



UNIVERSIDAD  
**COMPLUTENSE**  
MADRID

Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente

Convocatoria 2014

Nº de proyecto 295

*Repositorio de buenas prácticas para la escritura literaria en pantalla*

Begoña Regueiro Salgado

Facultad de Educación- Centro de Formación del Profesorado

Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura

## **1. OBJETIVOS PROPUESTOS EN LA PRESENTACIÓN DEL PROYECTO**

Los objetivos propuestos en la presentación del proyecto eran dos fundamentales divididos en cuatro y dos subobjetivos, respectivamente, establecidos como pasos necesarios para que se cumpliera el objetivo principal. Tales objetivos fueron:

### **1. SISTEMATIZAR UNA METODOLOGÍA para la enseñanza- aprendizaje de la ESCRITURA LITERARIA en soporte electrónico:**

- 1.1. Sistematizar y clasificar las buenas prácticas de escritura creativa en pantalla.
- 1.2. Crear un repertorio digital con los mejores objetos realizados y debidamente clasificados
- 1.3. Dar visibilidad al trabajo de escritura creativa en pantalla que ya están haciendo los estudiantes, igual que se hace con los trabajos artísticos en otras facultades.
- 1.4. Difundir estas buenas prácticas a través de un repositorio que puedan consultar docentes de todos los niveles educativos y al que puedan, asimismo, contribuir con las mejores prácticas de sus alumnos.

### **2. Sistematizar las necesidades de la ALFABETIZACIÓN MULTIMEDIA para la escritura literaria en soporte electrónico**

- 2.1. Determinar qué tipo de alfabetización multimedia es necesaria para maestros y filólogos con el fin de integrarla en los Cursos 0 de Filología como módulo específico y en las asignaturas y cursos de doctorado y máster en Educación.
- 2.2. Proyectar esta nueva alfabetización sobre la educación primaria y secundaria.

## **3. OBJETIVOS ALCANZADOS**

De acuerdo con lo establecido, se han cumplido los dos objetivos fundamentales.

### **1- SISTEMATIZAR UNA METODOLOGÍA para la enseñanza-aprendizaje de la ESCRITURA LITERARIA en soporte electrónico:**

**A-** Creación de una taxonomía abierta para la catalogación de experiencias de escritura creativa digital. A partir de los materiales realizados por los alumnos, se elaboró una taxonomía con el fin de poder incluir categorías según se fuesen necesitando, en la que se tuvieron en cuenta:

- el tipo de publicación: archivo de vídeo blog, cuenta de twitter, página de Facebook, etc.)
- la utilidad: aprender a usar programas informáticos de forma creativa, trabajar autores y contextos, trabajar obras literarias, etc.,
- los destinatarios: los niveles educativos en los que se puede utilizar el objeto didáctico
- los idiomas en los que se trabaja: español, inglés, francés, alemán, como primera o segunda lengua

- las metas de aprendizaje: análisis de contenido, contextualización, trabajo con recursos retóricos, etc.).

- la descripción de la reusabilidad el objeto didáctico, uno de los elementos de los que carecen otros repositorios de objetos didácticos, como pudimos comprobar.

**B-** Construcción del repositorio *TROPOS* (<http://repositorios.fdi.ucm.es/Tropos> ) con la herramienta ODA en colaboración con el grupo de investigación ILSA. La taxonomía, junto a las características del objeto didáctico, su descripción detallada y unas instrucciones para su reutilización, constituyeron la arquitectura que se implementó en repositorio construido con Oda.

**C-** Selección razonada de las mejores prácticas de alumnos de las Facultades de Educación y de Filología Francesa, Inglesa y Alemana. Estos trabajos han sido publicados y descritos en TROPOS, de manera que no sólo hemos hecho visibles esos trabajos, sino que hemos explicado por qué esas prácticas son útiles para docentes de educación infantil, educación primaria, educación secundaria, bachillerato y universidad.

**D-** No ha sido posible crear una interfaz en portugués, que nos habría abierto más puertas en Iberoamérica, por la limitación de fondos recibidos.

