



**Universidad  
Europea CANARIAS**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

# Escape room literario basado en *Invisible* de Eloy Moreno

Andrea Vera Elipe

TRABAJO FINAL DEL MÁSTER UNIVERSITARIO DE FORMACIÓN DE  
PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, BACHILLERATO,  
FORMACIÓN PROFESIONAL, ENSEÑANZA DE IDIOMAS Y ENSEÑANZAS  
DEPORTIVAS

Dirigido por Martina Ramírez Orduña

Convocatoria de junio de 2025

## Índice

Resumen	2
Abstract	3
1. Introducción	4
2. Objetivos	8
3. Contextualización	9
3.1. Características del entorno escolar	9
3.2. Centro	10
3.3. Aula	12
3.4. Alumnado	13
4. Descripción curricular	14
4.1. Asignatura o ámbito	14
4.2. Relación con el currículo oficial	15
5. Diseño del proyecto de innovación docente	18
5.1. Enfoque metodológico	18
5.2. Descripción de las actividades	19
5.3. Criterios organizativos: espacios, temporalización y otros elementos necesarios	23
5.4. Materiales y recursos necesarios	25
5.5. Justificación de la innovación.	28
6. Atención a la diversidad	30
7. Evaluación del proyecto de innovación	33
8. Contribución del proyecto a los ODS	36
9. Conclusiones	37
10. Referencias	40

## Resumen

¿Qué pasaría si la lectura dejara de ser una obligación y se convirtiera en una aventura? Este Trabajo de Fin de Máster, titulado “Escape Room literario basado en *Invisible* de Eloy Moreno”, propone una experiencia innovadora para alumnado de 2.º de ESO en la que la literatura se vive, se juega y se siente. A través de un Escape Room dividido en estaciones temáticas, el alumnado recorre las emociones del protagonista, resuelve pruebas, debate, crea e interpreta, mientras mejora su comprensión lectora y desarrolla habilidades comunicativas, sociales y emocionales. La propuesta responde a la necesidad de un cambio metodológico real que conecte con los intereses adolescentes y atienda a la diversidad del aula. Basado en la LOMLOE y el Decreto 65/2022, el proyecto apuesta por metodologías inclusivas, evaluación formativa y dinámicas que fomentan la empatía y el pensamiento crítico. Su contribución a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) es clara: promueve la educación de calidad, la igualdad, el bienestar emocional y la participación activa. Esta experiencia demuestra que aprender puede ser apasionante, inclusivo y transformador, cuando se combina la literatura con creatividad, emoción y pedagogía viva.

**Palabras clave:** gamificación; motivación; pensamiento; innovación; lectura.

## Abstract

What would happen if reading stopped being an obligation and became an adventure? This Master's Thesis, entitled "Escape Room literario basado en *Invisible* de Eloy Moreno", proposes an innovative experience for 2nd year ESO students in which literature is experienced, played, and felt. Through an Escape Room divided into themed stations, students explore the protagonist's emotions, solve tests, debate, create, and interpret, while improving their reading comprehension and developing communication, social, and emotional skills. The proposal responds to the need for a real methodological change that connects with adolescent interests and addresses the diversity in the classroom. Based on the LOMLOE (Spanish Organic Law of Education) and Decree 65/2022, the project focuses on inclusive methodologies, formative assessment, and dynamics that foster empathy and critical thinking. Its contribution to the Sustainable Development Goals (SDGs) is clear: it promotes quality education, equality, emotional well-being, and active participation. This experience demonstrates that learning can be exciting, inclusive, and transformative when literature is combined with creativity, emotion, and lively pedagogy.

**Keywords:** gamification; motivation; thinking; innovation; reading.

## 1. Introducción

En el presente Trabajo de Fin de Máster (TFM) se ha optado por la creación y el desarrollo de un proyecto de innovación docente. Mediante este se pretende facilitar la enseñanza en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), específicamente en el área de Lengua Castellana y Literatura (la especialidad a la que va dirigido este proyecto).

El proyecto propone la creación de un Escape Room literario dirigido al curso 2º de ESO. Está basado en la novela *Invisible*, escrita por Eloy Moreno en 2018 y planteada como lectura obligatoria trimestral. La propuesta tiene como principal finalidad mejorar la comprensión lectora al mismo tiempo que intenta fomentar la motivación respecto a la literatura y también desarrollar aspectos clave como el pensamiento crítico, la empatía, la resolución de problemas y el trabajo en grupo.

Antes de seguir, es importante destacar que *Invisible* es una novela contemporánea que aborda temas bastante profundos y que son especialmente importantes de tratar a estas edades. Entre ellos están el acoso escolar, la salud mental, la soledad, la búsqueda de identidad o el papel de los adultos en esta etapa vital de los alumnos. Todo esto se presenta en la novela de un modo cercano, lo cual facilita la reflexión, la conexión emocional y el debate colectivo en los lectores. Por todo esto, es relevante recalcar que la elección de esta obra no es arbitraria, ya que acerca los contenidos curriculares a las experiencias reales de los estudiantes, lo que clasifica en este caso la literatura como una herramienta de transformación personal y social.

El diseño de este escape room literario se basa en una secuencia didáctica gamificada en la cual los estudiantes deben resolver una serie de desafíos cooperativos inspirados en los pasajes más significativos de la novela. Mediante estos retos, se busca trabajar la comprensión del texto en todos sus niveles al mismo tiempo que se promueve la implicación total del alumnado en el aula. De este modo, también se fortalecen los vínculos interpersonales en el grupo y se transforma el aula en un espacio seguro e íntimo.

Este proyecto se lleva a cabo en un centro público en un entorno rural y consta de un nivel socioeconómico medio, aunque esto se desarrollará en siguientes apartados. Dicho esto, es relevante mencionar que durante el período de prácticas en este centro, se ha detectado una falta de interés por la lectura completamente preocupante. Este problema se

traduce en una actitud pasiva ante la especialidad que abarca el problema y un bajísimo nivel de participación en cualquier actividad que implique cierta reflexión o análisis.

Asimismo, se ha podido evidenciar la necesidad de incorporar nuevas metodologías más inclusivas para incitar esa autonomía en el alumnado. Y por todo esto, el escape room literario no se plantea únicamente como una actividad aislada, ya que se trata de una estrategia que se ha planificado minuciosamente y es coherente con todos los principios didácticos de la actualidad. A su vez, el proyecto pretende implantar, como ya se ha dicho, nuevas metodologías activas en el aula para así conectar los contenidos con los intereses de cada alumno.

Cabe destacar que este proyecto surge debido a que la pérdida de interés en la lectura por parte de los adolescentes es cada vez mayor. Esto no es solo una cuestión de estadística porque se refleja cada día más en las aulas. Medios de comunicación como El País, por ejemplo, alertan sobre declaraciones de estudiantes que llegan a considerar la lectura de un libro completo como una “imposición fascista” (Gutiérrez, 2025). Y es que dejando a un lado esa tremenda expresión, lo que se palpa es un rechazo realmente profundo hacia la lectura y más aún cuando esta se presenta en forma de lectura obligatoria.

A raíz de este contexto, surge esa necesidad urgente de replantear la enseñanza literaria y formular soluciones que devuelvan a los estudiantes ese placer por la lectura. Además, el enfoque tradicional que se utiliza en muchos casos de la mano de análisis de obras clásicas o tratamientos excesivamente teóricos es, en parte, lo que ha podido provocar una pérdida progresiva de la motivación de los adolescentes en esta área.

La innovación educativa es fundamental en la LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre), que establece la necesidad de desarrollar metodologías activas y participativas, centradas en el alumnado, orientadas al desarrollo competencial y al aprendizaje significativo. Por tanto, en este sentido, la presente propuesta se justifica desde varios planos: el normativo, el pedagógico, el social y el emocional.

Por un lado, desde el punto de vista normativo, la ley actual aplica una enseñanza por competencias que obliga a innovar todas las metodologías del aula. En el caso de la asignatura en la que se implementa el proyecto (Lengua Castellana y Literatura), las competencias específicas exigen Situaciones de Aprendizaje (SA) en las que se incluyan:

comprensión y producción de textos en todas sus modalidades, análisis crítico del discurso y expresión, respeto y escucha activa respecto al plano emocional.

Entonces, para que se lleve a cabo con éxito, se propone la utilización de la gamificación y el Aprendizaje Basado en Retos (ABR) como metodologías pedagógicas. Se dice que la gamificación aplicada a la educación mejora la atención y la implicación de los estudiantes, entre otras cosas. A su vez, el ABR, por otra parte, mejora la resolución de problemas desde una perspectiva grupal.

Por esta razón, ambas metodologías se complementan perfectamente en este proyecto ya que juntas logran, de esta manera, generar un ambiente didáctico en el cual el alumno se enfrenta a un reto. Estos retos se centran en escapar de una habitación mediante su paso exitoso por pruebas basadas en una obra literaria, en este caso *Invisible*. Y todo ello hace que se gestionen conocimientos y aptitudes a la vez que emociones y opiniones.

Desde el punto de vista pedagógico, se puede confirmar que el proyecto propuesto se relaciona con los fundamentos del aprendizaje significativo. El conocimiento se consolida al unirse con las experiencias propias y los intereses reales del estudiantado. Esto también se basa en tres necesidades psicológicas básicas en el proceso de aprendizaje del ser humano: autonomía, competencia y vinculación. Dichas necesidades se ven cumplidas en los entornos gamificados como el que plantea este proyecto.

