aparte para registrar los distintos avatares que se van a utilizar, para evitar repeticiones de actores.

4.3.3. Semana 3: asignación de las parejas y elaboración del plan de rol

Una vez todas las fichas de personaje se han publicado en el foro, el profesor distribuye a los alumnos en varios grupos en función del tipo de personaje que han escogido —estudiantes, habitantes de Hawkins, etc.— y el nombre de sus cuentas aparecerá en el color del grupo al que hayan sido asignados.

Durante esta semana, los aprendientes se centrarán en trazar las primeras líneas sobre la historia que rolearán más adelante. Para estas tramas, ya que contamos con un grupo meta de número par, hemos decidido dividir a los alumnos por parejas, de modo que los temas de rol se desarrollen entre dos personas y así garantizar un ritmo de publicación más dinámico.

La asignación de parejas se realizará de forma aleatoria con la herramienta *Random.org*. El docente crea un listado de los 20 aprendientes en el que cada uno esté representado por un número y utiliza la herramienta para unir a las parejas por sorteo. Proponemos este sistema con el objetivo de establecer lazos entre compañeros que tal

vez todavía no se conozcan demasiado. Una vez las parejas estén asignadas, el profesor publica el listado en una nueva sección, «Planificación de temas».

Dentro de esta misma subcategoría, los alumnos tendrán que publicar a lo largo de la semana una planificación sobre el tema de rol que iniciarán a partir de la semana siguiente, mínimo de unas cinco líneas de extensión. Para ello, las parejas tendrán que decidir qué tipo de trama les interesa rolear juntos y llegar a puntos en común. En caso de que las parejas se sientan muy perdidas, el profesor puede ofrecer un cuadro con preguntas sobre las que desarrollar dicha planificación del tema de rol (véase Anexo X).

4.3.4. Semana 4, 5, 6 y 7: desarrollo del tema de rol y autoevaluación

Para comenzar el rol *per se*, el profesor añade las secciones con los diferentes escenarios de la ambientación dentro de la categoría pertinente («Zona de rol»). Puede guiarse por las planificaciones de rol que los alumnos realizaron en la semana 3 para determinar qué apartados son necesarios.

Una vez las subcategorías se encuentran registradas en el foro, las parejas de aprendientes pueden abrir su tema de rol bajo el título que ambos consideren. A lo largo de estas cuatro semanas, la tarea de los *rolers* está enfocada al desarrollo de los diferentes temas, la interacción entre ellos y su autoevaluación. Con tal de garantizar una velocidad de respuesta dinámica, los *posts* tendrán una extensión entre 200 y 300 palabras. Para el proceso de escritura, el profesor puede recomendar que los aprendientes utilicen música de fondo para redactar sus *posts* (por ejemplo, la banda sonora de la serie *Stranger Things*).

Durante esta etapa, el papel del profesor puede actuar de dos formas distintas: de supervisor, leyendo los diferentes temas para asegurarse de que los aprendientes avanzan adecuadamente; o de narrador, adoptando un papel mucho más activo dentro de los diferentes temas.

En el caso de actuar como narrador, el profesor será el que marque la línea argumental del tema. Puede intervenir tan solo en los momentos en que los aprendientes se sientan más perdidos, para redirigir la historia, o bien puede marcar el inicio del tema, si los *rolers* no saben cómo empezar (véase Anexo XI).

Además, el profesor debe transmitir a la clase la importancia de la revisión de sus escritos a medida que avanza el rol. Para que los aprendientes conozcan los objetivos que se persiguen con el rol y cuenten con una serie de criterios con los que revisar sus *posts*, el docente les proporciona al principio de la semana 4 una lista de control (véase Anexo XII). Esta lista de control está diseñada desde la perspectiva de la corrección basada en el proceso; es decir, la actitud hacia la corrección que el docente adopta con esta lista es la de una corrección en la que el error se concibe como parte del proceso de escritura.

Por otra parte, cabe realizar una pequeña observación acerca de los indicadores recogidos en esta lista. Debido a que los objetivos de la propuesta se centran más en el desarrollo de aspectos como las descripciones, la narración, los diálogos, etc., los aspectos de carácter lingüístico se han desplazado a un segundo plano. No obstante, recordamos que la propuesta es completamente adaptable, por lo que el docente puede considerar la incorporación de nuevos indicadores lingüísticos directamente relacionados con el contenido de la programación de un curso en concreto, como forma de refuerzo para el aprendizaje.

Los aprendientes se asegurarán de que los temas de rol hayan concluido para el final de la semana 7.

4.3.5. Semana 8: evaluación del compañero y debate de conclusión

Durante esta última semana, los alumnos deben escribir una breve evaluación acerca de los *posts* de su compañero. Esta evaluación deberá incluir tres aspectos positivos sobre los textos del compañero y tres aspectos que considera que su compañero puede mejorar. Las evaluaciones se enviarán por correo al profesor, quien más tarde reenviará al otro compañero para que este pueda tomar nota de las observaciones.

Por otro lado, también se abrirá un tema de debate —dentro de la subcategoría «Espacio de debate»— que servirá de cierre. En este tema, los aprendientes pueden compartir cómo ha sido su primera experiencia en un foro de rol, cuál ha sido la parte que más han disfrutado y la que más les ha costado, qué les hubiera gustado hacer y no han podido, etc. De esta forma, pueden realizar una puesta en común de las diferentes experiencias vividas y, a la vez, reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje. Al

mismo tiempo, el profesor puede aprovechar y formular preguntas en relación con la propuesta, con el fin de mejorar aquellos aspectos que los aprendientes consideran que podrían funcionar mejor.

5. CONCLUSIONES

A lo largo del presente trabajo hemos tratado de abrir un nuevo campo de investigación y conocer un nuevo terreno dentro del ámbito de las TIC que puede ser digno de estudio de cara a su aplicación en ELE. Para todo ello, hemos buscado dar respuesta a multitud de interrogantes. Mediante nuestra investigación, hemos sido capaces de responder a muchos de ellos.

En primer lugar, podemos concluir que la producción escrita, tradicionalmente relegada a un plano secundario, merece ocupar un lugar igual de importante que el del resto de destrezas en la clase de ELE. La clave se encuentra en que esta recuperación del valor de la producción escrita se realice teniendo en cuenta los inconvenientes que los docentes de ELE han encontrado hasta la fecha.

Como ya hemos expuesto, la era tecnológica nos ha acercado herramientas que actualmente forman parte de nuestra rutina y que demandan que nos expresemos a través de un canal escrito. También la enseñanza ha experimentado su propia evolución tecnológica; en la actualidad, la enseñanza a distancia y las TIC avanzan de la mano, acercando cada vez más este tipo de educación a más gente. En este contexto, hemos presenciado el nacimiento de la interacción en línea, un tipo de interacción muy particular que ha condicionado y favorecido nuestra propuesta.

Los foros de rol, por su parte, han demostrado su gran potencial dentro del campo de la enseñanza de idiomas. Este recurso presenta grandes beneficios que resultan muy enriquecedores para el aula de ELE: gran versatilidad, aprendizaje autónomo, motivación sostenida, control de los errores, trabajo colaborativo al escribir e interactuar con otros compañeros, etc. A través de nuestro estudio de campo, hemos corroborado que la gran mayoría de usuarios han notado un considerable progreso de su escritura gracias a su participación en foros de rol, lo cual nos lleva a pensar que esta herramienta puede convertirse en un recurso atractivo y eficaz para los aprendientes de ELE. Al mismo tiempo, dicho estudio también nos ha permitido conocer que un número

considerable de usuarios de foros han roleado en un idioma diferente a su lengua materna, por lo que observamos que esta práctica ya se realiza de forma autónoma.

Recuperando los objetivos que planteábamos al inicio, una de las principales metas de nuestro estudio era formar escritores críticos mediante una propuesta innovadora. Tras haber profundizado en las diferentes metodologías respecto a la PE, podemos concluir que el enfoque de nuestra propuesta —basado en el proceso— encaja a la perfección con los foros de rol y, asimismo, cumple con el propósito que nos planteábamos.

En cuanto a nuestra propuesta didáctica, hemos podido establecer en ella las bases de lo que constituiría la introducción de los foros de rol en la enseñanza de ELE. Como hemos señalado con anterioridad, la propuesta puede ser adaptada a todo tipo de cursos, según lo considere el docente. Mediante el desarrollo teórico de la propuesta, hemos comprobado que resulta esencial que el profesor realice un uso adecuado de las TIC y, para ello, debe hacerse responsable de su propia competencia digital. Además, debe perseguir la innovación, con el fin de darle otra vuelta de tuerca a las infinitas posibilidades que las nuevas tecnologías nos ofrecen.

Tampoco podemos olvidarnos de aquellas cuestiones que permanecen todavía en el aire junto a nuevos interrogantes. Nuestro trabajo abre la puerta a nuevas investigaciones, tanto desde una perspectiva más teórica como práctica. Dado que en nuestro estudio no hemos podido trabajar nuestra propuesta con un grupo real, es esta última perspectiva la que nos interesa explorar especialmente en un futuro. Consideramos que, a partir de resultados reales de una propuesta de características semejantes a la expuesta anteriormente, seríamos capaces de analizar comportamientos, procedimientos y fallos y, por tanto, extraer nuevas e interesantes conclusiones.

Asimismo, este estudio establece una base desde la que comenzar otro tipo de investigaciones que no solo se limiten al campo de la enseñanza de segundas lenguas. El potencial de nuestro objeto de estudio puede trasladarse a otros ámbitos dentro de la educación —como en la enseñanza de materias como Literatura o Historia—, y también fuera de ella —en otros campos relacionados con las TIC, como pueden ser la programación o el diseño gráfico—. Los foros de rol constituyen en la actualidad toda una herramienta por descubrir desde diferentes ámbitos de investigación que sin duda animamos a seguir estudiando e incorporando en las prácticas docentes.

6. BIBLIOGRAFÍA

- CALZADILLA, M. E. (2002). «Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación». *Revista Iberoamericana De Educación. Vol. 29, n.º 1*. [Consulta: 6 de agosto de 2018]. Disponible en: <<https://rieoei.org/RIE/article/view/2868>>
- CASSANY, D. (1989), *Describir el escribir*. Barcelona: Paidós.
- _____ (1990). «Enfoques didácticos para la enseñanza de la expresión escrita». *Comunicación, lenguaje y educación. Vol.6*, pp.63-50. [Consulta: 7 de mayo de 2018]. Disponible en: < <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/126193.pdf>>
- _____ (1999). *Construir la escritura*. Barcelona: Paidós.
- _____ (2005). *Expresión escrita en L2/ ELE*. Madrid: Arco / Libros.
- CENTRO VIRTUAL CERVANTES. «Destrezas lingüísticas». *Diccionario de términos clave de ELE*. [Consulta: 17 de mayo de 2018] Disponible en: <https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/destreza_s.htm>
- COHEN, A. D.; CAVALCANTI, M. C. (1990). «Feedback on compositions: Teacher and student verbal reports». En B. Kroll (Ed.), *Second language writing: Research insights for the classroom*, pp. 155-177. New York: Cambridge University Press.
- CONSEJO DE EUROPA (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Secretaría General Técnica del MEC, Anaya e Instituto Cervantes. [Consulta: 27 de julio de 2018]. Disponible en: <https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf>
- _____ (2018). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Companion Volume with New Descriptors*. [Consulta: 29 de julio de 2018]. Disponible en: <<https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors-2018/1680787989>>
- CONTRERAS, N. (2008). «La enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras y las TICs: el caso del Español como Lengua Extranjera (ELE)». *Revista electrónica de*

- Iniciación a la Investigación de la Universidad de Jaén*. Jaén, España. [Consulta: 2 de agosto de 2018]. Disponible en: <<http://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/ininv/article/download/233/214>>
- COOPERBERG, A. F. (2002). «Las herramientas que facilitan la comunicación y el proceso de enseñanza-aprendizaje en los entornos de educación a distancia». *RED. Revista de Educación a Distancia*, núm. 3. Murcia, España. [Consulta: 1 de agosto de 2018]. Disponible en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54700302>>
- CSENGE, Z. (2012). *Adventures in the Classroom: Creating Role-Playing Games Based on Traditional Stories for the High School Curriculum* (Tesis de maestría). East Tennessee State University, Johnson City, TN. [Consulta: 1 de marzo de 2018]. Disponible en: <<https://dc.etsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2662&context=etd>>
- _____ (2017). *Collaborative Storytelling 2.0: A Framework for Studying Forum-Based Role-Playing Games* (Tesis de doctorado). Bowling Green State University: Harvard University Press. [Consulta: 29 de mayo de 2018]. Disponible en: <https://etd.ohiolink.edu/!etd.send_file?accession=bgsu148959123885058&disposition=inline>
- DOREY, S. (2017). «Play By Post Roleplay: Where Player Becomes Designer and Designer Becomes Player». *First Person Scholar* [en línea]. [Consulta: 1 de marzo de 2018]. Disponible en: <www.firstpersonscholar.com/friendship-intimacy-and-play-by-post-roleplaying/>
- FUNDACIÓN UNED (s.f.). «Nuestra historia». *UNED | Universidad Nacional de Educación a Distancia*. [Consulta: 2 de agosto de 2018]. Disponible en: <http://portal.uned.es/portal/page?_pageid=93,499271&dad=portal&schema=PORTAL>
- HAYES, J. R.; FLOWER L. (1980). «Identifying the Organization of Writing Processes». En Gregg, L. W.; Steinberg, E. R. (comps.) (1980). *Cognitive Processes in Writing*, pp. 3-30. Nova Jersey, Erlbaum.

- HERNÁNDEZ, M. (2012). «La integración de las TIC en la clase de ELE. Panorama de una (r)evolución». *RED. Revista Internacional de Lenguas Extranjeras*, núm. 1, pp. 63-99. Disponible en: <<https://revistes.urv.cat/index.php/rile/article/download/8/9>>
- INSTITUTO CERVANTES (2006). *Plan Curricular del Instituto Cervantes. Niveles de referencia para el español*. Madrid: Biblioteca Nueva. [Consulta: 30 de julio de 2018]. Disponible en: <https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/default.htm>
- _____ (2012). *Las competencias clave del profesorado de lenguas segundas y extranjeras*. [Consulta: 4 de agosto de 2018]. Disponible en: <https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/competencias/competencias_profesorado.pdf>
- ORNELAS, D. (2007). «El uso del foro de discusión virtual en la enseñanza». *Revista Iberoamericana de Educación*, nº44/4. [Consulta: 8 de agosto de 2018]. Disponible en: <https://www.researchgate.net/profile/David_Ornelas_Gutierrez/publication/28183973_El_uso_del_Foro_de_Discusion_Virtual_en_la_ensenanza/links/557e63a908aec87640dc6605/El-uso-del-Foro-de-Discusion-Virtual-en-la-ensenanza.pdf>
- PALACIOS, J. M. (2017). «Guía de iniciación y aproximación a los juegos de rol». *NEUH* [en línea]. [Consulta: 8 de agosto de 2018]. Disponible en: <<https://www.neuh.es/2017/03/juegos-de-rol/>>
- PANITZ, N. (1999). «Collaborative versus Cooperative Learning: A Comparison of the Two Concepts Which Will Help Us Understand the Underlying Nature of Interactive Learning». *Educational Resources Information Center (ERIC)*. [Consulta: 6 de agosto de 2018]. Disponible en: <<http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED448443.pdf>>
- PUJANTE, R; DE LUCAS, A. (2014). «El taller de escritura creativa en la clase de español». *Monografías marcoELE: Tendencias actuales en la investigación de ELE*, núm.18, pp. 70-84. [Consulta: 14 de julio de 2018]. Disponible en: <<http://marcoele.com/descargas/18/06.pujante.pdf>>

- RAIMES, A. (1991). «Out of the Woods: Emerging Traditions in the Teaching of Writing». *TESOL Quarterly*. Vol. 35, núm. 3, pp. 407-430. [Consulta: 10 de mayo de 2018]. Disponible en: <http://www.personal.psu.edu/kej1/APLNG_493/old_site/raimes.pdf>
- SALAS, M. (2008). «Elogio de la escritura creativa en la clase de E/LE». *Ogigia: revista electrónica de estudios hispánicos*, núm. 4, pp. 47-58. [Consulta: 14 de julio de 2018]. Disponible en: <http://www.ogigia.es/OGIGIA4_files/OGIGIA4_Salas.pdf>
- SHIH, M. (1986). «Content-Based Approaches to Teaching Academic Writing». *TESOL Quarterly*. Vol. 20, núm. 4, pp. 617-648.
- TRANSPARENT LANGUAGE (2018). «Can technology enhance human connection in the language classroom?». *Transparent Language*. [Consulta: 7 de agosto de 2018]. Disponible en: <<https://blogs.transparent.com/language-news/2018/08/06/technology-enhance-human-connection-language-classroom/>>
- VYGOTSKY, L.S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.

