

# Innovación y creatividad: enseñar literatura en el siglo XXI

BEGOÑA REGUEIRO SALGADO  
*Universidad Complutense de Madrid*  
[bregueirosalgado@edu.ucm.es](mailto:bregueirosalgado@edu.ucm.es)

Siglo XXI. Sociedad digital. Teorías constructivistas. LITERATURA. ¿Aprendizaje o transmisión? ¿Cuál es la literatura del siglo XXI?

Como señala Teresa Colomer (1996), la reflexión sobre la didáctica de la literatura comienza alrededor de los años sesenta del siglo XX, cuando los críticos y los educadores empiezan a darse cuenta de lo obsoleto del sistema educativo implantado en el siglo XIX.

Un primer paso para separarse de ese sistema fue el comentario de texto, que pretendía conseguir una comunicación más directa entre el alumno y la obra, de acuerdo con las teorías estructuralistas y formalistas. Sin embargo, su carácter excesivamente sistematizado, pautado, codificado lingüísticamente y sujeto a evaluación se convertía en una pesadilla, más que en un espacio para el aprendizaje, el crecimiento personal y el placer. Según Benigno Delmiro (2001: 29): "Acaba, así, convertido en un frío esquema con el que tratamos de corroborar en un texto los rasgos de época o movimiento estético apuntados a los alumnos y alumnas a propósito de la teoría".

Resultaba, pues, un nuevo fracaso que marcaba la necesidad de dar un paso más.

Afirma Teresa Colomer: "La enseñanza de la literatura resulta muy sensible a los cambios producidos en los mecanismos de producción cultural y de cohesión social de los distintos momentos históricos" (1996: 123). Si, junto a esta cita, situamos la de Román Gubern, según la cual: "La 'pantallización' de la sociedad moderna<sup>1</sup> es un fenómeno muy característico y constituye una llamativa señal de identidad de nuestra civilización tecnológica" (2010: 94), parece que se va atisbando una conclusión, que queda clara tras entender el concepto de pedagogía de la rutina, del mismo Gubern (2010), y leer la advertencia de Umberto Eco en su diálogo con Jean-Claude Carrière: "La rapidez con la que la tecnología se

---

<sup>1</sup> El mismo autor habla poco más adelante de la brecha digital, por lo que hemos de precisar que se refiere a nuestra sociedad occidental de primer mundo, o a lo que él llama, parafraseando a Jorge Semprún, "el balneario".

renueva nos obliga a un ritmo insostenible de reorganización continua de nuestras costumbres mentales” (Gubern, 2010: 120). Así pues, sólo nos queda unir la línea de puntos: si vivimos en una sociedad en la que nos rodean las pantallas en todos los ámbitos y en la que la información está a un *clic* de nosotros, hemos de aceptar que los procesos cognitivos están cambiando y, de acuerdo con ello, hemos de transformar también nuestros métodos de enseñanza para convertirlos en procesos de aprendizaje en los que el alumno sea el protagonista y el constructor de su propio conocimiento. Si a esto añadimos la especial vinculación de la literatura a la sociedad, como agente constructor y transmisor del imaginario colectivo y la cultura, es obvio que la forma en la que trabajamos en el aula ha de cambiar necesariamente.

A partir de todo ello, en este trabajo, parto de una constatación y de dos ideas para llegar a un propósito. La constatación es la del carácter obsoleto y caduco del sistema historicista de enseñanza de la literatura, así como del sistema tradicional del comentario de texto. Las dos ideas se refieren a lo siguiente:

1. La literatura está íntimamente relacionada con la sociedad y, tal como afirma Teresa Colomer (1996) la forma de enseñarla dependerá del papel que la sociedad le otorgue.
2. Según las corrientes constructivistas, lo idóneo es que el estudiante cree su propio conocimiento y, por ello, de acuerdo con la idea de pedagogía de lo cotidiano de Gubern y con la pantallización de la sociedad, no podemos obviar las pantallas a la hora de guiar a nuestros alumnos en su aprendizaje.

Así pues, el propósito de este trabajo es ofrecer posibles líneas de actuación que favorezcan una nueva forma de trabajar la literatura en el aula a todos los niveles.