## **2-SISTEMATIZAR LAS NECESIDADES DE LA ALFABETIZACIÓN MULTIMEDIA para la ESCRITURA LITERARIA en soporte electrónico.**

Hemos encontrado distintos tipos de herramientas, que podemos dividir en

a. Programas útiles para la **innovación y la apuesta por el aprendizaje activo, y para la potenciación de la escritura creativa.** Entre otros:

○ **BLOG**

- Se presta tanto a la innovación como a la creatividad.
- Fácil manejo (apto para casi cualquiera)
- Permite integrar multitud de recursos
- Fácil acceso a los materiales necesarios para poder utilizarlo.
- El uso de los blogs puede ayudarnos a crear hábitos de lectura y a enriquecer el intertexto lector y crear lectores competentes.
- Los *blogs* literarios de los alumnos podrían inspirar a otros, lo que ayudaría a explicar las influencias literarias, la intertextualidad etc.
- La posibilidad de elaborar una *blogonovela* con los alumnos permitiría trabajar la escritura colectiva, las características de la novela por entregas, etc.
- En el caso de los *blogs* temáticos, la parte de investigación para llenarlo de contenido estaría íntimamente relacionada con el aprendizaje autónomo.

○ **GLOG**

- Gratuito y fácil de usar y permite la inclusión de diversos recursos, como vídeos, grabaciones.
- Diseño atractivo.

- b. Programas o herramientas útiles para la **innovación en el aula**. Además de las conocidas *webquest*, podemos recurrir a las redes sociales:
- **FACEBOOK**: Posee varios usos potenciales:
    - Creación de páginas para anunciar eventos literarios, compartir publicaciones en *blogs*, enlaces de páginas de autores etc.
    - Desarrollo de perfiles de escritores o personajes literarios.
  - **TWITTER**: Su uso también ofrece varias posibilidades:
    - Dar voz a distintos personajes de una obra para que *twitteen* sus opiniones o sentimientos conforme a su carácter.
    - Escribir una especie de diario en el que los personajes de una obra diesen sus impresiones sobre lo que ocurre en la obra a tiempo real
    - Twitrear alguna clase, conferencia etc. para que los alumnos tengan que discernir cuáles son los mensajes principales.
- c. Programas útiles para el **desarrollo de la creatividad**. Entre otros:
- **STORYBIRD**: ofrece es una serie de dibujos, agrupados por tipologías y temáticas y una línea de secuenciación. Se trata de que el usuario elija los dibujos que más le gusten y los vaya ordenando en su línea temporal, acompañados del texto que quiera escribir para ellos. Podemos realizar varios ejercicios:
    - creación de un cuento de manera libre
    - escritura guiada en la que el profesor proporcione las imágenes y los alumnos tengan que escribir el texto, o viceversa.
    - en niveles más bajos, ofrecer varias viñetas desordenadas para que los alumnos las coloquen en orden y trabajen las secuencias narrativas.
  - **BITSTRIP**: esta herramienta sirve para crear cómics cuyos personajes diseñan los usuarios. Así, podemos reformular cualquier obra en formato cómic o crear avatares de los autores e inventar historias en las que se recree el ambiente literario, la época etc.
  - **PREZZI INTERACTIVO**: nos podría servir para crear un taller literario en el que cada diapositiva se convirtiese en la “representante” de uno de los elementos del relato (personajes, temas, espacio...) para que el alumno eligiese y crease su propia historia.

A partir del trabajo con estos y otros programas hemos clasificado los programas en función de tres parámetros:

- PROGRAMAS MÁS UTILIZADOS POR LOS ALUMNOS: Blogger, Facebook, Twitter, procesadores de vídeo y Youtube, Prezi y navegadores web por cuanto que son de más fácil acceso para los jóvenes.
- PROGRAMAS MÁS EFICIENTES DESDE EL PUNTO DE VISTA DIDÁCTICO:
  - Por la activación del mayor número de estrategias de aprendizaje digitales y no digitales: elaboración de vídeos, páginas de Facebook o perfiles de Twitter, Flickr, Instagram, Whats App, etc.

- Activación de mayor número de estrategias de aprendizaje digital: navegadores web, Blogger, Hippo Animator etc.
- Algunos programas como Blogger, Glogster o los espacios web pueden funcionar como repositorios, por lo que aunarían todas las posibilidades.
- PROGRAMAS RELACIONADOS CON LAS DISTINTAS METAS DE APRENDIZAJE:
  - Competencia literaria: Facebook, Twitter, Flickr, Instagram...
  - Competencia creativa: StoryBird, Bitstrips, Prezzi, Hipo Animator, Blogger, Whats App...
  - Competencia digital: navegadores web, Blogger, Hipo Animator etc.

