

## **Innovación disruptiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura a partir del uso de herramientas tecnológicas**

Jenny Patricia Cortez Solano  
Universidad Central del Ecuador  
jpcortezs@uce.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0006-5167-4031>

### **Introducción**

El interés por potenciar las habilidades tecnológicas dentro del entorno de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura se desarrolló en el contexto del aislamiento social a causa del COVID-19, lo que sin duda fue un verdadero reto para los docentes a nivel mundial, pues se requería la incorporación de nuevas metodologías al desarrollo de clases bajo la modalidad de telepresencia. Uno de los primeros problemas que atravesó este proceso fue mantener el interés de los estudiantes, debido a que se encontraban expuestos a diferentes estímulos: redes sociales, juegos en línea, música y vídeos que resultan siempre más atractivos que una clase tradicional.

Un aspecto necesario para considerar sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura es que no ha logrado construir un puente sólido entre las habilidades de comunicación, producción textual, valoración crítica de diferentes textos y formatos con el desarrollo de habilidades tecnológicas exigidas actualmente por una vorágine digital. Este es uno de los problemas que impiden concentrar el interés en la asignatura de Lengua y Literatura, debido, principalmente, a la cantidad de información que los alumnos deben manejar para entender el contexto en que se desenvuelven estándares educativos, destrezas e indicadores de evaluación. De ahí, la importancia de incorporar la *gamificación* al proceso de enseñanza-aprendizaje de esta asignatura pues esta innovación permite: “Motivar a los alumnos,

[porque] desarrolla mayor compromiso en las personas e incentiva el ánimo de superación [porque] se utilizan una serie de técnicas, mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos” (Gaitán, 2013).

En concordancia con lo expuesto, se puede afirmar que la gamificación activa los procesos de memorización porque el cerebro incorpora la información a partir del bienestar que le produce estar en un entorno diferente al educativo tradicional. De esa forma, conocer aspectos relacionados con la asignatura permite un conocimiento profundo de diferentes aristas del desarrollo de Lengua y Literatura, entre ellos, el conocimiento de obras con una visión arraigada en el valor de trascender el saber acerca de procesos históricos, sociales, económicos que forman parte de las circunstancias en las que se inserta la obra.

Despertar en los estudiantes el interés, no solo por el conocimiento de la obra, sino por ciclos de indagación exige un proceso que requiere innovación tecnológica. Es por ello que el cerebro disfruta de este tipo de proyectos, por un lado porque el entorno de aprendizaje se construye a partir del juego y por otro lado el nivel de comprensión que se alcanza de una obra literaria.

El contexto temporal en el que se desarrolló este proyecto corresponde a los meses comprendidos entre marzo y diciembre de 2020. La población objetivo que se planteó para la ejecución del mismo fueron los estudiantes de segundo y tercero de bachillerato. A partir de la implementación de esta metodología mostraron una evolución favorable en cuanto al manejo de información, exploración e indagación autónoma sobre el contexto de las obras y comprensión de los procesos de producción artística. El proyecto alcanzó un clímax en los meses de octubre y noviembre, pues en esa época del año socializaron los resultados de su aprendizaje.

## Objetivo

Socializar los resultados del proyecto de incorporación de *apps* de realidad aumentada, realidad virtual, animación digital, entornos inmersivos y gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura

## Desarrollo

### *Marco conceptual*

*Dad al alumno algo que hacer y no algo que aprender,  
ya que el hacer tiene tal potencia que exige pensar y reflexionar*  
John Dewey

La gamificación ha sido definida por Deterding, Dixon, Khaled y Nacke en el artículo *Gamification: Toward a definition* en 2011 como: “El uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son de juego” (en Contreras y Eguía, 2016, p. 7). En el proceso de enseñanza-aprendizaje la gamificación se utiliza para añadir elementos del juego con la finalidad de crear experiencias de aprendizaje en las que los alumnos se impliquen con el beneficio que brinda disfrutar de un entorno de juego.

Una de las ventajas de incorporar la gamificación a la enseñanza de Lengua y Literatura es la activación de la memoria, pues el cerebro se encuentra activo, lo cual contribuye con la comprensión integral de la asignatura. Es necesario considerar que, a través del juego en diferentes entornos, el aprendizaje se convierte en una experiencia lúdica que le agrada al cerebro.

