



LIBROS QUE LATEN

**La plataforma de lectura
donde la literatura cobra vida**

Índice

Presentación	2
1. Ambientación	2
2. La biblioteca	6
3. Los casos	7
4. Las recompensas.....	12



Presentación

Ta-tum es una plataforma en la que se pone en juego la lectura y utiliza las estrategias propias de la gamificación para incentivar el deseo de leer.

La gamificación parte de una narrativa que anima al lector a sumergirse en un episodio (o aventura) en el que irá conquistando puntos, trofeos y estrellas a medida que vaya avanzando en las distintas lecturas propuestas por el docente y superando los diferentes retos asociados a ellas.

A continuación, destacamos las indicaciones más importantes para que tus alumnos y tú os adentréis en Ta-tum.



1. Ambientación

Accede a la plataforma (<https://ta-tum.com/#login>) con tu cuenta y contraseña e invita a tus alumnos a hacer lo mismo.





Para involucrar a la clase en el universo **Ta-tum**, informa a tus alumnos de que han sido llamados a una misión importante. Van a colaborar con los detectives de una prestigiosa escuela: la escuela Avante y, junto a sus más destacados alumnos: Axel, Helena, Zinca, Ciro, Oto y Aristide, resolverán todos los casos literarios que les sean asignados. Pueden conocer más sobre ellos en www.ta-tum.com



Para empezar, elegiréis el nombre y la imagen que identificará a vuestra clase como agencia investigadora. Además, cada uno elegirá también su seudónimo y su avatar. Y lo mismo en el caso de los grupos.

EMPEZAR CON TA-TUM

Pincha en este enlace y podrás ver el vídeo de cómo personalizar vuestra clase y los avatares de los usuarios.

<http://link.edelvives.es/xffol>





Dentro de la clase en el apartado de *Imprimibles* encontraréis elementos que contribuirán a crear en el aula una divertida atmósfera detectivesca: orla, decálogo, carné, etc.