Además, la elección de la novela *Invisible* como obra protagonista de este proyecto se debe, como ya se ha mencionado anteriormente, al deseo de generar una experiencia literaria que vaya más allá de lo lúdico. De esta forma, los alumnos leen y, sobre todo, se ven reflejados en la lectura, discuten y se emocionan ante lo leído. Todo esto permite y conlleva una transformación en los adolescentes.

Por último, se justifica desde una perspectiva emocional, lo cual se debe a la gran importancia de trabajar la educación y la inteligencia emocional dentro del sistema educativo, especialmente durante la adolescencia. Así, gracias a los temas que aborda esta novela, se genera un diálogo positivo y seguro que trasciende lo académico y lo formal. El escape room literario se convierte, entonces, en un hilo conductor entre la razón y la emoción, el conocimiento y la experiencia e incluso el texto y la vida.

En resumen, el presente proyecto de innovación docente contribuye a un camino transformador para la enseñanza de la literatura en Secundaria. A través de este proyecto, se busca y se cumple un doble objetivo: por un lado, mejorar las competencias lingüísticas y literarias del alumnado mediante una metodología activa y participativa; y por otro, fomentar el desarrollo emocional, ético y social de los estudiantes a partir de una experiencia literaria significativa.

Es de gran relevancia mencionar que la propuesta se sustenta en un marco teórico y normativo sólido, así como en la observación directa de las necesidades detectadas durante el periodo de prácticas en el centro. Asimismo, lejos de concebir la literatura como un saber cerrado o elitista, este proyecto apuesta por una literatura cercana que interpele y acompañe al alumnado en su proceso de construcción personal. En los siguientes apartados, se desarrollarán con detalle los objetivos del proyecto, el contexto educativo en el que se inserta, la fundamentación teórica que lo sustenta y la planificación metodológica que lo hace viable. Todo ello se realiza con los objetivos de contribuir, desde la práctica docente, a mejorar las competencias lectoras y lingüísticas, la participación y la motivación del alumnado en el ámbito literario.

## **2. Objetivos**

Este apartado es clave en el diseño de la propuesta educativa que está en marcha y aquí se presenta, por lo que es importante resaltar que los objetivos de este proyecto describen los resultados esperados al mismo tiempo que orientan el diseño de las actividades y todo lo que esto conlleva. Así, se han planteado desde un enfoque por competencias para seguir los principios de la LOMLOE y las necesidades del alumnado al que se dirige el proyecto.

Con todo aclarado, se propone fomentar la motivación y la actitud positiva ante la literatura y la lectura en los alumnos de ESO mediante esta propuesta basada en la gamificación y el ABR. Por tanto, se puede decir que el objetivo general del presente proyecto consiste en cambiar la noción de la lectura en los alumnos para que esta se convierta en una experiencia enriquecedora y favorezca el desarrollo académico y personal de los estudiantes.

No obstante, el proyecto también persigue objetivos más específicos. En primer lugar, mejorar la comprensión lectora en todos los niveles gracias a la lectura guiada y a las pruebas que componen el escape room. En segundo lugar, promover la cooperación y el aprendizaje grupal. Y, por último, analizar y evaluar su impacto en el aula con fines diagnósticos y reflexivos de cara a futuras intervenciones.

En definitiva, los objetivos de este proyecto se basan en la necesidad de renovar la enseñanza de la literatura en Secundaria y en la de brindar respuestas a cada desafío que enfrenta el alumnado adolescente en esa etapa de su vida.

Por tanto, la propuesta se sustenta en una visión de la educación como un espacio de transformación donde cada uno tiene la oportunidad de sentirse visible.

### **3. Contextualización**

#### **3.1. Características del entorno escolar**

A continuación, se presenta una visión global del centro. En esta, se analiza y se describe el entorno en el que se encuentra el centro, las características socioeconómicas y culturales de las familias y el alumnado, la oferta educativa y la estructura organizativa del centro.

El centro donde se han realizado las prácticas se encuentra en un municipio situado al noreste de la Comunidad de Madrid. Limita al norte con Valdeavero, el este con Meco, al sur con Alcalá de Henares y al oeste con Daganzo de Arriba. Esto tiene relevancia debido a que algunos alumnos del centro residen en esas localidades. Aunque el aspecto geográfico con más importancia podría ser la localización del arroyo Camarmilla justo al lado de los distintos edificios del centro, ya que es propenso a desbordarse en algunas zonas cuando hay lluvias en la comarca.

Cabe destacar que la etapa de ESO se encuentra activa en el centro desde el año 2014, año en el que se convirtió en CEIPSO al acoger a los alumnos que finalizaban Primaria en un edificio totalmente nuevo. Este se construyó durante el verano entre los cursos 2013/2014 y 2014/2015 y la autora formó parte de esa generación que estrenó el edificio y la etapa de ESO en la localidad.

Por otro lado, en cuanto a la población, se ha observado un gran crecimiento demográfico desde 2003, aunque la natalidad ha bajado en los últimos años. Por esta razón, es importante destacar que el aumento en la población se debe principalmente a movilizaciones del casco urbano al rural por parte de familias españolas y extranjeras. La presencia de esta última ha crecido en la localidad, entre la cual destaca la rumana.

En este municipio las familias tienen un nivel económico medio-bajo, ya que las profesiones principales pertenecen al ámbito de la hostelería, el transporte y el comercio; lo cual repercute en el presupuesto y los medios de algunas familias, aunque las hay que pertenecen a un nivel alto. Esto se ve plasmado en el presupuesto de las familias para material escolar, lo que causó hace unos años la implementación anual del programa Accede de préstamo de libros en todas las etapas del CEIPSO. Esto también se ve en la escasa participación en ciertos programas como Erasmus+ o de inmersión lingüística.

Asimismo, la diversidad cultural está latente en el alumnado del centro y sus familias, ya que cada vez es mayor el número de alumnos que provienen de familias de origen extranjero con raíces rumanas, brasileñas, estadounidenses, búlgaras o venezolanas, entre otras. Lo cual, en algunos casos de incorporación tardía en el sistema educativo español, requiere una necesidad de adaptación esencial en la enseñanza para que el alumnado que se encuentre en esas condiciones sea capaz de adquirir los contenidos.

### **3.2. Centro**

Se debe declarar que el centro tiene una gran variedad de recursos (tanto personales como materiales) a su disposición, los cuales influyen directamente en la calidad de la enseñanza impartida en dicho centro. Además, en esta especialidad es realmente importante la coordinación de la tecnología y el uso de distintos espacios para, por encima de todo, favorecer un ambiente en el que primen la diversidad metodológica y la atención individualizada.

En primer lugar, el equipo docente de este centro está compuesto por un claustro amplio del cual un alto porcentaje (78%) es definitivo, lo que ayuda a que los proyectos educativos sean continuos y estables. En la etapa de Secundaria, tal y como se ha podido observar, el departamento de Lengua Castellana y Literatura cuenta con profesorado especializado,

implicado de lleno y activamente en la vida del centro y en el desarrollo de metodologías innovadoras.

Además, el centro dispone de un departamento de orientación que desempeña un papel esencial en la detección y seguimiento de las necesidades educativas del alumnado. Como respalda el PEC, este equipo está formado por una orientadora de Secundaria, profesorado de Pedagogía Terapéutica (PT) y de Audición y Lenguaje (AL), así como una fisioterapeuta, una Técnico de Integración Social (TIS) y una Diplomada Universitaria en Enfermería (DUE). A estos perfiles se suman auxiliares de conversación de lengua inglesa, lo que refuerza la enseñanza bilingüe. Además, la coordinación entre estos profesionales es constante, y resulta especialmente relevante para el seguimiento de alumnos con necesidades específicas por una razón u otra.

No es menos importante el personal de administración y servicios (PAS), debido a que también es clave para el funcionamiento diario del centro. Este cuenta con dos auxiliares administrativos, tres conserjes distribuidos en los distintos edificios y un equipo de cocina y comedor formado por una cocinera y diez monitoras, cuya labor también contribuye al bienestar del alumnado.

En cuanto a la infraestructura, el CEIPSO se compone de varios edificios diferenciados para Infantil, Primaria y Secundaria, algo que, si bien puede dificultar la logística entre etapas, permite adaptar los espacios a las necesidades propias de cada etapa, como ya se mencionó en apartados anteriores. El edificio de Secundaria, inaugurado en el curso 2014/2015, dispone de 13 aulas.

Entre los espacios más destacados de esta etapa se encuentran el aula de informática, el aula de música, el laboratorio de ciencias, el aula de plástica y el huerto escolar. Asimismo, el centro cuenta con una zona de recreo con cancha de baloncesto, zonas de arena y acuerdos con el Polideportivo Municipal, lo que facilita el desarrollo de actividades físicas y de convivencia. En cuanto a la dotación tecnológica, el centro presenta una infraestructura TIC avanzada que, a pesar de las dificultades de mantenimiento y renovación, dispone de pizarras digitales, paneles LED, portátiles, iPads y conexión a internet, lo que permite integrar herramientas digitales en la planificación didáctica diaria.

Todos estos recursos personales y materiales disponibles en el centro tienen un impacto directo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Castellana y Literatura. La posesión de espacios versátiles, la dotación tecnológica y el apoyo de un equipo humano comprometido permiten al profesorado emplear metodologías activas, atender a la diversidad del aula y desarrollar actividades que fomenten el pensamiento crítico, la competencia comunicativa y la creatividad.