La gamificación adquiere relevancia en el contexto de aislamiento por COVID-19 debido a que impacta en el ámbito socioemocional de los y las estudiantes. En este sentido: “La gamificación como el uso de mecánicas de juego y el diseño de experiencias para comprometer y motivar digitalmente a las personas [permite] alcanzar sus objetivos” (Burke en Gallego y Agredo, 2016, p. 64). En este espacio, el docente adquiere un rol importante dentro del proceso, pues se convierte en un diseñador de entornos con miras a crear experiencias de aprendizaje significativas.

En correspondencia con el desarrollo de clases virtuales las *apps* y plataformas de distribución de contenido digital se convirtieron en la materia prima con la que el sector educativo ha tenido que potenciar el proceso de enseñanza en el desarrollo del aprendizaje remoto. En atención a la descripción conceptual que antecede a esta exposición, se detalla las diferentes herramientas que se emplearon a lo largo de este proyecto:

### *Educandy: una travesía por el nacimiento del primer producto de la lírica ecuatoriana*

Una de las primeras producciones líricas que se analiza en bachillerato es *Atahualpa huañui*, reconocida como la expresión lírica más “auténtica” del pueblo quichua del Ecuador (Harrison, 1996). Es a partir del estudio profundo de la *Elegía a la muerte de Atahualpa* que inicia una historiografía de la literatura ecuatoriana, no realmente porque en lengua quichua no exista producción literaria, sino porque en este poema se relata el dolor que la muerte del líder inca causó en su pueblo. Es a partir del conocimiento del contexto de producción de esta obra y el vínculo con el conocimiento de la historia que la comprensión de la elegía adquiere sentido.

Sin embargo, uno de los primeros problemas que deben enfrentar los y las estudiantes es la activación de la memoria y la inclusión de datos históricos del contexto adicionales a los datos estructurales de la obra. En ese sentido, el uso de una herramienta web que motive la adquisición de contenido con el fin de la comprensión de la obra se hace necesario. El proceso de enseñanza-aprendizaje inicia con la observación del vídeo *Revolución de los pueblos andinos*, el movimiento Taki Ongoy, que funciona como un detonante para conocer el contexto y la fuerza del pueblo inca.

Posterior a la observación del vídeo, se emplean las condiciones que exige el modelo *Flipped Classroom* a través de la lectura del capítulo de Regina Harrison: “Siglo XIX La polémica en torno de la valorización del quichua en la literatura” (1996). La explicación docente del contexto y la estructura de la obra se convierten en la antesala del uso de *Educandy*. Según el portal educativo de la Junta de Castilla, *Educandy* es una: “Web que permite la creación de forma sencilla de juegos interactivos. Los juegos creados pueden ser embebidos o compartidos con un código único para que los alumnos puedan jugar a ellos en sus propios dispositivos digitales” (Junta de Castilla y León, s/f).

#### *ClassTools: elementos del análisis del discurso desde la perspectiva de Pac-Man*

El Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado INTEF define a *ClassTools* como: “Una fantástica herramienta 2.0 para crear actividades y juegos educativos. Contiene una gran variedad de juegos y ejercicios para que podamos personalizarlos y adaptarlos a las necesidades de nuestros alumnos” (INTEF, s/f). Esta herramienta dispone de una interfaz muy sencilla y amigable para trabajar una diversidad de temas a partir de un *arcade*. La idea de reconocer elementos del análisis connotativo del discurso a partir del conocido juego de Pac-man funciona como un generador de estímulos cerebrales que predisponen el cerebro al aprendizaje.

#### *Bamboozle: autores de literatura latinoamericana en competencia 3.0*

*Bamboozle* es una plataforma en línea para crear juegos entre equipos, de preguntas y respuestas de forma totalmente gratuita y sencilla (Comunidad Tecsup, 2018) que permite crear un entorno de sana competencia entre grupos heterogéneos. En esta plataforma la interacción es directa con los alumnos, pues el docente es quien interactúa con el dispositivo electrónico. La incertidumbre en cuanto al orden de participación, los temas y la asignación de puntajes colocan en vilo la participación oral del alumnado. De

hecho, desarrolla una de las habilidades que se vuelve más difícil de trabajar en entornos en línea.

Un aspecto que se debe considerar es que el objetivo pedagógico siempre se encuentra en el centro del ciclo, la diversión no es el objetivo central del proceso. Dado que el cerebro aprende cuando disfruta de lo que hace, crear entornos gamificados para la comprensión de temas extremadamente abstractos es indispensable, pero no es el único camino. “El éxito o fracaso de una actividad gamificada no tendrá una relación tan directa con la técnica como con el diseño. La elección de los elementos del juego se explica desde criterios pedagógicos y, seguidamente, la funcionalidad y usabilidad de los recursos” (Foncubierta y Rodríguez, s/f).