En consecuencia, hemos diseñado el curso “HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA ESCRITURA CREATIVA” y hemos propuesto su incorporación a

- los programas del Curso 0 que, al comienzo de que año universitario, se propone a la Facultad de Filología (ver anexo 1)
- los cursos ofrecidos por el Servicio de Orientación Universitaria (SOU) de la Facultad de Educación (ver anexo 2)

#### 4. METODOLOGÍA EMPLEADA EN EL PROYECTO

**Paso 1: ESTADO DE LA CUESTIÓN:** estudio comparativo de las diferentes plataformas y repositorios de objetos didácticos que se encuentran en la red, ofertados por instituciones como la Fundación Telefónica o, por iniciativa personal, en blogs de profesores de primaria o secundaria, con el fin de responder a una necesidad real. Para ello, se ha realizado un barrido por la multitud de iniciativas que pretenden aunar tecnología y educación, coincidiendo en la observación de una gran ausencia: la de los procesos auto formativos creativos en el medio digital. Instituciones españolas tan importantes como el Observatorio Tecnológico del Ministerio de Educación [<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/>], el INTEF [<http://www.ite.educacion.es/>] o recientemente el nuevo portal EDULAB [<http://educalab.es/home>] y diferentes agregadores institucionales, muestran iniciativas en favor de la alfabetización multimedia. También AGREGA [<http://www.agrega.educacion.es>], EDUTEKA [<http://www.eduteka.org>] o Fundación Telefónica [[http://www.fundacion.telefonica.com/es/educacion\\_innovacion/](http://www.fundacion.telefonica.com/es/educacion_innovacion/)] y su espacio de innovación educativa, muestran las experiencias más relevantes tanto de Fundación Telefónica como de entidades pioneras y agentes especializados en educación a nivel internacional, sobre los nuevos modelos educativos para el nuevo siglo, [<http://www.innovacioneducativa.fundaciontelefonica.com/>]. Exploraciones puntuales está realizando la Fundación Germán Sánchez Rupérez sobre el Territorio e-book [<http://territorioebook.fundaciongsr.com/>]. Sin embargo, ninguno de estos repositorios recoge de manera específica las experiencias que se están realizando con herramientas digitales para la enseñanza-aprendizaje de la escritura creativa

**Paso 2:** RECOGIDA DE MATERIALES: el análisis de estos materiales nos permitió identificar las estrategias que ponían en funcionamiento los alumnos y los objetivos didácticos o competencias se estaban trabajando para un aprendizaje significativo.

**Paso 3:** ESTABLECIMIENTO DE LOS CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN: teniendo en cuenta las fichas docentes y las competencias establecidas por ley para los diferentes ciclos educativos, realizamos nuestra propia categorización de materiales y de prácticas (que se verá más adelante).

**Paso 4:** SELECCIÓN DE BUENAS PRÁCTICAS con el criterio de abarcar el mayor número posible de programas informáticos, estrategias creativas y contenidos (autores, contextos, teorías literarias, valores, etc.).

**Paso 5:** ELECCIÓN DE UN REPOSITORIO: analizamos las facilidades y los inconvenientes que presentaban herramientas como OMEKA (<http://omeka.org>), CONTENTdm (Digital Collection Management Software <http://www.contentdm.org>), DSpace para colecciones digitales en abierto (<http://www.dspace.org/>) y programas más sofisticados para la creación de bibliotecas digitales como Greenstone (<http://www.greenstone.org>) así como ODA2, el repositorio concebido por Alfredo Fernández Valmayor y desarrollado por el Grupo ILSA (Guía de gestión de repositorios digitales, ODA: <http://eprints.ucm.es/20263/>).

