



Twine como herramienta digital para el desarrollo de la competencia lingüística y literaria en el marco de la Educación Superior

Twine as a Digital Tool for the Development of the Linguistic and Literary Competences within the Higher Education Framework

Cristina I. Elías González; cristina.elias102@alu.ulpgc.es; <https://orcid.org/0000-0003-3123-892X>
María Nayra Rodríguez Rodríguez; nayra.rodriguez@ulpgc.es; <https://orcid.org/0000-0003-0518-2547>

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (España)

Resumen

El siguiente artículo presenta un estudio de campo basado en la aplicación de la herramienta digital *Twine*, como recurso para el desarrollo de los contenidos lingüísticos y literarios en el marco de la Educación Superior. El objetivo principal de esta investigación se sitúa en ofrecer una estrategia para los profesores que quieran dinamizar sus sesiones, implementar el uso de las TIC y favorecer la adquisición de las competencias clave mediante una metodología innovadora. Los resultados que obtuvimos a partir de un cuestionario *ad hoc*, que realizó un total de quince alumnos, nos permitió valorar su idoneidad y reflexionar sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje de nuestros discentes. Las conclusiones nos permiten destacar que *Twine* es un recurso que favorece la motivación y mejora el rendimiento académico de los estudiantes universitarios.

Palabras clave: Enseñanza Superior, TIC, literatura, aprendizaje.

Abstract

The following article presents a field study based on the application of the Twine digital tool, as a resource for the development of linguistic and literary contents within the framework of Higher Education. The main objective of this research is to offer a strategy for teachers who want to boost their sessions, implement the use of ICT and promote the acquisition of key skills through an innovative methodology. The results obtained from an ad hoc questionnaire, carried out for a total amount of fifteen students, allowed us to assess their suitability and reflect on the teaching-learning processes of our students. The conclusions allow us to highlight that Twine is a resource that increases motivation and improves the academic performance of university students.

Keywords: Higher Education, ICT, literature, learning.



1. INTRODUCCIÓN

Cada vez es más difícil ignorar los retos educativos a los que se enfrentan los profesionales de la educación, quienes investigan nuevas formas de incluir estrategias innovadoras, que capten la atención de nuestros estudiantes y prometan beneficiarles de un aprendizaje significativo. No es de extrañar que, en este ámbito, el uso de las TIC se haya convertido en el principal aliado para el profesorado, a fin de conceder a los alumnos un proceso de enseñanza-aprendizaje, en adelante E-A, adecuado a la sociedad de la información que les rodea.

Del mismo modo, hemos podido observar, a lo largo de nuestra experiencia en el marco académico de la Educación Superior, un creciente interés por parte de los docentes de dominar un conjunto de herramientas claves, que les permita crear una situación de aprendizaje novedosa, para implementarlas en su quehacer pedagógico y cubrir así las necesidades específicas que demandan nuestros discentes de español. Por tanto, y para poder alcanzar esa innovación pedagógica que buscamos, la educación precisa de un modelo que permita a nuestros alumnos poner a prueba sus habilidades y explotar didácticamente los recursos que contamos en el aula.

Esta propuesta nace de esa necesidad de suplir aquellas carencias que encontramos en los procesos de E-A, donde surge una serie de inquietudes por parte del profesorado que puede afectar la adquisición y la puesta en práctica de los conocimientos lingüísticos. La falta de motivación y la escasa participación son algunos de esos factores importantes que nos concierne, ya que perjudican el grado de adquisición de los contenidos impartidos durante las sesiones de trabajo (García et al., 2014).

De esta manera, pretendemos facilitar el proceso de E-A a través de una propuesta innovadora, que promete aumentar la motivación de los alumnos y brindar a los docentes un modelo pedagógico significativo y adaptable a cualquier nivel o contenido que se precise.

Por consiguiente, a lo largo de este documento, queremos responder a las siguientes hipótesis que nos han surgido acerca de esta cuestión, como pueden ser el relevo de la literatura a un segundo plano en la enseñanza de lenguas, la mejora de los procesos de E-A de los discentes y, en un último caso, el estudio de las TIC para favorecer la adquisición de contenidos lingüísticos y literarios.

Para la resolución de estas hipótesis, estableceremos una serie de objetivos que serán claves en nuestro proceso de investigación, que se centrarán en analizar la situación actual de la literatura, analizar *Twine* y sus posibles aplicaciones didácticas, diseñar una propuesta innovadora, que permita alcanzar los objetivos establecidos por la asignatura de *Español estándar: técnicas de expresión y comprensión*, y corroborar la validez de nuestra propuesta didáctica en un estudio de campo, durante el 2018-2019, en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.



2. MARCO TEÓRICO

En anteriores estudios (Rodríguez y Elías, 2017a, 2017b y 2019), pudimos observar que los manuales de texto con los que hemos trabajado no nos ofrecen actividades o apartados que dediquen una especial atención a la literatura, como material para adquirir contenidos léxico-gramaticales y para desarrollar la competencia literaria. Una cuestión que nos concierne al ser profesoras de esta asignatura y que nos plantea un dilema sobre el lugar que ocupa el uso de los textos literarios en la didáctica de español.

2.1. La postura de los autores en torno a la crítica literaria

Esta inquietud ha sido compartida por varios autores, como Albaladejo (2007), quien explica el impacto que ha tenido la literatura en el ámbito educativo y cuyos resultados nos han sorprendido, ya que la autora ha llegado a la conclusión de que todavía empleamos los textos literarios con los mismos fines que hace casi 70 años.

Por este motivo, cuando Muntal (2019) expuso su misma preocupación al desuso de la literatura en la didáctica de lenguas, más concretamente en la enseñanza de español (ELE), afirmó que no solo existe una notable carencia de contenido literario en los manuales de texto, sino que los profesores a veces no saben cómo extraer todo el potencial que este género alberga.