Para ello, es necesario que nos detengamos un momento en una de las ideas apuntadas por Colomer: el papel que la sociedad otorga a la literatura en este momento. Si, por un lado, la reducción de horas de lengua y literatura en los institutos, y el decaimiento del prestigio de las carreras de letras han llevado a muchos a considerar inútil la literatura, en un contexto en el que todo lo que no produzca resultados materiales inmediatos parece prescindible, hay voces que se levantan contra esto y nos recuerdan lo fundamental de la literatura en la formación de la persona y en la transformación del mundo en el que vivimos. Así, Guadalupe Jover (2007) señala que: “Uno de los retos actuales de la educación literaria es conciliar el placer de la lectura y la enseñanza de la literatura, conseguir que esta última sirva para ensanchar –y ahondar– las posibilidades de disfrute de los textos literarios. Tanto como anclarnos en una determinada tradición cultural, la enseñanza de la literatura debiera desarrollar nuestras competencias lectoras, complementar nuestra competencia comunicativa e iluminar nuestra vida más allá de las aulas (...)” (2007: 19) y hace más concreta esta afirmación cuando señala como finalidades o razones de la enseñanza y aprendizaje de la literatura el que esta contribuye a conformar un nuevo tipo de ciudadanía que entiende un mundo global y diverso; el que la literatura llega adonde otras disciplinas no llegan y permite adentrarse y profundizar en lo más hondo de la condición humana y, por último, el que la literatura puede ayudarnos a recobrar la palabra y la imaginación en un momento en el que las nuevas formas de construcción de la mirada nos las han arrebatado.

Por su parte, Carter y Long (1991: 2) en su explicación del concepto de la competencia literaria hacen hincapié en la necesidad de hacerse con aspectos tan importantes como la identificación, el gozo y disfrute con la literatura:

Students need to be able to identify and identify with the experience, thoughts and situations which are depicted in the text. They need to be able to discover the kind of pleasure and enjoyment which comes from making the text their own, and interpreting it in relation to their own knowledge of themselves and of the world they inhabit (1991: 2; cit. en Leibbrandt, 2007).

Así pues, estaríamos hablando de una concepción de la literatura que la convierte en motor para el crecimiento personal y el cambio de la sociedad, así como para la elaboración de un juicio crítico y una palabra propia. A esto, podemos añadir, además, su valor como fuente de conocimiento, como instrumento para desarrollar la imaginación y la creatividad, y para activar el pensamiento o, como ya se venía viendo desde el XIX, como modelo de lengua. En conclusión, cuando hoy enseñamos literatura, estamos intentando que nuestros alumnos aprendan a pensar y a ver, que descubran los mensajes explícitos e implícitos que se encuentran en los textos, y puedan elaborar un juicio crítico sobre ello, así como que el reflejo de lo que leen les lleve a ahondar en su propia condición humana y a encontrar su propia palabra, sin olvidar, por supuesto, que debemos enseñarles a gozar de uno de los mejores y más placenteros reductos de paz que van a encontrar.

Precisamente para esto, siguiendo lo que ya se había iniciado en EE.UU. en los años cincuenta y con el impulso de autores como Rodari, en los años setenta, comenzó a cobrar importancia la creatividad en las clases de literatura, y se empezaron a generalizar los talleres literarios en las aulas. Según Delmiro Coto (2001), esto permitiría:

...enseñar a nuestros alumnos a ser capaces de interactuar con los textos (...) que tengan delante, a valorar la trascendencia cultural de sus significados en el momento histórico de su aparición, y el sentido –y manejo ideológico– que siguen teniendo en nuestra vida cotidiana. (...) En suma, los acercáramos a la literatura desde el lado de quienes la producían como un texto mucho más despreocupado de su pervivencia histórica que dotado de intención expresiva y de guiños dirigidos a despertar en la conciencia del receptor (2001: 2).

Es decir, se trataría de integrar en las aulas lo que se ha hecho fuera del ámbito escolar en talleres de escritura en los que, frente al teoricismo, formalismo e historicismo que, según Delmiro Coto (2001: 29), constituyen la columna vertebral de la formación universitaria de los docentes, se ha ofrecido el "placer de escribir" con "actividades de escritura, lectura e interpretación bien integradas entre sí que, sin relegar el protagonismo del autor del texto, cuenten con el papel del receptor y usuario del mismo" (29). Es decir, se ha dado la mano a las teorías de la recepción y se ha fomentado el desarrollo de una mente creativa en el alumnado, ya que, siguiendo las ideas de Rodari, creatividad es sinónimo de pensamiento divergente y una mente creativa es capaz de elaborar juicios autónomos e independientes.