7. ANEXOS

7.1. ANEXO I: Ejemplo de interacción en un tema de rol

- *Post 1*

Re: Totó, me parece que esto ya no es Kansas... (w/ Circe | Privado) CITAR EDITAR BORRAR IP
por Gwendolyn Stacy el Lun Mayo 29, 2017 8:13 pm

—Estúpido cacharro de mier... —Gwen no tuvo tiempo de terminar la frase contra su reloj roto, no antes de que una carcajada a su espalda la tomara por sorpresa. Aquella vez su sentido arácnido no la alertó, tal vez su cuerpo todavía se sentía confuso tras el viaje interdimensional. Gwen se dio la vuelta de manera brusca y frunció el ceño al ver aparecer a una mujer que, si su cabeza no la acababa de engañar, se había aparecido y desaparecido un par de veces a distancias diferentes de ella. Aunque la desconocida le dio la bienvenida y sus palabras pudieran parecer amables, algo no le daba buena espina a la araña. Tal vez su sentido arácnido volvía a funcionar a la perfección. —De acuerdo... —musitó ante aquella bienvenida y entrecerró los ojos cuando la mujer se bajó la capucha, estudiándola desde la distancia. ¿A quién se refería exactamente con "nosotros" cuando decía que ella les podía ser valiosa? ¿Y qué diablos era aquella cosa luminosa que le brillaba en la mano?

Dando un par de pasos hacia un lado, sin alejarse ni acercarse a la misteriosa mujer, Gwen comenzó a hablar mientras estudiaba sus posibilidades. —Vale... **Disculpa si no me presento ni me quito la máscara, no es nada personal. Política profesional.** —Los ojos de Gwen permanecían fijos sobre la esfera que la mujer tenía en la mano, nada segura de lo que aquello podía llegar a hacer. O a *hacerle*. —Mira, señora Circe, no sé a dónde me has traído, ni para qué, pero... **yo no debería estar aquí** —y dijo aquellas palabras siendo muy consciente de su significado. Si algo había aprendido Gwen Stacy tras sus viajes por el multiverso era, precisamente, que todo ocurría por una razón, que una araña no acababa en otro universo por casualidad. Había algo, algo superior, que movía la telaraña de los mundos y decidía sus caminos aquí y allí. No era algo que a Gwen le hiciera mucha gracia saber, pero sí, era consciente de ello. Entonces, ¿debía estar ella allí? Al parecer, sí. ¿Debía regresar a su mundo? ¡Por supuesto que también! ¿...No? Gwen volvió a arrugar el ceño, contrariada, y fijó su mirada en el rostro de Circe—. **Ni tú deberías ir abriendo portales a lo loco. Eso sobre todo** —afirmó con rencor.

Hubo unos segundos de absoluto silencio entre ambas mujeres. La calle permanecía total y absolutamente desierta y, por un momento, Gwen se preguntó si se encontraban solas en aquel mundo. Pero no, no era posible. No tendría sentido. Además, Circe había hablado de "nosotros", de gente a la que le podía beneficiar la presencia de la araña en aquel lugar... De nuevo, su cabeza se llenó de nuevas preguntas e incógnitas. —**Hagamos algo** —propuso de repente, comenzando a cansarse de aquella situación—, **tú vuelves a abrir el portal a mi mundo, y yo te perdono el tremendo viajecito que me has hecho hacer. ¿Qué te parece? Ah, y no te olvides de volver a cerrarlo cuando me haya ido...** —Gwen hizo una mueca bajo la máscara—. **No sé qué cosas tenéis aquí, pero sí sé las que tenemos en mi mundo, y no quiero que se cuele ninguna aquí, ni al revés.**



Avatar Información
Gwendolyn Stacy
WEB WARRIORS 

TIME OF HEROES



- *Post 2*

Re: Totó, me parece que esto ya no es Kansas... (w/ Circe | Privado)

por Circe el Dom Jun 04, 2017 12:49 am

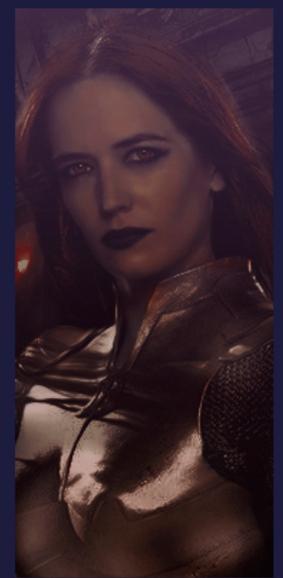
CITAR EDITAR BORRAR IP

El cabello magenta de circe, la hechicera, flotó sobre sus hombros y su espalda cuando dio un paso elegante y sigiloso hacia un lado, haciendo que el orbe luminoso en su mano se redujera lo suficiente como para que girase sobre uno de sus dedos. El orbe giró y giró, titilando de manera irregular hasta que se iluminó con fuerza, inundándolo todo de luz y luego se apagó por completo, dejándolas a ambas a oscuras. Sin embargo sus ojos rojos brillaban como ascuas.

La semidiosa sonrió y alzó una ceja, observando a la chica de otra tierra en silencio. Todo en ella olía a algo: héroe. Circe odiaba a los héroes, eran lo más parecido a los acólitos de los dioses y... odiaba aún más a los todopoderosos. Con toda su alma, literalmente. Hécate controlaba ese odio en ella – *Ya te lo he dicho* – dijo como si fuera lo más obvio del mundo. Encogió los hombros – Te he traído porque The Order te necesita... este mundo está en guerra, pequeña, y lo quieras o no ahora tendrás que unirse a un bando... - entornó los párpados y las aletas de su nariz fina y ligeramente aquilina temblaron durante un segundo – *Ningún mortal debe decirme qué debo o no debo hacer* – era paciente, le gustaba tratar bien a sus aliados o futuros aliados, pero había un límite que era mejor no cruzar. Circe la miró a lo lejos, no dejando entrever en su rostro lo que estaba pensando en ese momento. Ah... a veces... no, muchas veces no llegaba la persona deseada a través de alguno de sus portales, a veces llegaban héroes demasiado arraigados a sus creencias, no podría corromperles a la manera convencional.

Circe escuchó pacientemente a la chica, quería regresar a su tierra, pero nunca lo haría, no mientras estuviera en su mano. Bien, existían muchos héroes, demasiados, tantos que no dejaban de dar problemas una y otra vez. Estaba cansada de ellos. No convenía tener a una más en esta tierra, y más si ella podía evitarlo de raíz. La chica era un error, y como error, debía desaparecer. A no ser que finalmente decidiera unirse a ella, porque ella era The Order, su corazón, sin ella nada de esto hubiera ocurrido.

La hechicera rio por lo bajo – *Tengo otro plan* – sonrió – *Únete a The Order y cuando nos hayas ayudado, abriré otro portal hacia tu mundo. Regresarás como si nada hubiera pasado, nadie podrá recriminarte nada, podrás seguir con tu vida. Ese portal se cerrará para siempre. Te lo prometo* – y aquello era verdad, le costaba mantener su palabra pero al final cumplía con sus promesas. Iba con sus ideales por delante, con sus metas escritas en su rostro, no mentía, solo sembraba el caos, pero era honrada con sus aliados. O al menos la mayoría de ellos – *Sin embargo, atenta a estas palabras pues son una advertencia. Si te conviertes en mi enemiga, si estás contra mí... no tendré más remedio que destruirte, no habrá perdón ni indulgencia* – sus ojos volvieron a brillar – *¿Qué opción tomas?* – le había dado una oportunidad a sabiendas de conocer su respuesta.



Avatar Información

Circe

INJUSTICE LEAGUE



TIME OF HEROES

This world shall be my sacrifice

WITH MEN I KNOW WHAT TO EXPECT. AN INITIAL SPURT OF BRAVURA TEAMED IN THE END WITH COWARDICE. EVEN THE BEST OF MEN ARE DRIVEN BY—AT MOST—TWO OR THREE DESIRES. EASILY MANIPULATED, LIKE PUTTY, BUT WITH TOO MUCH HAIR.



• Post 3

Re: Totó, me parece que esto ya no es Kansas... (w/ Circe | Privado)

CITAR EDITAR BORRAR IP

por Gwendolyn Stacy el Dom Jul 02, 2017 2:59 pm

Si la experiencia que Gwen había ido adquiriendo a lo largo del tiempo que llevaba siendo Spider-Woman no la engañaba, en aquellos momentos tenía ante ella a una absoluta y completa villana. Una villana de manual, de las que cumplen hasta la última de las características de villano. Ropas extrañas, poderes sobrenaturales, aires de superioridad... y ese brillo en la mirada que delataba una ambición que no parecía tener límites. Todo lo que rodeaba a Circe gritaba «supervillana», tan solo le faltaba un enorme cartel de neón parpadeando sobre su cabeza.

La risa que se escapó entre los labios de aquella mujer confirmó lo que Gwen ya llevaba sospechando desde el principio de aquel encuentro. Porque aquella era, sin lugar a dudas, una carcajada de pura crueldad, de quien sabe cuál va a ser el final de la conversación. Y Gwen, en ese instante, también lo supo. Antes siquiera de que la otra le diera una respuesta, la rubia ya sabía que Circe no iba a dejarla marchar así como así, que no iba a reabrir el portal como si nada para que pudiera volver a casa, con un amable «disculpa, ha sido un descuido» y una invitación a volver a verla siempre que lo deseara. Los villanos no eran así. Y por eso hacían falta héroes.

La mujer le habló de nuevo de unirse a ellos, pero esta vez no utilizó un simple “nosotros”, sino que fue más concreta: The Order. Era la primera vez que la araña escuchaba aquel nombre, desconocía por completo los rostros que componían aquel grupo, pero tan solo le bastaba mirar a aquella mujer —probablemente su líder, o algo por el estilo— a los ojos para saber que no tenía ninguna intención de unirse a sus filas. De poco le valían las posibles promesas que Circe pudiera hacerle; Gwen quería regresar en aquel mismo instante a su mundo, y si aquella mujer no iba a ayudarla, la obligaría a querer hacerlo. Sobre todo después de escuchar su burda amenaza.

Tras la máscara, Gwen dejó escapar un frustrado suspiro. Aquella no era la primera enemiga que hacía, desde luego, y algo le decía que tampoco iba a ser la última. Pero toda aquella situación le había puesto de los nervios: primero el portal la había dejado tocada tanto física como anímicamente, luego su reloj interdimensional había decidido romperse porque el cacharro era así de oportuno, y ahora la tal Circe la estaba obligando indirectamente a luchar contra ella... Y todo aquello tras horas y horas de ensayo. ¿Es que no podía tener un día tranquilo por una vez? *Tú solita te has metido en esta vida, Gwen*, dijo una voz en su cabeza que, por algún motivo, sonaba similar a la de su padre, mientras la araña daba un par de pasos hacia el frente. —¿Sabes? **Nunca he estado en esta tierra...** —dijo de forma distraída, echando un ojo a su alrededor—. **A ver qué tal se combate aquí.**

Dicho esto, la araña dio una voltereta a un lado y, todavía en el aire, lanzó una de sus telarañas hacia las piernas de Circe para tratar de desestabilizarla.



Avatar Información

Gwendolyn Stacy

WEB WARRIORS 

TIME  OF HEROES



7.2. ANEXO II: Conversación del *online focus group*

9/8/18 18:35 - María: Buenas, chicos, en primer lugar me gustaría presentarme, aunque ya me conocéis: mi nombre es María y actualmente estoy trabajando en una investigación sobre el potencial de los foros de rol para la clase de español

9/8/18 18:35 - María: Para comenzar, si os parece, aunque ya nos conozcamos, sería conveniente que cada uno se presentara, nos dijera su edad y contara de dónde es

9/8/18 18:37 - Eli: Hola María! Yo me llamo Eli, tengo 28 años y soy de Barcelona.

9/8/18 18:37 - Esther: Buenas Maria, me llamo Esther, tengo 29 años y soy de Cádiz

9/8/18 18:38 - Aarón: Buenas, Maria. Soy Aarón, tengo 25 años y soy de Granada.

9/8/18 18:39 - María: Gracias a los tres por participar en este encuentro online

9/8/18 18:39 - María: En primer lugar quiero comentaros que la conversación será incluida en un anexo del trabajo de investigación

9/8/18 18:39 - María: Antes de comenzar, os pido que respondáis con sinceridad a cada una de las preguntas

9/8/18 18:39 - María: En caso de que no estéis de acuerdo con la opinión de otro, es importante que nos lo comentéis

9/8/18 18:39 - María: Tenéis alguna pregunta?

9/8/18 18:40 - Eli: No. Todo claro!

9/8/18 18:40 - Esther: Por el momento no

9/8/18 18:40 - Aarón: Todo bien.

9/8/18 18:40 - María: Muy bien, chicos, pues comenzamos con una pregunta muy sencilla pero también muy importante: ¿os gusta rolear?

9/8/18 18:42 - Esther: Sinceramente, me encanta, es uno de los hobbies más entretenidos que tengo, de hecho es más que un hobby

9/8/18 18:42 - Eli: Me gusta mucho. Es una de las aficiones que más me ha aportado a nivel personal en mi vida.

9/8/18 18:43 - Aarón: Lo cierto es que si, es entretenido, planeas cosas para que sucedan mientras te ríes por ello

9/8/18 18:43 - María: ¿Cuándo roleáis? Es decir, en qué momento del día?

9/8/18 18:44 - Esther: Normalmente por la tarde, aunque me gusta hacerlo sobre todo por la noche. Es cuando más creativa me siento

9/8/18 18:45 - Aarón: Mañana, tarde o noche, la cuestión es encontrar el momento para poder hacerlo

9/8/18 18:45 - Eli: Normalmente suelo hacerlo por la tarde o la noche, pero depende del momento del año. Si estoy de vacaciones no tengo preferencia, lo hago cuando me apetece escribir.