En relación con esta cuestión, son muchos los autores, como Richards y Rodgers (1986), que justifican el relego de la literatura a un segundo plano al considerarla como un acto de lectura individual, por lo que esta tarea se puede llevar a cabo fuera del aula, para dar así importancia a otros aspectos que sí adquieren relevancia como el desarrollo de la competencia comunicativa (Lerner, 1999).

Estas afirmaciones han sido fuertemente criticadas en los últimos años por una serie de autores (Lazar, 1993 y Gwin, 1990), que reivindican el alto potencial de la literatura como material idóneo en la enseñanza de lenguas. Así lo apunta Mendoza (2008), quien resalta la variedad de posibilidades, en cuanto a concreciones literarias se refiere, para trabajar de manera gradual el input en los procesos de E-A.

Por este motivo, y a partir de la aplicación de herramientas digitales y de propuestas didácticas interactivas, como la que realizamos en investigaciones anteriores (Rodríguez y Elías, 2017 y 2019), nos centraremos en elaborar una experiencia de aprendizaje significativa, que permita trabajar los contenidos lingüísticos, a partir del uso del género literario desde una plataforma virtual.

2.2. Implementación de las TIC y sus posibilidades didácticas en el AULA

Una característica de la educación del siglo XXI es la implementación de estrategias educativas innovadoras, en donde hemos sido testigos de la creciente popularidad que han ido adquiriendo ciertas herramientas digitales como Kahoot o Gimkit, que destacan por ese factor lúdico, a la hora de repasar o trabajar los contenidos de la materia.



Esta implementación de las TIC en el marco de la educación ha tenido un gran impacto en la forma de impartir los conocimientos y desarrollar las habilidades en el aula, como bien han reflejado varios autores en sus trabajos de investigación (Cobo, 2009 y Palomar, 2009).

No obstante, es importante aclarar que su uso no se debe introducir en el aula de manera precipitada, solo por el simple hecho de ser una estrategia novedosa que está en auge (Clares y Gil, 2008), sino que debemos seleccionarlas en función de las posibilidades didácticas que estas nos puedan brindar. En consecuencia, Barro (2004, p. 77) expone lo siguiente: «Las TIC no son un fin en sí mismo, sino un medio que contribuye a la creación de valor y al avance en la sociedad de la información».

Para nuestro estudio de campo, hemos seleccionado *Twine*, una herramienta digital que permite a sus usuarios crear historias no lineales e interactivas. El motivo de nuestra decisión reside en su similitud con el concepto de «librojuego», un término que obtuvo su popularidad en los años 80 gracias a la colección *Elige tu propia aventura*; en donde el lector, a medida que va avanzando en la trama, puede elegir el destino del protagonista, a partir de una serie de propuestas, así como el desenlace final de la historia (Sanz, 2004). Véase la figura 1 y 2.

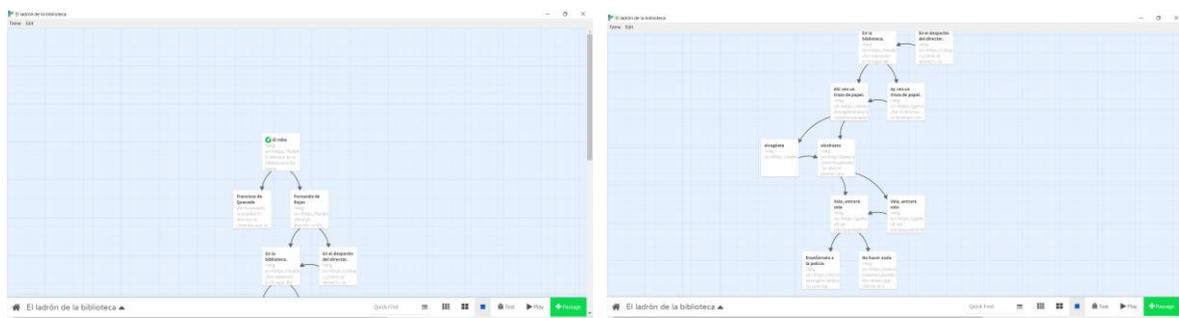


Figura 1 y 2. Desglose de la trama en la herramienta *Twine* y sus posibles secuencias.

Este tipo de relato interactivo cobra mayor relevancia hasta en el universo transmedia (Amador, 2018), concretamente en la serie televisiva estadounidense, *Black Mirror*, que emitió en el 2008 en Netflix, *Bandersnatch*, una película que incorporaba estos elementos interactivos, en donde la audiencia podía manipular las acciones del protagonista desde su mando a distancia y que obtuvo una gran aceptación por parte de los espectadores (Ramallal, Garbellini y Merchán, 2019).

Para nuestra iniciativa, aprovechamos la popularidad que ha alcanzado la narrativa transmedia y elaboramos una historia basada en la propuesta que había realizado Enclave RAE (2019), en su cuenta de Twitter, donde también se persigue motivar a los usuarios para que empleen correctamente la lengua española a partir del desarrollo de una historia interactiva.

El argumento principal de nuestro relato se centraba en descubrir quién ha robado la copia original de *La Celestina*. Por lo tanto, y para recuperar la obra perdida, el usuario, quien desempeña el papel de detective, tendrá que resolver el misterio para cumplir con éxito la misión.