La elección de ODA 2 vino motivada por las siguientes razones:

- a. La interoperabilidad garantizada por la herramienta. El contenido en ODA conforma estándares de facto (formatos texto, ms Word, pdf, wav, mp3, mp4, flash) y estándares internacionales. Puede utilizarse en cualquier sistema informático (independiente del hardware y software) y, si no es así, describe los requisitos informáticos mínimos que son necesarios para su uso<sup>1</sup>. ODA 2 es a su vez el resultado de la investigación en torno a los procesos de almacenamiento y categorización digital de datos, y su última versión, CLAVY, (un RIA, Rich Internet Application) nos permitirá importar y exportar metadatos de las diferentes bases de datos y almacenamiento, creando una estructura que permita la interacción y la integración de datos.
- b. Su estructura flexible, por cuanto que la categorización o arborización del contenido queda siempre abierta a modificaciones y ampliaciones. Así, el modelo de datos y la conceptualización del árbol que los contiene será siempre algo vivo que dependerá y crecerá según las necesidades que los nuevos materiales y las experiencias de escritura creativa digital vayamos realizando.

**Paso 6:** CONSTRUCCIÓN DEL REPOSITORIO TROPOS DE ESCRITURA CREATIVA PARA LA ENSEÑANZA DE LA LITERATURA - (<http://repositorios.fdi.ucm.es/Tropos>):

**Paso 7:** DIFUSIÓN DE RESULTADOS: La difusión se está llevando a cabo por medio de acciones como las que se detallan más adelante, en el punto 4.

## 5. RECURSOS HUMANOS

---

<sup>1</sup> Definición de Ana Fernández Pampillón en “Herramienta para la Revisión de la Calidad de los Objetos de Aprendizaje Universitarios”.

Los miembros del grupo han sido:

Begoña Regueiro Salgado (DNI 50858597P), PDI UCM Facultad de Educación.  
Pilar García Carcedo (DNI 30591941), PDI UCM Facultad de Educación  
Amelia Sanz Cabrerizo (DNI: 51895109W), PDI UCM, Facultad de Filología.  
María Goicoechea de Jorge (DNI:33526983K), PDI UCM, Facultad de Filología  
Miriam Llamas Ubieto, (DNI:12776028B), PDI UCM, Facultad de Filología.  
Laura Sánchez Gómez (DNI: 48628763R), personal especialista contratado.

## **6. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES**

### **5.1.ACTIVIDADES EN EL GRUPO**

#### **1. RECOGIDA DE MATERIALES**

Mayo y junio de 2014: se recogieron materiales elaborados por más de doscientos alumnos de la Facultad de Educación del curso 2013-2014.

Octubre 2014-enero 2015: se recogieron materiales elaborados por otros doscientos alumnos de la Facultad de Educación, a los que se sumaron los realizados por más de cincuenta alumnos de la Facultad de Filología, de los departamentos de Filología Francesa, Filología Inglesa y Filología Alemana.

#### **2. ESTABLECIMIENTO DE LOS CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN**

Reuniones quincenales con el fin de

- analizar de materiales recibidos,
- analizar su posible utilización en los programas educativos de los ciclos de Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria.
- establecer los criterios básicos de clasificación de los materiales con el fin de tratarlos como objetos didácticos que ilustren lo que se entiende por buenas prácticas en escritura creativa digital.
- elaboración de una taxonomía que es la siguiente:

##### **1-UTILIDAD**

- Escritura creativa para trabajar autores y contextos
- Escritura creativa para trabajar obras
- Escritura creativa para trabajar recursos estéticos (también chat, hipertexto, animación, collage, apropiación –Duchamp-, interactividad, no interactividad)
- Escritura creativa para trabajar lenguajes artísticos

##### **2.- DESTINATARIO:**

- Formación Infantil
- Formación Primaria (Tercer Ciclo)
- Formación Secundaria
- Formación Universidad

### 3.- IDIOMAS:

- Español primera lengua
- Español segunda lengua.....

### 4. METAS DE APRENDIZAJE:

#### 4.1-Competencia literaria:

##### 4.1.1- Contextualización:

- Conocimiento del autor y contextualización del texto en su obra
- Situar el texto en su época.
- Reconocimiento de los rasgos de época en el texto.
- Conocimiento de las principales épocas literarias.
- Entender la evolución de los géneros y de los temas a lo largo de la historia.

##### 4.1.2- Forma: Recursos retóricos, tipología textual

- Clasificación de tipologías textuales orales y escritas: textos narrativos etc.
- Reconocimiento de figuras retóricas.
- Reconocimiento de géneros
- Reconocimiento de las partes del discurso.
- Reconocimiento de la estructura del texto.

