

## EL USO DE LAS TIC EN LA DIDÁCTICA DE LA LITERATURA

Isabel Dans Álvarez de Sotomayor

*Universidade de Vigo*

## INTRODUCCIÓN

**H**oy los docentes de Didáctica de la Literatura y sus alumnas y alumnos universitarios se ven confrontados con la necesidad de desarrollar la enseñanza-aprendizaje por los distintos géneros y etapas históricas. Ahora bien, el reto sobre cómo enseñar o aprender literatura implica una reflexión más amplia. En el presente trabajo se aportan razones para el uso de las tecnologías en la Didáctica de la Literatura.

Nos encontramos ante un preocupante descenso del hábito lector que reflejan las últimas encuestas del barómetro CIS (diciembre 2014), junto con la observación del alumnado universitario con escasa habilidad para decodificar las obras literarias. De hecho, se supone que se lee y se escribe más, pero el modo ha cambiado radicalmente. El medio que se utiliza de forma primordial para hacerlo es el móvil y la red. El enfoque comunicativo de toda didáctica de la literatura reclama de forma acuciante incorporar estas tecnologías o, cuando menos, la reflexión sobre las mismas.

Señala Cassany (2012, 20) cómo es vigente la tradicional convergencia de los medios. Es decir, la conveniencia de leer y escribir combinando el soporte en papel y el soporte digital. A esto se refiere la inclusión de las herramientas virtuales, pues no se trata de excluir los libros en papel. La aplicación didáctica que combina ambos materiales está lejana porque la realidad se ha centrado en una euforia por Internet y los dispositivos electrónicos, que no siempre lleva asociada una programación educativa. Pensar sobre cómo enseñar con estos medios en la educación formal conlleva reflexionar sobre cómo aprendemos en las situaciones informales.

## LITERATURA EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO

Estos nuevos lectores manifiestan una crisis de la lectura literaria y también un nuevo horizonte de expectativas, vinculado a un cambio en el canon estético (LLUCH: 2010). Esta natural evolución que acompaña al

desarrollo de nuestra sociedad se caracteriza por una prevalencia del icono sobre el texto, con una lectura en la red como «rastreo» frente a la lectura como «indagación». Es cierto que la reivindicación sobre la lectura es parte programada del eslogan que repiten las instituciones y no lo es menos el hecho de incorporar la tecnología como remedio educativo universal.

Más aún, las potentes transformaciones sociales y, en concreto, las que son producidas en la denominada sociedad del conocimiento condicionan de algún modo la enseñanza en un contexto multidisciplinar. Enseñar hoy es mucho más que dominar un conjunto de reglas gramaticales y todavía ser capaz de producir textos. Esto es imprescindible como adquisición de conocimientos básicos, pero debe estar completado por un enfoque donde se priorice un aprendizaje con la práctica, acompañada de retroalimentación y reflexión.

La sociedad del conocimiento propicia nuevas relaciones sociales, que modifican la adquisición de los aprendizajes. El cambio social pivota sobre tres dimensiones (DE CLERQ: 2009). El primero es el bajo coste de infraestructura para producir y publicar contenidos; el segundo trata sobre la democratización de la opinión pública, constituyéndose los propios usuarios en «decididores» (utilizando la terminología de Lyotard) al compartir, difundir, votar y comentar con sus mensajes y enlaces. Por último, el consumo de la información es filtrada por el propio usuario y se canaliza en distintas fuentes. Así, podemos establecer un paralelo en la enseñanza donde la posibilidad de acceder libremente a multitud de recursos, la replicabilidad y la capacidad de rehacer cooperativamente contenidos digitales se suma al docente como experto curador de contenidos o seleccionador de los mismos.