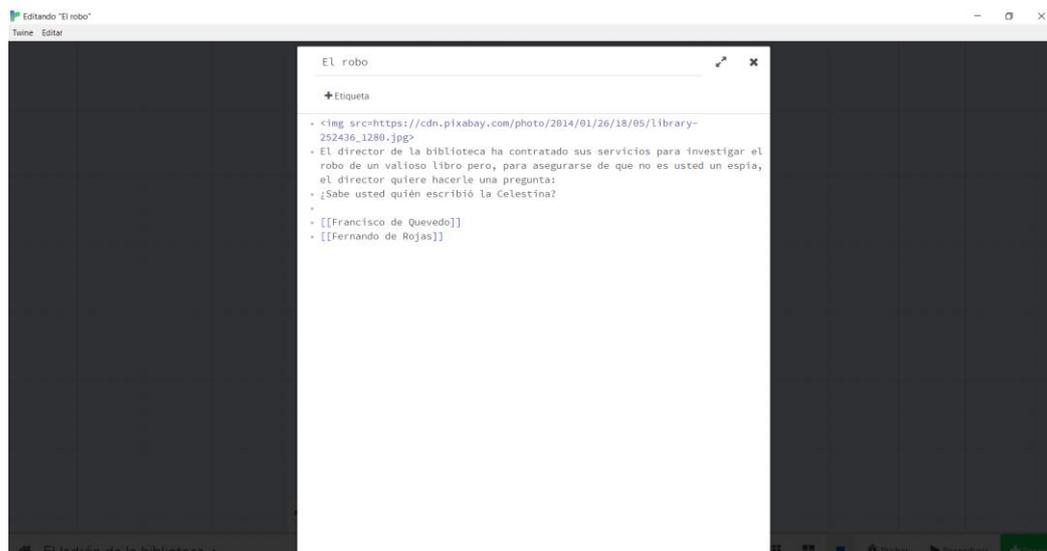


Figura 3. Ejemplo detallado de la elaboración de la historia en Twine.

Al escribir nuestra historia, como se puede apreciar en la figura 3, pudimos añadir imágenes, que recrearían la situación que narramos, y colocar enlaces entre corchetes, que serán las dos opciones que ofreceremos a nuestros alumnos para pasar al siguiente nivel, como se aprecia en la figura 4 y 5. Este tipo de situaciones creadas por el profesor ofrece numerosas posibilidades didácticas para la comunidad educativa, así como brindar la oportunidad a los alumnos de realizar actividades atractivas desde un espacio virtual.



Figura 4 y 5. Ejemplo detallado del inicio de la historia en Twine.

2.3. Delimitación conceptual de la gamificación: características y aportes al marco de la Educación Superior

Pese a las posibles discrepancias entre los expertos sobre la clasificación de la gamificación dentro del marco académico, creemos que es preciso comprender en qué consiste este concepto en palabras de Gallego et al. (2014):

Gamificar es plantear un proceso de cualquier índole como si fuera un juego. Los participantes son jugadores y como tales son el centro del juego, y deben sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan, asumir nuevos retos, participar en un entorno social, ser reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación inmediata. En definitiva, deben divertirse mientras se consiguen los objetivos propios del proceso gamificado (p. 2).

La gamificación aplica esos principios lúdicos en contextos que no estaban diseñados para ello, como puede ser el marco académico, a fin de mejorar los procesos de E-A, aumentar la productividad, incrementar la motivación y favorecer el desarrollo de habilidades de los estudiantes (Nicholson, 2018). Esta estrategia aporta una nueva visión de la forma que ya conocíamos en el campo de la enseñanza, de ahí que nos surgió el interés de crear una propuesta digital, que nos permita corroborar el éxito que miden los expertos y comprobar si se puede extrapolar a la plataforma virtual.

Esto supone todo un reto para los docentes ya que, en su elaboración, perdemos varios factores que pueden afectar el resultado de nuestro estudio, como es el caso de la movilidad. Al tratarse de una propuesta estática, llevada a cabo desde un dispositivo electrónico, los alumnos pierden esa oportunidad de interactuar con la sala, al tener que estar sentados frente a la pantalla para poder ejecutar el juego. En consecuencia, elegimos una plataforma capaz de captar la curiosidad del alumnado, con una serie de elementos que les inciten a seguir participando, como es el caso de nuestra herramienta objeto de estudio, *Twine*.

3. MÉTODOS Y MATERIALES

En esta sección, pretendemos señalar nuestro método de investigación, en donde hemos realizado un rastreo de la bibliografía relacionada con la cuestión que nos incumbe. Destacamos así las premisas metodológicas que han seguido esta investigación como puede ser el aprendizaje de la lengua asistida por ordenador (ALAO) y, en una segunda instancia, el factor lúdico que caracteriza nuestro modelo pedagógico, tal y como hemos desarrollado en el apartado del marco teórico.

Según el Diccionario de términos clave de ELE del Centro Virtual Cervantes, ALAO se caracteriza por la aplicación didáctica de las TIC, como medio al servicio de los discentes de lenguas, para adquirir y desarrollar la lengua meta en un contexto virtual (Imedio, 2000). Entre las posibilidades didácticas que nos ofrece este aprendizaje, podemos observar las siguientes ventajas:

1. El alumno adquiere un mayor grado de responsabilidad y autonomía, al ser el protagonista de su propio aprendizaje.
2. Favorece la toma de decisiones, en relación a la forma de desarrollar su aprendizaje, como puede ser su ritmo de trabajo, la dificultad lingüística, el repaso de los contenidos, entre otros.
3. El alumno recibe una retroalimentación por parte del programa, que le facilita una serie de correcciones para evaluar y perfeccionar su proceso de aprendizaje.



El desarrollo de nuestra investigación se complementa de un estudio de campo a un total de quince (15) sujetos de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria y su posterior análisis, donde desglosaremos los datos que hemos obtenido al finalizar nuestra propuesta.

Cabe mencionar que, pese a que nuestro grupo cuente con un total de quince (15) alumnos, se trata de un número significativo, porque es una muestra representativa de la cifra total de estudiantes que forman parte de la ratio de la asignatura en el grado de Lenguas Modernas de dicha universidad; a los que se les va a implementar una enseñanza innovadora, a partir de una propuesta llevada a cabo por la investigadora junto con la profesora titular del curso, en una (1) sesión de clase que tendrá una duración total de 50 minutos.

3.1. Participantes

Como ya anunciábamos en el apartado anterior, este estudio contó con la participación de quince (15) estudiantes de Español estándar: técnicas de expresión y comprensión. En cuanto a la distribución por sexos, véase la figura 6, el 13% de nuestro grupo estaba compuesto por un total de dos (2) hombres y un 87% restantes por tres (3) mujeres, como se puede apreciar en la figura X. De este grupo, cabe destacar que solo un 83% (11) de los sujetos contestaron al cuestionario que presentamos al final de la investigación, debido a que los cuatro (4) alumnos restantes no contestaron a las encuestas que les enviamos al correo electrónico institucional (figura 7).