##### 4.1.3- Análisis del contenido

- Reconocimiento de las características y el pensamiento de los personajes
- Reconocimiento de temas
- Reconocimiento de los espacios.
- Reconocimiento de los tiempos.
- Detectar las relaciones intertextuales y transtextuales
- Detección de relaciones intratextualidad

##### 4.1.4- Interpretación

- Comprensión de las implicaciones simbólicas del texto.
- Capacidad de examinar de forma crítica el discurso
- Reflexionar a partir del texto.
- Análisis a partir de distintas teorías literarias.
- Reflexionar sobre las relaciones intertextuales y transtextuales
- Capacidad de interpretación emocional y personal del texto desde la teoría de la recepción.

#### 4.2-Competencia creativa:

##### 4.2.1- Transformación textual

- Cambio del punto de vista
- Cambio de narrador

...

##### 4.2.2- Imitación

- Imitación de obras



- Imitación de autor
- Imitación de lenguajes (autor, época)

#### 4.2.3-Remediación

#### 4.2.4- Transmediación (una historia fragmentada en distintos medios)

#### 4.2.5- Creación libre

### 4.3- Competencia digital:

#### 4.3.1- Competencia informacional

-Búsqueda y selección de información en el medio digital- Selección crítica de fuentes en el medio digital

#### 4.3.2- Competencia técnica

- Desarrollo de habilidades técnicas digitales creativas (montaje de video digital, edición de imagen y texto...)
- Aprender diseño de páginas web
- Aprender diseño de blog

### 4.4-Competencia social y emocional (abierto):

- Fomentar el trabajo de equipo
- Fomentar el encuentro cultural
- Fomentar la igualdad de géneros
- Trabajar a favor de la paz
- Fomentar la competencia intercultural  
(Reconocimiento de estereotipos)
- Reconocer las emociones
- Fomentar la empatía
- Despertar la curiosidad

## 3. SELECCIÓN DE BUENAS PRÁCTICAS

Con el criterio de abarcar el mayor número posible de programas informáticos, estrategias creativas y contenidos (autores, contextos, teorías literarias, valores, etc.), se procedió a la selección de las mejores prácticas a partir del material. Se han seleccionado, por el momento, veintiuna obras, en la que encontramos ejemplos de archivos de vídeo, blogs, páginas de Facebook, páginas html, prezi, twitter y vídeos de youtube. En cuanto a la utilidad, existen objetos para trabajar obras, para trabajar autores, obras y contextos, para trabajar recursos estéticos y lenguajes artísticos y para aprender a reutilizar programas informáticos para su uso creativo. Se trata de objetos destinados a Educación Primaria, Secundaria y Universitaria en español primera lengua, inglés y francés segunda lengua. En cuanto a las metas de aprendizaje, los objetos seleccionados abarcarían casi todas las presentadas en la ficha del apartado anterior.

## 4. ELECCIÓN Y ELABORACIÓN DE UN REPOSITORIO

A partir de nuestras conclusiones, la experta Laura Sánchez Gómez construyó el repositorio con fichas implementables en la plataforma ODA, y con una estructuración de la taxonomía que permitiese que las pestañas con categorías más generales fuesen navegables y permitiesen realizar búsquedas a partir de categorías como tipo de publicación, idioma, utilidad, destinatario, metas de aprendizaje etc., requisito que nos parecía importante.

En el repositorio (<http://repositorios.fdi.ucm.es/Tropos>), a día de hoy, están alojadas veintiuna fichas sobre obras de escritura creativa realizadas por los alumnos de las facultades de Educación y Filología.

## 5.2. ACTIVIDADES EN EL AULA

La enseñanza y utilización de estos programas (Blogger, Facebook, Twitter, Whats App, Flickr, Google Maps, Instagram, StoryBird, Audacity, prezi, Google docs, Wordle, Hippo Animator etc.) se ha incorporado a los programas de Grado y Máster que imparten las investigadoras implicadas en este proyecto:

- a. Begoña Regueiro Salgado ha trabajado con Blogger, Facebook, Twitter, Whats App, Flickr, Google Maps, Instagram, StoryBird etc. en la asignatura de Grado de Educación Primaria “Literatura y Educación”, así como con alumnos del Máster de ELE de la Universidad Menéndez Pelayo y está tutorizando un TFM del máster de Profesorado de Secundaria sobre su utilidad en el aula.
- b. Pilar García Carcedo los ha implementado dentro del Grado de Magisterio Educación Primaria en las asignaturas de “Literatura y Educación” y “Lectura y escritura creativa.
- c. Miriam Llamas ha utilizado en la asignatura “Manifestaciones literarias e interculturalidad” de la especialidad de alemán del Máster de Formación del Profesorado, dentro del tema Didáctica de la literatura en DaF (Deutsch als Fremdsprache) (Alemán como lengua extranjera), los siguientes recursos y programas: blog (blogger, wordpress), Twitter, prezi, Audacity, prezi, Google docs, Wordle y navegadores web.
- d. Amelia Sanz ha trabajado con Hippo Animator dentro del Máster de Profesorado, asignatura “Manifestaciones literarias e interculturalidad”, dentro del tema “XXIe siècle: littératures et mondialisation”. También lo incorporará a las actividades de la asignatura de Grado “Análisis de textos narrativos franceses”.
- e. María Goicoechea, para la asignatura de “Nuevas Tecnologías aplicadas a los estudios literarios en lengua inglesa” del Grado de estudios ingleses, ofreció a los estudiantes la posibilidad de utilizar distintos programas informáticos para la elaboración de ediciones críticas u obras de creación literaria. Los alumnos combinaron distintos programas para realizar sus creaciones. Entre los programas utilizados por los alumnos se encuentran Prezi, el videojuego de los Sims, Facebook, Google maps, Windows Movie Maker, ATube Catcher, Videoscribe, php y html.

Además, a partir de nuestras conclusiones, hemos diseñado el curso “HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA ESCRITURA CREATIVA” y hemos propuesto su incorporación a

- los programas del Curso 0 que, al comienzo de que año universitario, se propone a la Facultad de Filología (ver anexo 2)
- los cursos ofrecidos por el Servicio de Orientación Universitaria (SOU) de la Facultad de Educación (ver anexo 2)

Por último, esta nueva alfabetización llegará a alumnos de educación primaria y secundaria gracias a los estudiantes de los Grados de Magisterio que, en sus Prácticas docentes así como en su labor profesional futura, ya utilizan el repertorio *Tropos* y la alfabetización multimedia para la escritura creativa digital recibida a lo largo del presente proyecto.

Es importante destacar que lo fundamental de estos cursos no es acercar a los alumnos a una serie de programas, puesto que la velocidad con la que se desarrollan nuevos programas y aplicaciones hace que, en seguida, queden obsoletos. Lo fundamental es hacerles conscientes de los cambios cognitivos en los alumnos y de la necesidad de cambiar nuestros sistemas de enseñanza a partir de los principios del aprendizaje significativo, que hacen al alumno partícipe y protagonista de su propia formación, y de la pedagogía de la rutina de Gubern, según la cual, el aprendizaje será más efectivo en tanto que se realice en un ámbito cercano al aprendiente (en este caso, los espacios virtuales y el mundo digital).

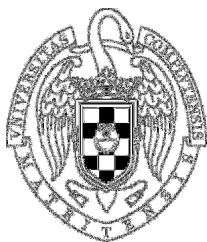
#### **-ACTIVIDADES DE DIFUSIÓN.**

- Visibilidad en la Red:
  - *Tropos* aparece en el portal web del Departamento de Didáctica de la Lengua y de la Literatura de la Facultad de Educación (<http://www.ucm.es/didactica-lenguayliteratura>)
  - *Tropos* aparece en la página del Grupo de Investigación *Leethi*. (<http://www.ucm.es/leethi>)
- Presentación en congresos y seminarios:
  - Laura Sánchez Gómez y Begoña Regueiro Salgado “Experiencias de escritura digital. Hacia una alfabetización”, *III Congreso Internacional Sociedad Digital: Ciudadanía Digital*, Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Rey Juan Carlos, los días 27 y 28 de octubre de 2014.
  - Pilar García Carcedo: Seminario impartido en la Universidad Camilo José Cela, sede Villanueva, el 3 de diciembre de 2014, “Escritura creativa y digital”.
  - Pilar García Carcedo y Begoña Regueiro: Seminario en el Máster de Pedagogía en la asignatura de “Escritura y defensa oral de trabajos académicos”

- Comunicación prevista para el II Congreso Internacional de Humanidades Digitales, que tendrá lugar en la UNED, del 5 al 7 de octubre de 2015.
- Publicaciones:
  - Begoña Regueiro Salgado y Laura Sánchez Gómez “Experiencias de escritura digital. Hacia una alfabetización”, en las Actas de la Asociación Científica Icono 14 (OCS) ISBN: 978--84--15816--14—0, con el nº 16 de la serie (<http://www.icono14.es/actas>).