Sin embargo, ya en 2001, Delmiro advierte: "Nos hallamos en una época en la que el horizonte de expectativas de los adolescentes aleja de sí cada día más al texto escrito. Su comportamiento se corresponde con el de auténticos 'depredadores audiovisuales' que consumen usos comunicativos provenientes

de la televisión, de la publicidad, del cómic, de los videojuegos, del ordenador y de Internet". Es decir, como decía al principio de este trabajo, la realidad de un mundo digitalizado se impone y, si queremos, verdaderamente, desarrollar la competencia literaria y la creatividad en nuestros estudiantes, no podemos obviarlos.

Varios artículos han abordado ya este tema. Todos ellos parten de la necesidad de renovar los métodos de enseñanza de la literatura y apuntan a las nuevas tecnologías para conseguirlo. Así, Joaquín Aguirre habla de "innovación" vinculada a la enseñanza de la literatura y señala que las nuevas tecnologías permiten trabajar con un concepto de literatura que trasciende la idea de una "adición de conocimientos" para llegar a la idea de Literatura como espacio de experimentación dinámico, como una actividad y no sólo como una acumulación de conocimientos (2002). Según este autor, el cambio de formato hace al texto maleable y plástico, es decir, manipulable, lo que, tal como recomienda Moreno Arteaga (2005) lo convierte en un "juguete" con el que trabajar y aprender. Asimismo, Aguirre (2002) señala las posibilidades del hipertexto en cuanto a la capacidad de establecer asociaciones explícitas o evidenciar todos los guiños culturales o sociales del texto por medio de hipervínculos que remitan a su explicación. A esto, podríamos añadir la propuesta Álvaro Llosa<sup>2</sup> (2013) de utilizar los hipervínculos para remitir a diferentes partes del texto al asignar fragmentos textuales a palabras del texto que hagan alusión a ellos. Llosa habla de "papiroflexia" pues se trataría de deconstruir la obra, organizar las lexías como textos y establecer recorridos múltiples. Sin embargo, desde mi punto de vista, se trata también de algo más, pues, al hacerlo estaríamos "jugando" con el análisis de texto para crear una hiperficción a partir de un texto analógico. Es decir, al asignar a una palabra del texto otro fragmento al que se accedería por un hipervínculo, estaríamos realizando un análisis de texto que daría lugar a una obra digital como las de Dora García, por ejemplo *HeartBeat*.

Por su parte, Isabella Leibrandt (2007) muestra cómo las nuevas tecnologías se han integrado en la didáctica de las instituciones alemanas, tanto como medios de enseñanza, como en su faceta de objetos de reflexión teórica, y presenta varios ejemplos, entre los que destacan los trabajos con soporte en web. Por supuesto, la creación de plataformas o páginas web sobre autores o sobre la literatura de una determinada región, como las que ella señala, permiten la innovación que exigía Aguirre y fomentan la creación del aprendizaje por parte del alumnado, así como la movilización de diferentes destrezas y aptitudes para conseguirlo; sin embargo, seis años después de este artículo, dada la vertiginosa velocidad con la que avanzan las nuevas tecnologías, son muchas más las posibilidades que tenemos a nuestro alcance, de manera que, además de crear páginas webs, disponemos de herramientas que nos permiten transformar la enseñanza de la literatura en la doble vertiente de la que hemos venido hablando: innovación y creatividad. Asimismo, las posibilidades que nos ofrecen las redes sociales, como Facebook o Twitter nos permiten entrar plenamente en la cotidianidad de nuestros estudiantes y presentarles allí mismo la literatura como algo cercano que forma parte de su vida.

---

<sup>2</sup> Propuesta presentada en la comunicación "Nanoliteratura: editando la ficción impresa en una nueva dimensión", presentada en el *III Congreso Internacional de BETA: Horizontes Literarios: La Obra y su entorno* en mayo de 2013.