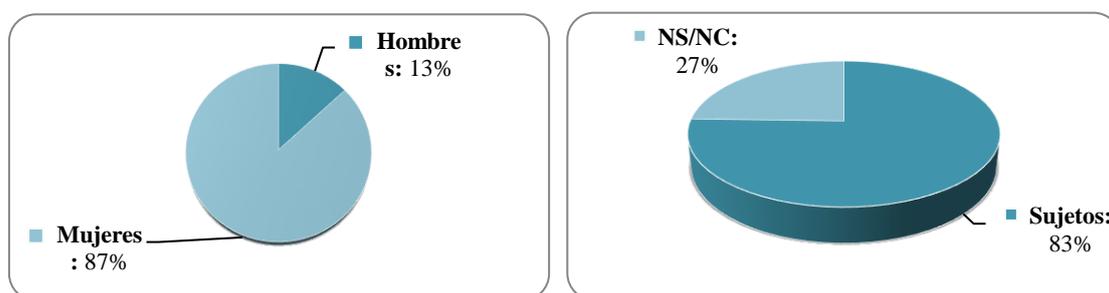


Figura 6. Número total de sujetos en la investigación. Figura 7. Número de participantes en el cuestionario final.

3.2. Materiales

Esta dinámica consiste en que los alumnos serán los principales responsables de dirigir el rumbo de un cuento virtual creado por las autoras, en donde deberán responder a las opciones que les brindará *Twine* y que, dependiendo de las respuestas que elijan, el relato contará con un desenlace diferente al del resto de los compañeros. Las preguntas estaban relacionadas con aspectos lingüísticos y literarios, contenidos que habían aprendido durante la unidad y que, por ende, permitirían a las profesoras comprobar si los alumnos han alcanzado los contenidos mínimos al completar con éxito la actividad que habíamos diseñado.

Por consiguiente, nuestro primer paso en el desarrollo de nuestro estudio se centró en presentar la finalidad de nuestra investigación, con la intención de ponerles en antecedentes y obtener su consentimiento para tal proyecto. Una vez mostraron su conformidad para

comenzar con la dinámica, expusimos las características principales de la herramienta *Twine*, así como mostrarles las funciones básicas desde sus dispositivos electrónicos.

A lo largo de nuestra historia, los alumnos deberían leer la información que aparecería en pantalla, véase la figura 8, para responder correctamente a cada una de las pautas que se les indicaba: como el uso correcto de la lengua española o la puesta en práctica de sus conocimientos literarios.



Figura 8. Muestras de la actividad diseñada con la herramienta *Twine*.

Mediante la observación, las autoras pudimos comprobar que los alumnos habían adquirido los contenidos y objetivos mínimos al realizar correctamente la prueba en cuestión. En otras palabras, si los estudiantes eran capaces de resolver el misterio de la historia y de responder adecuadamente cada una de las preguntas, significaría que habían aplicado sus conocimientos con éxito. De lo contrario, los alumnos tendrían la posibilidad de volver un paso atrás, para corregir su respuesta.

3.3. Instrumentos de evaluación

Al finalizar nuestro periodo de estudio, los participantes realizaron un cuestionario ad hoc a través de su correo electrónico institucional, para acotejar el grado de satisfacción durante el proceso de la investigación.

Como se observa en la tabla 1, optamos por elaborar esta encuesta, con el fin de conocer la opinión de nuestros sujetos sobre los recursos y los contenidos empleados durante nuestra sesión. Este instrumento constaba de un total de 6 preguntas: 1 pregunta de escala Likert, 3 preguntas SÍ/NO, 1 pregunta de escala numérica y 1 pregunta abierta, para recopilar sus sugerencias y observaciones sobre nuestra propuesta.

Tabla 1. Selección de preguntas para el cuestionario final.

Pregunta	Tipo de pregunta	Opciones de respuesta
1. ¿Crees que la literatura es útil como recurso para aprender o mejorar un idioma?	Escala Likert	Sí, mucho - Sí, bastante - Algo - Nada
2. ¿Ha aumentado tu interés o curiosidad por investigar o leer más literatura en español tras estas clases?	Elección única	Sí - No
3. ¿Crees que has podido repasar la gramática o el léxico con la actividad en <i>Twine</i> ?	Elección única	Sí - No
4. ¿Te gustaría usar de nuevo este tipo de actividades o plataformas en clase?	Elección única	Sí - No
5. ¿Con qué puntuación valoras la propuesta didáctica?	Escala numérica	Puntuación de 1 a 10
6. ¿Tienes alguna sugerencia para mejorar esta propuesta?	Pregunta mixta	Abierta

De este modo, los alumnos tuvieron la oportunidad de transmitir a las autoras de este trabajo su opinión acerca de esta práctica, si creían que era una herramienta complicada de usar, si la recomendarían como una herramienta recurrente en el futuro o si, por el contrario, había algún aspecto que deberíamos tener en cuenta para perfeccionarla en posteriores sesiones.

4. RESULTADOS

La indagación se ha fundamentado, por un lado, en el cumplimiento de la actividad y, por otro, en la participación individual de la encuesta de los informantes durante las sesiones del periodo de la investigación. Se estableció que los resultados obtenidos sirvieran para medir el éxito de esta propuesta entre los alumnos, así como su nivel de adquisición de la lengua española.

Cabe destacar que, como ya comunicamos en el apartado de Participantes, un total de 4 sujetos no realizaron el cuestionario. Dato que quedará reflejado en las respuestas “NS/NC”.

La primera encuesta determina que el 40% de los participantes consideran que la literatura es un recurso muy útil para el aprendizaje de contenidos lingüísticos, mientras que un 33% opina que es bastante útil, como podemos apreciar en la figura 4.