9/8/18 18:46 - María: ¿Y cuánto tiempo lleváis roleando en foros de rol?

9/8/18 18:47 - Esther: Diría que casi diez años, tal vez un poco menos

9/8/18 18:47 - Aarón: Desde los 13, si, mucho tiempo

9/8/18 18:47 - Eli: Creo que aproximadamente unos 12 o 13 años, quizá algo más, aunque ha sido de forma intermitente.

9/8/18 18:48 - María: Mucho tiempo los tres! ¿Y sabrías decir, aproximadamente en cuántos foros de rol habéis participado?

9/8/18 18:49 - Esther: Creo que he perdido la cuenta. En más de diez seguro

9/8/18 18:49 - Aarón: Pues, será difícil porque han sido tantos... Pongamos que entre ¿30 y 50?

9/8/18 18:50 - Eli: No sabría decir la cantidad. Han sido muchos y de temáticas totalmente diferentes. Recuerdo más que nada en los que pasé más tiempo

9/8/18 18:50 - Esther: Empecé en foros de vampiros porque era la moda de ese momento, luego empezaron los de Harry Potter

9/8/18 18:51 - Esther: Creo que la mayoría empezamos así

9/8/18 18:52 - Eli: Si, yo empecé con los de Harry Potter. Creo que luego ya me pase a los de Canción de Hielo y Fuego, así como más importantes

9/8/18 18:52 - Aarón: Empecé en una web de información de Wrestling, el administrador hizo una sección donde elegías un personaje real para interpretar, te asignaban un oponente por evento, y narrabas tres movimientos contra tu oponente, acompañados de una imagen en movimiento para que fuera más claro... Luego otra persona imparcial ejercía de árbitro

9/8/18 18:52 - Esther: Ese tipo de foros parecen más complicados

9/8/18 18:54 - Aarón: Solo tenias que buscar muchos gifs, para ser más real, en la narración aparte de la entrada al ring, se utilizaba a los comentaristas para describir el encuentro

9/8/18 18:54 - Eli: Como si fuera un programa?

9/8/18 18:54 - Esther: Sí, desde luego son más complicados que los foros en los que empecé

9/8/18 18:55 - Eli: En mi caso siempre hicimos esta clase de eventos narrados. Eran los administradores que daban la "victoria" según lo bien que lo hacías.

9/8/18 18:55 - Aarón: Exacto, siempre había dos parejas de narradores, el que iba con tu personaje y el que iba con el otro, aparte de la narración del movimiento

9/8/18 18:56 - María: Desde luego, en todos esos años, habéis tenido tiempo de trabajar con temáticas y dinámicas muy distintas

9/8/18 18:56 - Aarón: No era tan difícil, había gente más escueta que se limitaba a poner un par de líneas por movimiento y el gif

9/8/18 18:56 - María: Y antes comentabais que los foros de rol eran un hobby o incluso "algo más". ¿Qué impacto han tenido los foros en vuestra vida, a rasgos generales?

9/8/18 18:58 - Eli: Creo que me ha enriquecido mucho a nivel de conocimientos, por ejemplo. Para escribir ciertas cosas, necesitas averiguar sobre aquello, sea una cultura, enfermedad, lugar, etc. También he conocido a mucha gente y algunos de ellos se han convertido en buenos amigos.

9/8/18 18:58 - Esther: El rol para mi es muy, muy importante. Aprendes a escribir, a desarrollar la creatividad, disfrutas creando personajes en distintas situaciones y por otro lado, al menos en mi caso, aunque no soy muy sociable, he conocido a varias personas importantes

9/8/18 18:59 - Eli: También creo que ayuda a trabajar la empatía porque debes ponerte constantemente en la situación de otra persona que no tiene porqué parecerse a ti.

9/8/18 18:59 - Esther: Como dice Eli, tamb aprendes muchísimo. Cultura, idiomas, profesiones, etc.

9/8/18 19:00 - Esther: De hecho conocí a mi pareja en un foro de rol

9/8/18 19:00 - Aarón: Las redacciones del colegio salían más fluidas de lo que a otros compañeros, evidentemente no todo por el rol, pero ayudaba a tener una mayor creatividad y rapidez. Pero aparte de eso, y el entretenimiento que supone, lo importante son las personas que vas conociendo por el camino, algunas buenas y otras menos buenas, pero siempre se destacan algunas que después de tanto tiempo, ahí siguen aunque vivan lejos

9/8/18 19:01 - Aarón: Yo también conocí a la mia en uno, es nas habitual de lo que puede parecer

9/8/18 19:01 - María: Vaya, está claro que en todos vuestros casos los foros se han convertido en parte de vuestra vida personal

9/8/18 19:02 - María: Muy bien, pues si os parece vamos a pasar a hablar más a fondo del tema en cuestión

9/8/18 19:02 - Aarón: Al final, creas una pequeña familia... Vamos allái

9/8/18 19:02 - Esther: Si, es así

9/8/18 19:03 - María: Retomando vuestra participación en foros de rol, si pensáis en todo lo que implica formar parte de un foro, ¿cuál es la parte que más disfrutáis de rolear?

9/8/18 19:04 - Esther: Crear personajes y luego desarrollarlos. Que "vivan". Que pasen alegrías, tristezas, que tengan amistades, enemistades

9/8/18 19:05 - Eli: Mi parte favorita sin duda es cuando conectas con alguien. Pones toda tu ilusión en crear algo y empiezas a pensar que le puede pasar a tu personaje o quién se relaciona con este y de repente aparece alguien que lo

completa. Es muy bonito cuando se crea un proyecto conjunto con los demás y ves que va avanzando.

9/8/18 19:05 - Aarón: Conseguir que el personaje avance, y no se estanque, es quizá lo más difícil y reconfortante

9/8/18 19:06 - Esther: Sí, cuando los desarrollas lo haces con más personas. Es lo bonito.

9/8/18 19:06 - Aarón: Y empiezan a volar las ideas de que hacer

9/8/18 19:06 - Eli: Me encanta cuando salen todo tipo de ideas

9/8/18 19:06 - Esther: Exacto. Y comienzan lo que nosotros llamamos "feels"

9/8/18 19:07 - Aarón: Y las hipótesis... Al final, medio en broma, diciendo tonterías, es cuando salen las mejores ideas y dices ¿por qué no?

9/8/18 19:07 - Eli: Acabas escribiendo sobre cosas que no pensabas al principio!

9/8/18 19:09 - Eli: Por otro lado, hay muchas cosas más. Aprendes mucho de las otras personas, de su manera de escribir y consiguen que quieras mejorar la calidad de lo que haces. Como una competencia sana.

9/8/18 19:09 - Esther: Estoy de acuerdo

9/8/18 19:09 - María: Y ahora, la misma pregunta pero al revés... ¿Cuál es la peor parte de rolear?

9/8/18 19:10 - Esther: Hmm. Quizás las personas que me he encontrado. A veces el drama se sobrepasa y es horrible. También cuando te bloqueas y no puedes escribir

9/8/18 19:10 - Aarón: Estancarse... Y que no consigas lo que esperas del personaje, no siempre son personajes inventados, y te ciñes a unas pautas... Y luego puede que te dejen tirado, dejando de contestarte, etc

9/8/18 19:11 - Aarón: Las personas, si, hay de todo, cada cual más extraño pero como la vida misma, al final, se tiene que establecer una convivencia que no siempre es saludable

9/8/18 19:12 - Eli: Coincido con Esther. Creo que lo peor es que en los foros de rol suele ser un grupo importante de personas y a veces la convivencia es complicada. Hay gente que le cuesta diferenciar la realidad de la ficción y al final afecta a un terreno personal.

9/8/18 19:13 - Eli: Es como dice Aarón. Al final es como una familia y con algunos miembros te llevas mejor o peor.

9/8/18 19:13 - María: Habláis mucho de ese "estancamiento" en ciertos momentos... ¿Qué soléis hacer para salir de él?

9/8/18 19:14 - Esther: Dejo pasar los días hasta que regrese, porque escribir sin ganas se hace muy pesado. Eso o me animo a mi misma pensando en situaciones que me incentiven

9/8/18 19:15 - Eli: Yo creo que no tengo un método. En realidad intento escribir igualmente, aunque no esté muy satisfecha con el resultado, porque a medida que pasa el tiempo va costando más.

9/8/18 19:15 - Eli: Oh, la música suele ayudarme mucho.

9/8/18 19:15 - Esther: Si, es verdad

9/8/18 19:16 - Aarón: En mi caso, esperar a ver si consigues avanzar, o buscar otro personaje que consiga estancarse menos, algunos son complicados de socializar

9/8/18 19:16 - Esther: Cuanto más esperes más difícil se hace. Creo que es porque la intensidad se pierde, o sea, los "feels"

9/8/18 19:17 - María: Aarón hablaba de buscar otro personaje. ¿Cuántos personajes soléis llevar en un mismo foro?

9/8/18 19:19 - Aarón: Depende del foro, au temática y normas... Lo habitual y más común suele ser unos tres, quizá cuatro, pero a mucha gente se le suele ir de las manos, he llegado a ver hasta diez personajes... Y al final repercute en que ninguno de ellos se desarrolla nada

9/8/18 19:19 - Eli: Uff, creo que según la relación que tenga con los otros miembros del foro, pero el mínimo suelen ser unos tres

9/8/18 19:20 - Esther: Al principio uno o dos, para tener más tiempo con ellos, pero luego se descontrola y termino con cinco, seis, nueve... Esto suele pasar en los foros en los que administro. Cuando el foro no es mio solo me permito dos o tres

9/8/18 19:20 - Aarón: Al final, como lo anterior.. Se convierte en un... Me apetece esto, pues yo me haría estoy, y entras en barrena

9/8/18 19:21 - Esther: En esto discrepo un poco con Aarón

9/8/18 19:21 - Esther: Depende de la persona y el tiempo disponible

9/8/18 19:21 - Eli: Igualmente también depende del foro, algunos por normativa no permiten más de cierta cantidad

9/8/18 19:22 - Eli: Creo que influyen muchas cosas para que tengas más o menos

9/8/18 19:22 - Aarón: Si, también... Pero hablando de lo que suelo ver, se convierte en eso... Luego se termina usando poco y se abandona

9/8/18 19:23 - Esther: Si, suele suceder

9/8/18 19:23 - Eli: La verdad es que hay casos de todo tipo.

9/8/18 19:23 - Eli: Yo también he visto esa situación

9/8/18 19:24 - Aarón: Pero en la mayoría de los casos, cuándo roleas algo para alguien, y no para ti, esta destinado al fracaso

9/8/18 19:24 - Esther: Si, eso sí

9/8/18 19:24 - Eli: Sin duda la motivación es muy diferente, no creo que entonces lo desarrolles mucho.

9/8/18 19:25 - Eli: Igualmente, creo que lo habitual es tener unos tres o cuatro, como decía Esther.

9/8/18 19:26 - Esther: Es lo normal y lo más adecuado. Yo me paso

9/8/18 19:27 - María: Eli ya mencionaba la importancia de qué miembros hay en un determinado foro a la hora de decidir cuántos personajes tener... ¿Pero y qué hay de las tramas?

9/8/18 19:27 - María: Es decir, a la hora de rolear, preferís hacerlo con alguien conocido?

9/8/18 19:27 - María: O preferís rolear con gente desconocida?

9/8/18 19:27 - Eli: Yo debo decir que soy un poco exigente en este caso.

9/8/18 19:28 - Eli: Suelo fijarme en como escribe la gente o que ideas tiene y propongo un algo casual para que los personajes se conozcan. Si no me gusta, no suele pasar de allí. Si me gusta, le propongo planear algo.

9/8/18 19:29 - Eli: Es cierto que roleo mucho más con gente conocida, pero si que sigo ese criterio con los que no conozco

9/8/18 19:29 - Aarón: Bueno, hay de todo. Con la gente que conoces, siempre es más fácil. Pero alguna vez tienes que empezar a rolear con desconocidos para conocerlos, luego te llevas buenas sorpresas, desagradables o cambias de opinión respecto a lo que pensabas. Pero siempre he sido de rolear más con los que conozco, aunque últimamente cambié un poco

9/8/18 19:30 - Esther: En mi experiencia, es mucho mejor hacerlo con personas conon las que tienes confianza

9/8/18 19:30 - Esther: Pero claro, para que ocurra eso, tienes que conocerlas antes

9/8/18 19:31 - Esther: Con las personas que tienes confianza puedes preguntar si están incómodos, si les gusta, etc

9/8/18 19:32 - Eli: Si, es más fluido todo. Cuando no tienes confianza cuesta un poco más.

9/8/18 19:32 - María: ¿Y cómo creéis que se construye esa "confianza" entre rolers?

9/8/18 19:33 - Eli: Sin duda, cuando creas amistad.

9/8/18 19:33 - Aarón: Ideas, tramas, conversaciones y bromas fuera del rol... Y que coincidas en llevarte bien con ellos

9/8/18 19:33 - Eli: A medida que hablas y conoces más la vida de esa persona, como es, no solo su personaje.

9/8/18 19:34 - Eli: Si, es lo que me refería con conectar con alguien.

9/8/18 19:34 - Esther: Suele ser por MP o en el chatbox

9/8/18 19:34 - Esther: Conectas y la amistad surge

9/8/18 19:35 - Esther: A mi normalmente no me ocurre, prefiero mantener las distancias

9/8/18 19:37 - María: Hace un rato ya mencionabais que en los foros de rol habíais hecho amistades, e incluso habíais conocido a vuestra pareja. ¿Creéis, entonces, que los foros de rol suelen dar pie a muchas amistades?

9/8/18 19:37 - María: ¿Y por qué creéis que ocurre?

9/8/18 19:38 - Aarón: Es una ventana abierta a conocer gente, al final, si tienes la suerte de encontrar buena gente con la que coincides en cosas, pues se crea la amistad

9/8/18 19:39 - Eli: Siempre depende de la actitud con la que te relaciones con los demás, como en cualquier otro sitio. Es una forma más de conocer a gente que tiene una afición como la tuya y que quizá te llevarás muy bien con ellos.

9/8/18 19:40 - Eli: Podríamos compararlo con cualquier otra cosa, como si alguien le gusta bailar y se apunta a clases. Habrá otros alumnos con los que te llevarás bien y otros que no. Aquí sucede lo mismo pero creo que se infravalora por ser a través de internet

9/8/18 19:40 - Esther: Es simplemente otra manera de socializar, quizás más fácil para las personas tímidas o con problemas sociales. Al fin y al cabo todos terminamos llevándote bien con alguien

9/8/18 19:41 - Aarón: Eso, es eso

9/8/18 19:41 - Esther: Se infravalora muchísimo, y, en cierta manera, debes tener cuidado porque muchas personas se esconden detrás de un perfil. No suele pasar, pero puede

9/8/18 19:42 - Eli: Es que creo que hay gente que no lo ve como algo real. Es un poco ofensivo.