La atención a la diversidad constituye uno de los pilares fundamentales del CEIPSO, así como debería serlo en cualquier otro centro, tal y como queda reflejado en su PEC y en el Plan de Atención a la Diversidad (PAD). Este último documento orienta las actuaciones del centro hacia la inclusión real del alumnado y garantiza que todos y todas tengan la oportunidad de alcanzar los objetivos educativos conforme a sus capacidades, intereses y necesidades personales.

Desde el punto de vista organizativo, el centro dispone de una estructura sólida de apoyo a la diversidad, que incluye, como también se ha dicho ya, un equipo de orientación en Secundaria, profesorado de PT, AL, una fisioterapeuta, una TIS y una DUE. Este equipo colabora de manera estrecha con los tutores, las jefaturas de departamento y los docentes de área, ya que de este modo aseguran una atención individualizada y coordinada entre el equipo de los casos que así lo requieren.

En cuanto a las medidas ordinarias implementadas en el centro, entre estas se encuentran: adaptaciones metodológicas, desdobles, refuerzos dentro del aula, trabajo cooperativo entre pares y seguimiento individual de la evolución del alumnado. Cuando las necesidades del estudiante lo requieren, también se diseñan adaptaciones curriculares significativas (ACI) con la implicación directa del equipo docente, de la PT y del departamento de orientación.

El alumnado con NEAE (Necesidades Específicas de Apoyo Educativo) es atendido mediante planes específicos, ya sea por motivos de discapacidad, trastornos del aprendizaje (como dislexia, TDAH) o por causas socioculturales (como el desconocimiento del idioma o la incorporación tardía al sistema educativo). En este último caso, especialmente presente en ESO, es habitual encontrar alumnado de origen extranjero con barreras idiomáticas iniciales,

cuya incorporación al aula ordinaria se acompaña de medidas temporales de refuerzo lingüístico, adaptaciones del vocabulario y estrategias visuales o contextuales.

Estas medidas tienen un impacto trascendental en esta asignatura porque la materia trabajada exige un dominio lingüístico funcional que puede dificultar la participación del alumnado con desfase. Por ello, el profesorado del área adapta los materiales y plantea actividades diferenciadas que permitan al alumnado avanzar desde su propio punto de partida. Se emplean apoyos visuales, esquemas, rúbricas simplificadas, textos adaptados y dinámicas cooperativas para fomentar el aprendizaje entre pares. Sin duda, también el trabajo interdisciplinar con otros docentes y la participación del profesorado en cursos, formaciones y proyectos de innovación educativa mejora esta atención a la diversidad.

### **3.3. Aula**

El aula en la que se llevará a cabo este proyecto es una de las más utilizadas del centro, especialmente para asignaturas del ámbito de las humanidades. Se trata de un aula tradicional, con capacidad para unos 30 estudiantes, que presenta una distribución típica, con mesas y sillas organizadas de manera frontal hacia la pizarra. El mobiliario no permite una organización flexible para actividades grupales o interactivas. No obstante, se ha intentado optimizar el espacio disponible mediante el uso de diferentes estrategias de organización de las actividades.

En cuanto a los recursos, el aula cuenta con una pizarra digital y un proyector, pero no dispone de dispositivos para cada alumno, lo cual limita la capacidad de llevar a cabo actividades que requieran el uso constante de tecnología. Aunque el centro ha comenzado a implementar el uso de plataformas digitales para la gestión del aula y el acceso a materiales complementarios, el acceso a los dispositivos es limitado, ya que los ordenadores disponibles no son suficientes para todos los estudiantes. Además, la conexión a Internet a menudo se ve afectada por picos de demanda en horas punta, lo que puede retrasar o interrumpir el desarrollo de algunas actividades basadas en tecnología.

A pesar de estas limitaciones, el aula tiene algunas ventajas que facilitan la implementación de metodologías activas. La disposición de las mesas, por ejemplo, puede adaptarse de manera sencilla para realizar actividades que involucren trabajo en grupo. La

luz natural es abundante, ya que el aula tiene amplias ventanas que proporcionan un ambiente de trabajo agradable, lo cual favorece la concentración y el estado de ánimo de los estudiantes.

Otro aspecto a tener en cuenta es que el aula está equipada con algunos materiales didácticos adicionales como mapas, atlas y recursos impresos, que pueden utilizarse para complementar las actividades y brindar una experiencia de aprendizaje más rica y variada. Sin embargo, estos recursos no siempre están actualizados o son suficientes para abordar las necesidades de todos los estudiantes, especialmente aquellos que requieren materiales más específicos para apoyar su aprendizaje.

### **3.4. Alumnado**

El alumnado se encuentra en 2º de ESO. Este curso se ha elegido por la lectura que han realizado sobre el libro, su nivel de madurez y por las características específicas que presentan los estudiantes en esta etapa, que se encuentran en un momento de transición tanto en lo académico como en lo personal.

El grupo de estudiantes con el que se trabajará está compuesto por un total de 28 alumnos, de los cuales 15 son varones y 13 son mujeres. La mayoría de ellos provienen de un contexto socioeconómico medio-bajo, lo que se refleja en las oportunidades de acceso a recursos educativos fuera del centro. Aunque los estudiantes tienen acceso a tecnologías, su utilización en el hogar no siempre es constante o adecuada y en ocasiones esto limita su preparación en ciertas áreas del conocimiento, especialmente en las habilidades digitales.

Además de la diversidad cultural y lingüística, algunos estudiantes presentan necesidades educativas específicas. De los 28 alumnos, 4 tienen identificadas necesidades educativas especiales (NEE) debido a trastornos del aprendizaje como dislexia, TDAH y dificultades de socialización. Estos estudiantes requieren una atención más personalizada y estrategias pedagógicas diferenciadas que les permitan acceder al currículo de manera adecuada y efectiva.

Este grupo también presenta una motivación académica variable. A la vez que algunos estudiantes muestran un alto nivel de interés y compromiso en las actividades, otros

presentan actitudes más pasivas, lo cual termina traduciéndose en una participación limitada en las tareas y en los debates que toman lugar en la clase. Este desinterés se observa especialmente en aquellos estudiantes que no sienten una conexión directa con los contenidos tradicionales del currículo, generando lógicamente una notable desmotivación. Este grupo de estudiantes presenta, por tanto, una mezcla de fortalezas y desafíos. En realidad, muchos poseen un gran potencial que aún no se ha explotado completamente.

## 4. Descripción curricular

### 4.1. Asignatura o ámbito

El presente proyecto de innovación docente se inserta en el área de Lengua Castellana y Literatura, dentro de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria. Este ámbito disciplinar tiene un valor clave en la formación del alumnado porque contribuye de manera directa al desarrollo de la competencia comunicativa, así como al fortalecimiento del pensamiento crítico, la sensibilidad estética y la educación en valores a través de la literatura.

La elección de esta asignatura como portadora o responsable del proyecto responde a dos razones fundamentales: por un lado, la versatilidad de sus contenidos; y por otro, el potencial que puede llegar a tener la lectura cuando se vincula con experiencias reales. Por esto *Invisible* es una lectura idónea en este sentido debido a que su estructura accesible, su lenguaje directo y su temática social resuena especialmente con el alumnado de estas edades.

Además, el carácter interdisciplinar que posee el proyecto permite también la conexión con otras áreas del currículo (como Valores Éticos, Educación en Igualdad, Tutoría o incluso Educación Plástica), aunque el punto principal sigue siendo la comprensión, análisis y valoración crítica de un texto literario. A través del uso de este escape room como recurso metodológico, la lectura individual y pasiva pasa a ser una experiencia gamificada grupal y activa.

Asimismo, se justifica la aplicación del proyecto en los tres niveles finales de la ESO debido a la flexibilidad que ofrece la propuesta: el diseño de las pruebas puede adaptarse fácilmente al grado de madurez del alumnado y al nivel del grupo. No obstante, en 2º de ESO

se puede enfatizar más la comprensión literal y el trabajo emocional guiado, por lo que se plantea inicialmente para los estudiantes de este curso. De todas maneras, independientemente del curso, se observa que este proyecto se inserta adecuadamente en los contenidos de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura y amplifica su potencial educativo al conectar el texto literario con la experiencia vital del alumnado.

#### **4.2. Relación con el currículo oficial**

La propuesta se alinea con el marco legislativo vigente en la Comunidad de Madrid, es decir, con el Decreto 65/2022, de 20 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. En este decreto, se definen los fines generales de la etapa, saberes básicos, competencias específicas, criterios de evaluación y competencias clave para cada materia. Así, responde de manera coherente a todos estos elementos y consigue una propuesta didáctica sólida y curricularmente fundamentada.

En primer lugar, el proyecto contribuye a alcanzar los fines generales de la etapa, recogidos en el artículo 11 del citado Decreto. Algunos de los más directamente relacionados con esta propuesta son:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad.
- h) Desarrollar el espíritu crítico y la actitud responsable frente al uso de los medios de comunicación, las redes sociales y las nuevas tecnologías.
- j) Desarrollar habilidades emocionales que favorezcan la autonomía personal y la participación, así como actitudes de respeto y empatía.

La lectura de *Invisible* permite trabajar precisamente estos objetivos al tratar temáticas como el bullying, la exclusión, la ansiedad, el suicidio y la empatía. Gracias al diseño del escape room, el alumnado se sitúa en el rol de protagonistas que deben colaborar para superar pruebas relacionadas con los conflictos internos del personaje principal.

