Tabla 4: Sugerencias para el desarrollo de la competencia lectora y escritora, literaria y aprendizaje de lenguas extranjeras a partir de las características del fanfiction y los espacios de afinidad en línea. Fuente: Elaboración propia (idea inspirada en ﻿Halaczkiewicz [2019]).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Características de los espacios de afinidad | Adaptación al aula de lenguas | Ejemplos y actividades |
| Infraestructura y espacio | Los alumnos exploran, observan y analizan en qué espacios se desarrollan las prácticas fan de los universos literarios y/o mediáticos y/o personajes. | El alumnado puede explorar los espacios del fanfiction con una guía de observación en línea, nutrida con capturas de pantalla anotadas, y escribir pequeñas descripciones de lo que hallen para nutrir de contenido la web sobre esta práctica, por ejemplo, en Wikipedia. Estos espacios y las prácticas en ellos también son multimodales y en formato de vídeo, como el *booktubing*. |
| Estos espacios pueden almacenar textos no adecuados a todas las edades. Por ello, se puede crear un espacio de participación horizontal como un foro virtual, Wiki o blog. | El alumnado puede diseñar y elaborar un espacio virtual en el que los estudiantes puedan compartir sus textos con una identidad creada al efecto de convertirse en fanfictioners. |
| Cultura, conocimientos y propósitos compartidos | Los alumnos deciden qué universos literarios y/o mediáticos y/o personajes quieren comentar y/o recrear. | El alumnado puede visitar a los espacios oficiales de las principales obras de Literatura Infantil y Juvenil leídas, las sagas y obras cinematográficas y de televisión más vistas o los personajes *celebrity* más seguidos, y contrastar si tienen correlato en el *fanfanfiction*. |
| Para inclinarse por una obra, saga o personaje, el alumnado, con la supervisión docente, puede interactuar con los autores o personas responsables o personajes a través de las diferentes redes sociales. |
| Una vez decidida la obra, saga o personaje que tratar, el alumnado puede buscar y elaborar de *fanarts* de sus obras y/o personajes favoritas con los que decorar la biblioteca de centro y su espacio en línea, a modo de inicio y celebración de su decisión. |
| Prácticas y producción colaborativa | El *fanfiction* es una práctica fundamentalmente social. Los estudiantes poseen intereses comunes relacionados con obras de Literatura Infantil y Juvenil, cine, series, videojuegos, etc. Tales intereses pueden ser utilizados para establecer relaciones en las que el *fanfic* es la piedra angular. | El alumnado puede planificar, escribir, revisar y publicar sus propios *fanfics*, incorporando todas las características que le son propias de colaboración:   * Desarrollar hiperficciones constructivas por foros (roles narrativos/progresivos). * Colaborar al redactar los *fics* a través del lectorado beta. Para ello, se puede utilizar la ficha de FanFiction.net en la que los estudiantes deben hacer un ejercicio metalingüístico, metacognitivo y metaliterario o crear una ficha conforme a los objetivos docentes y curriculares, según el nivel, el alumnado, si se trata de L1 o LE, etc. |
| Competición y retos | Una de las estrategias para desarrollar estas prácticas letradas es la gamificación. | Una de las propuestas narrativas halladas en FanFiction.net es el planteamiento de retos: elaborar una historia de ciencia ficción basado en un libro, película, videojuego o serie televisiva; un relato histórico con el que detectar anacronismos; o retos más originales en los que combinar dos historias (crossovers) totalmente incompatibles. |
| Organizar diferentes concursos literarios de *fanfiction* en sus diferentes manifestaciones: narraciones, dibujos, cortos, poemas, etc. |
| Establecer juegos de rol narrativo competitivos a través del uso de cuentas creada *ad hoc* en redes sociales. |
| Ecología organizativa comunitaria | Dos de los elementos más valorados por los *fanfictioners* son la libertad creativa y el anonimato. En los centros educativos existen multitud de herramientas pertenecientes a la web 2.0 que ofrecen esa posibilidad. | |
| Los alumnos adoptan roles rotativos según sus destrezas y necesidades específicas: escritores, maquetadores o diseñadores, lectores beta, etc. | |
| Los alumnos enseñan destrezas y rotan roles a medida que disminuye el sesgo. | |