9/8/18 19:42 - Esther: Yo he conocido a personas maravillosas que siguen en mi vida, pocas, pero las hay

9/8/18 19:42 - Aarón: Si, la interacción es diferente, no ves cómo reacciona, ni sus gestos... Puede mentirte, pero son problemas de cualquier red social o conversación por Internet

9/8/18 19:43 - Eli: O de buenos mentirosos en tu día a día

9/8/18 19:43 - Esther: Los hay

9/8/18 19:44 - Aarón: Mi tipo de mentira favorita es cuando dicen que tiene un hermano o hermana, para librarse de la restricción de personajes

9/8/18 19:45 - Esther: Si, usar familiares amigos para hacerse pasar por otra persona

9/8/18 19:45 - Esther: Es horrible

9/8/18 19:45 - María: Ahora, si me permitís, me gustaría preguntaros por vuestra actividad y experiencia como rolers, así que para comenzar, pues

comencemos por el principio: vuestros primeros pasos como rolers. En el caso de los tres, sé que han pasado muchos años, pero ¿os acordáis de cómo fue vuestra entrada al mundo de los foros de rol? ¿Cómo fueron vuestros primeros personajes y tramas?

9/8/18 19:47 - Esther: Recuerdo un foro de debate de Harry Potter, una zona era para rolear y decidí probar. No me gustó mucho. Poco después entré con unas amigas a un foro de crepúsculo. Recuerdo una vampira pelirroja

9/8/18 19:47 - Aarón: Como dije antes, empecé en el mundo del wrestling... Mi primer personaje fue Triple H, e hice pareja con un amigo de la realidad que me recomendó la página para informarme, y peleamos por el cinturón de parejas... Ya no recuerdo cómo acabó pero use un martillo

9/8/18 19:48 - Esther: Yo roleaba con ellas y luego fui abriéndome

9/8/18 19:49 - Eli: Yo es que empecé escribiendo historias que se publicaban en internet y la gente podía comentar que le parecía cada capítulo. Solía escribir de Harry Potter y alguien me recomendó un foro donde podía seguir, así que probé suerte allá

9/8/18 19:50 - Eli: Recuerdo que mi personaje era una adolescente que no encajaba en las expectativas de la familia. Le tengo cierto cariño, como recuerdo, pero creo que me daría mucha vergüenza leer todo lo que escribía en ese momento!

9/8/18 19:51 - Aarón: Como detalle, antes en los foros los caracteres por post eran muy pequeños

9/8/18 19:51 - Aarón: Hasta que incluyeron las tablas y códigos, que tuvieron que ampliarlos había post que era tan largos, que se enviaban en dos post... Tengo curiosidad por saber cómo de extenso era en realidad

9/8/18 19:51 - Esther: Si, al principio escribía un par de párrafos, pero terminé escribiendo cinco líneas

9/8/18 19:52 - María: Entonces, ¿nunca habéis releído posts antiguos?

9/8/18 19:52 - Esther: Y de vuelta decidí escribir mejor

9/8/18 19:52 - Esther: Hace unos años sí, lo hacía

9/8/18 19:53 - Eli: De foros no, porque no guardo lo que escribo en mi pc y todos en los que estuve acabaron cerrando.

9/8/18 19:53 - Aarón: Alguno con el que me encontré, pero sobre todo fichas, hay cosas que recuerdas con cariño y satisfacción y luego lo ves... Y la borras

9/8/18 19:53 - Eli: Encontré esas primeras historias, pero como digo da mucha vergüenza!

9/8/18 19:54 - Eli: Yo creo que es mejor tener el recuerdo del cariño.

9/8/18 19:54 - Eli: Es como ver algo que te gustaba mucho de niño y que ahora no te parece tan espectacular

9/8/18 19:55 - María: Y qué diferencias diríais que hay entre esos primeros pasos como rolars y vuestros personajes y posts de hoy en día?

9/8/18 19:56 - Esther: La profundidad, pero sobre todo los detalles

9/8/18 19:56 - Eli: La madurez. Yo caía en tópicos, quizá por desconocimiento.

9/8/18 19:57 - Esther: Las descripciones y la forma de describir las sensaciones y sentimientos

9/8/18 19:57 - Eli: Si, los personajes eran mucho más planos al principio

9/8/18 19:57 - Aarón: Más simples, ganas experiencia para desenvolverte más cómodamente

9/8/18 19:58 - Eli: Yo creo que cuando eres mucho más joven, te ves un poco a ti en el personaje, en vez de crear algo diferente. Un poco, la aventura que te gustaría tener.

9/8/18 19:58 - Esther: Totalmente de acuerdo

9/8/18 19:59 - Aarón: Podría ser, si... Igualmente los personajes siempre tiene algo tuyo

9/8/18 19:59 - Esther: Te haces a ti, o lo que te gustaría ser. Luego pruebas con cosas distintas, pero al menos en mis personajes siempre habrá algo mío, aunque sea un detalle. Es más fácil empatizar

9/8/18 19:59 - Eli: Yo creo que cuanto más tiempo pasa, menos se parecen a mí.

9/8/18 20:00 - Esther: Supongo que porque "lo nuestro" ya está muy usado

9/8/18 20:01 - Eli: Además creo que tienes inquietud por hacer cosas distintas y nuevas.

9/8/18 20:01 - María: ¿Y las ideas de las tramas? ¿Creéis que ahora se os ocurren más y mejores? ¿Igual que antes?

9/8/18 20:01 - Esther: Creo que mejores. Creo que si

9/8/18 20:01 - Esther: Antes vas a lo que querrías escribir en tu historia, por ejemplo. Con el tiempo ves cosas nuevas

9/8/18 20:02 - Aarón: Siempre aprendes algo nuevo y diferente con lo que experimentar

9/8/18 20:03 - Eli: Si, es que trama y personaje van de la mano, creo. La evolución por la que pasa en ambos casos es similar.

9/8/18 20:03 - Eli: Son más profundas e implican más emocionalmente

9/8/18 20:04 - María: ¿Y soléis planificar previamente esas ideas y tramas con otro(s) usuario(s)? ¿U os tiráis a la piscina sin hablar nada, a ver qué ocurre?

9/8/18 20:05 - Aarón: A mí me gusta preparar poco, luego ya vas viendo por donde tirar o sugieres cosas... Pero si se la conclusión, me cuesta más

9/8/18 20:05 - Eli: Depende del caso. Si es un foro nuevo, debes tirarte a la piscina. Si conoces a alguien de allí prefiero hablar con esa persona y planear algo juntos.

9/8/18 20:06 - Esther: Depende. Algunas personas prefieren plantearlo todo o casi todo. Yo me adapto. Otras prefieren no hablar nada salvo algunos detalles. No sabría decir qué prefiero. Quizás plantearlo un poco sí

9/8/18 20:07 - Eli: Igualmente, no sé si a los demás les pasa, a estas alturas la propia creación del personaje ya tiene una trama implícita. No es solo "es así y así", sino que su propia historia lo relaciona con otros sucesos de la ambientación que puedes desarrollar más.

9/8/18 20:07 - Esther: Si, ya vienen con una intención, sobre todo si es el segundo, tercer personaje, etc

9/8/18 20:08 - Aarón: Soy de los que le gusta dejar el libro en blanco al empezar, aunque a veces es más contraproducente

9/8/18 20:09 - María: ¿Por qué crees que es contraproducente, Aarón?

9/8/18 20:10 - Aarón: Tienes muchas ventanas a las que asomarte para desarrollarte, y acabas por no elegir ninguna... Aparte, es más difícil rolear a alguien sin recuerdos, por ejemplo, que alguien con un pasado conocido... Da para muchas tramas, pero es difícil si no lo tienes claro

9/8/18 20:11 - María: Bien, chicos, ahora hay que mojarse: cuando escribís un post, ¿lo releéis antes de postearlo, u os puede la pereza y directamente le dais a enviar?

9/8/18 20:12 - Esther: Sinceramente no lo leo, mando y ya. Si me interesa mucho el tema lo releo después, por puro placer

9/8/18 20:12 - Eli: Lo releo mil veces. Reviso que no se repitan palabras, que las frases estén bien escritas, que adjetivo queda mejor... Hasta que al final lo envío porque sino estaría todo el día así

9/8/18 20:12 - Eli: Solo en casos que tengo prisa, lo mando directamente

9/8/18 20:13 - Aarón: Al final, lo relees tantas veces mientras lo escribes, que suelo enviar sin leer... Aunque los diálogos si suelo verlos antes

9/8/18 20:14 - Esther: Soy más descuidada que vosotros. No suelo releer apenas

9/8/18 20:15 - María: Cada uno tiene su costumbre y su forma de prepararlo.

9/8/18 20:15 - Eli: Exacto.

9/8/18 20:15 - María: ¿Y el tema de las líneas? En cantidad, ¿hacéis posts más largos que hace años, o al revés?

9/8/18 20:15 - Esther: Sí

9/8/18 20:16 - Eli: Mucho más largos

9/8/18 20:17 - Aarón: Yo intento hacer la misma cantidad que lo que contesto, a veces sale, a veces queda más largo, otras algo más corto...

9/8/18 20:17 - Esther: Empecé haciendo dos párrafos más o menos luego era penoso todo, tres o cuatro líneas. Me centré e hice post bastante largos, de unas 1300 palabras. Actualmente hago lo que me sale, sin presión

9/8/18 20:18 - Eli: Me pasé un poco como Esther. Al principio apenas escribía, pero al tratar de mejorar los personajes y darles más profundidad, sientes la necesidad de describir más cosas, como pensamientos, sensaciones o incluso un ruido lejano que da más realismo a la situación que describes.

9/8/18 20:19 - Eli: No puedes evitar que el relato sea más largo que antes porque tienes más de lo que hablar.

9/8/18 20:19 - Aarón: Yo al contrario, siempre escribía mucho... porque al decidir una persona "imparcial" el resultado del combate, intentabas darle argumentos para que te escogiera como ganador... y quizá, creías que con la cantidad ayudaría... o para que no destacara algo corto entre algo tan largo de con quien roleabas

9/8/18 20:20 - Eli: Te sentías un poco forzado a que hubiera cantidad?

9/8/18 20:21 - Aarón: A veces, sí... luego no tenía mucho que ver, influían otras cosas... pero para eso estaban los comentaristas, para alargarlo todo con frases sin sentido que animaban el post... luego nadie lo leería pero ahí estaba

9/8/18 20:22 - Eli: Claro, es que el tipo de temáticas que teníamos eran muy distintas.

9/8/18 20:22 - Aarón: Tenía 13 o 14 años por esa época

9/8/18 20:22 - María: En cantidad, entonces, los posts han variado un poco en cada caso. Pero ¿y en calidad? ¿Os consideráis mejores rolers de lo que erais antes?

9/8/18 20:22 - Esther: Por mi parte sí

9/8/18 20:23 - Esther: No solo en el contenido, sino en la ortografía

9/8/18 20:23 - Aarón: Sería difícil decir algo claro, sin poder releer lo antiguo...diría que tengo la misma esencia aunque por experiencia, algo debí mejorar después de tanto tiempo

9/8/18 20:23 - Eli: Más que mejores rolers, creo que somos mejores "escritores".

9/8/18 20:23 - Esther: Si, así es

9/8/18 20:24 - Eli: Ha mejorado la ortografía, ha mejorado la gramática, tienes una imaginación más madura y con más perspectiva...

9/8/18 20:24 - Aarón: Hablando de la ortografía... siempre he sido de omitir o olvidar tildes al escribir. Un profesor, ya en un curso avanzado, me advirtió que no me aprobaría así y aprendí a colocarlas, obligándome a hacerlo mientras roleaba... o en cualquier escrito por internet que realizara

9/8/18 20:25 - Eli: A mí me influyó mucho en la puntuación.

9/8/18 20:25 - Esther: También te vuelves más crítico con los demás, en el buen sentido

9/8/18 20:25 - Esther: El orden el el texto, la ortografía, la gramática, etc

9/8/18 20:26 - María: Es decir, que pensáis que vuestra escritura ha mejorado con el paso del tiempo

9/8/18 20:27 - Eli: Totalmente.

9/8/18 20:28 - Aarón: Si, totalmente.

9/8/18 20:28 - Esther: Sí, así es

9/8/18 20:29 - María: En vuestro caso, los tres habláis en español, pero ¿habéis roleado alguna vez en un idioma que no era el vuestro?

9/8/18 20:30 - Aarón: Yo lo he pensado... para mejorar el segundo idioma pero nunca lo intente, tampoco creo que gramaticalmente o de vocabulario estuviera para hacerlo

9/8/18 20:30 - Esther: No, siempre he estado en foros en español, pero por ejemplo si creas un personaje de otro país, usas su idioma. He tenido que aprender un poco de alemán, de italiano, francés, coreano, chino, japonés...

9/8/18 20:30 - Eli: Yo no, pero conozco a gente que no lo ha hecho solo en español, sino también en catalán.

9/8/18 20:31 - María: Aarón dice que se lo ha planteado alguna vez, pero no considera que tenga el nivel suficiente para desenvolverse bien. ¿Y el resto? ¿Os atreveríais a probar?

9/8/18 20:33 - Eli: Creo que lo haría con idiomas que estuviera estudiando, para poner mejorar vocabulario de una forma más activa, no solo memorizando.

9/8/18 20:33 - Esther: Por mi parte no, no tengo el nivel, pero ojalá. Opino que es una buenísima manera de aprender un idioma si es lo que estudias, por ejemplo

9/8/18 20:34 - Aarón: Aunque lo que si me plantee seriamente, era a intentar contestar un post en ingles... y luego traducirlo, pero tampoco lo hice, supongo por el esfuerzo extra

9/8/18 20:35 - María: Como hemos visto a lo largo de la conversación, los tres tenéis un largo recorrido en foros de rol. ¿Le recomendaríais a alguien que probara los foros de rol? ¿O qué le diríais a alguien a quien no le gusta escribir para que se anime a entrar?

9/8/18 20:36 - Esther: Que si encuentra el foro adecuado, tendrá decenas de posibilidades para desarrollar la imaginación que tiene dentro

9/8/18 20:36 - Eli: Yo se lo recomendaría a todo el mundo, no creo que hiciera una distinción con nadie. Mejora muchas cosas, ayuda a tener momentos de tranquilidad y concentración y enriquece mucho.

9/8/18 20:36 - Esther: Se aprende mucho, en todos los sentidos

9/8/18 20:37 - Aarón: Yo también aunque entiendo que es un poco extraño de primeras para gente que no convive en este mundo, pero a la larga, todos suelen quedarse

9/8/18 20:37 - Eli: Yo creo que les diría también que de lo que más aprenderán es de sí mismos y sobre cómo son, porque sin darse cuenta aprenderán y mejorarán como son.

9/8/18 20:38 - Esther: Si, suele verse como raro, un mundo de friki. Pero realmente hay de todo, todo tipo de personas

9/8/18 20:38 - Eli: A parte de explotar un mundo interior muy bonito que a veces descuidamos

9/8/18 20:39 - María: Y basándoos en toda vuestra experiencia como rolers, ¿le daríais algún consejo en particular a alguien que va a comenzar en el mundo del rol a través de foros?

9/8/18 20:40 - Eli: Que escuche a los demás, lea con atención lo que tratan de transmitirle y que no se ponga ningún límite. Es momento de descubrir.