En ese sentido, se puede afirmar que la sola acumulación de herramientas tecnológicas sin el vínculo pedagógico y el desarrollo de habilidades de los estudiantes, tanto las de Lengua y Literatura como las computacionales y de comunicación no logra el impacto que desea obtener. Las herramientas tecnológicas sirven como un factor fundamental para aumentar la motivación de los usuarios. Motivar es despertar la pasión y el entusiasmo de las personas para contribuir con sus capacidades y talentos a la misión colectiva (Deterding, 2012 en Ortiz-Colón *et al.*, 2018). Las herramientas descritas activan el proceso y sirven como base para la integración de conceptos; sin embargo, estos se encuentran dentro de los procesos cognitivos básicos. El desarrollo de procesos cognitivos elevados como la comprensión lectora y dentro de ella alcanzar la interpretación y la inferencia o el desarrollo de las habilidades de escritura no tienen una receta tecnológica. De hecho, lo que este trabajo se propone es motivar al alumnado a través de la creación de entornos gamificados.

### *Despertar la literatura: apps de Realidad Aumentada*

Uno de los cuestionamientos del alumnado en cuanto a la naturaleza misma de la asignatura es la distancia que se ejecuta entre los conceptos que se abordan y la tecnología. Pese a que la era tecnológica ha traído consigo una serie de elementos que se pueden incorporar a la educación, la adquisición de habilidades asociadas con lo tecnológico ha representado un problema para los docentes. El contexto por COVID-19 impuso otra lógica de desarrollo de una clase, las condiciones relacionadas con la telepresencia marcaron un ritmo diferente para la docencia. En ese contexto, la realidad aumentada permite un nuevo tipo de interacción.

“La realidad aumentada podría definirse como aquella información adicional que se obtiene de la observación de un entorno, captada a través

de la cámara de un dispositivo que previamente tiene instalado un software específico” (Blázquez, 2017). Si bien el uso de esta herramienta implica equipos con características específicas, actualmente el acceso a un dispositivo celular es extendido en contextos urbanos de clase media, media alta y alta. ¿Cuántas veces no hemos deseado que los personajes salten del mundo literario a nuestra realidad? Utilizando *apps* como *Quiver Vision*, *Jigsawspace*, *Object Viewer*, es posible lograr que el histórico sueño se convierta en realidad.

### *Quiver Vision: personificación a través de una pantalla*

Aplicación especializada en el desarrollo de la realidad aumentada, facilita que modelos planos cobren vida y el usuario pueda interactuar con ellos. Lo único que se necesita es descargar e instalar la aplicación, después imprimir uno de los dibujos y darle color. Finalmente se convierte en un modelo que cobra vida al animarlo con sólo un clic a través de la *app*. Se puede interactuar con el modelo e inclusive se ofrecen exámenes que evalúan el conocimiento sobre la temática del dibujo (Portero, 2023).

El uso de realidad aumentada en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura se puede aplicar en los subniveles: básica media, básica superior y bachillerato. Debido a la multiplicidad de actividades que ofrece, se puede desarrollar la escritura creativa y la oralidad, sin dejar de lado la capacidad de asombro que el holograma produce.

### *Object Viewer: la historia del mundo en nuestras manos*

*Object viewer* es una *app* de realidad aumentada que permite interacción con los objetos digitales a partir de un cubo, con base en una amplia lista de objetos que dispone se puede construir una serie de actividades. Esta aplicación está atravesada por la interdisciplinariedad, los alumnos disfrutan de la interacción directa con el cubo y con los objetos de la realidad. Se debe considerar que el vídeo en este caso es una herramienta que permite captar la interacción y potenciar habilidades para la producción de textos orales sin que esto implique realizar esta actividad de forma sincrónica.

En el artículo *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión* se menciona que la incorporación de la gamificación permite considerar sus fundamentos que, según Werbach (2012, en Ortiz-Colón *et al.*, 2018):

Son las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Las dinámicas son el concepto, la estructura implícita del juego. Las mecánicas son los procesos que provocan el desarrollo del juego y los componentes son las implemen-

taciones específicas de las dinámicas y mecánicas: avatares, insignias, puntos colecciones, rankings, niveles, equipos, entre otros. (s/p)

La realidad aumentada se convierte en el generador de asombro y motiva la escritura creativa a través de cuentos, historietas, entre otros productos de la redacción. Aplicando el proceso de escritura, el uso de la herramienta podría ubicarse en la planificación y también en la publicación, si se tiene en cuenta que se podría producir un texto oral expositivo. Sin embargo, no es únicamente el interés el que se coloca como centro, sino que, a decir de Scott y Neustaedter (2013, en Ortiz-Colón *et al.*, 2018) son cuatro conceptos fundamentales a la hora de entender la importancia y los beneficios de la gamificación: libertad para fallar, rápido *feedback*, progreso, historia.

