



COINTER PDVL 2023

X CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS

Edição Presencial Recife (PE) | 29, 30 de nov a 1 de dez

ISSN: 2358-9728 | PREFIXO DOI: 10.31692/2358-9728

PRÁTICAS LETRADAS DIGITAIS NO ENSINO DE ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA: ATIVIDADES PARA AULAS DO ENSINO MÉDIO

PRÁCTICAS DE ALFABETIZACIÓN DIGITALES EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA: ACTIVIDADES PARA CLASES DE SECUNDARIA

DIGITAL LITERATE PRACTICES IN TEACHING SPANISH AS A FOREIGN LANGUAGE: ACTIVITIES FOR HIGH SCHOOL CLASSES

📍 Apresentação: Comunicação Oral

¹Matheus Pinheiro dos Santos; ²Girlene Moreira da Silva; ³José Manuel de Amo Sánchez-Fortún

DOI: <https://doi.org/10.31692/2526-7701.XCOINTERPDVL.0647>

RESUMO

Este artigo origina-se de uma pesquisa que focou sua atenção na compreensão e análise dos processos de participação de jovens brasileiros do Nordeste nos diferentes espaços de afinidade vinculados às práticas letradas em espanhol. Para tanto, optou-se por uma pesquisa qualitativa, etnográfica virtual, onde foram selecionados vários cenários de interação em rede. O conjunto de dados recolhidos permitiu estabelecer um modelo abrangente do fenômeno estudado com base na codificação e categorização efectuada no Atlas.ti. Entre as conclusões, destaca-se a relevância da plataforma fanfic Spirit como espaço motivador e com potencial formativo na aprendizagem do espanhol como língua estrangeira. A pesquisa permitiu corroborar com as práticas dos professores de língua espanhola, permitindo um amplo leque de possibilidades de atividades a serem desenvolvidas nas aulas de espanhol como língua estrangeira.

Palavras-Chave: Atividades, Práticas Letradas Digitais, Espaços de afinidade, Aprendizagem do Espanhol.

RESUMEN

Este artículo es oriundo de una investigación que centró su atención en la comprensión y análisis de los procesos de participación de los jóvenes brasileños del nordeste en los diferentes espacios de afinidad vinculados a las prácticas letradas en español. Para ello, se ha optado por una investigación cualitativa de corte etnográfico virtual donde se han seleccionado diversos escenarios de interacción en red. El conjunto de datos recolectados ha permitido el establecimiento de un modelo comprensivo del fenómeno estudiado a partir de la codificación y categorización realizadas mediante Atlas.ti. Entre los hallazgos debe destacarse la relevancia de la plataforma Spirit fanfic como espacio motivador con potencialidad

¹ Licenciado en filología hispánica, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte matthewpinaro@gmail.com

² Doctora en lingüística aplicada, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte girlene.moreira@ifrn.edu.br

³ Doctor en Didáctica de la Lengua y la Literatura española, Universidad de Almería -España jmdeamo@ual.es

formativa en el aprendizaje del español como lengua extranjera. La investigación ha permitido corroborar con las prácticas de los maestros de lengua española permitiendo una amplia gama de posibilidades de actividades para desarrollar en las clases de español como lengua extranjera.

Palabras Clave: Actividades, Prácticas de Alfabetización Digital, Espacios de Afinidad, Aprendizaje de Español.

ABSTRACT

This article originates from research that focused attention on the understanding and analysis of the participation processes of young Brazilians from the northeast in the different spaces of affinity linked to literate practices in Spanish. To this end, a qualitative, virtual ethnographic research has been chosen where various network interaction scenarios have been selected. The set of data collected has allowed the establishment of a comprehensive model of the phenomenon studied based on the coding and categorization carried out using Atlas.ti. Among the findings, the relevance of the Spirit fanfic platform as a motivating space with formative potential in learning Spanish as a foreign language should be highlighted. The research has allowed corroboration with the practices of Spanish language teachers, allowing a wide range of possibilities of activities to develop in Spanish as a foreign language class.

Keywords: Activities, Digital Literacy Practices, Affinity Spaces, Spanish Learning.