En segundo lugar, en lo que respecta a las competencias clave, esta propuesta contribuye especialmente a:

1. CCL – Comunicación lingüística: al fomentar la comprensión lectora, la interpretación crítica de textos y la producción oral y escrita significativa.
2. CC – Competencia ciudadana: al abordar temas sociales relevantes y propiciar el debate y la reflexión sobre la convivencia escolar.
3. CP – Competencia personal, social y de aprender a aprender: al promover la autorregulación, la empatía, la expresión emocional y el trabajo cooperativo.
4. CEC – Conciencia y expresiones culturales: al acercar al alumnado a una obra literaria contemporánea que refleja la realidad social.
5. CD – Competencia digital, mediante el uso de herramientas tecnológicas (si se integra un escape room digital, formularios online, códigos QR, etc.).

Además, en relación con las competencias específicas de la materia de Lengua Castellana y Literatura, este proyecto atiende particularmente a las siguientes:

1. CE1. Comprender, interpretar y valorar textos orales y escritos adecuados a la edad del alumnado, identificando su sentido global, la intención comunicativa, la estructura y los elementos significativos.
2. CE2. Expressar oralmente y por escrito, de forma coherente y adecuada, ideas, sentimientos y opiniones, utilizando un vocabulario preciso y organizando el discurso con claridad.
3. CE5. Leer, interpretar y valorar obras literarias desde una perspectiva personal y crítica, estableciendo vínculos con otras obras, autores, géneros o contextos.
4. CE6. Utilizar la lengua como instrumento de aprendizaje, reflexión y conocimiento, integrando estrategias de planificación, revisión y autorregulación.

A partir de estas competencias, el proyecto se desarrolla en torno a una serie de criterios de evaluación que valoran el grado de logro de los objetivos propuestos. Algunos de los criterios que se trabajarán de forma explícita y continua son:

1. C1.1. Extraer las ideas principales y secundarias de un texto narrativo, explicando su organización interna y los mecanismos de cohesión utilizados.
2. C2.2. Participar activamente en situaciones comunicativas orales, como debates o exposiciones, con actitud cooperativa y respetuosa.
3. C5.1. Analizar y valorar de forma personal y crítica obras narrativas, reconociendo temas, personajes, estructura, recursos expresivos y su relación con el contexto social.

Finalmente, los saberes básicos que se integran en este proyecto son los correspondientes a los bloques de:

1. Educación literaria: lectura reflexiva de textos narrativos actuales; análisis de personajes, temas, valores y lenguaje literario.
2. Comprensión lectora: identificación de ideas implícitas y explícitas, inferencias, interpretación global y crítica.
3. Expresión oral y escrita: exposición de ideas en formato colaborativo, redacción de reflexiones, expresión emocional y argumentación.
4. Educación emocional y en valores (a través de tutoría y transversalmente): empatía, gestión emocional, comunicación asertiva, respeto y escucha.

Cabe aclarar que la elección de estos elementos curriculares no es arbitraria, ya que la unión de todos ellos responde al deseo de transformar la enseñanza literaria en una experiencia totalmente centrada en el alumno. Así, el escape room convierte los objetivos curriculares en retos, las competencias en herramientas para resolverlos y los contenidos en claves para avanzar.

## 5. Diseño del proyecto de innovación docente

### 5.1. Enfoque metodológico

El presente proyecto de innovación docente se articula en torno a un enfoque metodológico basado en la gamificación, concretamente mediante la implementación de un escape room literario y complementado con elementos del ABR. Esta elección metodológica está relacionada de forma estrecha con los objetivos planteados en el inicio del proyecto: fomentar la comprensión lectora, incrementar la motivación del alumnado hacia la lectura y promover el pensamiento crítico a través de la resolución de retos significativos.

Respecto a la gamificación, entendida como el uso de dinámicas propias del juego en contextos educativos, permite transformar la lectura en una experiencia activa, inmersiva y colaborativa. En lugar de abordar la literatura desde una perspectiva tradicional y pasiva, en la que el alumnado se limita a leer y responder preguntas (como mucho), en este caso los estudiantes, organizados en equipos, deberán superar una serie de pruebas y enigmas relacionados con el contenido, los personajes, los valores y los mensajes que protagonizan la obra.

Además, como ya se ha comentado, se incorporan elementos del ABR, ya que el alumnado no solo participa en la experiencia del Escape Room, sino que al mismo tiempo diseña sus propios enigmas literarios estando estos vinculados a su interpretación de la obra. Este paso implica una transferencia del conocimiento y fortalece diversas competencias.

De forma transversal, se aplica el aprendizaje cooperativo al trabajar los estudiantes en pequeños grupos estables donde cada miembro tiene un rol ya definido dentro del equipo que puede variar entre lector principal, encargado de pruebas, secretario, portavoz, etc. La metodología que ha sido elegida también integra el uso de nuevas tecnologías como el empleo de códigos QR, plataformas colaborativas (Google Docs, Padlet), formularios digitales y herramientas de creación audiovisual (Canva, Genially). Estas herramientas permiten diseñar pistas interactivas, registrar los avances del alumnado y crear un entorno de aprendizaje más motivador.

En resumen, toda esta combinación metodológica aborda los contenidos curriculares de Lengua Castellana y Literatura desde una perspectiva más dinámica mientras no deja de responder a las necesidades concretas del grupo.

## 5.2. Descripción de las actividades

El desarrollo del proyecto se estructura en ocho sesiones distribuidas a lo largo de un mes con una frecuencia de dos sesiones semanales. Las actividades propuestas siguen una progresión didáctica coherente. Esta parte de la motivación inicial del alumnado y finaliza en la creación y resolución de retos literarios inspirados en la novela de Eloy Moreno. A continuación, se describirán minuciosamente dichas sesiones:

### Sesión 1: “¿Qué pasaría si fuéramos invisibles?”

La primera sesión del proyecto tiene como fin ambientar e introducir al alumnado en la temática y el argumento de la novela. La dinámica inicial plantea una pregunta provocadora: “¿Qué harías si fueras invisible durante un día?”. Esta cuestión, que se piensa primero de forma individual y luego se debate en pequeños grupos, sirve como punto de partida para activar el pensamiento crítico y conectar emocionalmente con el tema de la invisibilidad. A raíz de la puesta en común de ideas, se presenta la portada del libro y se invita al alumnado a formular hipótesis sobre su contenido. Esta técnica de predicción, además de motivar la lectura, activa los conocimientos previos y despierta la curiosidad por la novela.

Posteriormente, se inicia la primera lectura colectiva del primer capítulo de *Invisible*. Lo más recomendable en este momento es que la lectura sea realizada por turnos, en voz alta, para fomentar la atención entre unos y otros y la implicación del grupo en su totalidad. Esta primera toma de contacto con la obra conlleva una relación afectiva con el protagonista y preguntas que alimentarán el desarrollo del proyecto. Esta actividad requiere únicamente un proyector (en caso de trabajar con la portada proyectada), hojas para anotaciones o un documento colaborativo y copias del libro. El objetivo principal es generar un clima de interés y favorecer la implicación inicial del alumnado.

### **Sesiones 2 y 3: Lectura compartida y diarios de detective**

Durante las dos sesiones siguientes, se continúa con la lectura guiada de varios fragmentos clave de la novela. Se seleccionan aquellos pasajes que contienen momentos de tensión emocional o reflexiones del protagonista y que resultan imprescindibles para el seguimiento adecuado del argumento. Tras cada lectura, el alumnado trabaja en su “diario de detective”, una herramienta que combina la comprensión lectora con la reflexión personal de cada alumno. Este diario, ya sea en papel o formato digital, incluye preguntas como: ¿Qué siente el protagonista en esta escena? ¿Qué harías tú en su lugar? ¿Qué pistas encontramos sobre cómo se siente? ¿Qué crees que va a pasar a continuación?

Este enfoque permite que el alumnado desarrolle una lectura empática y logre alejarse de una mera reproducción literal del contenido, ya sea mentalmente o en voz alta. Además, en esta fase comienzan a aparecer elementos que serán reutilizados posteriormente como base para los retos por su gran relevancia, lo que dota de coherencia interna al proyecto y estimula la atención lectora. Se ha de declarar que el uso del diario también favorece la expresión escrita, la capacidad de análisis y la conexión entre texto y realidad, los cuales son aspectos esenciales para lograr cada uno de los objetivos propuestos.

### **Sesión 4: Introducción gamificada al escape room**

Habiendo superado la fase de lectura y reflexión, la cuarta sesión se dedica a introducir de manera formal la propuesta del escape room literario. La docente presenta una narrativa gamificada: “El protagonista ha desaparecido y debemos encontrarlo antes de que sea demasiado tarde. Solo si entendemos su historia podremos ayudarlo.” Esto se expone mediante una presentación atractiva visualmente, generando expectación y dando sentido al reto.

Más tarde, se explican las normas básicas del juego, se asignan roles cooperativos y se entrega una guía con orientaciones generales. Además, se familiariza al alumnado con los diferentes tipos de pruebas que encontrarán en la siguiente sesión: acertijos narrativos, fragmentos desordenados, mensajes encriptados, asociaciones de emociones y vocabulario específico. Esta sesión no contiene pruebas en sí, pero es esencial para la comprensión de las

dinámicas y la organización del grupo. Se recomienda distribuir el aula en estaciones o rincones para facilitar el desarrollo posterior del proyecto.