Especialmente relevante es el papel que ocupa la nueva dimensión de espacio y tiempo en relación al aprendizaje de Literatura. La proximidad con cualquier usuaria o usuario a través de los espacios virtuales es una ventaja para romper el horizonte de recepción del joven lector literario. Asociar el aprendizaje a los nuevos medios sociales pone en relación a alumnas y alumnos con sus otros espacios de consumo, cercanos al ocio y a su vida cotidiana. En esta línea se orienta esta propuesta: aprender a aplicar los conocimientos en entornos variados, con especial interés en los

espacios digitales, para determinar en qué situaciones son aplicables ciertos conocimientos y en cuáles no.

#### COMPETENCIAS Y COMPETENCIA DIGITAL

Aun cuando el marco legislativo viene diseñando unos parámetros de enseñanza en torno a las competencias (LOE y LOMCE) y las instituciones comienzan a diseñar formación para el profesorado en estas áreas (cursos MOOC en la plataforma EDUCALAB, títulos oficiales sobre educación y tecnología, etc.), estamos siempre comenzando en esta tarea. Los discursos manidos sobre la brecha social producida entre generaciones de «nativos» e «inmigrantes» digitales está siendo sustituido por los «residentes o visitantes digitales» (PRENSKY: 2011). El alumnado que está hoy en nuestras aulas universitarias es quien continuará esta naciente y supuesta revolución tecnológica.

Las aulas están dotadas de medios en general, gracias a las inversiones estatales y privadas desde el Plan Escuela 2.0 hasta las recientes políticas 1:1 (AREA: 2014), un dispositivo para cada alumna y alumno. Ahora bien, la competencia digital del profesorado que pronto estará impartiendo clase de Literatura no es suficiente. Los planes de estudio de Ciencias de la Educación contemplan materias en torno a la Tecnología, pero son las Didácticas específicas quienes deberían también incorporar las nuevas metodologías en su programación. En este caso, la Didáctica de la Literatura es un terreno por explorar, ya que los frentes son muchos como hemos mencionado: el descenso del interés lector, la escasa formación en lectura literaria y la falta de práctica digital de los potenciales maestros. A nuestro favor juega el hecho de que el uso de la tecnología tiene una gran aceptación en las aulas.

Conlleva una dificultad también en la selección por la gran variedad de herramientas. No solo se alcanzan contenidos, sino que se desarrollan competencias, nuevas habilidades cognitivas para la toma de decisiones. La reproducción de informaciones se abre a la producción, a las soluciones creativas y abiertas, personalizadas con marcadores, replicadas, individualizadas y compartidas simultáneamente. Y todo ello en cualquier lugar (no solo en el centro educativo y en el hogar) y en cualquier momento (no solo en el horario lectivo o de estudio) y desde cual-

quier aparato (no son instrumentos exclusivos estudiar o divertirse, sino que comparten ambas cualidades).

Estas implicaciones, entre otras, provienen del ir la educación tras la tecnología buscando su alimento allí, volviendo de nuevo a confundir el medio con el fin. Podemos considerar, por ejemplo, como las herramientas creadas con fines sociales responden a dichas finalidades. La calidad educativa puede probar y adaptar toda cuanta herramienta se diseñe, no obstante, debe seguir unos parámetros básicos. Es éste un primer paso que facilita el objetivo final: mejorar la calidad de la enseñanza literaria partiendo desde la realidad del propio alumnado, inmerso en una sociedad digital. Los futuros docentes habrán de ser quienes hagan posible una iniciación y desarrollo lingüístico tal que sirva como estrategia comunicativa en los nuevos contextos de producción (escribir en la red, por ejemplo) tanto como en las situaciones más cotidianas (contar una anécdota).