## **7. ANEXOS**

## ANEXO 1



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE

MADRID

Amelia Sanz Cabrerizo  
Directora del Grupo de Investigación LEETHI  
Facultad de Filología  
Universidad Complutense  
Madrid 28040  
+34 91 3 94 54 01  
[amsanz@ucm.es](mailto:amsanz@ucm.es)

Madrid, 12 de enero 2015

A la atención del Sr. Vicedecano de Innovación, Tecnologías y Equipamiento  
de la Facultad de Filología

Estimado Vicedecano:

Te escribo como directora del Grupo LEETHI para proponerte una serie de actividades que nacieron de nuestra experiencia más reciente.

Durante este curso y en el marco del PIMCD dirigido por Begoña Regueiro, *Repositorio de buenas prácticas para la escritura literaria en pantalla*, hemos trabajado con una serie de herramientas digitales y de redes sociales que nos han permitido desarrollar competencias literarias y digitales en nuestros estudiantes a partir de un medio que manejan muy bien, hasta el punto de mostrar una creatividad extraordinaria.

Una selección de los mejores trabajos de nuestros alumnos, debidamente presentados como objetos de aprendizaje, la encontrarás en el repositorio *Tropos* (<http://repositorios.fdi.ucm.es/Tropos>) que hemos creado a tal efecto.

Desde esta experiencia, te propondríamos dos tipos de actividades posibles de cara al nuevo curso:

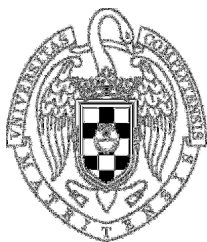
- un nuevo módulo de formación que podríamos introducir tanto en el Curso 0 para los estudiantes que llegan a la Facultad de Filología, particularmente como material en línea tal como hemos elaborado en el marco del PIMCD 278-2014, dirigido por Ana Fernández-Pampillón,
- un seminario dentro de los Cursos de Formación que organizas para los profesores de la Facultad de Filología, de forma que mostráramos cómo es posible desarrollar la creatividad literaria con herramientas digitales básicas para los estudiantes.

Esperamos poder concretar contigo estas propuestas cuando lo estimes convenientes.

Quedamos a tu disposición.

Amelia Sanz y el Grupo LEETHI

## ANEXO 2



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE

MADRID

Begoña Regueiro Salgado  
Facultad de Educación  
Universidad Complutense  
Madrid 28040  
+34 91 3 94 6283  
[bregueiro@filol.ucm.es](mailto:bregueiro@filol.ucm.es)  
[bregueirosalgado@edu.ucm.es](mailto:bregueirosalgado@edu.ucm.es)

Madrid, 16 de enero 2015

A la atención MERCEDES GARCÍA GARCÍA. Directora del Servicio de Orientación Universitaria (SOU). Facultad de Educación. UCM

Estimada Mercedes:

Te escribo como miembro del Grupo LEETHI y como directora del proyecto de innovación dentro del marco del PIMCD, *Repositorio de buenas prácticas para la escritura literaria en pantalla*. Durante este curso y dentro de este proyecto, hemos trabajado la escritura creativa digital con una serie de herramientas digitales y de redes sociales que nos han permitido favorecer el aprendizaje de la literatura por parte de nuestros alumnos, así como desarrollar en ellos competencias digitales a partir de un medio que conocen bien y en el que han mostrado una enorme creatividad.

Una selección de los mejores trabajos de nuestros alumnos, debidamente presentados como objetos de aprendizaje, la encontrarás en el repositorio *Tropos* (<http://repositorios.fdi.ucm.es/Tropos>) que hemos creado a tal efecto.

Desde esta experiencia, te propondríamos realizar un curso dentro de las actividades formativas que ofrece el Servicio de Orientación Universitaria (SOU) para los Estudiantes de los cursos de los Grados de Educación Infantil y Educación Primaria.

Esperamos poder concretar contigo esta propuesta cuando lo estimes conveniente.

Quedamos a tu disposición.

Begoña Regueiro y el Grupo LEETHI