### **Sesión 5: Escape Room literario**

En esta quinta sesión se lleva a cabo el escape room diseñado por la docente. Cada equipo debe resolver una serie de retos interconectados, todos ellos inspirados en pasajes clave de la novela. Las pruebas son diversas, como se adelanta en la anterior sesión: identificar la emoción predominante en un fragmento, descubrir una palabra clave escondida entre varias frases, unir hechos con consecuencias, resolver un crucigrama con términos significativos del texto o encontrar un mensaje oculto que solo se revela al escanear un código QR.

Aquí cada grupo dispone de 45 minutos para completar todas las pruebas y desbloquear el mensaje final que alude a la necesidad de visibilizar situaciones de acoso y acompañar al que las sufre. El escape room tiene una estructura progresiva, de dificultad creciente, para lograr estimular la cooperación y el pensamiento estratégico. Al finalizar, se realiza una breve puesta en común para debatir los resultados obtenidos, compartir sensaciones y reforzar los aprendizajes. Esta experiencia representa el punto álgido del proyecto en cuanto a dinamismo y motivación.

### **Sesión 6: Reflexión crítica y construcción colectiva**

Una vez superada la experiencia lúdica, se propone al alumnado una sesión de reflexión estructurada en la que la docente tiene el rol de acompañar. Cada grupo expone qué retos les resultaron más significativos, qué aprendizajes consideran más importantes y qué emociones han experimentado durante el proceso. El docente dinamiza (no lidera) un pequeño debate sobre los temas centrales de la novela: el acoso escolar, la invisibilidad emocional, la indiferencia del entorno y la importancia de pedir ayuda.

A raíz de las ideas compartidas se construye un mural (físico o digital) que recoja los principales mensajes que el alumnado considera que la novela transmite. Este producto final visibiliza la voz de cada alumno y permite que se fijen los aprendizajes y se puedan compartir con la comunidad educativa.

## **Sesión 7: Creación de retos por parte del alumnado**

En esta sesión, se invierte el rol del alumnado: ahora serán ellos quienes diseñen sus propios retos literarios inspirados en el libro. Cada grupo selecciona una escena, un personaje o una emoción y crea una prueba que los demás tendrán que resolver en la sesión siguiente.

Para facilitar esta tarea, se les entrega una plantilla estructurada que guía el diseño del reto: objetivo, contenido del libro en el que se basan, tipo de prueba, materiales necesarios y solución. Este proceso requiere planificación, creatividad y reflexión y hace que los adolescentes se apropien activamente de la obra leída. Además, al preparar una actividad para otros compañeros, crece la motivación y la responsabilidad hacia el propio aprendizaje.

## **Sesión 8: Resolución de los retos y cierre del proyecto**

La última sesión se convierte en una experiencia maravillosa de intercambio: cada grupo resuelve el reto creado por otro equipo. Al terminar, se realiza una evaluación cruzada mediante una rúbrica consensuada previamente. En ella, se valora la creatividad, la conexión con la obra y la claridad del reto.

Como cierre emocional y simbólico y como el libro se merece, se entrega a cada estudiante un “certificado de lector valiente y visible” en reconocimiento a su esfuerzo. También se realiza una breve autoevaluación individual en la que el alumnado expresa qué ha aprendido, cómo se ha sentido y qué parte del proyecto le ha resultado más significativa o trascendental. Este momento permite valorar, entre otros aspectos, el impacto emocional de la experiencia en su totalidad, terminando de consolidar el vínculo entre literatura, aprendizaje y crecimiento personal.

### **5.3. Criterios organizativos: espacios, temporalización y otros elementos necesarios**

La correcta planificación del espacio, el tiempo y los recursos organizativos es fundamental para garantizar la viabilidad y el impacto del proyecto. Este diseño ha sido

concebido para ajustarse a la estructura del calendario lectivo y fomentar un entorno de aprendizaje flexible, inclusivo y motivador, acorde con las metodologías activas y colaborativas que sustentan la innovación propuesta.

Respecto al espacio, se ha de declarar que el aula ordinaria se convierte en el principal espacio físico de desarrollo del proyecto. Su familiaridad proporciona un ambiente seguro para el alumnado y esto tiene como consecuencia la implicación emocional y la concentración necesarias para abordar temas delicados como el acoso escolar, la invisibilización o la salud mental, presentes en la obra trabajada. No obstante, para determinadas sesiones, el aula será reorganizada con una disposición distinta a la habitual: mesas agrupadas en forma de islas cooperativas, estaciones de retos, y espacios diferenciados para actividades paralelas. Esta redistribución tiene como objetivo romper con la rigidez del aula tradicional, favoreciendo una dinámica más lúdica, activa y horizontal.

Además, se podrá solicitar el uso puntual del aula de informática para determinadas fases del proyecto. Por ejemplo, la sesión del Escape Room (sesión 5) puede enriquecerse si se cuenta con un espacio más amplio que permita dividir claramente las pruebas o incluso digitalizarlas.

Asimismo, el mural colaborativo que se diseña en la sesión 6 puede ocupar un lugar visible en las zonas comunes del centro. De este modo se visibiliza el trabajo del alumnado y también se sensibiliza al resto de la comunidad educativa sobre los temas abordados.

En cuanto a la temporalización, el proyecto se desarrolla a lo largo de cuatro semanas con dos sesiones semanales de entre 50 y 55 minutos; un trabajo sostenido sin interferir en la programación general del curso. Esta duración es coherente con los bloques de contenidos y los estándares de aprendizaje evaluables establecidos en el currículo de la asignatura para 2.º de ESO. Asimismo, el ritmo progresivo de las sesiones causa una profundización en la lectura de la novela, la comprensión crítica del mensaje, la elaboración de productos y la reflexión individual y grupal.

Cada sesión seguirá una estructura común que facilita la organización del tiempo y la concentración del alumnado. Esta estructura es la siguiente:

- Inicio (5-10 minutos): bienvenida, explicación de la actividad y objetivos del día. También se puede aprovechar para recuperar aprendizajes de sesiones anteriores o resolver dudas.
- Desarrollo (35-40 minutos): implementación de la actividad principal de la sesión, ya sea lectura guiada, creación de retos, juego cooperativo, diseño del mural, etc.
- Cierre (5 minutos): reflexión, recogida de impresiones, retroalimentación del docente y, si procede, registro en el diario del detective o evaluación por rúbricas o dianas.

Este reparto del tiempo favorece la rutina sin que se vuelva monótona gracias a la variedad de cada sesión. También permite momentos de metacognición al final de cada sesión y da protagonismo al alumnado en la construcción del conocimiento.

Además de la gestión de espacios y tiempos, se prevé una serie de medidas organizativas clave para el buen funcionamiento del proyecto:

- Agrupamientos cooperativos estables: los equipos estarán formados de manera heterogénea, considerando niveles de competencia lectora, estilos de aprendizaje y habilidades sociales, con el fin de garantizar la inclusión y fomentar la interdependencia positiva.
- Asignación de roles: en cada grupo se distribuirán roles funcionales (portavoz, secretario/a, coordinador/a, responsable de materiales), lo cual permitirá que todo el alumnado participe de forma activa y equilibrada.
- Accesibilidad y adaptación: se proporcionarán apoyos visuales, guías paso a paso y ejemplos para facilitar la participación del alumnado con necesidades educativas específicas. También se permitirá el uso de dispositivos electrónicos en aquellas actividades donde puedan ser de utilidad para alumnado con dificultades de lectoescritura o atención.
- Flexibilidad organizativa: en caso de imprevistos (festividades, ausencias, pruebas externas), el diseño permite la reubicación de algunas sesiones o el trabajo asincrónico de determinadas tareas mediante la plataforma digital del centro (si está disponible), como Google Classroom o Moodle.

- Colaboración docente: aunque el proyecto está diseñado para ser implementado por el docente de Lengua Castellana y Literatura, se contempla la posibilidad de una colaboración puntual con el Departamento de Orientación o con otros docentes del ámbito sociolingüístico para el tratamiento transversal de temas como la empatía, la violencia escolar o la construcción de la identidad.

#### **5.4. Materiales y recursos necesarios**

El éxito del proyecto depende, en gran parte, de una planificación previa y minuciosa de los recursos que se emplearán a lo largo del mes. Esta planificación contempla tanto materiales físicos como herramientas digitales, sin olvidar los recursos humanos y organizativos. Gracias a ello, se da así la viabilidad del proyecto en un entorno educativo real y no solo teórico. Se parte de un enfoque inclusivo y sostenible, que aprovecha los medios disponibles en el centro educativo y los complementa con estrategias creativas para suplir posibles carencias en otros aspectos.

A pesar del auge de las tecnologías en el aula, los materiales convencionales siguen siendo esenciales para fomentar la expresión escrita, el trabajo manual y la planificación colaborativa. Entre ellos, destacan:

- Ejemplares de *Invisible*: cada estudiante contará con un ejemplar del libro, ya sea en formato físico o digital. En caso de no disponer de suficientes ejemplares, se utilizarán fragmentos clave seleccionados por el docente, accesibles desde la plataforma educativa o impresos, para garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a la lectura.
- Cuadernos de seguimiento o portafolios personales: utilizados para registrar ideas, descubrimientos, hipótesis y reflexiones a lo largo del proyecto. Funcionarán como diarios de aprendizaje y servirán como herramienta de metacognición.
- Cartulinas, rotuladores, papel continuo, pegamento, tijeras y otros materiales de papelería: imprescindibles para la creación de murales, pistas físicas, pósteres visuales y productos creativos durante las sesiones prácticas. También se utilizarán para la ambientación de la clase durante el Escape Room, convirtiendo el aula en un espacio narrativo y emocional.