Así mismo, la enseñanza de la Literatura está cerca de la pasión lectora y la conexión a través de obras cada vez más complejas en cuanto que trascienden el soporte físico del libro. En suma, parece del todo necesario estimular en los potenciales maestros una mejora del hábito lector utilizando los beneficios de la tecnología, que habrán de contagiar a su vez en su alumnado. Esta cadena de motivación es un requisito necesario para alcanzar mejores resultados; es decir, más lectores y mejor formados. Un estudio recientemente publicado *Students, Computers and Learning. Making the Connection* (2015) de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OECD) pone de relieve la importancia de reforzar la capacidad de los estudiantes para navegar a través de textos digitales. Ahora bien, el informe es rotundo al señalar que todos los estudiantes primero deben estar equipados con las habilidades básicas de lectura, escritura y aritmética, para que puedan participar plenamente en las sociedades digitalizadas del siglo XXI.

Es necesario leer bien para poder navegar adecuadamente. El Decreto autonómico de Galicia de Educación Primaria anima en esta dirección:

El currículo de este siglo no puede dejar de lado las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC). Toda su potencialidad en relación con el desarrollo de las habilidades lingüístico-comunicativas debe aprovecharse en las aulas para favorecer interactivamente tanto el aprendizaje de lenguas y el desarrollo de las competencias básicas del alumnado como el propio aprendizaje del uso de estas tecnologías (XUNTA DE GALICIA: 2014).

Una objeción posible es la que enfrenta tecnología y lectura literaria. Los datos parecen señalar todo lo contrario: los lectores lo hacen a través de cualquier medio. Es cierto que los libros electrónicos no alcanzan de ninguna manera a superar las ventas de los libros en papel (OBSERVATORIO DEL LIBRO Y LA LECTURA: 2014). El problema continúa siendo quienes no leen en ninguno de los soportes disponibles.

La educación digital en las comunidades autónomas españolas impulsa la dotación de dispositivos individuales, primero portátiles y ahora tablets. Este sistema denominado 1:1 puede favorecer los mecanismos de atracción a la lectura, quienes requieren profesoras y profesores formados para que se produzca un verdadero aprendizaje en las aulas. Dicha formación supone un cambio de perspectiva: el docente no es quien posee únicamente el conocimiento, sino que los aprendizajes son continuos y fluidos en contacto con otros profesionales en la red. Invertir en el diseño de una identidad digital profesional del profesorado redundará en un gran beneficio para sus alumnas y alumnos, quienes por ósmosis o por mimesis seguirán con toda probabilidad este camino.

## METODOLOGÍA Y RESULTADOS

Durante el curso 2014-2015 se puso en práctica una experiencia didáctica innovadora, que consistió en utilizar tecnologías de la información y comunicación para diseñar actividades de aprendizaje literario. La experiencia tuvo lugar en la Universidad de A Coruña entre el total de las alumnas y los alumnos de 2º curso del grado de Maestro en Educación Primaria.

El proceso recorrió tres momentos de investigación: al comienzo se provocó la reflexión del alumnado sobre su propia experiencia personal para aprender con tecnologías en el aula. Los datos obtenidos confirman que, a pesar de tratarse de supuestos «nativos digitales», el uso de los

espacios virtuales en sus escuelas ha sido escaso o nulo. Por tanto, todas las prácticas digitales suponían una novedad aplicada al ámbito profesional (en este caso, educativo). El hecho de tener que descubrir por si mismos las consecuencias de usar tecnología para enseñar Literatura, sin haberlo disfrutado o padecido anteriormente supuso un nuevo aliciente entre los estudiantes. Prueba de ello es el gráfico 1, donde puede observarse como el 78% decidieron optar por un trabajo digital para ser evaluados.