9/8/18 20:40 - Aarón: Paciencia, que encuentre alguien con quien rolear, busque tematicas que le gusten (no necesariamente debería conocer el mundo en el que se envuelve) y sobre todo, lleve un personaje que le guste

9/8/18 20:41 - Esther: Si, que busque un buen lugar, uno sano, sin mal ambiente, y que esté atento a todo para aprender

9/8/18 20:41 - María: Pues nos quedamos con esos consejos. ¡Muchísimas gracias a los tres por vuestra participación, y nos vemos por los foros!

9/8/18 20:42 - Eli: Muchas gracias a ti!

9/8/18 20:42 - Esther: Gracias a ti María

9/8/18 20:42 - Aarón: Gracias a ti, suerte con la investigación

7.3. ANEXO III: Guion de la moderadora

1. Presentación

- Presentación y saludo de la moderadora para una primera toma de contacto.
- Exposición del tema a tratar y el motivo por el que se realiza el encuentro.
- Presentación de cada uno de los participantes.

2. Descripción del procedimiento del focus group a los participantes

- La conversación será incluida en un anexo del trabajo de investigación.
- Os pido que respondáis con sinceridad a cada una de las preguntas. En caso de que no estéis de acuerdo con la opinión de otro participante, es importante que nos lo comentéis.
- ¿Alguna pregunta?

3. Introducción al tema de debate (a partir de preguntas muy generales)

- ¿Os gusta rolear?
- ¿Cuándo roleáis?
- ¿Cuánto tiempo lleváis roleando en foros de rol?
- ¿En cuántos foros de rol habéis participado?

4. Preguntas de transición

- ¿Cuál es la parte que más disfrutáis de rolear?
- ¿Y la que menos?
- ¿Qué os suele motivar más: el personaje o la trama?
- ¿Cuántos personajes soléis llevar en un mismo foro?
- ¿Roleáis con personas desconocidas o preferís rolear con usuarios ya conocidos?
- ¿Creéis que habéis hecho amigos a través de los foros de rol?

5. Preguntas específicas sobre el tema de estudio (contraste entre su experiencia en el pasado y en el presente)

- ¿Cómo eran vuestros primeros personajes y tramas en los foros de rol?
- ¿Habéis releído algunos de vuestros posts antiguos?
- ¿Qué diferencias encontraréis entre esos primeros personajes y tramas y las actuales?
- ¿Creéis que ahora tenéis más y mejores ideas que antes?
- ¿Soléis planear previamente las tramas que lleváis con vuestros personajes con los demás usuarios?
- Cuando escribís un post, ¿lo releéis antes de enviarlo?
- En cantidad, ¿escribís más líneas o menos que antes?
- ¿Y en calidad? ¿Os consideráis mejores rolers? ¿Por qué?
- En general, ¿pensáis que vuestra escritura ha mejorado con el paso del tiempo? ¿Por qué?
- ¿Habéis roleado alguna vez en un idioma que no era el vuestro?
- ¿Os gustaría intentarlo? ¿Por qué?

6. Preguntas de cierre

- ¿Recomendaríais a alguien que usara foros de rol? ¿Por qué?
- Un consejo para alguien que nunca ha roleado.

7. Agradecimiento por la colaboración y despedida

7.4. ANEXO IV: Cuestionario

Percepción de los usuarios acerca del desarrollo de su escritura a través de los foros de rol

El siguiente cuestionario está dirigido a usuarios de Internet que participen o hayan participado en foros de rol durante un periodo de tiempo determinado. Las respuestas son completamente anónimas. Muchísimas gracias por su participación y sus valoraciones, que contribuirán altamente a apoyar la investigación.

* Required

Sexo: *

- Mujer
- Hombre
- Otros

Edad: *

- Menos de 15
- Entre 15 y 20
- Entre 20 y 25
- Entre 25 y 30
- Más de 30

Nacionalidad: *

Choose

Si respondió "Otro" en la pregunta anterior, por favor indique cuál:

Your answer

¿Cuál es su lengua materna? *

- Español
- Other: _____

¿Cuántos años lleva utilizando foros de rol? *

- Menos de un año
- Entre 1 y 3 años
- Entre 3 y 6 años
- Entre 6 y 9 años
- Más de 9 años

¿Qué temáticas suele disfrutar más a la hora de rolear? *

- Universos canon (basados en películas, series de TV, anime, libros, cómics, etc.)
- Sobrenatural (vampiros, hombres lobo, etc.)
- Fantasía (magos, brujería, etc.)
- Realista (universidades, internados, grandes ciudades, etc.)
- Apocalipsis (zombies, pandemias, etc.)
- Ciencia ficción (naves, espacio, etc.)
- Terror (psiquiátricos, espíritus, etc.)
- Histórico (acontecimientos históricos, guerras, etc.)
- +18 (contenido sexual o violento)
- Famosos (cantantes, actores, etc.)

Lea los siguientes enunciados y marque el grado de conformidad con lo que se presenta, siendo 1 totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo: *

	1 - Totalmente en desacuerdo	2 - En desacuerdo	3 - NS/NC	4 - De acuerdo	5 - Totalmente de acuerdo
Antes de rolear, planeo con el otro usuario lo que va a suceder	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
No me gusta rolear con usuarios que no conozco	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cuando comencé a rolear, tenía menos ideas de las que tengo ahora	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A veces me obligo a rolear aunque no me apetezca por miedo a	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

estancarme con una trama					
Normalmente tengo más de dos personajes en el mismo foro	<input type="radio"/>				
Todos mis personajes tienen algo de mí mismo	<input type="radio"/>				
Casi nunca releo mis posts antes de publicarlos	<input type="radio"/>				
Escribo menos líneas por post de las que escribía cuando comencé a rolear	<input type="radio"/>				
He hecho muchos amigos a través del rol	<input type="radio"/>				
Si me bloqueo con un personaje, termino abandonándolo	<input type="radio"/>				
La música suele ayudarme a inspirarme para escribir un post	<input type="radio"/>				
A veces releo posts antiguos porque estoy orgulloso de las tramas que escribí junto a otros usuarios	<input type="radio"/>				
Intento que mis personajes sean muy diferentes a mí porque me gusta probar cosas nuevas	<input type="radio"/>				
Si releo uno de mis antiguos posts, veo que en general antes escribía peor	<input type="radio"/>				
He aprendido mucho de otros usuarios, tanto a nivel de rol como a nivel personal	<input type="radio"/>				
Roleo con más profundidad y	<input type="radio"/>				

detalle de lo que hacía cuando empecé					
Soy muy exigente con mis posts porque quiero estar a la altura del otro usuario	<input type="radio"/>				
El rol me ayuda a desconectar de otras actividades	<input type="radio"/>				
Los foros de rol han tenido un gran impacto en mi vida personal	<input type="radio"/>				
Siento que, en general, mi escritura ha mejorado desde que participo en foros de rol	<input type="radio"/>				

De los siguientes aspectos, ¿cuáles considera que han mejorado gracias a su participación en foros de rol? *

- Ortografía
- Gramática
- Puntuación
- Orden del texto
- Imaginación, creatividad e ideas
- Profundidad de las descripciones
- Profundidad del personaje (emociones, pensamientos, etc.)
- Narración de sucesos
- Redacción de diálogos
- Other: _____

¿Alguna vez ha roleado en un idioma que no es el suyo? En caso afirmativo, indique cuál: *

Your answer

Si en la pregunta anterior respondió «sí», ¿cómo fue su experiencia? ¿Cree que contribuyó a mejorar su nivel de idioma?

Your answer

Si por el contrario respondió «no», ¿le gustaría intentar rolear en otro idioma? ¿Por qué?

Your answer

SUBMIT

Never submit passwords through Google Forms.

This content is neither created nor endorsed by Google. [Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)

Google Forms

7.5. ANEXO V: Resultados del cuestionario

A continuación expondremos los resultados obtenidos a través de las respuestas que los sujetos entregaron al completar el cuestionario. Los resultados del primer bloque de preguntas de la encuesta, orientado a dar respuesta al perfil sociológico de los sujetos, se encuentran recogidos en la sección 3.3.2.4. *Perfil de los participantes* del presente trabajo.

Ante la pregunta «¿Cuántos años lleva utilizando foros de rol?», un 41% de los sujetos respondió más de 9 años; un 24,1%, entre 6 y 9 años; un 18,6%, entre 2 y 6 años; un 13,5%, entre 1 y 3 años; mientras que el 2,9% restante, menos de un año.

¿Cuántos años lleva utilizando foros de rol?
349 respuestas

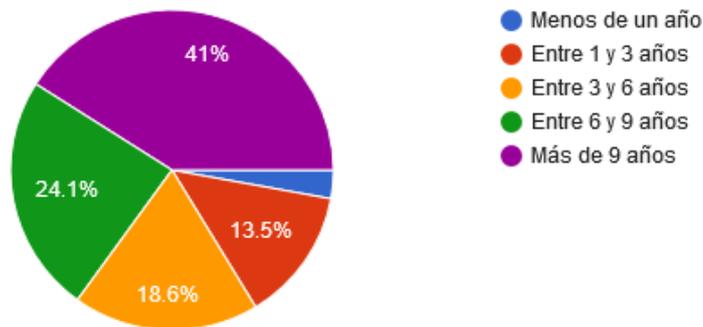


Ilustración 5: Baremo sobre el tiempo de los sujetos en foros de rol.

En cuanto a las temáticas preferidas de los sujetos, destacan «fantasía» y «universos canon» (con un 66,8% y 66,5%, respectivamente), seguidas de «sobrenatural» (51,3%) y «realista» (35,2%). A continuación presentamos la gráfica con el resultado de cada una de las opciones, especificadas más abajo.

¿Qué temáticas suele disfrutar más a la hora de rolear?

349 respuestas

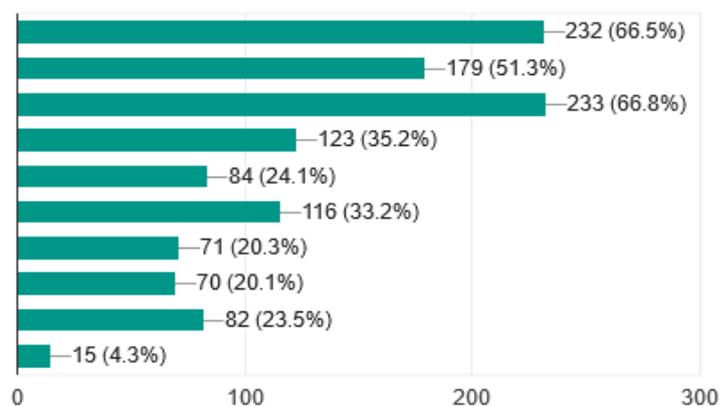


Ilustración 6: Gráfica de temáticas de rol.

1. Universos canon (basados en películas, series de TV, anime, libros, cómics, etc.): 66,5%
2. Sobrenatural (vampiros, hombres lobo, etc.): 51,3%
3. Fantasía (magos, brujería, etc.): 66,8%
4. Realista (universidades, internados, grandes ciudades, etc.): 35,2%
5. Apocalipsis (zombies, pandemias, etc.): 24,1%
6. Ciencia ficción (naves, espacio, etc.): 33,2%
7. Terror (psiquiátricos, espíritus, etc.): 20,3%
8. Histórico (acontecimientos históricos, guerras, etc.): 20,1%
9. +18 (contenido sexual o violento): 23,5%
10. Famosos (cantantes, actores, etc.): 4,3%

Respecto a los enunciados que proponíamos en una batería de 20 ítems, conviene prestar atención a cada uno de ellos de manera individual, por lo que presentaremos las respuestas por separado:

Lea los siguientes enunciados y marque el grado de conformidad con lo que se presenta, siendo 1 totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo:



Ilustración 7: Enunciado y leyenda del bloque.

1) *Antes de rolear, planeo con el otro usuario lo que va a suceder*: 122 de los sujetos se mostraron de acuerdo con la afirmación, pero como podemos observar en la gráfica, las respuestas fueron variadas.

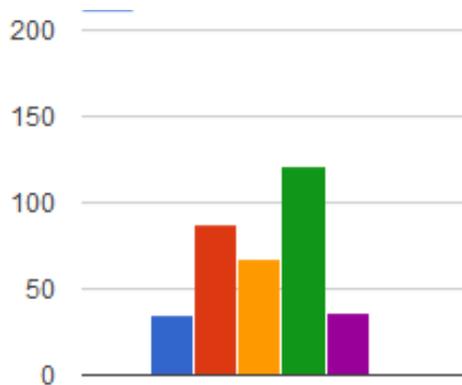


Ilustración 8: Resultados del enunciado 1.

2) *No me gusta rolear con usuarios que no conozco*: la gran mayoría de sujetos se mostraron totalmente en desacuerdo.

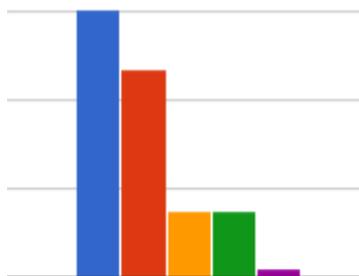


Ilustración 9: Resultados del enunciado 2.

3) *Cuando comencé a rolear, tenía menos ideas de las que tengo ahora*: 176 de los sujetos respondieron «totalmente de acuerdo».

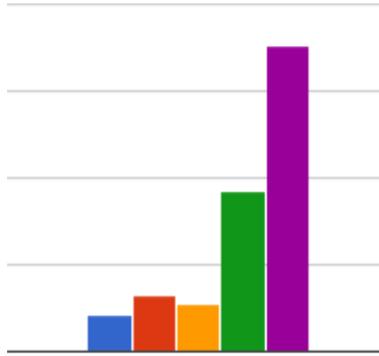


Ilustración 10: Resultados del enunciado 3.

4) *A veces me obligo a rolear aunque no me apetezca por miedo a estancarme con una trama*: 149 participantes se mostraron de acuerdo con el enunciado.

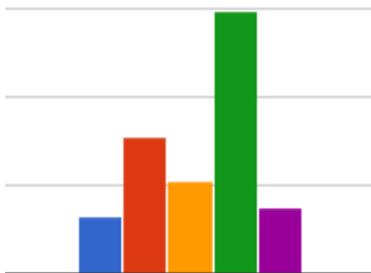


Ilustración 11: Resultados del enunciado 4.

5) *Normalmente tengo más de dos personajes en el mismo foro*: la mayor cantidad de sujetos afirmaron superar la cantidad de dos personajes.

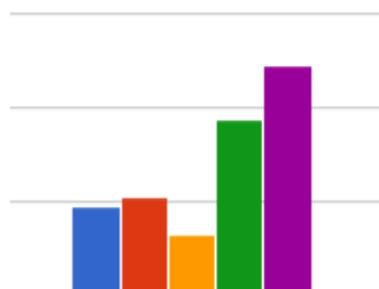


Ilustración 12: Resultados del enunciado 5.

- 6) *Todos mis personajes tienen algo de mí mismo*: la gran mayoría de sujetos eligieron respuestas a favor del enunciado.

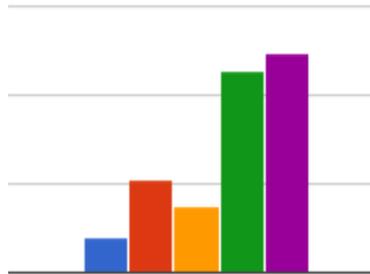


Ilustración 13: Resultados del enunciado 6.