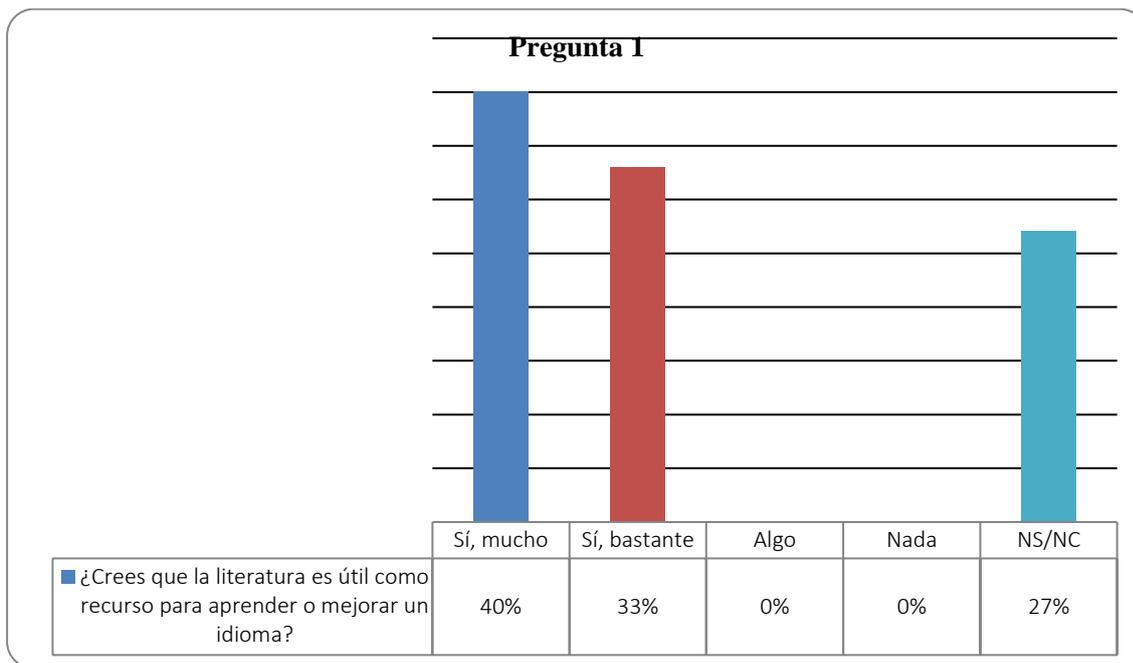


Figura 9. Resultados de la pregunta 1.

A la pregunta de si les había producido un mayor interés de conocer más acerca de la literatura española tras la investigación, un 57% respondió que sí, frente a un 16% que afirmaba que no les había suscitado ninguna curiosidad por este contenido.

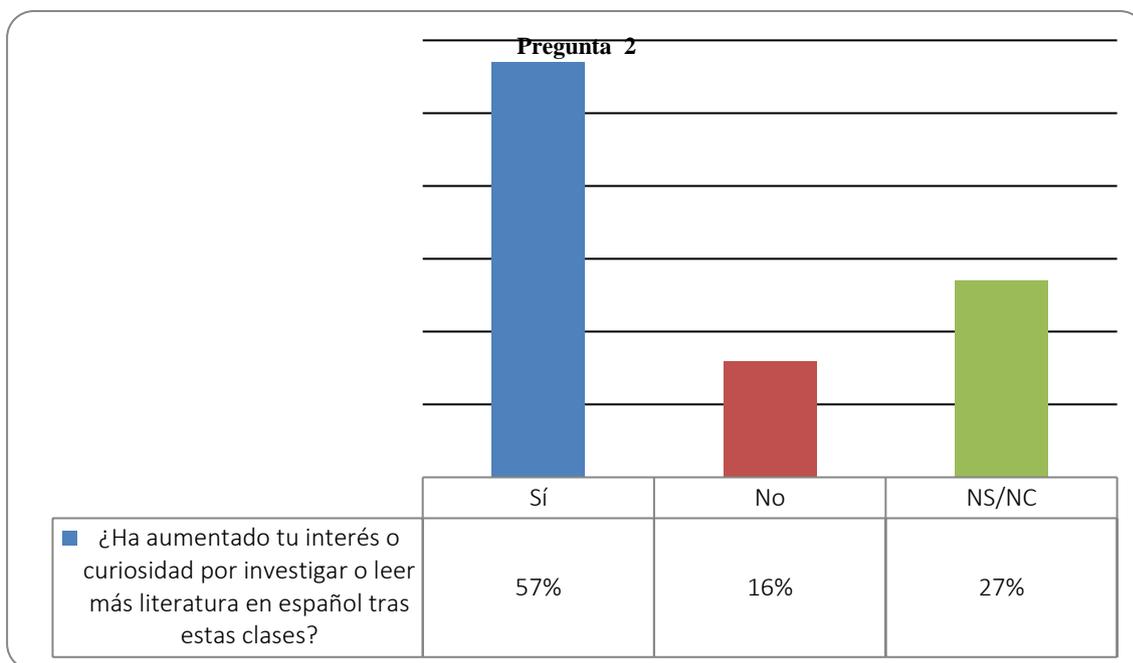


Figura 10. Resultados de la pregunta 2.

La tercera pregunta de la encuesta muestra que el 73% de los participantes consideran que *Twine* es una herramienta muy útil para el aprendizaje de gramática y léxico, mientras que, dentro de ese 73%, un 1.3% opina que es bastante útil, como podemos apreciar en la figura 6.