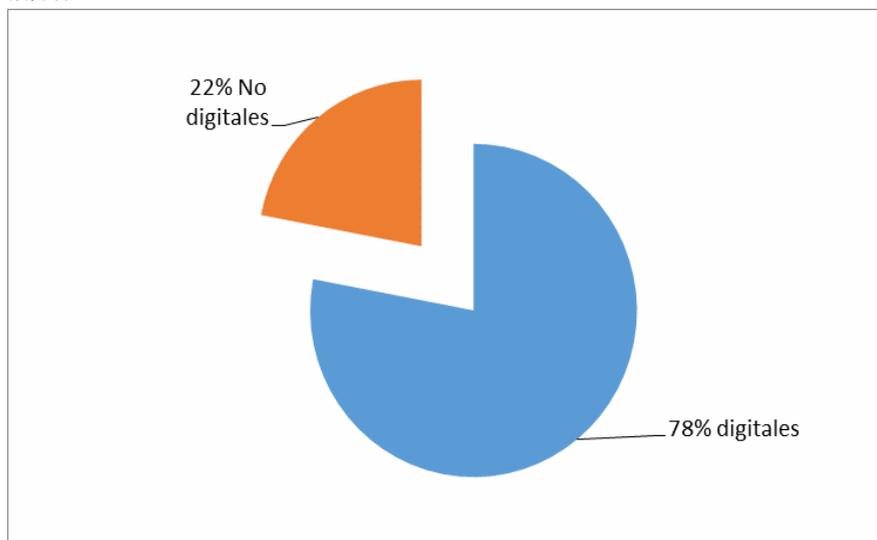


Gráfico 1. Porcentaje de trabajos digitales de Didáctica de la Literatura

Los trabajos realizados giraron en torno a dos ejes: producción de espacios virtuales que inician una identidad digital profesional en el sector educativo y diseño de actividades digitales literarias. En el primer caso se trató de la elaboración de lugares digitales que sirvieran de núcleo para la difusión de sus propias creaciones destinadas a alumnas y alumnos de primaria y las reflexiones sobre el mundo educativo como próximos docentes. Para esto se diseñaron blogs y cuentas de Twitter, que funcionan como espacios personales de aprendizaje. A modo de ejemplo, puede verse la siguiente figura.



Figura 1. Pantalla de la cuenta de Twitter de un grupo de estudiantes titulada «Hablando de Primaria»

En el segundo caso, más frecuente, se utilizaron herramientas virtuales específicas para diseñar actividades en torno a un género literario determinado o una obra literaria. Los recursos digitales elegidos por los estudiantes fueron, entre otros, Glogster y Piktochart, por su capacidad sintetizadora como póster multimedia; ScreenOmatic y Youtube para la construcción de videorrelatos capaces de generar narrativa digital mediante una *storytelling*, sitios web específicos gratuitos para la creación de páginas de contenidos como Blogger y Wordpress junto a Mediawix. En cualquier caso, se ha comprobado que los estudiantes difunden sus creaciones a través de sus propias redes sociales, lo que genera un efecto multiplicador del beneficio social de este sistema de enseñanza-aprendizaje. Se favorece así una mejora de la percepción de las identidades juveniles y se contribuye a rellenar el espacio digital de recursos educativos abiertos.

Los trabajos presentados oscilan entre temas diversos como puede verse en los siguientes títulos: «Experiencia didáctica con poesía», «La Cenicienta», «La piñata teatral», «Storytelling», «Creación de un espacio de literatura digital para Educación Primaria», «Invención de un cuento y su creación digital», «Hablando de Primaria», «Anatomía de las bibliotecas», «Análisis de un recurso web», «Creación de actividades a partir de diversos géneros literarios», «Proyecto lector de animación a la lectura: biblioteca de aula», «Trabajando en digital», «Proyecto literario para un aula de Educación Primaria: Mitos y Leyendas», «Espacio digital de re-

cursos y actividades para trabajar la literatura», «Como te cuento», «El teatro en el aula».

Durante el proceso de interacción de alumnas y alumnos para entender y resolver una aplicación digital en Didáctica de la Literatura, se logra, además del aprendizaje del conocimiento propio de la materia, que puedan elaborar un diagnóstico de sus propias necesidades de aprendizaje, que comprendan la importancia de trabajar colaborativamente, que desarrollen habilidades de análisis y síntesis de información, además de comprometerse en su mejora profesional. Detectar sus propias carencias como lectores facilita la inversión en innovadoras actividades en el espacio virtual.