Aquí empieza la aportación que quisiera hacer con este artículo, en el que, a partir de experiencias realizadas por el grupo Leethi (<<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/leethi/>>) durante los últimos años, y de prácticas del aula de "Educación y Literatura" de la Facultad de Educación de la UCM, presentaré una serie de herramientas y programas que pueden ayudarnos a enseñar literatura de otra manera, es decir, a transmitir literatura (tal como lo entiende Artega) y a guiar a nuestros alumnos en su aprendizaje. Con algunas de ellas se puede trabajar, sobre todo, la innovación en la enseñanza, mientras que otras favorecen principalmente la escritura creativa con el incentivo, ya señalado por Leibbrandt, de la publicación de los textos en red y la culminación de la comunicación literaria al llegar al lector.

En cuanto a la apuesta del grupo Leethi por una enseñanza de la literatura que se adapte al siglo XXI, queda patente en las publicaciones que han visto la luz en los últimos años. Así, desde el proyecto de *Guías de lectura*<sup>3</sup>, en 2002, se ha trabajado con la necesidad de la inserción de las herramientas informáticas en las aulas. De acuerdo con esto, en 2010, se empezó a trabajar en *Alicia a través de la pantalla. Lecturas literarias en el siglo XXI* (Goicoechea y García Carcedo [eds.], 20013), obra en la que el grupo se centró en el análisis de la lectura en pantalla y estudió desde los nuevos rituales de lectura y las pautas ergonómicas más recomendables (Goicoechea, Sanz) hasta las ventajas cognitivas que ofrecen una lectura y una literatura que dejan de ser meramente visuales para apelar a otros sentidos como el tacto, o el oído (Regueiro), entre otras cosas.

Por otro lado, desde la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid, la preocupación de Pilar García Carcedo por la integración de la escritura creativa en la formación de los nuevos lectores, a partir de las ideas de Rodari, se ha visto reflejada en la publicación de libros como *Educación literaria y escritura creativa* (2012) o *El reto de escribir* (García Carcedo y Regueiro Salgado, en prensa).

Ambas inquietudes han sido las responsables de la trayectoria que ha seguido el grupo y de las prácticas docentes que voy a presentar a continuación.

En primer lugar, como último hito del trabajo conjunto de los grupos Leethi e ILSA de la UCM, hace dos años, se comenzó a desarrollar la herramienta de anotación colaborativa @note. Con esta herramienta, se busca facilitar la anotación (y, por tanto, el análisis) de obras literarias en formato digital, de manera que estas anotaciones puedan recuperarse por categorías para facilitar la elaboración de un documento escrito, en principio de tipo académico, tal como un ensayo o una edición crítica. Dentro del aula, la herramienta sirve para enseñar o guiar a los alumnos en su viaje a través del libro. Para ello, el profesor debe crear unas categorías adecuadas a aquello que quiere resaltar del texto, de manera que los alumnos, al leer y anotar lo que ven, etiqueten su comentario (del mismo modo que lo hacen en los blogs o chats) con una de estas categorías, lo que les ayudará a conceptualizar y categorizar el conocimiento, a la vez que favorece la recuperación de las comentarios etiquetados para su posterior utilización en la redacción de un trabajo. Así,

---

<sup>3</sup> <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/leethi/nav/texto.php?file=../docs/Una%20did%20E1ctica%20en%20hipertexto%20para%20la%20literatura,%20hacia%20la%20autonom%20dirigida.html>>.

por ejemplo, podría pedirse a los alumnos un análisis tradicional con etiquetas como temas, personajes, etc. o uno más específico, con etiquetas relacionados con una corriente crítica específica. Por otro lado, el hecho de que el libro se trabaje en modo imagen posibilita la anotación de ilustraciones lo que permite el trabajo con álbumes, libros ilustrados, cuentos infantiles o, en un futuro, obras digitales, en las que abordar la lectura de imágenes, la écfra-sis, etcétera.

Por otro lado, el trabajo en las aulas nos obliga a utilizar también herramientas y programas ya disponibles y accesibles para todos los alumnos, lo cual, lejos de ser una limitación, se convierte en una oportunidad pues, en este caso, tenemos de nuestro lado la ya citada pedagogía de la rutina, que permitirá que nuestros alumnos desarrollen mejor sus capacidades dentro de un entorno que les es conocido y favorable. En efecto, existen muchos programas que pueden resultar de enorme utilidad tanto en la innovación y la apuesta por el aprendizaje activo, como en la potenciación de la escritura creativa. Algunos de ellos son ya conocidos por todos y no precisan una mayor explicación (el *power point*, por ejemplo), pero otros, aun siendo conocidos, sí requieren una mínima reflexión para ver de qué modo podemos utilizarlos en el aula, cuáles son sus ventajas y cuáles sus inconvenientes.