- 7) *Casi nunca releo mis posts antes de publicarlos*: 156 de los participantes se mostraron contrarios a la afirmación.

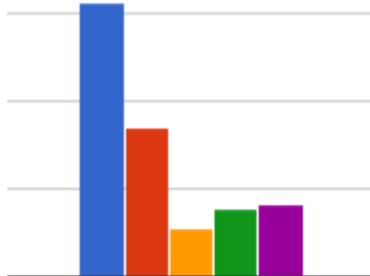


Ilustración 14: Resultados del enunciado 7.

- 8) *Escribo menos líneas por post de las que escribía cuando comencé a rolear*: una gran cantidad de los sujetos se posicionaron totalmente en desacuerdo al enunciado.

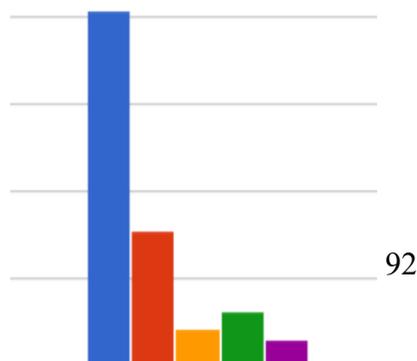


Ilustración 15: Resultados del enunciado 8.

9) *He hecho muchos amigos a través del rol*: la gran mayoría de participantes se mostraron a favor.

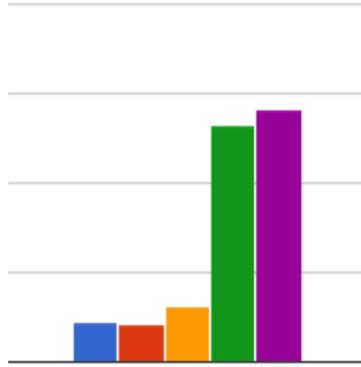


Ilustración 16: Resultados del enunciado 9.

10) *Si me bloqueo con un personaje, termino abandonándolo*: los resultados ante este enunciado fueron dispares, aunque el mayor número de sujetos se mostró en desacuerdo.

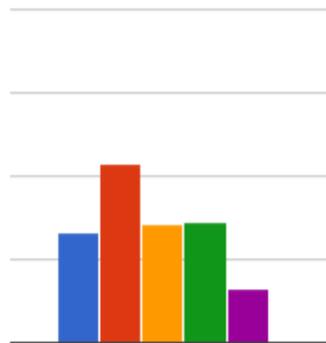


Ilustración 17: Resultados del enunciado 10.

11) *La música suele ayudarme a inspirarme para escribir un post*: 135 sujetos se mostraron totalmente de acuerdo.

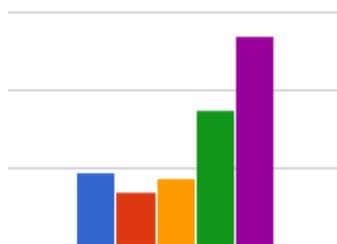


Ilustración 18: Resultados del enunciado 11.

- 12) *A veces releo posts antiguos porque estoy orgulloso de las tramas que escribí junto a otros usuarios:* la gran mayoría de participantes se mostraron totalmente de acuerdo.

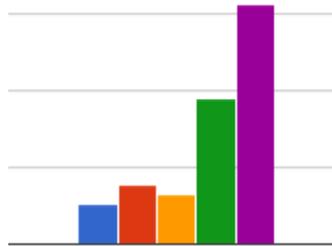


Ilustración 19: Resultados del enunciado 12.

- 13) *Intento que mis personajes sean muy diferentes a mí porque me gusta probar cosas nuevas:* 134 sujetos se mostraron de acuerdo, mientras que 77 no se posicionaron ni a favor ni en contra del enunciado.

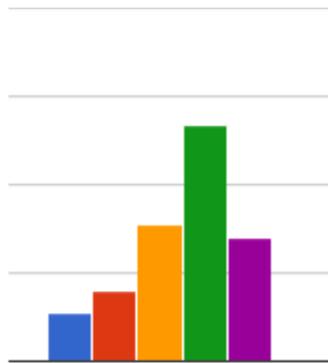


Ilustración 20: Resultados del enunciado 13.

- 14) *Si releo uno de mis antiguos posts, veo que en general antes escribía peor:* la mayoría de sujetos se decantaron por las opciones a favor del enunciado.

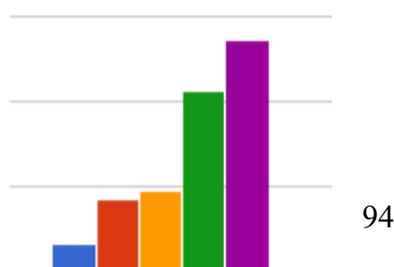


Ilustración 21: Resultados del enunciado 14.

- 15) *He aprendido mucho de otros usuarios, tanto a nivel de rol como a nivel personal*: destacan con diferencia los participantes que se mostraron totalmente de acuerdo.

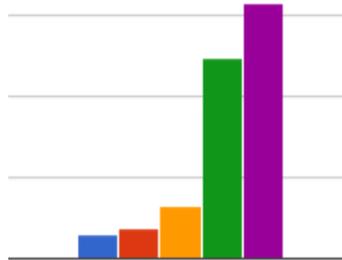


Ilustración 22: Resultados del enunciado 15.

- 16) *Roleo con más profundidad y detalle de lo que hacía cuando empecé*: 209 participantes seleccionaron la opción «totalmente de acuerdo».

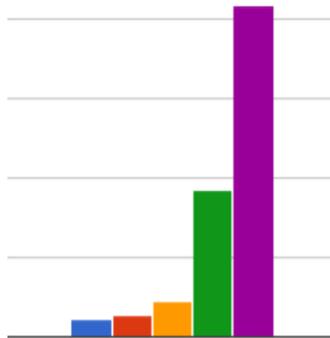


Ilustración 23: Resultados del enunciado 16.

- 17) *Soy muy exigente con mis posts porque quiero estar a la altura del otro usuario*: la mayoría de sujetos se posicionaron a favor.

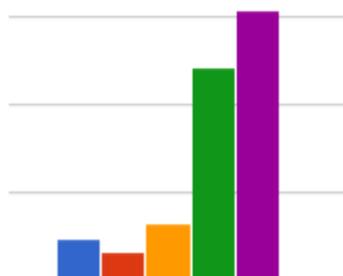


Ilustración 24: Resultados del enunciado 17.

18) *El rol me ayuda a desconectar de otras actividades*: un alto porcentaje de participantes escogió «totalmente de acuerdo» o «de acuerdo».

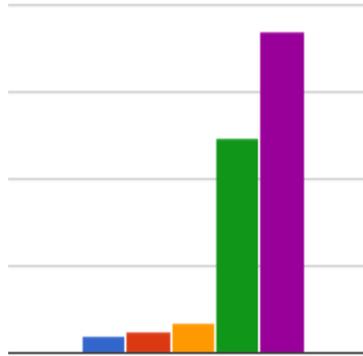


Ilustración 25: Resultados del enunciado 18.

19) *Los foros de rol han tenido un gran impacto en mi vida personal*: la mayoría de participantes escogió las opciones a favor del enunciado.

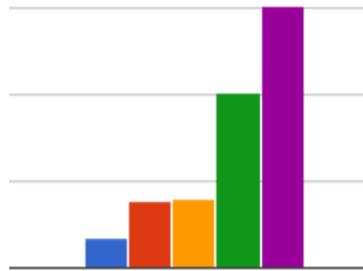


Ilustración 26: Resultados del enunciado 19.

20) *Siento que, en general, mi escritura ha mejorado desde que participo en foros de rol*: 212 sujetos se mostraron «totalmente de acuerdo» en esta afirmación.

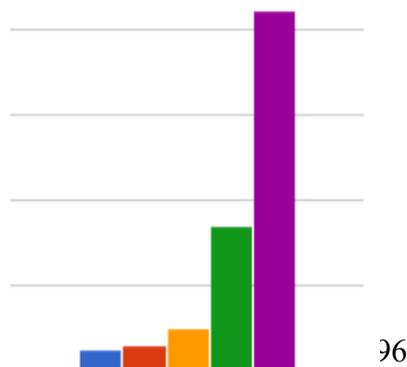


Ilustración 27: Resultados del enunciado 20.

Ante la pregunta sobre qué aspectos considera que han mejorado gracias a su participación en foros de rol, la muestra destacó «imaginación, creatividad e ideas» y «profundidad del personaje (emociones, pensamientos, etc.)» como los elementos más seleccionados (un 79,1% en ambas opciones), seguidos de «narración de sucesos» (65,6%) y «profundidad de las descripciones» (65,3%). A continuación, incluimos la gráfica completa junto a las diferentes opciones, especificadas más abajo.

De los siguientes aspectos, ¿cuáles considera que han mejorado gracias a su participación en foros de rol?

349 respuestas

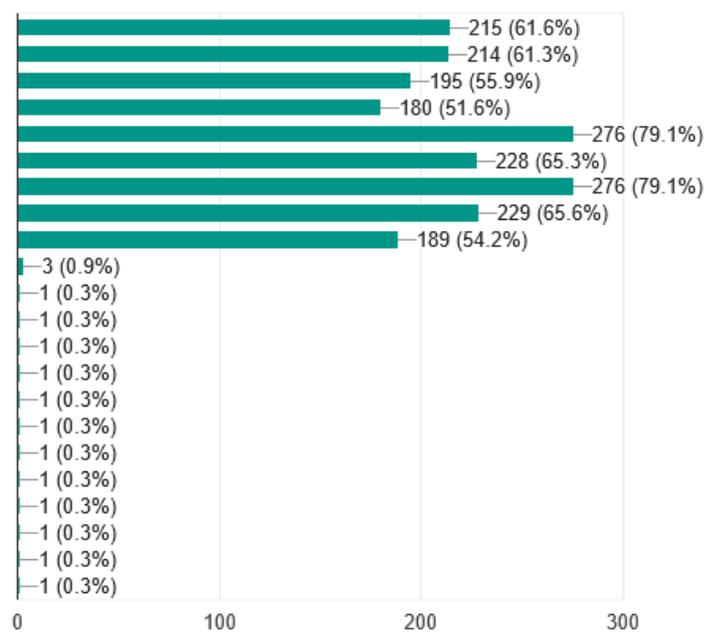


Ilustración 28: Gráfica de aspectos mejorados a través del rol.

1. Ortografía: 61,6%
2. Gramática: 61,3%
3. Puntuación: 55,9%
4. Orden del texto: 51,6%
5. Imaginación, creatividad e ideas: 79,1%
6. Profundidad de las descripciones: 65,3%
7. Profundidad del personaje: 79,1%
8. Narración de sucesos: 65,6%
9. Redacción de diálogos: 54,2%

10. Vocabulario: 0,9%⁷
11. Improvisación: 0,3%
12. Escenas de sexo: 0,3%
13. None, escribo por mi cuenta antes de rolear: 0,3%
14. Interacción con otros pjs: 0,3%
15. Empatía: 0,3%
16. Asertividad. Rolear sin aceptar las críticas constructivas no te ayuda a mejorar en nada: 0,3%
17. Psicología e inteligencia emocional: 0,3%
18. Escribo relato por mi cuenta desde mucho antes, así que ninguno de estos puntos: 0,3%
19. Vocabulario y expresión: 0,3%
20. ¿Nada?: 0,3%
21. Seguimiento a los hilos argumentativos y desarrollo de una trama concreta
22. Todos los anteriores: 0,3%

Ante la pregunta «¿Alguna vez ha roleado en un idioma que no es el suyo? En caso afirmativo, indique cuál», se recopilaron las siguientes respuestas:

- ◆ No (153)
- ◆ Inglés (55)
- ◆ No. (32)
- ◆ Inglés (14)
- ◆ no (14)
- ◆ Ingles (7)
- ◆ NO (5)
- ◆ Inglés. (4)
- ◆ Sí, en inglés (4)
- ◆ Si (4)
- ◆ Sí. Inglés. (3)
- ◆ Sí, inglés. (2)
- ◆ English (2)
- ◆ Inglés y francés (2)
- ◆ Francés (2)
- ◆ Nunca (2)
- ◆ Inglés e italiano
- ◆ Español

⁷ A partir de esta opción, encontramos las respuestas escritas por los sujetos en el campo abierto "Otros".

- ◆ Intenté rolear en francés
- ◆ No : (
- ◆ Si, en inglés e italiano.
- ◆ Actualmente roleo más en inglés que en español
- ◆ Inglés.
- ◆ No):
- ◆ He roleado en inglés.
- ◆ No (cuento idiomas fuera de España, alguna vez si lo hice en Catalán)
- ◆ Sí, en inglés.
- ◆ Sí, Inglés. Narrado y jugado.
- ◆ Nunca lo he hecho
- ◆ inglés
- ◆ Salvo por algún diálogo en otro idioma, no.
- ◆ Si. Ingles
- ◆ Nope.
- ◆ Soy bilingüe, no he roleado en otros idiomas salvo los dos que domino.
- ◆ Inglés e Italiano
- ◆ Ninguno.
- ◆ -
- ◆ Pues no
- ◆ ¡No!
- ◆ Si, Inglés
- ◆ inglés
- ◆ Sí. Castellano e inglés
- ◆ Inglés, Francés
- ◆ Ingles
- ◆ No, pero si he usado frases en el idioma de donde es el pj
- ◆ Nope
- ◆ No roles completos pero suelo buscar diálogos en las lenguas maternas de mis personajes o indagar en términos usados a menudo en aquellos lugares.
- ◆ Nono.
- ◆ Dothraki (Universo ASOIAF)
- ◆ No, jamás he roleado en un idioma distinto al mío
- ◆ No, nunca.
- ◆ Catalan
- ◆ NO.
- ◆ No.
- ◆ No
- ◆ Inglés, francés
- ◆ Italiano me costó la vida
- ◆ Solo pequeños fragmentos en ruso y francés
- ◆ No me he animado.
- ◆ ninguno

En las preguntas opcionales de respuesta abierta, se recogieron diversos testimonios. Por una parte, en «Si en la pregunta anterior respondió «sí», ¿cómo fue su experiencia? ¿Cree que contribuyó a mejorar su nivel de idioma?», se obtuvieron las siguientes respuestas:

- ◆ Sí (11)
- ◆ Sí (3)
- ◆ Sí. (3)