- Post-its y sobres: para dinamizar actividades de reflexión o formular pistas. Por ejemplo, los sobres pueden esconder retos o pistas dentro del aula durante el escape room.

Por otra parte, la tecnología es un medio transversal que favorece la interacción, la creación de contenidos y la gamificación de la experiencia. El uso de herramientas digitales es flexible y se adapta correctamente al grado de familiaridad del grupo o clase y a los recursos disponibles en el centro:

- Dispositivos digitales (ordenadores, tablets o móviles): utilizados en diversas fases del proyecto, especialmente para la búsqueda de información, la creación de materiales multimedia y la edición colaborativa de retos. Estos dispositivos permiten que el alumnado trabaje tanto en clase como en casa, fomentando el aprendizaje autónomo.
- Proyector o pizarra digital: facilitará la presentación de vídeos, imágenes, pistas o recursos compartidos. Su uso es clave durante la sesión de introducción, en la fase de resolución del Escape Room y en la puesta en común de los aprendizajes.
- Códigos QR: utilizados para esconder pistas en lugares estratégicos del aula. Estos códigos, creados por el docente o incluso por los propios alumnos, aportan un componente de misterio y fomentan el pensamiento lateral.
- Herramientas digitales gratuitas y accesibles: Canva / Genially: para diseñar recursos visuales y retos interactivos; Google Docs / Presentaciones: para la elaboración de retos en grupo y la organización de contenidos; y Educaplay o LearningApps: para la creación de juegos de pistas y actividades interactivas como crucigramas, sopas de letras o asociaciones.
- Reproductor de audio o altavoces: se usarán para introducir audios narrativos, efectos sonoros o música ambiental que potencie la inmersión del alumnado durante el Escape Room.

Además, si el centro dispone de una plataforma educativa institucional (Google Classroom, Moodle, Educamos, etc.), que en este caso sería el Aula Virtual de EducaMadrid

debido a que el centro es público, se aprovechará como espacio de apoyo al proyecto. A través de ella, el alumnado podrá:

- Acceder a materiales seleccionados y recursos de apoyo.
- Subir evidencias de aprendizaje (fotografías, vídeos, textos).
- Compartir reflexiones grupales o individuales.
- Recibir retroalimentación continua del docente.

En cuanto a los recursos humanos, está la docente facilitadora que se convierte en la figura central del proyecto, encargada de diseñar la narrativa, coordinar las actividades, supervisar la participación del alumnado y evaluar el proceso. Su rol cambia del modelo expositivo tradicional a una figura guía, generadora de retos y dinamizadora del aprendizaje. También el Equipo docente del área de Lengua: si el centro cuenta con varios docentes del departamento, podría ser útil establecer sinergias para escalar el proyecto a otros cursos o colaborar en tareas logísticas.

A su vez, el equipo de orientación / tutoría en algunos momentos del proyecto, especialmente cuando se aborden explícitamente temas delicados como el acoso escolar o la invisibilidad emocional, puede ser positivo contar con apoyo del Departamento de Orientación para ofrecer acompañamiento al alumnado. Por último, la participación de estudiantes avanzados o antiguos alumnos (opcional) solo si el centro dispone de redes de estudiantes mayores o alumni, podrían colaborar como “guardianes del juego” o diseñadores de pistas, aumentando el sentimiento de pertenencia e interaprendizaje siempre de manera opcional.

La elección de los recursos se debe a dos razones principales: por un lado, fomentar el desarrollo total del alumnado a través de experiencias trascendentales; por otro, asegurar que el proyecto sea viable en un centro público con recursos limitados. Esta mezcla de materiales físicos y digitales, junto con el trabajo cooperativo y el enfoque gamificado, atiende a la diversidad, potencia las inteligencias múltiples y fomenta la autonomía del alumnado.

Además, la gran variedad de recursos también ayuda a mantener un espacio de aprendizaje dinámico, atractivo y emocionalmente seguro, clave para que los estudiantes se impliquen en el desarrollo completo del escape room y en la construcción colectiva del conocimiento. Se trata, en definitiva, de crear una atmósfera donde el aprendizaje literario deje de ser algo abstracto o distante y se convierta en una vivencia que remueva a los estudiantes.

### **5.5. Justificación de la innovación.**

La presente propuesta de innovación docente se enmarca en un contexto educativo realista, centrado en alumnado de 2º de ESO en un entorno donde la motivación hacia la lectura y la comprensión profunda de los textos literarios representa un desafío diario. En este escenario, el diseño de un Escape Room literario basado en la novela *Invisible* de Eloy Moreno no es que solamente aporte una novedad metodológica, sino que responde a las necesidades concretas del alumnado.

En centros educativos con un nivel socioeconómico bajo, como en el contemplado en este proyecto, las experiencias educativas que logran implicar emocionalmente al alumnado, fomentar el trabajo en equipo y conectar con sus vivencias personales resultan especialmente valiosas para ellos y para el docente a cargo. Aquí se crea un ambiente inmersivo donde la lectura y análisis de una novela se convierte en una experiencia lúdica. El alumnado no “lee para un examen”, lee para avanzar en el juego, para comprender mejor a los personajes, para resolver enigmas y, sobre todo, para reflexionar sobre realidades sociales que le afectan directamente.

*Invisible* es una obra que interpela directamente a adolescentes de distintas edades y contextos- Como ya se ha dicho, permite trabajar los contenidos curriculares de Literatura y también aspectos éticos, emocionales y de convivencia perfectamente. La innovación aquí se manifiesta en el uso de la literatura como herramienta para la educación emocional y la prevención del acoso escolar, ya que se crea un espacio seguro para que los estudiantes debatan, expresen y cuestionen sus actitudes y las de su entorno.

Además, se favorece un clima de aula más empático y unido, ya que se requiere colaboración y confianza mutua para resolver las pruebas. Esto rompe la dinámica competitiva y los roles rígidos en el aula y da voz a aquellos estudiantes que suelen permanecer en silencio.

Aunque las metodologías activas como la gamificación, el ABR o el aprendizaje cooperativo se promueven ampliamente desde la legislación educativa, en la práctica su implementación todavía es limitada. Este proyecto no se queda en lo teórico: diseña una experiencia concreta, con una estructura clara, roles definidos, tiempos realistas y recursos accesible. Con esto se demuestra que es posible llevar a cabo una innovación educativa viable, sostenible y alineada con el currículo.

Asimismo, este tipo de propuestas transforman la labor docente. Se pasa de un rol transmisor a un rol acompañante. Esto enriquece visiblemente la experiencia del alumnado y revitaliza la práctica docente porque la hace más creativa, flexible y centrada en los intereses del grupo.

Otra razón que refuerza el carácter innovador de esta propuesta es su capacidad de transferencia a otras etapas, asignaturas o contextos. La estructura de este proyecto puede replicarse en otros textos literarios como *La Celestina*, *El Lazarillo de Tormes*, *Marina*, a géneros discursivos como periodismo, teatro, poesía, o incluso aplicarse en materias como Geografía e Historia (enigmas sobre acontecimientos históricos) o Biología (retos sobre el cuerpo humano). En este sentido, el proyecto no es una metodología adaptable, con un alto potencial para generar cambios sostenidos en la cultura educativa del centro.

Por todo esto, el desarrollo de este proyecto de innovación docente pone de manifiesto que es posible diseñar propuestas didácticas creativas, inclusivas y emocionalmente significativas dentro del marco realista de la Educación Secundaria Obligatoria.

Además, se demuestra que la innovación no requiere de grandes recursos materiales, sino de una mirada pedagógica sensible al contexto real y al alumnado. La temporalización detallada, la planificación de diferentes actividades y la alineación con los objetivos hacen que este proyecto sea viable, aplicable y seguro que transformador. Por lo que, al final, esta propuesta es una apuesta por una educación literaria más humana que sitúe a los estudiantes en el centro y el foco principal del proceso de enseñanza-aprendizaje.

## 6. Atención a la diversidad

Atender a la diversidad implica asumir que cada estudiante llega al aula con un bagaje distinto: experiencias, ritmos de aprendizaje, habilidades, intereses y condiciones personales que influyen directamente en su proceso educativo. En lugar de ver esta pluralidad como una dificultad, la autora la convierte en un punto de partida para diseñar situaciones de aprendizaje accesibles para todos.

Se parte de una concepción de la educación que sitúa en el centro la equidad, la participación y la inclusión, tal como establece la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), que reconoce en su artículo 71 que “la atención a la diversidad debe formar parte de la acción educativa ordinaria, garantizando la equidad y la igualdad de oportunidades”.

Asimismo, el Decreto 65/2022, de 20 de julio, que regula la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Madrid, refuerza esta visión al señalar que “los centros adoptarán las medidas necesarias para garantizar que todo el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible de sus capacidades”. En unión con esta normativa, el proyecto plantea una propuesta que contempla las medidas generales de atención a la diversidad, también incorporando actuaciones específicas y personalizadas, en función de las características concretas del grupo o clase.