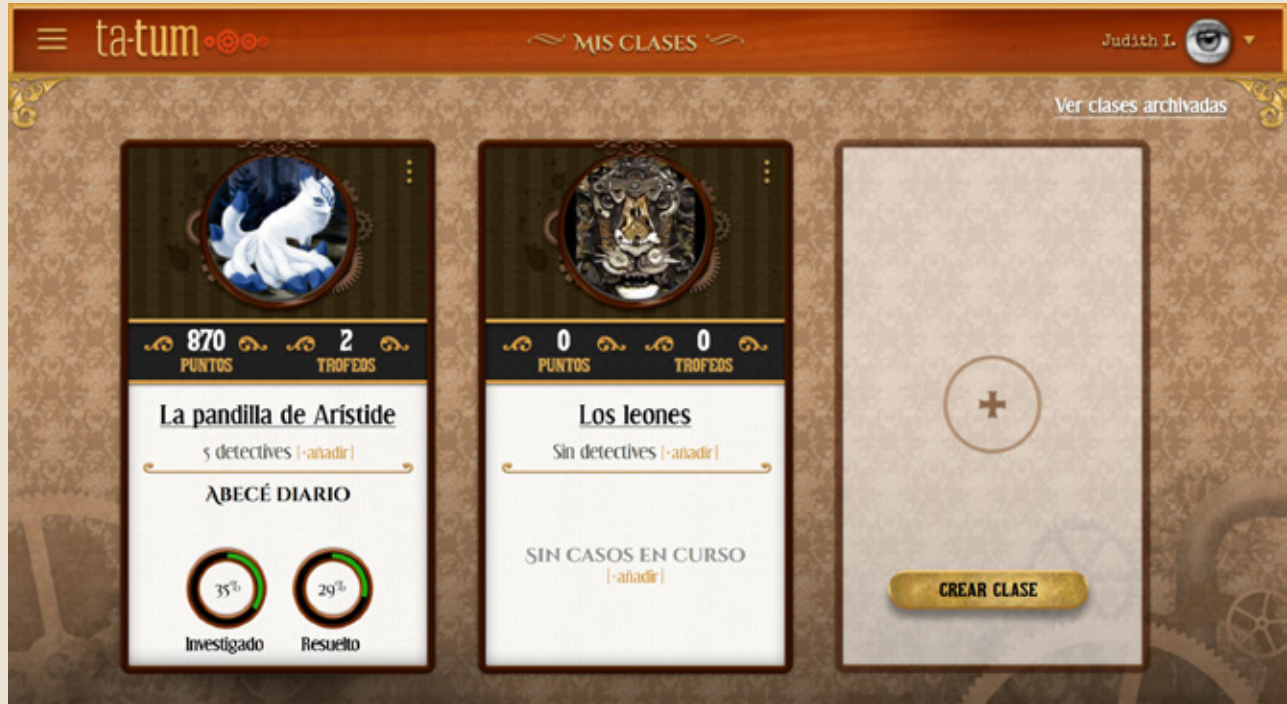


Para empezar, tendréis que ver el vídeo *El misterio del cometa*. De este modo sabréis qué fenómeno extraño ha ocurrido y, a partir de ahí, poner en práctica vuestras habilidades literarias y detectivescas.





Si lo precisas, podrás crear nuevas clases.



CREAR UNA CLASE

Pincha en este enlace y podrás ver el vídeo de cómo crear una clase.

<http://link.edelvives.es/lxqxy>



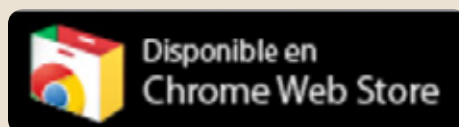


2. La biblioteca

En un primer momento, como usuarios de la plataforma, los alumnos ya tendrán acceso a la biblioteca. Podrán leer cualquier libro y emplear con todas las herramientas disponibles: color de fondo del texto, fuente, tamaño, subrayado, notas...

The screenshot displays a digital reading environment. At the top, the title "BARRO DE MEDELLÍN" is visible. The main text area contains several paragraphs. A sidebar on the right is open, showing "TIPOGRAFÍA" (Typography) with a font size slider and "TEMAS" (Themes) with four color-coded options: NEUTRO (Neutral), MODERNO (Modern), NOCHE (Night), and ANTIGUO (Antique). The bottom of the interface shows a progress bar with "28 / 31" and a page number "292".

El acceso a la biblioteca también puede hacerse a través de la aplicación de **Ta-tum** para dispositivos móviles. Las intervenciones que un usuario realiza sobre un libro se sincronizan en todos los dispositivos que emplee para la lectura.



ACCEDER A LA BIBLIOTECA

Pincha en este enlace y podrás ver el vídeo de cómo acceder a la biblioteca.