- ◆ No (3)
- ◆ - (3)
- ◆ Si (2)
- ◆ Más o menos, tengo que mejorar mucho aún.
- ◆ Sí, contribuyó a mejorar bastante el nivel.
- ◆ Genial, aprendí bastante.
- ◆ Si pero con el tiempo resultó pesado.
- ◆ Muy educativa. Hice muchos amigos y mi dominio del idioma ha mejorado muchísimo
- ◆ Si, definitivamente.
- ◆ Por supuesto, aunque no duré mucho tiempo
- ◆ Fue bastante entretenido, no siento que me ayudara a mejorar el idioma en particular. (Hablo mejor inglés que español (?))
- ◆ Fue bastante fructífera.
- ◆ Mi experiencia en el rol en el idioma de inglés me ayudó muchísimo con la gramática de esa lengua al igual que en el italiano. Sin dudar una muy grata experiencia.
- ◆ Sí, fue genial, aunque me costó un poco más pero fue algo bueno.
- ◆ Es complicado y a menudo tenía que explicar por privado lo que quería dar a entender en mis posts, pero eso también ayuda a mejorar. Y sobre todo, leer.
- ◆ Ayudó enormemente. Empecé hace algo más de un año y actualmente escribo igual de rápido que con mi lengua materna (Aunque no con el mismo detalle)
- ◆ Fue una experiencia corta por lo cual no se si realmente me aportó algo
- ◆ Bastante. Me permitió agilizar mi escritura en ingles y estructurar mejor mis pensamientos en dicho idioma.
- ◆ Buena pero breve. Sí, me ayudó a mejorar el idioma.
- ◆ Diferente a lo que acostumbro en español, distintos modos de marcar acciones o diálogos que me hicieron confundirme y dejarlo.
- ◆ Vocabulario, construcción de frases
- ◆ Si, sin duda
- ◆ Yes
- ◆ Tuve dificultades, pero me ayudó con mis conocimientos en inglés, como el vocabulario y la gramática.
- ◆ Demasiado breve como para aportarme nada...
- ◆ Bastante difícil, pero creo que sí.
- ◆ Negativa, la falta de léxico y conocimientos avanzados fue un obstáculo.
- ◆ Sí, sobre todo en lo que respecta al vocabulario. Es una buena opción para aprender a escribir gramática, sí, pero también el uso de sinónimos y expresiones que con otro tipo de escritura en inglés (writings de exámenes, principalmente) no aprendería.
- ◆ Sí, es algo que realizo activamente y que me ha ayudado a afinar sobre todo mi comprensión lectora.
- ◆ Fue muy enriquecedora, pensé que iba con un amplio conocimiento de la lengua extranjera pero a la hora de querer transmitir mis ideas o sentimientos todo terminaba escueto y muy vago, pero, al ir leyendo más posts y practicando más ese tipo de lectura fui mejorando paulatinamente en el otro idioma.
- ◆ Agradable. Sí.
- ◆ Me dio mucha confianza en mi nivel de inglés y en mis habilidades de escritura
- ◆ La gente fue muy amable, me corregían de manera educada y nunca me negaron rol. En cuanto a nivel de idioma me ayudó mucho, incluso llegué a sobresalir en mis clases de idiomas.

- ◆ Fue interesante, creo que sí mejoró mi nivel del idioma pero lamentablemente no duró suficiente tiempo el foro como para que mi experiencia de roleo en él fuera muy significativa
- ◆ Practicar un idioma siempre lleva a mejorar. Jugar a otras ambientaciones más allá de la época actual llevan a ejercitar un vocabulario y unas expresiones que normalmente no se ejercitan en la práctica cotidiana del idioma. Actualmente estoy narrando una partida en inglés para un solo jugador y estoy a punto de abrir la misma para otro jugador distinto. Jugar por foro permite ser más consciente de los errores lingüísticos y permite llevar un control sobre lo que se puede mejorar.
- ◆ Buena, y sí, contribuyó a una mayor soltura a la hora de escribirlo.
- ◆ Fue muy satisfactoria y enriquecedora
- ◆ Fue algo interesante sin duda ya que hay muchos terminos y dichos que tuve que investigar cuales eran los equivalentes y mentalmente, era mas agotador pero si ayudo a mejorar mi idioma
- ◆ Me ayudó más a comprender el funcionamiento de los roles en inglés y cómo piensan/ordenan las ideas/expresan las cosas los angloparlantes americanos (eran users estadounidenses) más que a mejorar el idioma en sí mismo.
- ◆ Fue entretenido, era como empezar de cero en un mundo similar pero al mismo tiempo, muy distinto de lo que había visto hasta entonces. Es un tipo de organización y planificación desde un enfoque que, pese a que no me gusta quitar mérito a la comunidad hispanohablante, está por encima. Efectivamente, mi nivel de escritura en inglés mejoró con notoriedad.
- ◆ Buena
- ◆ Bastante, sobre todo con el slag que se maneja a la hora de "dialogar"
- ◆ Es interesante, a veces las ideas vienen directamente en otro idioma sin pasar por el español; no creo que haya mejorado en inglés por el mero hecho de escribir rol, aunque siempre que escribes te entrenas en cierto sentido.
- ◆ Bastante, sobre todo al interactuar con usuarios cuya lengua materna es un idioma extranjero.
- ◆ Confusa y caótica
- ◆ Bastante positiva. Dirigí una partida en mesa a un grupo de franceses, siendo yo el único extranjero. me ayudó a coordinar, mejorar la descriptiva en otro idioma y perder el miedo escénico a hablar en un idioma no-materno.
- ◆ Fue más complicado pero ayudó mucho a mejorar el idioma
- ◆ Sí, mejoró en cuanto a fluidez a la hora de escribir, aunque a veces me atranque y sea más complicado que en la lengua materna.
- ◆ Creo que ayudó bastante con ambos idiomas.
- ◆ Una buena experiencia, considero que expandí mi vocabulario y me ayudó bastante a entender el idioma.
- ◆ Inglés. La experiencia fue muy buena, yo empecé a rolear en inglés y así aprendí. Mi nivel del idioma mejoró un 2020%
- ◆ Definitivamente, aunque había muchas abreviaciones que usaban que no comprendía al 100%
- ◆ Positiva, fue muy util
- ◆ Sí, he mejorado mi vocabulario
- ◆ No, soy totalmente bilingüe
- ◆ Buena experiencia que ayudo a entender de manera más fluida
- ◆ Me ayudó a mejorar en redacción y conocer el modo de expresión más casual del idioma. Me gustó mucho la experiencia
- ◆ Probablemente. Me sirvió para conseguir más fluidez describiendo en inglés.
- ◆ Fue difícil, pero me ayudó a aprender palabras y estructuras nuevas
- ◆ Bastante

- ◆ Eso sí.
- ◆ No mucho pues ese rol fue muy breve.
- ◆ Espantosa. El máster era un psicópata integrado. El idioma mejoró.
- ◆ Experiencia breve pero buena, ayudó a mejorar mi nivel
- ◆ Fue algo extraño ya que en ese momento no lo hablaba del todo bien, aunque creo que me ayudó a mejorarlo en cierta medida.
- ◆ Contribuyó bastante. Practicar un idioma siempre ayuda a mejorarlo.
- ◆ Difícil pero ayudó mucho a mejorar
- ◆ Al principio era difícil, luego te empiezas a soltar y aprendes micjaz estructuras y vocabulario.
- ◆ Buena experiencia, no mejoró el nivel de idioma.
- ◆ Poco
- ◆ Me intimidó un poco, nunca me acostumbré
- ◆ Lo utilizo para practicar el idioma de forma escrita y hablada. Inclusive me a ayudado a aprender "jergas" en otros idiomas.
- ◆ Fue tan divertida y satisfactoria que sigo haciéndolo. Me ayuda enormemente a recordar y reforzar el idioma.
- ◆ Mayor práctica, pero no precisamente mejorar.
- ◆ Definitivamente
- ◆ La primera vez que lo intenté, mi compañero fue muy amable conmigo y me ayudó mucho, de modo que nunca me sentí desmotivado cuando cometí algún error y eso me dio pie a hacer mis respuestas más fluidas y agradables. Creo que sí, que ayudó a mejorar mi inglés y me forma de expresamente en dicho idioma.
- ◆ Bastante grata
- ◆ No creo que contribuya demasiado (aunque hay palabras que aun las recuerdo). Al no ser una lengua que uno mantiene viva, tiendo a olvidarla.
- ◆ Un poco
- ◆ Definitivamente mejore
- ◆ Es un idioma inexistente, pero ahora suelo entender algunas cosas y no necesito entrar al diccionario para escribir en algunos casos.
- ◆ Inglés
- ◆ Por supuesto, me ha ayudado mucho
- ◆ Sí, la fluidez
- ◆ Totalmente
- ◆ Sí, aprendí mucho lenguaje urbano.
- ◆ Hubo un problema debido a que no me siento a gusto usando palabras muy comunes, así que constantemente revisaba diccionarios para buscar palabras que se adecuen más a lo que quiero decir pero que no interrumpan la musicalidad de la narración.
- ◆ Sí. Y de hecho ahora ya no roleo en español, prefiero hacerlo siempre en inglés.
- ◆ Fue descubridora, y pude ver que debía mejorar con la gramática inglesa.
- ◆ Fue en un nivel de rol menor, pero sí me ayudó.
- ◆ Bastante.
- ◆ Traté pero me di cuenta que tengo que perfeccionarlo aún más si quería siquiera comenzar.
- ◆ Sí, pero me costó
- ◆ Tras unos meses todo fluía mejor. Me ayudó mucho.
- ◆ No mucho
- ◆ En cierto modo
- ◆ Agradable, me ayudó a mejorar mi inglés
- ◆ Other (3)⁸

8 Un total de 3 sujetos dejó la respuesta en blanco.

Por otro lado, en la última pregunta opcional («Si por el contrario respondió «no», ¿le gustaría intentar rolearse en otro idioma? ¿Por qué?»), obtuvimos las siguientes respuestas:

- ◆ No (8)
- ◆ Sí, sobre todo en idiomas en los que ya tengo cierto nivel, para mejorar mi escritura.
- ◆ Me gustaría algún idioma que esté estudiando, para ayudarme a mejorar.
- ◆ Si mi nivel de inglés mejorara en algún momento o quiero aprender, sí.
- ◆ Sí, suena interesante.
- ◆ Quizás si, En Inglés
- ◆ Sí. Parece interesante.
- ◆ Si tuviese la oportunidad ¡Realmente me encantaría!
- ◆ No, escribir en castellano me basta y me sobra para expresarme.
- ◆ Es una tarea pendiente
- ◆ No, porque aún no tengo el nivel necesario para ello.
- ◆ Si
- ◆ Sí, para mejorar un poco mi uso de otro idioma.
- ◆ Si, para practicar el otro idioma que he aprendido.
- ◆ Sí, en inglés y por curiosidad, pero no me siento muy confiada con mi dominio del idioma.
- ◆ No, a menos que tenga un conocimiento intermedio en su gramática.
- ◆ No. Domino el inglés pero no como para escribir decentemente (es decir, literariamente) en él.
- ◆ no porque me parece muy complejo y complicado porque para que quede bien y no literal habría que pensar en el otro idioma. Aunque si es cierto que he metido palabras de otros idiomas en mi roles.
- ◆ Sí. Para perfeccionar mi inglés/francés.
- ◆ Claro que si, si pudiera manejar a la perfección el inglés. Me intriga conocer la forma de rol, narrativa de otros contenidos
- ◆ Sí, porque creo que sería una muy buena manera de mejorar en el manejo del idioma.
- ◆ Probar nuevas fronteras, conocer roles, practicar el idioma...
- ◆ Me gustaría probar en inglés. Solo por curiosidad
- ◆ Inglés, me ayudaría a mejorar mi nivel
- ◆ me gustaría para llegar a mas gente, pero no lo haría porque en inglés no sé escribir tan bien como en español
- ◆ Sí, el día en que maneje bien otro idioma me gustaría.
- ◆ No. Mi lengua materna es la que me permite expresarme con mayor facilidad.
- ◆ Miedo a fallar o no plasmar lo que imagino
- ◆ El día que consiga aprender inglés
- ◆ sí, para aprender mejor el idioma en el que esté roleando.
- ◆ Soy bastante malo en idiomas, y aunque pueda defenderme y entender a regañadientes algún que otro idioma, dudo bastante que mi capacidad me de para escribir un buen diálogo e historia para un personaje de rol.
- ◆ No, porque soy demasiado perfeccionista y tengo miedo de que el usuario nativo se aburra porque ve errores ortográficos o gramaticales en su lengua materna o a no sacar el 100% de mi potencial.
- ◆ Sí, me gustaría rolearse en inglés por ejemplo, para mejorar mi nivel con el idioma.

- ◆ No, me resultaría estresante por falta de confianza.
- ◆ No. No tengo el nivel.
- ◆ Para practicar mas el otro idioma por medio de redaccion.
- ◆ No, porque quizás no manejo bien el idioma y termino cometiendo una gran falta gramatical o utilizando expresiones o palabras indebidas que no se llegue a entender.
- ◆ Sí, porque me ayudaría a mejorar a hablar/escribir el idioma en situaciones formales y fantásticas
- ◆ No. Solo conozco en español
- ◆ No; es mi lengua materna
- ◆ Por el momento no, porque de ningún idioma tengo un dominio que me permita roleo.
- ◆ Considero que no sé lo suficiente de otro idioma como para desarrollar un rol de calidad en él
- ◆ Si, por conocer otras culturas.
- ◆ Me gustaría pero da respeto
- ◆ Sí, me gustaría porque estoy segura de que ayudaría a aprender nuevas lenguas
- ◆ No lo descarto, me vendría genial para mejorar el uso del idioma.
- ◆ Si claro, podría ser interesante para mejorar mi nivel por ejemplo de inglés
- ◆ A lo sumo en inglés, pero no es algo que me llame la atención. Tendría que pensar demasiado las respuestas, y a estas alturas de mi vida rolera, con 10 años, no me gusta meditar tanto lo que escribo, sino más dejar que las cosas fluyan por si mismas.
- ◆ Nunca me he atrevido porque considero que me faltarían recursos en cuanto a expresiones o vocabulario.
- ◆ No, odio los idiomas
- ◆ Sí, me gustaría practicar y mejorar mi inglés.
- ◆ roleo no, pero he escrito algún fanfic
- ◆ No necesariamente porque escribo en español y, aunque hablo otros idiomas, si construyo una historia suelo pensarla y desarrollarla en mi lengua materna.
- ◆ Sí, es una forma muy buena, práctica y útil de practicar un idioma.
- ◆ No porque no tengo suficiente conocimiento
- ◆ Sí.
- ◆ Sí. No me da miedo aprender idiomas nuevos.
- ◆ Claro que si
- ◆ no
- ◆ Inglés. ¿Sinceramente? Porque algunas frases quedan muy molonas en inglés y ponerlas en un post completamente en español queda fatal.
- ◆ No, por pereza.
- ◆ Para practicar el idioma
- ◆ No, soy muy exigente con mi nivel de escritura y no considero que tenga el necesario para que una persona nativa disfrute con la lectura.
- ◆ Sí, definitivamente. Me ayudaría a conocer cómo se desenvuelve el rol en otros países. Creo que la manera más sencilla de involucrarse en esos es a través de tumblr, así que por eso supongo que no me he animado (y porque ya me siento acomodada en el lugar donde actualmente estoy roleando). Recuerdo que en una época, en el foro en que estuve llegaron unas chicas que eran brasileñas. Ellas con todo el entusiasmo del mundo intentaban roleo en español y lo cierto es que, con poquitos errores, les salía bellísimo. Desde entonces mi curiosidad por roleo en otros idiomas ha crecido.
- ◆ Me gustaría probar en inglés, pero me agobia la idea de intentarlo ya que al principio lo haría muy mal y no estaría a la altura del resto. Así que al final siempre me da pereza.

- ◆ Sí, en inglés. Porque se me da bien, aunque necesito mejorar mi redacción.
- ◆ No, se me dan mal los idiomas.
- ◆ Sí, me gustaría rolear en inglés pero al mismo tiempo no creo estar a la altura de lo que querría hacer y sería decepcionante.