Estos aspectos permiten que el estudiante se implique en su aprendizaje, pero también que la relación entre el docente y el alumnado mejore. Dos aspectos son importantes a partir de esta reflexión: el error y recibir una correcta y puntual retroalimentación. La importancia que adquiere el error y la posibilidad de intentarlo las veces que sea necesario hasta dominar uno o más conceptos, resignifican el error en el contexto educativo. Este es uno de los aspectos más significativos del juego, pues la consecución de objetivos está ligada a la constancia y el esfuerzo. Sin embargo, ninguno de ellos se ha impuesto, sino que viene determinado por el juego.

### **Animación: *apps* y conceptos de escuela activa**

La animación es una técnica que consiste en generar la idea de movimiento a partir de una secuencia de imágenes. Con sus propias normas de movimiento, múltiples posibilidades visuales y recursos, es una técnica capaz de crear memoria de la nada, de recogerla o de mostrar datos que no fueron recabados y que solo se encuentran en la mente de quienes los recuerdan (Fernández, 2016). En este contexto, las *apps* de animación digital se muestran como una alternativa que se puede emplear en vínculo con los contenidos de la narrativa, la lírica e incluso lo dramático. La versatilidad de la creación es infinita y contempla las particularidades de cada alumno respetando su proceso de creación artística. Otro aspecto a tratar es que la animación digital aplica los principios de la escuela activa y permite a los alumnos construir los elementos de su aprendizaje.

*FlipaClip: una travesía que inicia en TikTok*

Otra de las *apps* que se ha trabajado dentro del desarrollo de este proyecto es *FlipaClip* en vínculo con la mitología griega, la narración, entre

otros temas. Esta aplicación tiene cualidades muy interesantes para el desarrollo del pensamiento creativo:

Permite dibujar historietas con animación marco por marco. Funciona tal como las viejas historietas animadas, pero con un toque moderno. Ya sea si se está realizando bocetos, guiones gráficos o animaciones. La aplicación ofrece una interfaz adaptada, de una manera muy acertada para dibujar. Incluye herramientas básicas para realizar tus diseños: pinceles para dibujar, goma para borrar, botones para deshacer y rehacer, cubos de pintura para pintar. (Gobierno de Canarias, 2014, s/p)

Los beneficios del dibujo dentro de la asignatura son infinitos; sin embargo, la versión gratuita de esta *app* permite un total de seis segundos de animación, por lo que el ejercicio de síntesis es constante el momento que los alumnos deban implicarse en un proyecto de animación con esta herramienta.

#### *Minecraft Education Edition: una travesía por la Iliada y la Odisea*

Una de las herramientas con la que los alumnos disfrutan el desarrollo de un proyecto es *Minecraft* en su versión educativa, esta herramienta permite que el alumno acceda a un entorno de realidad virtual en el que la construcción a partir de bloques es la dinámica. “*Minecraft Education Edition*, es una plataforma colaborativa y versátil orientada a los profesores, estudiantes e institutos educativos, con el objetivo de promover la creatividad, colaboración y resolución de problemas en un entorno divertido e imaginativo como es este videojuego” (García, 2017, s/p).

A lo largo de esta ponencia se ha discutido la importancia que las herramientas digitales tienen en la innovación del proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura; sin embargo, también se ha llamado la atención sobre el vínculo que estas herramientas deben tener con el desarrollo de los objetivos de aprendizaje. Una herramienta digital no cambia la dinámica de la clase si el docente no busca desarrollar en sus alumnos las habilidades que exige esta nueva normalidad. Las pedagogías emergentes junto con el uso de herramientas digitales establecen características de entornos que predisponen a los alumnos al aprendizaje considerando las dinámicas del juego. Crear entornos de aprendizaje saludables que potencien las diferentes habilidades de los estudiantes es una labor que implica investigación, constancia y un trabajo frecuente en el error-acierto como dinámica de clase, lo cual permite que el docente se perciba en toda su esencia: humano y dispuesto a transformar su clase a través de las herramientas tecnológicas.