- *Blogs*

El blog es un buen primer ejemplo, dado que se presta tanto a la innovación como a la creatividad según el enfoque que se le quiera dar. Frente a las páginas webs que antes mencionamos, los blogs tienen la ventaja de su fácil manejo (apto para casi cualquiera) y permiten integrar multitud de recursos, tanto los que el propio *blogger* ofrece (presentaciones, imágenes, videos, etc.), como los que se pueden integrar por medio de enlaces (*bitstrips*, *moviemaker*, *YouTube* y casi cualquier programa). Otra de sus ventajas es el fácil acceso a los materiales necesarios para poder utilizarlo: tan sólo serían precisos ordenador y un proyector, recursos disponibles en casi todos los centros.

Por otro lado, el uso de los *blogs* puede ayudarnos a crear hábitos de lectura y a enriquecer el intertexto lector y, por ende, a crear lectores competentes. En primer lugar, las listas de *blogs* más leídos o "*blogs* que sigo" favorecería el desarrollo de un juicio crítico en el momento en el que el profesor prestase atención a las elecciones de los alumnos y les hiciese defenderlas y justificarlas a partir de criterios de calidad, temática, etc. Por otro lado, la posibilidad de dejar comentarios y de contestarlos fomentaría, de nuevo, el juicio crítico, así como la reflexión literaria y la utilización del lenguaje específico, es decir, estaríamos propiciando una reflexión metalingüística. Por otro lado, en el caso de los *blogs* literarios, podría suceder que la obra de uno de los alumnos inspirase a otros de modo que estos realizaran nuevos textos. Esto ayudaría a explicar las influencias literarias, la intertextualidad etc. a partir de la vivencia en primera persona. Por último, la posibilidad de elaborar una *blogonovela* con los alumnos permitiría abordar múltiples aspectos. Por un lado, podría trabajarse la reescritura colectiva de obras canónicas, como hizo Dolores Romero en el blog *La Venus Digital* (<http://venusdigital.wordpress.com/>) a partir de *La Venus mecánica* de José Díez Fernández; por otro, podrían trabajarse las características de la novela por entregas, etcétera.

En el caso de los *blogs* temáticos, la parte de investigación para llenarlo de contenido estaría íntimamente relacionada con la creación del propio conocimiento y el aprendizaje autónomo.

Por otro lado, si el *blog* se publicase en abierto con libre acceso, la posibilidad ofrecida a los padres de ver lo que están haciendo sus hijos podría favorecer la implicación familiar.

- *Glog*

Muy semejante al *blog* es el *glog*. El *glog* también es gratuito y fácil de usar y, como el *blog*, permite la inclusión de diversos recursos, como vídeos, grabaciones de sonido, etc. Lo que lo hace diferente al *glog* es el diseño, probablemente más atractivo, y la posibilidad de abrirlo como profesor y dar de alta a los alumnos.

Si nos centramos ahora en los programas o herramientas útiles para la innovación en el aula, parece innecesario ahondar en los valores educativos de la *WebQuest* para el desarrollo de un aprendizaje guiado a través de recursos procedentes de internet, puesto que ya se ha escrito bastante sobre ello.

Sí sería novedoso, sin embargo, el uso de las redes sociales con esta finalidad.

- *Facebook*

Aunque partamos de la premisa de que no todos los niños que vamos a encontrar en las aulas de secundaria pueden utilizar esta herramienta, es un hecho que los mayores, así como los alumnos de bachillerato y los universitarios utilizan plataformas como *Facebook* o *Tuenti* constantemente. Por ello, apelando una vez más a la pedagogía de la rutina, debemos convertirlos en nuestros aliados de cara al aprendizaje.