- ◆ Claro! Cualquier experiencia en la que te obligues a trabajar un idioma que no domines, a través de medio escrito o audiovisual, te ayuda a mejorar tu nivel y a alcanzar mayor seguridad y naturalidad al expresarte en ese idioma.
- ◆ Si. Práctica y novedad
- ◆ Si, pero no tengo el tiempo suficiente para hacerlo.
- ◆ No. No conozco mucho de otro idioma.
- ◆ No siento que tenga el nivel suficiente para rolear en otro idioma.
- ◆ Sí, porque creo que enriquecería mi vocabulario y mi fluidez con el idioma
- ◆ No, no creo que me acostumbrase
- ◆ Para mejorar en los mismos aspectos antes descritos pero en otro idioma.
- ◆ No me importaría, seguro que ganaría fluidez con el paso del tiempo.
- ◆ Si, para mejorar mi redacción en inglés
- ◆ Depende. Si roleara en otro idioma sería en inglés, pero creo que estaría limitada tanto en expresividad como en el peso o valor emocional que se le pondría a dicha escritura. No nos impacta igual de manera emocional algo escrito en inglés, que en español (A no ser que el inglés formara parte importante de tu vida).
- ◆ Sí. Valenciano e inglés. Para aprender a expresarme mejor por escrito en ambos idiomas.
- ◆ No me siento hábil para rolear en otro idioma.
- ◆ Si, en inglés, puesto que siento que me ayudaría a entender mejor el idioma.
- ◆ En inglés: por mejorar mi nivel de expresión escrita y por tener a mi alcance nuevos horizontes.
- ◆ No. No tengo tiempo.
- ◆ Sí, sería interesante para practicar el idioma
- ◆ No tengo nivel para ello.
- ◆ El inglés para saberlo dominar mejor.
- ◆ Me encantaría si siento con completa exactitud Si, pero no me siento con la capacidad para hacerlo Si, porque abre más puertas a experiencias diferentes. sí, sería una experiencia interesante y al controlar el inglés me abriría a hacerlo con más gente y aprender más
- ◆ Sí, en inglés. Para mejorar el idioma y probar cosas nuevas.
- ◆ Sí, para mejorar mi conocimiento del idioma y para poder unirme a otros foros extranjeros.
- ◆ No, porque ya me cuesta creerme que lo hago bien en español como para hacerlo en otro xD No hasta que no tenga un dominio mayor de ese idioma
- ◆ Siento que no estaría a la altura
- ◆ Other (92)⁹

⁹ Un total de 92 sujetos dejó en blanco la respuesta.

7.6. ANEXO VI: Estructura completa del foro de muestra

The screenshot displays a forum interface with a dark header. On the left is a speech bubble icon. Navigation links include 'Índice', 'Calendario', 'FAQ', 'Buscar', 'Miembros', and 'Grupos de Usuarios'. User actions 'Registrarse' and 'Conectarse' are also present. The main title is 'Foro de muestra' with a subtitle: 'Este foro servirá de ejemplo para la propuesta didáctica de nuestro TFM.'

Below the header, a light gray box contains the text: 'Ver mensajes sin respuesta'.

The forum content is organized into three sections, each with a blue header bar and a list of topics:

Section	Topic	Replies	Views	Details
Introducción al foro	Información sobre el foro	2	2	Ambientación del... Lun 10 Sep 2018 - 17:04 Administrador →
Espacio de debate	Espacio de debate	0	0	
Dudas y sugerencias	Dudas y sugerencias	0	0	

Each section includes a description of its purpose and a speech bubble icon. The 'Información sobre el foro' section states: 'Aquí encontraréis toda la información sobre foros de rol que necesitéis. No dudéis en pedir más información a través de Dudas y sugerencias.' The 'Espacio de debate' section states: 'En esta sección se abrirán todos los debates de clase. Estad atentos.' The 'Dudas y sugerencias' section states: '¿Tenéis preguntas? Podéis consultar vuestras dudas aquí para que podamos resolverlas entre todos. Si tenéis cualquier tipo de sugerencia, también son bienvenidas.'

Zona de planificación				
	<p>Fichas de personajes</p> <p>En este apartado podéis registrar el personaje que llevaréis en el rol y completar vuestra ficha.</p>	1	1	<p>Modelo de ficha...</p> <p>Mar 11 Sep 2018 - 22:22</p> <p>Administrador →</p>
	<p>Planificación de temas</p> <p>Aquí se publicará la asignación de parejas. También podréis utilizar esta sección para subir vuestra planificación del tema de rol.</p>	1	1	<p>Cuadro para la p...</p> <p>Miér 12 Sep 2018 - 18:52</p> <p>Administrador →</p>
Zona de rol - Hawkins				
	<p>Escuela de primaria de Hawkins</p> <p>La escuela de primaria de Hawkins recibe a los estudiantes más jóvenes del pueblo.</p>	0	0	
	<p>Instituto de secundaria de Hawkins</p> <p>El instituto de Hawkins recibe cada día a los estudiantes adolescentes del pueblo.</p>	0	0	
	<p>Zona residencial</p> <p>Residencia de los Byer, Residencia de los Wheeler</p>	0	0	
	<p>Zona comercial</p> <p>Aquí se encuentran los distintos comercios de Hawkins.</p>	0	0	
	<p>Estación de policía</p>	0	0	



Lugar de trabajo del cuerpo policial de Hawkins, dirigido por el jefe de policía Hopper.

Laboratorio nacional de Hawkins

0 0



Complejo federal ubicado en Hawkins, controlado mayoritariamente por la CIA y la NSA. Es uno de los diferentes laboratorios que se aprovecharon del desarrollo científico durante la Segunda Guerra Mundial.

Hospital

0 0



Centro hospitalario del pueblo de Hawkins.

Afuera de Hawkins

0 0



Barrios de las afueras de Hawkins. No se recomienda merodear por sus calles a solas a partir de ciertas horas de la noche.

Bosque

1 1



El frondoso bosque de Hawkins alberga misterios todavía no resueltos.

[Los árboles durm...](#)

Jue 13 Sep 2018 - 15:37

[Administrador](#) →

The Upside Down

0 0



Una dimensión desconocida.

Otros lugares

0 0



[Temas activos del día](#) [Top 20 posteadores hoy](#) [Top 20 posteadores del foro](#)

[Suprimir las cookies del foro](#)

¿Quién está en línea?

En total hay 2 usuarios en línea: 1 Registrado, 0 Ocultos y 1 Invitado
La mayor cantidad de usuarios en línea fue 4 el Lun 10 Sep 2018 - 16:57.
Usuarios registrados: [Administrador](#)

Ningún miembro celebra su cumpleaños hoy
Ningún miembro celebra su cumpleaños en los 7 próximos días

Leyenda: [[Moderadores](#)] [[Estudiantes](#)] [[Extranjeros](#)] [[Habitantes de Hawkins](#)] [[Fuerzas de seguridad](#)] [[Laboratorio Nacional de Hawkins](#)]

Nombre de Usuario

Contraseña

Entrar automáticamente en cada visita:

[Conectarse](#)



Nuevos mensajes



No hay nuevos mensajes



Foro

cerrado

Nuestros miembros han publicado un total de **5** mensajes. Tenemos **1** miembro registrado. El último usuario registrado es [Administrador](#)

[Índice](#)

[Crear foro](#) | [Foros RPG](#) | [Series TV](#) | © phpBB | [Foro gratis de asistencia](#) | [Contactar](#) | [Denunciar un abuso](#) | [Crea tu blog gratis](#)

7.7. ANEXO VII: Información sobre foros de rol

Información sobre foros de rol     

Hoy a las 16:05

¿Qué es un foro de rol?

Un foro de rol es una página en la que sus usuarios rolean como si interpretaran a un personaje determinado, mediante la publicación de fragmentos breves de texto a través de *posts*.

¿Sobre qué se rolea?

Los temas de rol dependen de la ambientación del foro, es decir, de la historia en torno a la cual girarán todas las tramas de los personajes dentro del foro. Nuestra ambientación la decidiremos a lo largo de esta primera semana.

¿Cuántas líneas tiene cada *post* de rol?

Depende de la normativa de cada foro. En el nuestro, la longitud recomendada es entre 5 y 10 líneas por *post*.

¿Qué es la imagen que hay junto a mi perfil?

La imagen es tu avatar. En tu avatar, debes colocar una fotografía o dibujo de tu personaje, para que el resto de compañeros puedan imaginárselo mejor. También podéis incluir una imagen para vuestra firma, que aparecerá debajo de cada *post* que hagáis.

 Si tenéis más preguntas o dudas, no dudéis en realizarlas en el apartado **Dudas y sugerencias**. ¡Nos seguimos leyendo!



Administrador
Admin

Mensajes : 1
Fecha de inscripción :
10/09/2018

7.8. ANEXO VIII: Ambientación del foro de muestra

Ambientación del foro de muestr...     

el Lun 10 Sep 2018 - 17:04

Tal y como decidimos previamente en otro tema, la ambientación de nuestro rol se basa en la historia planteada por los hermanos Duffer en la serie *Stranger Things*.

La historia se ambienta en la década de los 80, en un pueblo ficticio llamado Hawkins (Indiana). Los habitantes del pueblo comienzan a ser testigos de una serie de acontecimientos de lo más extraños: desapariciones, cosechas echadas a perder, un extraño laboratorio, rumores sobre la aparición de criaturas de otro mundo, y la llegada de una misteriosa niña al pueblo...

A partir de aquí, los destinos de los habitantes de Hawkins están en vuestras manos.

Cualquier duda que tengáis en relación a la ambientación podéis plantearla en [Dudas y sugerencias](#).



Administrador
Admin

Mensajes : 5
Fecha de inscripción :
10/09/2018

7.9. ANEXO IX: Ficha de personaje

Modelo de ficha 👤+ 👤 ✎ 🗑️ ⓘ

Hoy a las 22:22

DATOS GENERALES

Nombre del personaje:

Nombre del actor/dibujo:

Alias: (si lo tiene)

Edad:

Nacionalidad:

Orientación sexual:

Grupo: (Estudiantes, Extranjeros, Habitantes de Hawkins, Fuerzas de seguridad, Laboratorio Nacional de Hawkins)

Ocupación/Profesión:

DESCRIPCIÓN FÍSICA

(Describe a tu personaje según su aspecto, mínimo dos líneas: constitución, altura, color de pelo, color de ojos, rasgos característicos, heridas/cicatrices, etc.)

DESCRIPCIÓN PSICOLÓGICA

(Describe a tu personaje según su personalidad, mínimo cinco líneas: cómo suele actuar, cómo piensa, cómo se comporta con conocidos y desconocidos, si tiene metas en la vida, su actitud ante conflictos, etc)

HISTORIA DEL PERSONAJE

Familiares: (si tiene familia conocida)

Historia: (Redacta una breve historia acerca de los orígenes de tu personaje que te ayude a tener una base argumental sobre la que continuar su historia en el rol: dónde nació, cómo fue su infancia, momentos importantes de su vida que le marcaran como persona, etc.)

OTROS DATOS

Cosas que le gustan:

Cosas que le disgustan:

Puntos fuertes:

Debilidades:

Mascotas:

Otros: (incluye aquí cualquier dato sobre el personaje que no hayas podido incluir todavía)



Administrador
Admin

Mensajes : 3
Fecha de inscripción :
10/09/2018

7.10. ANEXO X: Cuadro para la planificación del tema de rol

Cuadro para la planificación del t...     

Hoy a las 18:52

Para ayudaros a redactar vuestra planificación del tema de rol, os planteo las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el objetivo del encuentro, si lo hay?
- ¿Vuestros personajes se conocen de antes? ¿O su primer encuentro será en el tema de rol?
- Si ya se conocen, ¿cómo es la relación entre ellos?
- Si no se conocen todavía, ¿cómo pensáis que se llevarán? ¿Qué tipo de relación queréis que establezcan?
- ¿Dónde sucederá el encuentro? ¿Por qué habéis elegido este lugar?
- ¿En qué momento del día ocurre el rol?
- ¿Cómo se sienten vuestros personajes al comienzo del rol? ¿Por qué?



Administrador
Admin

Mensajes : 4
Fecha de inscripción :
10/09/2018

7.11. ANEXO XI: Ejemplo de inicio de un tema de rol con narrador

Los árboles durmientes

Hoy a las 15:37

Narrador: Administrador
Participantes: Steve Harrington, Dustin Henderson
Nombre del tema: Los árboles durmientes



Administrador
Admin

Mensajes : 5
Fecha de inscripción :
10/09/2018

LOS ÁRBOLES DURMIENTES

Habían pasado varios meses desde el inicio de los tiempos más oscuros de Hawkins y, aun así, nada había hecho cambiar la mentalidad de la mayoría de sus habitantes, que permanecían ajenos a la serie de sucesos espeluznantes que se habían producido en el lugar. Pero el pequeño Dustin Henderson pensaba cambiar aquello.

Sí, tal vez Steve no fuera precisamente un *adulto*. Pero al menos era la persona de mayor altura que parecía dispuesta a, por lo menos, escuchar lo que él tenía que contar. No había avisado a sus amigos, sabía que ellos no lo entenderían. Él había conseguido ver una parte de Steve que el resto todavía no conocía.

Y sí, desde luego el bosque no era el lugar más indicado para citar a nadie, pero sí para celebrar una RUGI (Reunión Ultrasecreta de Gran Importancia). Y aquello era una RUGI de narices.

El reloj del centro de la ciudad dio las doce, aunque el sonido no llegó hasta el bosque. Tan solo el viento pareció soplar algo más fuerte durante unos segundos, anunciando la llegada de la medianoche ante un público de árboles durmientes, enmudecidos, que jamás narrarían lo que allí ocurrió aquella noche.

7.12. ANEXO XII: Lista de control

LISTA DE CONTROL			
Indicadores de logro		SÍ	NO
Formato y estructura	1. El <i>post</i> sigue una secuencia narrativa lógica (las acciones que se narran siguen una sucesión racional).		
	2. El texto está organizado en párrafos.		
	3. Los diálogos están diferenciados tipográficamente (con otro color, un efecto de texto, etc.).		
	4. El <i>post</i> tiene una extensión entre 200 y 300 palabras.		
Contenido	5. Si es el primer <i>post</i> , el texto sitúa la acción en un momento y lugar concretos.		
	6. Si es un <i>post</i> reacción a otro, el texto incluye referencias a la información que el anterior <i>roler</i> desarrolló en su <i>post</i> .		
	7. El <i>post</i> ofrece información nueva para que el siguiente <i>roler</i> pueda continuar con la acción.		
	8. Se incluyen elementos que ayudan a profundizar en los pensamientos y emociones del personaje (sensaciones que experimenta en el momento de la acción, diálogos internos, valoraciones, etc.).		
	9. Se aportan descripciones para ambientar y detallar la narración (descripciones sobre el escenario, ambiente, personajes, reacciones no verbales, etc.).		
	10. Se incluyen en forma de diálogo las palabras del personaje hacia el personaje con el que rolea.		
Multimodalidad	11. El personaje presenta un avatar con su representación visual.		
	12. El <i>post</i> cierra con una firma que incluye imágenes del personaje.		