INTRODUCCIÓN

La elección del tema de estudio abordado en ese trabajo tiene su origen en mi interés por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC en adelante), así como por su aplicabilidad específica en el ámbito educativo. Mi experiencia previa en este campo estaba circunscrita casi exclusivamente al uso de las TIC como apoyo en el periodo de mi formación escolar y como herramienta para promover intercambios comunicativos en contextos personales relacionados con el ocio y el entretenimiento.

Además de mi interés por la temática, mi participación en un proyecto de investigación intitulado: *“Práticas letradas digitais no ensino e aprendizagem de E/LE”* Se trata de una propuesta internacional nacida a partir de la firma institucional de convenio de colaboración entre el Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN) en Brasil y la Universidad de Almería (UAL) en España. Constituye, en este sentido, un estudio liderado por los investigadores Girlene Moreira da Silva (IFRN) y José Manuel de Amo Sánchez-Fortún (UAL), aprobada por el “Edital nº 14/2021 – PROPI ASERI/RE/IFRN - Projetos de Pesquisa no âmbito de Acordos de Cooperação Internacional.

Sin embargo, es a raíz de mi participación en el proyecto anteriormente citado cuando comencé a centrar mi atención en las prácticas letradas digitales de los jóvenes brasileños que



están aprendiendo la lengua española. Numerosas investigaciones (GEE, 2011; SÁNCHEZFORTÚN, 2019; SÁNCHEZ-FORTÚN y GARCÍA-ROCA, 2021; GUERRERO-PICÓ, 2016) avalan la idea de que las comunidades virtuales están favoreciendo que la juventud se involucre de manera voluntaria y con gran motivación en actividades de lectura y escritura. Son escenarios donde los usuarios colaboran activamente en la recepción, distribución y generación de contenidos.

En estos espacios se establece una cultura participativa que exige a sus miembros el desarrollo de nuevas habilidades sociales y cognitivo-lingüísticas: apropiarse de ideas y contenidos, elaborar productos multimedia, realizar multitareas, evaluar la fiabilidad de diferentes fuentes de información, navegar en múltiples medios, negociar sentidos o significados (Sánchez-Fortún, 2019).

Esta potencialidad formativa dimensiona la proyección didáctica de esos escenarios letrados informales, especialmente en el ámbito de la enseñanza del español como lengua extranjera. Circunscribiendo el estudio al contexto concreto del nordeste brasileño, debe indicarse que apenas existen investigaciones a este respecto. De ahí el carácter exploratorio de este trabajo. Una investigación de Silva (2019) explora las prácticas digitales en ELE en los jóvenes alumnos del Instituto Federal do Maranhão. Las consideraciones finales de su trabajo de fin de máster indican que las propuestas y aplicaciones fueron significativas y contribuyeron para cambios en las prácticas de los profesores y estudiantes.

Los espacios de afinidad en torno a la lectura y la escritura constituyen contextos informales altamente formativos (desatendidos actualmente por la institución educativa) cuya descripción podría arrojar luz sobre cómo diseñar e implementar modelos de aprendizaje social y lector en las diferentes etapas educativas. Como afirma Santos (2017)

Esa práctica pedagógica de desenvolvimiento y el uso de la tecnología/metodología WebQuest en una asignatura de licenciatura en Filología hispana abrió la posibilidad de autoría de los alumnos en los espacios virtuales, pues pasaron de consumidores de información a productores [...] la definición del formato da WQ y la escritura de ella. Los alumnos se volverán protagonistas de su proceso y su propia formación. (SANTOS, 2017, p. 56, traducción nuestra)

El profesorado debe comenzar a tomar conciencia de que el desarrollo tecnológico ha



promovido un cambio en la manera en que nos relacionamos e interactuamos con lo escrito (CHARTIER, 2018). No solo ha permitido que aumenten de manera vertiginosa las posibilidades de interacción, sino también que leer y escribir se conviertan en una práctica comunicativa cotidiana omnipresente y ubicua en todos los espacios de nuestra vida pública y privada. Desde esta perspectiva, se puede evidenciar la creciente tendencia de los jóvenes a entrar en la cultura escrita a través de la pantalla digital (CHARTIER y SCOLARI, 2019, p. 90). De acuerdo con el panorama presentado anteriormente percibimos por medio investigaciones y la literatura especializada que las prácticas letradas digitales podrían volverse en posibilidades de actividades pedagógicas para las clases de E/LE como lengua extranjera y esa perspectiva que vamos a desarrollar en ese trabajo.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En la Sociedad de la Comunicación resulta imprescindible aprender a usar de manera creativa, crítica y segura las tecnologías de la información y la comunicación para poder desenvolverse en un mundo cambiante, complejo, plurilingüe y altamente tecnificado (Lankshear y Knobel). En este sentido el desarrollo de la competencia digital se convierte en uno de los objetivos educativos prioritarios. En este proceso de multialfabetización en entornos digitales, el centro educativo desempeña un rol decisivo. De acuerdo con Pereira, Fillol y Moura (2019),