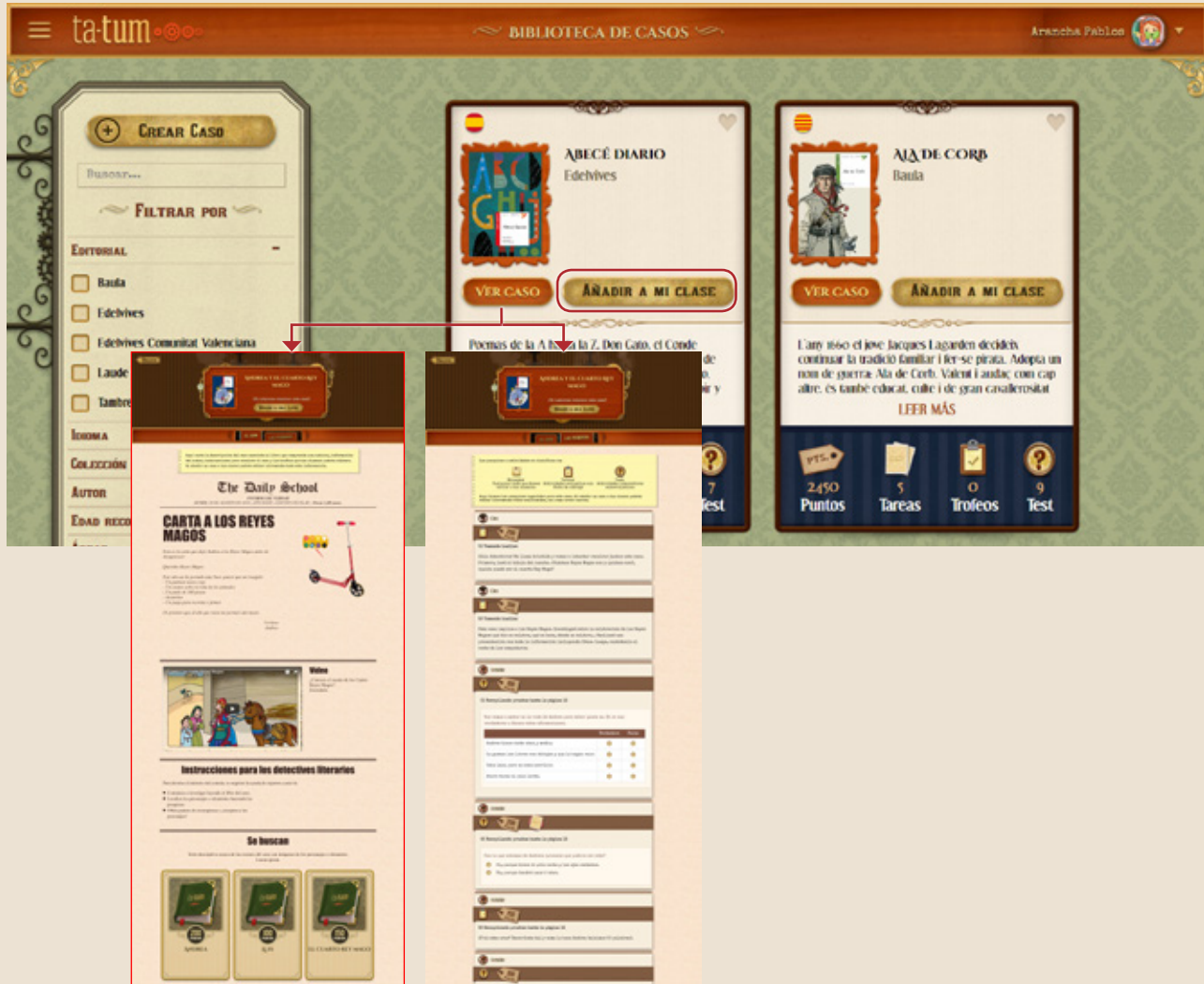
<http://link.edelvives.es/duawf>



3. Los casos

Un caso engloba la lectura de un libro junto con la resolución de sus correspondientes *pesquisas*.

Para que tus alumnos comiencen a investigar un caso, primero tendrás que añadirlo a la clase, desde la biblioteca de casos.



PROPONER UN CASO

Pincha en este enlace y podrás ver el vídeo de cómo asignar un caso a tus alumnos.

<http://link.edelvives.es/jkkfm>

Una vez añadido el caso a la clase, podréis hacer el recorrido completo por el *Caso* y las *Pesquisas*. Como docente y jefe de la investigación, podrás editar, suprimir o añadir cualquier contenido o actividad propuestos.

TRABAJAR EN UN CASO

Pincha en este enlace y podrás ver el vídeo de cómo asignar un caso a tus alumnos.

<http://link.edelvives.es/wjhgy>



En la presentación del caso encontraréis los siguientes elementos:

- Un **texto** que plantea los hechos extraños que han sucedido con el libro que se va a leer.

Subir una imagen

LAS PESQUISAS | LOS EQUIPOS | EL CASO

Editar caso

The Daily School

INFORMA DE VERDAD
LUNES, 26 DE AGOSTO DE 2017 | AÑO XXXIX | EDICIÓN ESCOLAR | Precio 1,80 euros.

Se buscan letras desaparecidas de nuestro abecedario

ÚLTIMA HORA: Cuatro letras han desaparecido de todos nuestros textos. Se está investigando si existen más letras perdidas.

- Un **vídeo** relacionado con algún aspecto de su argumento para ir entrando en materia.

Apaga la luz. No tengas miedo, de Ricardo Gómez - Cuaderno de v...

El autor

Ricardo Gómez se empapó de niño con las historias de Melville, Stevenson, Verne... de las que le quedó la pasión por imaginar, leer y narrar. Durante muchos años fue profesor de matemáticas pero después se ha dedicado a escribir literatura para niños, jóvenes y adultos.

- El **acceso** a la lectura del libro.

Instrucciones para los detectives literarios

Para desvelar el misterio se requiere la ayuda de expertos como tú.

- Comienza a investigar leyendo el libro del caso.
- Localiza los personajes o elementos haciendo las pesquisas.
- Obtén puntos de recompensa y ¡recupera a los personajes!

LIBRO DEL CASO

Abrir libro



- La relación de **personajes** y **objetos** desaparecidos de ese libro, junto con la **puntuación** y el **trofeo** que se obtendrá con su rescate.