Entre los perfiles que se identifican destacan, como ya se ha adelantado en un apartado anterior: una alumna con dislexia con adaptaciones ya reconocidas; otra con TDAH, un alumno con Trastorno Específico del Lenguaje (TEL) que presenta dificultades en la expresión escrita y oral; una alumna recientemente incorporada al sistema educativo español con bajo nivel de competencia lingüística; varios alumnos con desmotivación escolar por experiencias previas de fracaso académico y estudiantes con un rendimiento elevado

que requieren de propuestas más retadoras para mantener el interés. Esta heterogeneidad obliga a diseñar situaciones de aprendizaje que puedan ajustarse a múltiples necesidades de manera simultánea, sin segregar ni etiquetar.

Para ello, se empieza con una evaluación inicial del grupo mediante la observación directa, la colaboración con el equipo docente y las indicaciones del Departamento de Orientación. Esta evaluación permite elaborar un perfil del aula que guía la planificación de la actividad innovadora. La propuesta se construye desde los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), modelo que permite anticiparse a las barreras que pueden dificultar el aprendizaje y generar entornos accesibles desde el inicio.

Así, el diseño de las actividades contempla múltiples formas de representación de la información: fragmentos de lectura adaptados, resúmenes visuales, mapas conceptuales, códigos QR que enlazan a vídeos explicativos, pictogramas y recursos auditivos para el alumnado con dificultades lectoras. Para el alumno con TEL, se han preparado tarjetas de vocabulario básico y consignas simplificadas con apoyo visual. También se prevé el uso de lectores de texto y grabaciones que permiten acceder a los contenidos por vía auditiva, especialmente útil en el caso de la alumna con dislexia.

En cuanto a las formas de acción y expresión, el proyecto permite diferentes modalidades de participación. El alumnado puede resolver las pruebas de manera escrita, oral o incluso a través de representaciones gráficas, lo que beneficia tanto a estudiantes con dificultades como a aquellos con estilos de aprendizaje visual o kinestésico. Por ejemplo, una de las pruebas del escape requiere crear un perfil psicológico del protagonista utilizando palabras clave; el alumnado puede hacerlo a través de un esquema, una lista con pictogramas o una breve descripción oral. Esta flexibilidad garantiza que cada estudiante pueda demostrar lo que sabe sin quedar limitado por el canal de comunicación y expresión.

Desde el punto de vista de la implicación, el proyecto se basa en metodologías que favorecen el sentimiento de pertenencia, la autoestima académica y la autorregulación. El alumnado se organiza en equipos heterogéneos, donde cada miembro asume un rol específico en el que aporta al grupo desde sus fortalezas. Esto resulta especialmente útil para aquellos estudiantes con inseguridades o con dificultades en habilidades comunicativas, ya

que pueden participar activamente en el grupo desde una posición ajustada a sus capacidades. Además, como recurso adicional, se establece una dinámica de “doble ayuda”. Esta consiste en que cada estudiante cuenta con un referente dentro del grupo y puede solicitar apoyo al docente una vez por prueba, como beneficio para la autorregulación y la autonomía.

La evaluación, por su parte, también se adapta a las necesidades del alumnado. Se emplean rúbricas adaptadas, listas de cotejo con ítems accesibles, espacios de reflexión y autoevaluación guiada. En el caso de alumnado con NEAE, se prioriza la comprensión del contenido sobre la forma, se permite el uso de apoyos y se valoran los progresos individuales. Por ejemplo, en la prueba de análisis de metáforas, la alumna con dislexia podrá usar un glosario elaborado previamente, mientras que al alumno con TEL se le dará la opción de expresar la respuesta mediante dibujos o apoyos verbales pautados.

Como elemento de apoyo, el proyecto contempla la posible implicación del Departamento de Orientación para ajustar los materiales y el lenguaje a las necesidades del alumnado con diagnóstico y para diseñar estrategias de regulación emocional (especialmente importantes en alumnado con antecedentes de fracaso escolar o baja tolerancia a la frustración). En este sentido, se introducen descansos, rincones de autorregulación emocional y dinámicas de cohesión grupal que fortalecen el clima del aula.

También se intenta conseguir la participación de las familias al enviar una circular informativa sobre el proyecto y ofreciendo recursos para acompañar el aprendizaje desde casa. En algunos casos, como el de la alumna recién llegada, se han mantenido comunicaciones más frecuentes para favorecer la inclusión y la conexión familia-escuela.

Por último, el alumnado interactúa con los contenidos de forma lúdica y participativa, adaptando tiempos de respuesta y estilos de interacción por el uso de todos los recursos tecnológicos mencionados. Se prioriza que todas las herramientas sean accesibles y no dependan exclusivamente de la velocidad lectora o la competencia escrita (así se eliminan barreras innecesarias).

Sin duda, este proyecto se compromete con una atención real y efectiva a la diversidad, no como un añadido puntual; como un principio transversal que atraviesa todo el diseño didáctico. Se ofrece una experiencia enriquecedora y equitativa de aprendizaje gracias a aspectos como la unión de diversas estrategias metodológicas inclusivas, el uso de recursos accesibles, la implicación de agentes educativos y el respeto a los ritmos individuales. En este contexto, la diversidad solo se percibe como una oportunidad para construir una escuela más justa.

## **7. Evaluación del proyecto de innovación**

La evaluación y su procedimiento es imprescindible en las propuestas que, como esta, se plantean desde el alumnado como el protagonista. En este sentido, la evaluación va, claramente, más allá de un simple instrumento de calificación. Es, por lo contrario, un proceso continuo, formativo y retroalimentador, que acompaña al alumnado a lo largo de su aprendizaje y deja, además, analizar la viabilidad, pertinencia y eficacia del propio proyecto.

En consonancia con lo establecido por la LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020) y el Decreto 65/2022, de 20 de julio, la evaluación se basa en criterios claros, contextualizados y adaptados a la diversidad del alumnado. Se proponen distintos niveles de análisis: evaluación del aprendizaje del alumnado, evaluación del propio proyecto y autoevaluación docente.

El escape room literario se ha diseñado con una clara intencionalidad evaluativa, mediante la cual se recogen evidencias del aprendizaje a lo largo del desarrollo del proyecto. Cada estación o prueba responde a uno o varios criterios de evaluación recogidos en el currículo oficial de Lengua Castellana y Literatura para 2.º de ESO. Cada uno de estos criterios se vincula a actividades específicas del proyecto. Por ejemplo, en una prueba titulada “El mensaje entre líneas”, el alumnado debe identificar emociones y pensamientos del protagonista usando solamente extractos breves del texto.

Esta prueba evalúa tanto la comprensión emocional como la sensibilidad literaria. En otra, titulada “El tribunal de los invisibles”, los equipos deben representar una escena en la que defienden la voz del personaje ante una situación de injusticia vista en el argumento de la obra: aquí se valoran la argumentación, la expresión oral y la colaboración grupal.

Todas estas actividades se evalúan a través de rúbricas específicas diseñadas para cada prueba. Estas rúbricas contienen entre tres y cinco indicadores, graduados en tres niveles de logro (inicio, desarrollo, consolidado), y adaptados a distintos perfiles del alumnado. En el caso del alumnado con NEAE se prioriza el contenido, la comprensión global y la participación por encima de la corrección formal. Las rúbricas son compartidas previamente con los estudiantes y se presentan también en formato visual y simplificado para facilitar su comprensión.

Para valorar aspectos transversales como la gestión del tiempo, la escucha activa, el reparto equitativo de tareas o el respeto en las interacciones, se recurre al uso de listas de cotejo. Estas herramientas permiten observar y registrar competencias interpersonales y habilidades clave que, en muchas ocasiones, no pueden apreciarse plenamente a través de producciones escritas.

Al concluir el escape room, el alumnado lleva a cabo un ejercicio de autoevaluación y coevaluación reflexiva. A través de una ficha individual, responden a preguntas orientadas a la toma de conciencia sobre su propio proceso de aprendizaje: *¿Qué aprendizajes me llevo? ¿En qué pruebas me sentí más cómodo/a? ¿Qué puedo aportar de forma más eficaz al grupo?* Esta dinámica fomenta el desarrollo de la metacognición, la autorregulación y el compromiso con el trabajo en equipo.

Junto con el análisis del aprendizaje de los estudiantes, resulta igualmente prioritario evaluar el proyecto en sí como herramienta de innovación educativa. En este sentido, se plantea un enfoque evaluativo de carácter cualitativo y participativo, cuyo objetivo es recopilar información significativa que facilite ajustes en futuras ediciones y valore el potencial de aplicación en otros grupos o contextos curriculares.

Entre los instrumentos utilizados, destaca un cuestionario de satisfacción dirigido al alumnado. Diseñado con un formato mixto (que combina escalas tipo Likert con preguntas abiertas), incluye ítems como: “Me he sentido motivado/a”, “He aprendido de forma diferente”, “He participado activamente” o “Las pruebas se adaptaban a mi nivel”. Este cuestionario se aplicará de manera anónima para asegurar la autenticidad de las respuestas y recoger impresiones honestas sobre la experiencia vivida.

De forma complementaria, se desarrollará una observación sistemática durante la actividad, enfocada en variables como la implicación activa, el uso del lenguaje literario, la calidad de la cooperación grupal, la autonomía o la gestión emocional. Todos estos aspectos serán recogidos en un diario docente estructurado, donde se anotarán tanto los aciertos como las dificultades surgidas (por ejemplo, desequilibrios entre equipos, bloqueos cognitivos o problemas de comprensión textual), lo que permitirá una revisión crítica y argumentada del proceso.