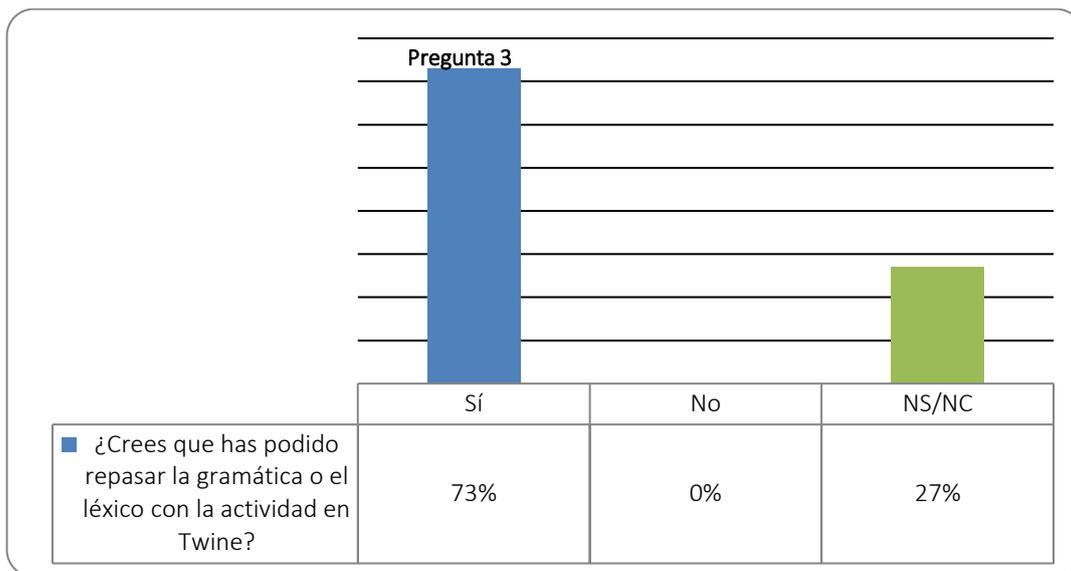


Figura 11. Resultados de la pregunta 3.

En relación con la pregunta 4, los sujetos que participaron en la encuesta afirmaron con un 73% que sí volverían a utilizar la plataforma o este tipo de actividad en un futuro, como se aprecia en la figura 7.

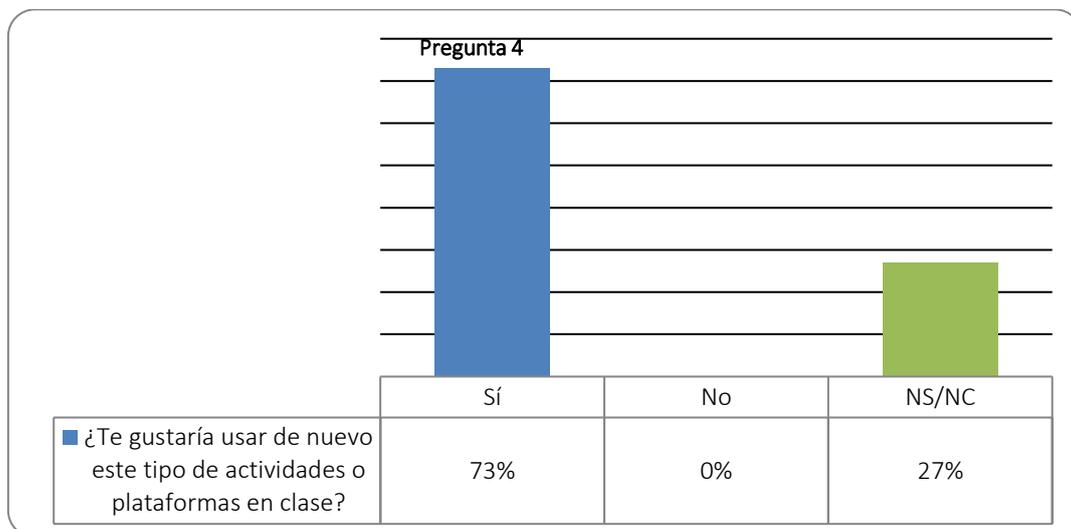


Figura 12. Resultados de la pregunta 4.

Los alumnos mostraron su grado de satisfacción en la siguiente pregunta, donde calificaron con una escala numérica la puntuación que le darían a nuestra propuesta. El 40% de los encuestados calificaron la sesión con un 9-10, mientras un 33% de los sujetos la valoraron con una puntuación de 7-8, véase la figura 8.

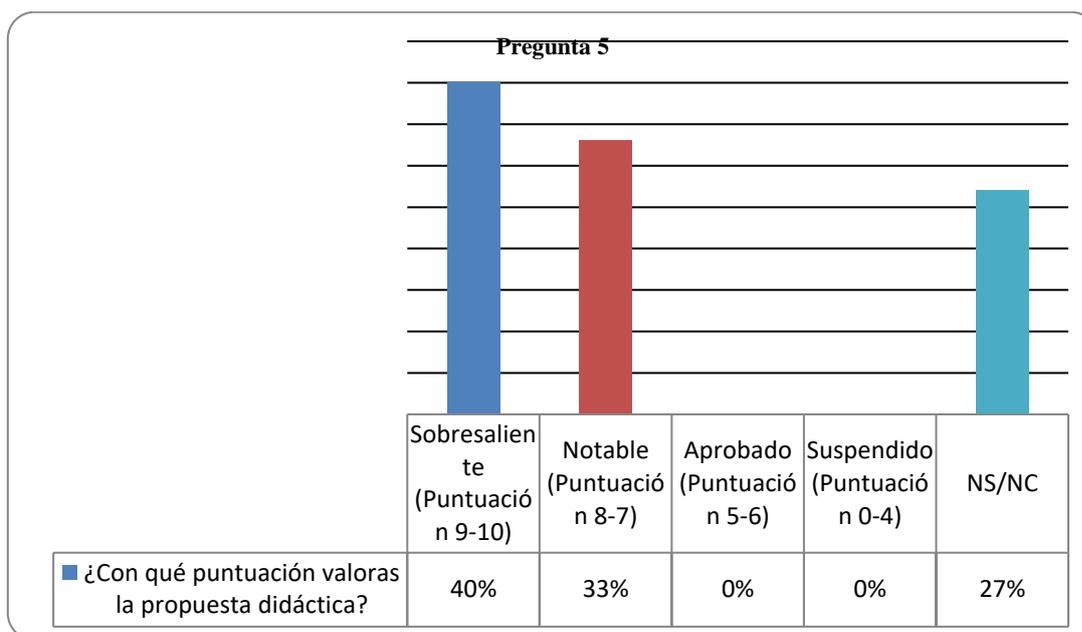


Figura 13.