En el caso de *Facebook*, las posibilidades de uso son diversas. La más sencilla sería la creación de una página en la que los alumnos y el docente pudiesen anunciar eventos literarios (organizados por ellos o celebrados en la localidad en la que se encuentren) y compartir publicaciones en *blogs*, enlaces de páginas de autores, etc. de modo que los estudiantes recibiesen información actualizada sobre el mundo literario de hoy o sobre materiales literarios en la red. Igual que con el *blog*, en este caso, el admitir a los padres como "amigos" podría favorecer su implicación en el aprendizaje de sus hijos, así como en la organización de jornadas, etcétera.

Por otro lado, desde un enfoque más creativo, Facebook nos permite jugar y entrar en el espacio ficcional por medio del desarrollo de perfiles de personajes literarios. Así, podríamos crear perfiles de escritores, personajes destacados, etc. o, mejor aún, podríamos elegir una obra y crear el perfil de los distintos personajes, estableciendo vínculos entre ellos y haciendo que interactuasen, tal como hizo con los personajes de *Hansel y Gretel* la alumna Lara Fernández (<<http://www.facebook.com/hansel.lenador>>). De este modo, sin apenas darse cuenta, los alumnos estarían realizando un análisis profundo de los personajes, no sólo a partir de la información explícita que diese la obra en sí, sino también de todas las inferencias y deducciones que se verían obligados a hacer para poder crear el perfil y establecer una relación verosímil, con comentarios verosímiles, etc. con los otros personajes de la obra.



- Para algo parecido en cuanto a la inmersión en el mundo ficcional podríamos utilizar el *Twitter*.

Por un lado, como con *Facebook*, podríamos dar voz a distintos personajes de una obra para que *twitteasen* sus opiniones o sentimientos conforme a su carácter. Por otro lado, podríamos utilizar la plataforma como una especie de diario en el que los personajes diesen sus impresiones sobre lo que ocurre en la obra a tiempo real. Un ejemplo sería el trabajo realizado para clase por Cristina Candeias en el que los personajes de *Cuatro corazones sin freno y marcha atrás*, de Jardiel Poncela, escribían *tweets* sobre lo que iba sucediendo en la obra, de manera que la apropiación de los personajes y la reescritura eran absolutas (@4\_corazones).

Una utilización menos creativa de la herramienta sería la de *twittear* alguna clase, conferencia, etc. para obligar a los alumnos a discernir cuáles son los mensajes y las informaciones principales.

Si nos centramos ahora en el desarrollo de la creatividad, podemos ver que muchas de las herramientas que hemos analizado pueden ayudarnos en este sentido: los *blogs*, *glogs*, e, incluso el *Twitter*. Asimismo, existen otras herramientas muy útiles para elaboración de cuentos, cómics, etc. o para la reescritura en estos formatos de obras literarias que pueden resultar de ardua lectura a determinadas edades. Entre estas herramientas creo que hay tres especialmente destacables.

- *Storybird*

Pensada inicialmente para la elaboración de cuentos en inglés, *Storybird* es una herramienta que puede resultar muy útil en cualquier aula de literatura. Lo que ofrece es una serie de dibujos, agrupados por tipologías y temáticas (animales, por ejemplo) y una línea de secuenciación. Se trata de que el usuario elija los dibujos que más le gusten y los vaya ordenando, según le plazca, en su línea temporal, acompañados del texto que quiera escribir para ellos. De este modo, son varios los ejercicios que podemos realizar, desde la creación de un cuento de manera absolutamente libre por parte de los alumnos, hasta la escritura guiada en la que el profesor proporcione las imágenes y los alumnos tengan que escribir el texto, o viceversa. Otro ejercicio que se podría proponer en niveles más bajos sería el de ofrecer varias viñetas (en las que el orden secuencial fuese claro) desordenadas, de manera que los alumnos tuviesen que colocarlas en orden de acuerdo con la causalidad, con lo que estarían aprendiendo a detectar las causas y a crear secuencias narrativas.

- *Bitstrips*

Otra herramienta que no podemos pasar por alto es *Bitstrips*, sobre todo, en el momento en el que se ofrece como una aplicación de Facebook y está siendo utilizada con profusión por jóvenes y adolescentes. Esta herramienta sirve para crear cómics cuyos personajes diseñan los usuarios. De este modo, podemos reformular cualquier obra en formato cómic o, incluso, crear avatares de los autores (igual que los usuarios de Facebook lo hacen consigo mismos) e inventar historias en las que se recree el ambiente literario, la época, etcétera.