Como ya hemos visto, las pesquisas son las actividades propuestas y relacionadas con la lectura del libro seleccionado. En cada caso, el encargado de transmitir las es uno de los personajes de la escuela Avante, que actuará como tutor o guía del mismo. Se organizan en tres bloques:

- **Tomando huellas:** son las actividades que deben resolverse antes de leer el libro.
- **Recopilando pruebas:** son las actividades que deben resolverse durante la lectura y se basan en las tres habilidades lectoras fundamentales: localizar información, relacionar información y reflexionar o valorar hechos a partir de lo leído. En esta fase, determinadas preguntas llevarán implícito el rescate de alguno de los personajes, objetos, lugares, etc. perdidos del libro.
- **Atando cabos:** son las actividades que deben resolverse tras haber leído el libro. Suelen estar relacionadas con la expresión escrita y, algunas de ellas, además, con tipologías textuales no literarias.

The screenshot shows a user interface for 'LA PANDILLA DE ARÍSTIDE'. At the top, there's a header with 'ABECÉ DIARIO' and 'EX CURSO'. Below this is a navigation bar with 'LAS PESQUISAS', 'LOS EQUIPOS', and 'EL CASO'. The main content area is titled 'PESQUISAS NO PUBLICADAS (9)'. It lists several research tasks with progress indicators for 'HAN ENTREGADO', 'FALTAN', and 'DEVUELTO'.

Task	HAN ENTREGADO	FALTAN	DEVUELTO
(1) Tomando huellas	00	02	03
(1) Recopilando pruebas hasta la página 11	00	04	01
(2) Recopilando pruebas hasta la página 15	00	03	02
(3) Recopilando pruebas hasta la página 16	00	05	00



Cualquier pesquisa se plantea en uno de estos dos formatos:

- **Tarea:** se corresponden con actividades que requieren, por parte del alumno, una respuesta elaborada, una investigación, un trabajo en grupo... Los puntos asociados a esta tarea no se obtienen de forma inmediata a su realización, sino que los asigna el docente tras haber evaluado la respuesta. En este tipo de actividad se encuentran integradas las herramientas de Google, por si se estima oportuno hacer uso de ellas para completar la tarea.
- **Test:** se plantean preguntas autoevaluables cuya respuesta correcta proporciona inmediatamente al alumno los puntos anunciados.

Además, en el muro donde se publican las pesquisas se pueden añadir mensajes con avisos, recordatorios, felicitaciones...



Cualquier pesquisa es editable y programable para marcar el plazo que se le asigna para ser resuelta y para determinar cuándo será visible por los alumnos..



CREAR ACTIVIDADES

Pincha en estos enlaces para ver los vídeos correspondientes a las distintas tipologías de actividades:

- Completar huecos y despleables: <http://link.edelvives.es/llkgh>
- Ordenar elementos: <http://link.edelvives.es/memxh>
- Respuesta múltiple: <http://link.edelvives.es/ldshf>



4. Las recompensas

Según se desarrolla el caso, o bien al finalizarlo, se puede hacer recuento de los puntos, trofeos y estrellas individuales y de equipos. Cuando se han completado todas las pesquisas de un caso, se accede al siguiente nivel.

- Los **puntos** se obtienen al resolver las pesquisas. Si estas son tipo test, los puntos se ganan inmediatamente con la respuesta correcta; si son tareas, se asignan tras ser corregidas, según la valoración del docente.
- Los **trofeos** se ganan al responder correctamente a las actividades que llevan implícito el rescate de un personaje.
- Las **estrellas** son la traducción de los puntos a un sistema básico de valoración.
 - Cinco estrellas: máster (sobresaliente)
 - Cuatro estrellas: experto (notable)
 - Tres estrellas: avanzado (bien)
 - Dos estrellas: aprendiz (suficiente)
 - Una estrella: iniciado (insuficiente)

The screenshot shows a game interface with a top navigation bar containing 'LA PANDILLA ...', 'LOS CASOS', 'LOS DETECTIVES', and 'LOS RESULTADOS'. The user name 'Judith I.' is visible in the top right. Below the navigation bar is a table with the following data:

DETECTIVES ▲		CALIFICACIÓN ▲	PUNTOS	CASO 1	Tarea 1	Test 1	Test 2	Tarea 2	Creatividad	+
10		800	800	150	150	100	200	200		
Alfredo	6	480	480	-	150	150	180			
Arancha	4.25	340	340	-	-	-	140	200		
Eduardo	0	0	0	-	-	-	-			
Guillermo	0	0	0	-	-	-	-			
Pili	3.15	250	250	-	150	0	100			