Resultados de la pregunta 5.

En cuanto a la pregunta que hicimos a los alumnos sobre las posibles mejoras de nuestra propuesta didáctica (tabla 2), los alumnos tuvieron la oportunidad de redactar sus opiniones acerca de los distintos aspectos que se podrían mejorar y que tendremos en cuenta en futuras líneas de investigación.

Tabla 2. Sugerencias de mejora de los informantes.

Informantes	Respuesta a la pregunta: ¿Tienes alguna sugerencia para mejorar esta propuesta?
Informante 1	No, ninguna.
Informante 2	Facilitar el uso de estos recursos en dispositivos electrónicos que no sean ordenadores (tablets, smartphones, etc.), ya que la plataforma no responde tan bien en un smartphone como en un ordenador.
Informante 3	NS/NC
Informante 4	Mi sugerencia es trabajar más la creatividad de los alumnos tal y como se hizo con esta actividad.
Informante 5	NS/NC
Informante 6	Que la actividad de "Elige tu historia" fuera algo más larga. Pero, por lo demás, he disfrutado mucho haciendo la actividad.
Informante 7	Sí, creo que la actividad mejoraría si se buscara la forma de que nuestros comentarios pudiesen ser anónimos, ya que personalmente a mí me da bastante vergüenza que lean las cosas que escribo y que se me ocurren, por eso creo que podría haberlo hecho mejor y con más soltura si solo yo y la investigadora (en este caso usted) lo pudiésemos ver.
Informante 8	No, me ha gustado mucho la propuesta formulada.

Informantes	Respuesta a la pregunta: ¿Tienes alguna sugerencia para mejorar esta propuesta?
Informante 9	NS/NC
Informante 10	NS/NC
Informante 11	No.
Informante 12	No tengo ninguna sugerencia.
Informante 13	No tengo sugerencias.
Informante 14	No. Me ha parecido bastante bien.
Informante 15	No.

En relación a los diferentes comentarios que han podido desarrollar a lo largo de esta última pregunta, un 27% de los sujetos ofrecieron algunas indicaciones para mejorar nuestra propuesta, un 46% estaban conformes con la propuesta tal y como se ha organizado, y un total de 27% no sabe o no contesta la pregunta.

Esta valoración personal al transmitirnos su opinión de ampliar las pruebas, de tal manera que se puedan trabajar otros contenidos de índole cultural o de recomendar este tipo de iniciativas a otros compañeros en futuras sesiones en el aula de CURSO, quedará reflejada en nuestros informes, como aspectos que se pueden mejorar en posibles líneas de investigación.

5. DISCUSIÓN

Tras la recopilación de los resultados en el apartado anterior, pretendemos responder a las preguntas que esbozamos al inicio de este documento, mediante la comparación de los resultados con las afirmaciones de los autores que anteriormente hemos citado.

Entre los hallazgos más importantes que hemos encontrados, destaca la rotunda aceptación que ha obtenido esta propuesta por parte del alumnado de la asignatura, al contestar en la encuesta que les había parecido interesante la implementación esta herramienta y que recomendaban su uso en futuras sesiones. Este dato es muy similar a los que obtuvimos en anteriores estudios (Rodríguez y Elías, 2017a, 2017b y 2019) y refuerza nuestro punto de vista inicial de querer ofrecer una propuesta interactiva y significativa con un alto nivel de éxito en los resultados.

Los resultados obtenidos por los alumnos, en cuanto a la asimilación de contenidos, nos permite comprobar que efectivamente *Twine* es una herramienta útil para este propósito y subrayan las conclusiones obtenidas por Martínez (2016), quien afirma que las TIC en el marco educativo ofrecen numerosas posibilidades didácticas; como la simultáneamente adquisición de contenidos y el desarrollo de la competencia literaria, entre otros.

En consecuencia, los resultados proporcionan un soporte concluyente sobre las hipótesis establecidas al inicio de nuestro estudio, en donde podemos comprobar que es factible ofrecer una propuesta que enriquezca la asignatura en el marco europeo de la Educación Superior. Asimismo, ponemos en relieve la importancia que el uso de las TIC, para aprovechar la pericia



de nuestros discentes y dotarles de las herramientas necesarias que les permitan alcanzar los objetivos establecidos durante el curso.

6. CONCLUSIONES

Finalmente, y tras la discusión de los resultados obtenidos en el apartado anterior, pudimos corroborar que la herramienta *Twine* facilita el desarrollo de los contenidos lingüísticos y de las habilidades del alumno. Los datos que obtuvimos en la encuesta ad hoc confirman que un alto porcentaje de los alumnos alcanzaron los objetivos establecidos por la asignatura, además de realizar con éxito la propuesta que habíamos diseñado para ellos. Este resultado desencadenó en un aprendizaje significativo de los contenidos y en una mejora de la formulación de las estructuras gramaticales en las posteriores situaciones de aprendizaje realizadas en clase.

Las valoraciones de los sujetos de la investigación nos permitieron medir la validez de nuestra propuesta, a través del cumplimiento de la tarea realizada y de los comentarios ofrecidos por ellos en el cuestionario. Por tanto, podemos afirmar que *Twine* es una herramienta idónea para diseñar actividades que favorezcan la integración de la literatura, desarrollen las competencias clave y adquieran los diferentes contenidos de la materia.