Asimismo, los productos elaborados por el alumnado (mapas conceptuales, grabaciones, pósteres, recreaciones de escenas, entre otros) serán analizados como evidencias del aprendizaje alcanzado, manifestaciones de creatividad, apropiación del contenido y capacidad de trasladar el conocimiento literario a nuevos lenguajes expresivos.

Otro elemento clave será la evaluación del impacto emocional y motivacional del proyecto. Se observarán indicadores como la participación espontánea, el interés genuino por la lectura, el uso del lenguaje emocional en las reflexiones finales o el refuerzo de la autoestima académica, especialmente en aquellos estudiantes que habitualmente muestran mayor inseguridad en el aula y permanecen en silencio.

La docente encargada de la implementación también realizará una autoevaluación detallada. Esta estará entrada la adecuación del calendario, la respuesta del grupo ante las dinámicas propuestas, las barreras encontradas, la eficacia de las adaptaciones realizadas y la viabilidad general del diseño. Dicha mirada crítica extraerá conclusiones valiosas para optimizar futuras versiones del proyecto.

Finalmente, se analizará más a fondo la posibilidad de expandir esta propuesta a otros niveles educativos o áreas del currículo, con la intención de integrarla de manera estable en la programación del departamento.

En suma, la evaluación planteada es un proceso dinámico que no se limita a medir resultados, que apuesta por interpretar la práctica docente, identificar oportunidades de mejora y generar conocimiento compartido en torno a la innovación educativa.

## 8. Contribución del proyecto a los ODS

El proyecto se alinea activamente con varios de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030, reafirmando el papel transformador de la educación como herramienta para construir una sociedad más equitativa.

De forma prioritaria, la propuesta se enmarca dentro del ODS 4: Educación de calidad, al promover una enseñanza inclusiva y equitativa mediante la adaptación de materiales, la flexibilización de tiempos y la personalización de tareas. En este escape room literario todo el alumnado (incluido aquel NEAE) accede a los contenidos de forma autónoma. Por ejemplo, en una de las pruebas, titulada “El diario oculto”, se ofrece la posibilidad de interpretar pasajes de *Invisible* a través de diferentes formatos. Esta estrategia favorece la participación activa de todo el alumnado y refuerza su autoestima, alineándose con el principio de equidad educativa.

Por otro lado, el proyecto también incide en el ODS 5: Igualdad de género, ya que ayuda a la reflexión crítica sobre los estereotipos, roles sociales y formas de exclusión que atraviesan las relaciones humanas. La novela trabajada en este proyecto ofrece un contexto ideal para abordar temas tan importantes en la sociedad y la vida de los adolescentes. En una de las pruebas, el alumnado debe reconstruir una conversación ficticia en la que el protagonista es silenciado, identificando mecanismos de exclusión y proponiendo alternativas igualitarias para ver y entender correctamente el concepto de invisibilidad que da nombre a la obra. Esta actividad impulsa la conciencia sobre la importancia del respeto mutuo, lo cual es clave para avanzar hacia una sociedad más igualitaria.

El proyecto también está estrechamente relacionado con el ODS 3: Salud y bienestar, en su dimensión emocional. A lo largo del mismo, se proponen dinámicas cooperativas que promueven el bienestar psicosocial, la gestión de emociones y la cohesión grupal. Las pausas activas, los roles compartidos y los espacios para la expresión emocional se incorporan y facilitan la creación o consolidación de un clima saludable.

El hecho de tratar a estas edades una obra que trata el sufrimiento interior y la invisibilidad emocional de un adolescente confluye en la identificación con realidades cercanas y abre canales para el diálogo y la prevención de situaciones de riesgo.

Asimismo, el proyecto contribuye al ODS 10: Reducción de las desigualdades, al contemplar mecanismos que garantizan la equidad en el acceso al aprendizaje. El uso de distintos materiales adaptados (lectura fácil, recursos visuales, tecnología accesible), la organización de equipos heterogéneos y la posibilidad de ajustar la dificultad de las pruebas en función del nivel del alumnado aseguran que todos participen y avancen desde su punto de partida. Esta innovación didáctica rompe con el modelo único de enseñanza y visibiliza la diversidad como una fuente de riqueza pedagógica.

Más allá de los aprendizajes específicos, este proyecto busca una buena educación para la ciudadanía global. Por esto favorece al desarrollo de valores como la cooperación, el respeto, la justicia social y la responsabilidad individual y colectiva. De esta manera, el alumnado es capaz de ver que sus voces importan, que sus ideas transforman, y que la escuela puede ser un espacio de crecimiento personal y social.

## 9. Conclusiones

El desarrollo de este Proyecto de Innovación Docente constata la necesidad y la pertinencia de replantear la enseñanza de la literatura en ESO desde metodologías creativas que resuenen en los adolescentes. La experiencia del Escape Room literario confirma que la lectura, cuando se conecta con experiencias personales, se convierte en una herramienta estimulante y poderosa para el desarrollo del estudiante en todos sus ámbitos.

Uno de los principales logros del proyecto sería la mejora notoria en la motivación hacia la lectura, especialmente en alumnado que previamente mostraba desinterés o desconexión con los textos literarios. El formato gamificado genera un contexto de aprendizaje atractivo, el cual a través de varias dinámicas, favorece la implicación activa del grupo y aumenta la percepción positiva sobre la asignatura.

Del mismo modo, la estructura del escape room, con pruebas escalonadas y adaptadas, facilita la atención a la diversidad y el acceso equitativo al aprendizaje y el

conocimiento; debido a su contribución a que todo el alumnado pueda participar desde sus propias capacidades. La inclusión de actividades con distintos formatos (visual, oral, escrito, kinestésico) aborda el currículo de forma accesible y exitosa.

Otro aspecto especialmente relevante es el impacto emocional y social del proyecto. La elección de la novela *Invisible* no fue casual, ya que sus temáticas están pensadas para una conexión directa con las vivencias del alumnado adolescente. Las dinámicas se han propuesto así para la creación de espacios de diálogo, empatía y reflexión colectiva y ha conseguido generar un clima de aula más cohesionado y respetuoso. En este sentido, el proyecto ha trascendido los objetivos puramente académicos para incidir en el desarrollo de habilidades socioemocionales esenciales.

Desde el punto de vista docente, este proyecto supone una experiencia de crecimiento profesional y a su vez personal. El diseño y aplicación del escape room han permitido explorar nuevas formas de evaluación (rúbricas formativas, autoevaluación, coevaluación), profundizar en el uso de metodologías activas y asumir el reto de planificar una propuesta inclusiva y flexible en un contexto real. La observación del proceso y los instrumentos de evaluación empleados solo muestran que el enfoque adoptado es viable a la vez que transferible a otros niveles educativos y áreas del currículo. Del mismo modo, destaca la importancia de la colaboración con el Departamento de Orientación y de la planificación cuidada y extremadamente detallada para atender de forma efectiva a la diversidad del aula y a las posibles situaciones que se puedan dar.

Sin embargo, no es todo beneficio porque el proyecto también ha evidenciado algunas dificultades y márgenes de mejora. En primer lugar, la gestión del tiempo ha sido un desafío importante: aunque el diseño contempla una duración ajustada, la implicación emocional y el ritmo natural del grupo requieren de flexibilidad para respetar los tiempos de cada equipo. A su vez,, en algunos casos fue necesario rediseñar sobre la marcha ciertas pruebas para adaptarlas mejor a las necesidades específicas del alumnado. Estas dificultades, lejos de desvirtuar el proyecto, han permitido extraer aprendizajes valiosos sobre la necesidad de planificar con apertura, observar con sensibilidad y adaptar con criterio.

De cara al futuro, se plantea como línea de mejora el desarrollo de una versión digital del escape room, para así combinar la experiencia presencial con herramientas TIC y así ampliar su alcance a contextos de enseñanza híbrida o a centros con recursos limitados. También se considera conveniente incorporar una fase final de metarreflexión más estructurada, que recoja con mayor profundidad la evolución del alumnado y su vivencia personal dentro del proceso. Por último, se abre la posibilidad de replicar esta metodología con otras obras literarias o incluso en otras materias, potenciando su transversalidad y su impacto global, confirmando lo que antes era solo un planteamiento.

En resumen, este proyecto confirma que la literatura puede ser el punto de partida para una transformación real del aula. En cuanto se vincula a la emoción, se diseña con intención pedagógica y se vive desde la colaboración, la lectura deja de ser un ejercicio aislado para convertirse en una experiencia vital. Este escape room literario ha sido, en muchos sentidos, una puerta abierta: hacia el conocimiento, hacia los demás y hacia uno mismo.

## 10. Referencias

- Decreto 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. BOCM.  
[https://gestiona.comunidad.madrid/wleg\\_pub/secure/normativas/contenidoNormativa.jsf?opcion=VerHtml&nmmnorma=12793&eli=true#no-back-button](https://gestiona.comunidad.madrid/wleg_pub/secure/normativas/contenidoNormativa.jsf?opcion=VerHtml&nmmnorma=12793&eli=true#no-back-button)
- Eloy Moreno. (2018). *Invisible*. Nube de Tinta.
- Gutiérrez, L. (2025, 5 de marzo). *Cuando leer un libro entero es “como una imposición fascista”: ¿hay un problema con los jóvenes y la lectura?* El País.  
<https://elpais.com/icon/2025-03-05/cuando-leer-un-libro-entero-es-como-una-imposicion-fascista-hay-un-problema-con-los-jovenes-y-la-lectura.html>
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.  
<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-4975>