Los resultados muestran un horizonte alentador, aun cuando conviene señalar con objetividad algunos inconvenientes detectados. En primer lugar, una parte del alumnado carece del esfuerzo suficiente para convertirse en productor de contenidos digitales y se limita a la reproducción de otras fuentes. En segundo lugar, el tiempo para la realización de dichas experiencias didácticas es ingente y, por último, requiere un nivel de competencia digital alto en el profesorado formador de estos estudiantes. La esperanza en que esta metodología de «hacer hacer» para aprender a enseñar en digital es útil queda plenamente justificada con la valoración de los participantes. Estos mostraron un alto grado de satisfacción y han exportado las nuevas habilidades a otras materias. Asimismo, el aguijón de la inquietud por seguir explorando la educación digital como fuente de motivación literaria en las aulas está presente en todo el grupo.

## CONCLUSIONES

El uso de una metodología que incorpore la utilización de las tecnologías de la información y comunicación en la Didáctica de la Literatura supone numerosos beneficios para el aprendizaje. Abren las puertas al alumnado a la adquisición de conocimientos con sentido. Facilita la participación y la comunicación interpersonal entre profesorado y alumnado, entre el propio alumnado y con otras personas y profesionales presentes en las redes sociales. Los entornos interactivos propician un aprendizaje activo a partir de los errores y el desarrollo de la iniciativa,

con nuevas posibilidades de orientación y tutorización a distancia. El estímulo motivador es acicate de las aptitudes creativas gracias a la utilización de herramientas de diseño y multimedia en general. Genera un aprendizaje abierto y diverso, en contacto con otros saberes de forma empírica.

Acercarse a la literatura a través de la tecnología para acercar a otros es la meta de la experiencia didáctica aquí mostrada. Los resultados son positivos y abren el campo de investigación y experimentación a nuevos modelos metodológicos que impliquen la lectura digital y el diseño de actividades virtuales. Con todo, el reto más difícil ha sido no la adquisición de ciertas habilidades con nuevas herramientas o con fines diversos (hasta ahora el ocio y en adelante también el educativo), sino la mejora de la identidad digital de los estudiantes como futuros profesionales de la enseñanza. Junto a ello, el hecho de haber tenido que manejar multitud de textos literarios ha aumentado las fronteras de su experiencia lectora e inquietud por leer más y mejor.

#### BIBLIOGRAFÍA

- AGUADED, José Luis & Julio CABERO (coord.) (2013): *Tecnologías y medios para la educación en la E-sociedad*, Madrid, Alianza.
- AREA, Manuel et al. (2014): «Las políticas educativas TIC en España después del Programa Escuela 2.0: las tendencias que emergen», *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, núm. 13, p. 11-33.
- CASSANY, Daniel (2012): *En-línea. Leer y escribir en la red*, Barcelona, Anagrama.
- DE CLERQ, Dirk & Maxim VORONOV (2009): «The Role of Cultural and Symbolic Capital in Entrepreneurs», *Ability to Meet Expectations about Conformity and Innovation. Journal of Small Business Management*, núm. 47.
- HOBBS, Renee (2011): *Digital and media literacy*, Londres, SAGE.
- LLUCH, Gemma et al. (2010): *Las lecturas de los jóvenes. Un nuevo lector para un nuevo siglo*, Barcelona, Anthropos.

- OECD (2015): *Students, Computers and Learning: Making the Connection*. PISA, París, OECD Publishing.
- OBSERVATORIO DEL LIBRO Y LA LECTURA (2014): *Los libros infantiles y juveniles en España 2012-2014*, Madrid, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- PRENSKY, Mark (2011): *Enseñar a nativos digitales*, Madrid, SM.
- SCOLARI, Carlos (2013): *Narrativas Transmedias*, Barcelona, Centro Libros PAPP.
- XUNTA DE GALICIA (2014): *Decreto 105/2014, de 4 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia*.