- *Prezzi* interactivo

Una última herramienta destacable por su utilidad a la hora de realizar ejercicios creativos es el *prezzi* interactivo. Más allá de presentaciones, el *prezzi* interactivo nos podría servir para crear un taller literario en el que cada diapositiva se convirtiese en la "representante" de uno de los elementos del relato (personajes, temas, espacio...). Así, en ellas se ofrecerían varias posibilidades (varios espacios, varios protagonistas, etc.) para que el alumno eligiese y, una vez seleccionados todos los elementos, crease su propia historia. De este modo, además de incentivar la creatividad, estaríamos ayudando a fijar en el alumnado los elementos de la narración y, por lo tanto, introduciéndoles en el análisis textual.

Por supuesto, hay muchas más herramientas que podemos utilizar y con seguridad cada día aparecerán nuevas aplicaciones que podremos rescatar para la docencia. Hoy por hoy, todas las que hemos mencionado, así como *Skype in the class*, *Wordle* (perfecto para detectar isotopías en un poema, por ejemplo), etc. nos pueden ayudar a innovar y a favorecer el aprendizaje de nuestros estudiantes.

Nos quedaría, únicamente, explorar las posibilidades que se abren en niveles superiores, universitarios o de postgrado, en los que se puede trabajar con programas más avanzados para expresar ideas más complejas a partir de obras digitales que se inserten en lo que significa la literatura digital hoy, como campo de experimentación tecnológica y como campo en el que observar la formación de la memoria de un mundo hipercolonial<sup>4</sup> con aspiraciones a global. Al igual que en los niveles inferiores, animando a los alumnos a realizar sus propias creaciones digitales, estaríamos cumpliendo objetivos como activar el pensamiento creativo y movilizar el intertexto lector para producir obras de cuya continuidad e inserción en la tradición literaria los mismos estudiantes son conscientes. Este acercamiento real de los alumnos de máster y doctorado a la literatura digital es lo que se está haciendo en el Erasmus intensivo *European Digital Literatures*, que se viene celebrando en la UCM desde julio de 2012 (<<http://digitalliterature.eu/>>). En él, los estudiantes trabajan y aprenden de autores y especialistas en literatura digital procedentes de diferentes países (Rui Torres, Philippe Bootz, etc.) y realizan sus propias obras digitales de manera que puedan comprender la esencia de un tipo de literatura producto de los tiempos en los que vivimos. Un ejemplo de las obras llevadas a cabo por los estudiantes sería *Flowing Scenes*, de D. Benito, M. Gila, A. Noain y V. de Loof (<<http://digitalliterature.eu/erasmus/projects/flowing/flowing-scenes.swf>>).

Tras este recorrido por diferentes niveles educativos y por diferentes propuestas en las que las nuevas tecnologías dan la mano a la atemporal literatura, podemos concluir que en un mundo digital, en el que, además, hemos descubierto que la mejor manera de enseñar es potenciar el aprendizaje y la mejor manera de aprender la literatura es sentirla y entenderla; en un mundo en el que la literatura se ha convertido en pieza clave para el desarrollo del pensamiento crítico, es fundamental que los profesores de literatura no desaprovechemos todas las oportunidades que nos brindan las nuevas tecnologías. Estas nos permitirán innovar en la transmisión de la literatura en todos los niveles, pues nos

---

<sup>4</sup> Término acuñado por Amelia Sanz (2013).