## Conclusiones

La apuesta por incorporar la gamificación debe establecer una reflexión estructurada que contemple los objetivos pedagógicos y el análisis de las características de cada grupo de estudiantes, esto con el fin de evitar una sobreestimulación a partir del uso de las herramientas tecnológicas y los efectos del entorno gamificado. Dado que la innovación que aquí se presenta está orientada específicamente al proceso de producción escrita y oral, es necesario repensar las aristas que se articulan en torno a estas habilidades. De esta forma, la elección de las *apps* y plataformas atravesará el proceso y no se superpondrá como un distractor que impida que se concrete.

La implementación de herramientas tecnológicas como estímulo para fortalecer la producción oral y escrita busca modificar la perspectiva de este tipo de actividades para potenciar el componente oral a través de la escritura. Esta forma de desarrollar las macrodestrezas lingüísticas sigue constituyéndose como un reto que hay que desarrollar a través de una multiplicidad de acciones que transformen la producción; pues si bien los estudiantes producen oralmente, aún queda un largo camino por recorrer. En cuanto al desarrollo del pensamiento computacional, ligado al desarrollo del lenguaje y su aplicabilidad en la vida práctica, se ha conseguido que la percepción de la asignatura se modifique en función de una innovación didáctica.

Las habilidades sociales y de indagación también se fortalecieron, pues se crean espacios de solidaridad del saber y la interacción de los estudiantes se refuerza a través del componente tecnológico. Es necesario mencionar que la apuesta por incorporar la tecnología a un área en la que la mayor parte de docentes son mujeres, contribuye a la reducción de la brecha digital de género.

Transformar el aula a partir de la gamificación, hacer de la observación una práctica diaria que nos sitúe como gestores de una educación que propenda a brindar espacios seguros en los que el aprendizaje se garantice con una sonrisa es un deber que todo docente en la era digital debe asumir como reto para mejorar la calidad de la educación. Descubrir a diario que hay miradas que asombrar a través de la tecnología es la consigna diaria de la capacitación constante, construir entornos seguros en los que los alumnos puedan desarrollarse es la meta.

## Referencias bibliográficas

- Blázquez, A. (2017). *Realidad aumentada en educación*. Universidad Politécnica de Madrid. [https://oa.upm.es/45985/1/Realidad\\_Aumentada\\_\\_Educacion.pdf](https://oa.upm.es/45985/1/Realidad_Aumentada__Educacion.pdf)
- Burke, B. (2012). *Gamification 2020: What Is the Future of Gamification*. Gartner. <https://www.gartner.com/doc/2226015/Gamification--future-Gamification>

- Comunidad Tecsup. (2018, 28 de septiembre). Baamboozle, crea juegos de preguntas y respuesta para equipos. *Innovación Docente*. <https://innovaciondocente-tecsup.blogspot.com/2018/09/baamboozle-crea-juegos-de-preguntas-y.html>
- Contreras, R. y Eguía, J. (2016) *Gamificación en aulas universitarias*. Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Fernández, A. (2016). Entre la invención y la realidad: animación como técnica de expresión de la memoria. *Calle14: revista de investigación en el campo del arte*, 11(20), 134-146. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=279050867001>
- Foncubierta, J. y Rodríguez, C. (s/f) *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Edinumen. [https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica\\_gamificacion\\_ele.pdf](https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf)
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el Aprendizaje Divertido*. <https://www.educativa.com/blogarticulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gallego, A. y Ágredo, A. (2016). *Implementando una metodología de gamificación para motivar la lectura y escritura en jóvenes universitarios*. [https://www.researchgate.net/publication/342923111\\_](https://www.researchgate.net/publication/342923111_)
- García, K. (2017). Minecraft Education Edition: de videojuego a herramienta educativa. *e-Learning masters*. <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/02/14/minecraft-education-edition/>
- Gobierno de Canarias. (2014). *Flipaclip*. Recursos educativos digitales. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2014/12/10/flipaclip/>
- Harrison, R. (1996). *Entre el tronar épico y el llanto elegíaco: simbología indígena en la poesía ecuatoriana de los siglos XIX -XX*. Abya-Yala.
- INTEF. (s/f). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Educa con TIC*. <http://www.educacontic.es/blog/crea-juegos-y-actividades-educativas-con-classtools>
- Junta de Castilla y León. (s/f). *Educandy*. Portal de Educación. Recursos educativos. <https://www.educa.jcyl.es/crol/es/recursos-educativos/educandy>
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2017) Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44 (1). Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. <https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/#B11>
- Portero, M. (2023, 22 de febrero). Recursos digitales para trabajar el cuerpo humano. *Magisterio*. <https://www.magisnet.com/2023/02/recursos-digitales-para-trabajar-el-cuerpo-humano/>