Del mismo modo, resaltamos el alto potencial que posee la literatura como género, bien por su riqueza lingüística o por su versatilidad en grupos con un bagaje lingüístico limitado, que hace de la literatura un contenido apropiado en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Por consiguiente, confirmamos que *Twine* es adecuada en cualquier contexto educativo, al ser un recurso flexible, que permite su adaptación a cualquier nivel, grupo y asignatura que se precie.

En una última instancia, nos gustaría destacar la labor que ejercen los docentes durante los procesos de E-A de los estudiantes, ya que su participación es fundamental para que se produzca este aprendizaje. Este periodo de investigación nos ha permitido reflexionar acerca de las medidas que toman estos profesionales de la educación para estar al día de las diferentes novedades que emergen, sin olvidarnos de la formación complementaria que realizan para poder brindar al alumnado una educación que se adapta a las demandas del siglo XXI.

Podemos extraer como balance final de la conclusión que esta investigación ha abordado cuestiones que en la comunidad educativa no se ha profundizado en su totalidad: como la presencia de la literatura en los manuales de texto y la explotación de este género en el aula de lenguas extranjeras. Esto nos permite realizar un primer acercamiento a estas cuestiones que nos incumbe como docentes de *Español estándar: técnicas de expresión y comprensión, a modo de concienciar a los expertos* de la materia y crear un debate en torno a la discusión que nos interesa.



7. REFERENCIAS

- AA. VV. (2008). Aprendizaje de la lengua asistido por ordenador. Diccionario de términos clave de ELE. Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/aprendizaje/elenguasistordenador.htm
- Albaladejo, D. (2007). Marco teórico para el uso de la literatura como instrumento didáctica en la clase de ELE. MarcoELE, núm. 5. Recuperado de www.marcoele.com/num/5/02e3c099fc0b38904/albadalejo.pdf
- Amador, J.C. (2018). Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 10 (21), 77-94. DOI: 10.11144/Javeriana.m10-21.eint
- Barro, A. S. (2004). Las tecnologías de la información y la comunicación en el sistema universitario español. Madrid: CRUE.
- Clares, J., y Gil, J. (2008), Recursos tecnológicos y metodologías de enseñanza en titulaciones del ámbito de las ciencias de la educación. *Bordón* 60 (3), 21-33. Recuperado de: <http://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/viewFile/28998/15>
- Cobo, J.C. (2009). El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. *ZER*, 14 (27), 295-318. 44. Recuperado de: <http://www.ehu.eus/zer/hemeroteca/pdfs/zer27-14-cobo.pdf>
- Enclave RAE. (2019). ¡Nueva aventura de Enclave RAE! Recuperado de <https://twitter.com/enclaverae/status/1091380905317421058?lang=es>
- Gallego, F. Molina, R. y Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática. Universidad de Alicante. Recuperado de: [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicio%CC%81n).pdf)
- Gwin, T. (1990). Language skills through Literature. *English Teaching Forum* XXVIII.
- Imedio, G. (2000). «Autonomía del aprendizaje y la negociación en el contexto intercultural». En *Cuadernos Cervantes de la lengua española*, n.º 26, VI, pp. 32-36.
- Lazar, G. (1993). *Literature and Language Teaching. A Guide for Teachers and Trainers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lerner, I. (1999). El placer de leer. Lecturas graduadas en el curso de ELE. *Actas del X Congreso Internacional de ASELE*, 401-408.
- Martín Ramallal, P., Bertola Garbellini, A. y Merchán Murillo, A. (2019). Blackmirror-Bandersnatch, paradigma de diégesis hipermedia para contenidos mainstream VOD. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 45, 280-309.



- Martínez, A. (2016). Las TIC en Lengua Castellana y Literatura: Criterios de calidad y recursos didácticos. Revista científica de opinión y divulgación. En Revista Didáctica, Innovación y Multimedia, núm. 34. ISSN: 1699-3748.
- Mendoza, A. (2008). La utilización de materiales literarios en la enseñanza de lenguas extranjeras. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- Muntal, J. (2019). Entrar en el bosque encantado: los textos literarios en el aula de ELE. [Webinar]. Recuperado de <https://www.difusion.com/tienda/entrar-en-el-bosque-encantado-los-textos-literarios-en-el-aula-de-ele/>
- Nicholson, S. (2018). Creating engaging escape rooms for the classroom. Childhood Education.
- Palomar, M. J. (2009). Ventajas e inconvenientes de las TIC en la docencia. Revista Innovación y Experiencias Educativas, 25. Recuperado de: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_25/MARIA JOSE PALOMAR SANCHEZ01.pdf
- Richards, J.C. y Rodgers, T.S. (1986): Approaches and Methods in Language Teaching. Cambridge University Press.
- Rodríguez, N. y Elías, C. (2017a). La enseñanza de la literatura digital a través de las infografías. Congreso Universitario Internacional sobre la Comunicación en la Profesión y en la Universidad de hoy: Contenidos, Investigación, Innovación y Docencia (CUICID). Facultad de Ciencias de la Información -Universidad Complutense de Madrid.
- Rodríguez, N. y Elías, C. (2017b). La literatura infantil y juvenil digital como recurso para el aprendizaje léxico-gramatical en el aula de ELE. Jornadas Virtuales de Colaboración y Formación Virtual USATIC. Universidad de Zaragoza.
- Rodríguez, N. y Elías, C. (2019). El uso de la plataforma digital como medio para el aprendizaje de contenidos de la asignatura Español Estándar en la ULPGC. Editado por: Prensas de la Universidad de Zaragoza. 1ª edición, 2019. Nº páginas: 334. ISBN: 978-84-17873-75-2.
- Sanz, C. (2004). Libros-juegos: estímulos interactivos para neoelectores. Edetania: estudios y propuestas socio-educativas, ISSN 0214-8560, Nº. 30, 2004, págs. 47-68

Para citar este artículo:

Elías, C. I., y Rodríguez, M. N. (2019). *Twine* como herramienta digital para el desarrollo de la competencia lingüística y literaria en el marco de la Educación Superior. *Eduotec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (70), 68-83.
<https://doi.org/10.21556/edutec.2019.70.1379>