ofrecerán desde la posibilidad de “jugar” con la literatura, hasta fomentar el aprendizaje autónomo con *webquest* o *blogs* que guíen el aprendizaje y favorecer la identificación con los personajes por medio de la inclusión de estos en sus redes sociales; hasta, en última instancia, impulsar la reflexión metaliteraria y la solvencia digital en los alumnos de tercer ciclo. En cualquier caso, se tratará siempre de fomentar la aparición de mentes creativas, en los términos de Rodari, es decir, de mentes capaces de pensar de un modo divergente y de romper los esquemas impuestos por experiencias previas.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aguirre Romero, Joaquín M<sup>a</sup>, “La enseñanza de la Literatura y las Nuevas Tecnologías de la Información”, *Especulo*, 21 (2002), <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero21/eliterat.html>> [10/05/2013].
- Colomer Martínez, Teresa, “La didáctica de la literatura: temas y líneas de investigación e innovación”, en Lomas, Carlos (coord.), *La educación lingüística y literaria en la enseñanza secundaria*, Barcelona, Universitat de Barcelona, Instituto de Ciencias de la Educación, 1996, pp. 123-142, *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*, <<http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-didactica-de-la-literatura-temas-y-lineas-de-investigacion-e-innovacion/html/>> [27/05/2013].
- Delmiro Coto, Benigno, “La escritura en los aledaños de lo literario”, *Tarbiya*, 28 (2001), pp. 9-50.
- García Carcedo, Pilar, *Educación literaria y escritura creativa*, Granada, Greu Ediciones, 2011.
- Goicoechea, María y García Carcedo, Pilar (eds.), *Alicia a través de la pantalla. Lecturas literarias en el siglo XXI*, Salamanca, Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2013.
- Gubern, Román, *Metamorfosis de la lectura*, Barcelona, Anagrama, 2010.
- Jover, Guadalupe, *Un mundo por leer*, Barcelona, Octaedro, 2007.
- Leibrandt, Isabella, “La didáctica de la literatura en la era de la medialización”, en *Especulo*, 36 (2007), <<http://www.ucm.es/info/especulo/numero36/didalite.html>> [15/05/2013].
- Moreno Arteaga, Jorge, “De la didáctica de la Literatura a la transmisión de la Literatura: Reflexiones para una nueva educación literaria”, *Especulo*, 31 (2005), <<http://www.ucm.es/info/especulo/numero31/didactic.html>> [11/05/2013].
- Rodari, Gianni, *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias*, Barcelona, Planeta, 2002.
- Sanz Cabrerizo, Amelia, “Digital Humanities or Hypercolonial Studies?”, *RICT Responsible Innovation*, 2013, <<http://torrii.responsible-innovation.org.uk/page-resource/Ethical%20Issues>> [27/07/2013].



## RESUMEN

Avanzada ya la segunda década del siglo XXI, parece que se hace necesario escuchar las voces que, desde hace varios años, han abogado por un cambio en la forma de enseñar literatura. Teorías como la constructivista nos indican los mejores sistemas para propiciar el aprendizaje y propuestas como la pedagogía de la rutina de Román Gubern (2010) nos ponen en la pista de qué hacer para adaptar nuestra enseñanza a la sociedad “pantallizada” del siglo XXI, pues, como afirma, aprendemos mejor cuando lo hacemos a partir de la realidad que nos rodea y a la que ya estamos acostumbrados.

Uniendo estas teorías a la defensa de la creatividad y de la escritura creativa, iniciada por Gianni Rodari, parece que las mejores formas de enseñar literatura hoy serán las re-

creaciones literarias y las investigaciones que utilicen como herramientas las nuevas tecnologías. Así pues, a partir de estos principios y de su aplicación en el aula, en este trabajo mostraré algunas de las posibilidades que nos ofrece el mundo digital para acercar la literatura a nuestros alumnos de primaria, secundaria, bachillerato, grado y postgrado de forma innovadora, amena, participativa y creativa gracias a programas y plataformas como *Blogger*, *Facebook*, *storybird*, *bitstrips*, *wordle*, *wix*, etcétera.

*Palabras clave:* Didáctica, literatura, nuevas tecnologías, escritura creativa, innovación.

#### ABSTRACT

Being already in the second decade of the 21<sup>st</sup> century, it seems to be necessary listening the voices that have been claiming for a new way of teaching Literature for several ages. Theories as Constructivism points out the best systems to foster the learning, and proposals as the "routine's pedagogy" by Román Gubern (2010) show us what to do to fit our teaching to the "screen" society of 21<sup>st</sup> century, because, as Gubern says, we learn better when we do it from the reality that we know and to which we are used to.

Linking these theories to the defense of creativity and creative writing, initiated by Giovanni Rodari, it looks like the best way to teach Literature today is rewriting canonical works and doing literary research using the new technologies. Therefore, in this paper I will show some of the possibilities that the digital offers us to teach Literature to undergraduate, graduate, and postgraduate students in innovating, funny, participative and creative way thanks to platforms as *Blogger*, *Facebook*, *storybird*, *bitstrips*, *wordle*, *wix*, etc.

*Keywords:* Didactic, Literature, New Technologies, Creative Writing, Innovation.