Las escuelas son instituciones socioculturales: su organización y la acreditación de su papel «dependen cultural e históricamente de la visión de las sociedades sobre el propósito educativo» (Livingstone & Sefton-Green, 2016: 30). Por ello, en la definición de qué es la escuela, en cuanto ejemplo más importante de la educación formal, intervienen varios agentes. Entre estos agentes también se encuentran los alumnos, cuya voz se escucha, casi siempre, por último. (p. 42)

Desde esta perspectiva, la escuela está íntimamente relacionada con su contexto sociocultural. Por ello, las prácticas que los jóvenes hacen fuera de la escuela o incluso dentro de ella con sus teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos electrónicos son prácticas que pueden ser valoradas en el ámbito de aprendizaje, pues podemos aprender de todo en la red. Con un simple clic de ratón tenemos acceso al más diverso tipo de contenido, desde cómo hacer una receta hasta cómo resolver un problema, leer, escribir un libro, aprender un idioma



entre tantas otras cosas. Sin embargo, la institución educativa aún no ha asumido del todo estas prácticas digitales como material y recursos formativos específicos para el proceso de multialfabetización. Esta cautela puede ser debida a diversos motivos.

Algunas escuelas no cuentan con una plantilla docente con una formación digital adecuada para su desarrollo profesional. Una de las prácticas que podemos hacer en el medio virtual es la lectura, pero la manera que leemos en medio virtual es distinta de un libro físico, pues la lectura en línea no presenta una forma linear o estructurada de leer. Eso sucede a causa de las características presentes en la lectura virtual, los llamados hipertextos⁴.

De acuerdo con Lankshear y Knobel (2010), los alfabetismos son “formas socialmente reconocidas de generar, comunicar y negociar contenidos significativos por medio de textos codificados en contextos de participación en Discursos (o como miembros de Discursos)”. La palabra “nuevos” lleva comillas pues está situada frente a los avances tecnológicos que impactan en las formas en que hacemos las lecturas y eso se convierte en nuevo, una vez que no comprendemos ese fenómeno en su totalidad y aplicaciones. Pero no hay solamente un tipo de caracterización de Nuevos alfabetismos.

En la obra Nuevos alfabetismos.: Su práctica cotidiana y el aprendizaje en el aula (Capítulo III), los autores mapean más de una forma de caracterizar los nuevos alfabetismos; a saber: Formas reconocidas; Contenidos significativos; Textos codificados; Participación en (o como miembros de) los Discursos.

Para profundizar en el conocimiento acerca de esos nuevos términos, se ha realizado una revisión bibliográfica. Los resultados de la búsqueda pueden sintetizarse de manera sencilla en las aplicaciones de los nuevos alfabetismos y las prácticas letradas digitales. A continuación, presentaremos una tabla donde Cassany (2022) hace un análisis contrastivo entre las funciones de las corrientes teóricas del NEL - Nuevos Estudios de Literacidad (NEL en adelante; *New Literacy Studies*) y la corriente del alfabetismo en una concepción psicológica, es importante resaltar que en NEL tenemos una óptica sociocultural.

⁴ De acuerdo con el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE), los hipertextos son conjuntos estructurados de textos, gráficos, etc., unidos entre sí por enlaces y conexiones lógicas. Esos enlaces garantizan y posibilitan la interacción con otros contenidos relacionados a la búsqueda.



Tabla 1: Análisis contrastivo de corrientes teóricas

Perspectiva psicolingüística	Perspectiva sociocultural (NEL)
Alfabetización = actividad cognitiva, lingüística	Alfabetismo = práctica letrada, inserta en prácticas sociales
Escrito = unidad comunicativa, un mensaje	Texto = artefacto social y político
Mensaje neutro que refleja la realidad	Mensaje situado que muestra el punto de vista del autor
Leemos y escribimos letras	Usamos textos multimodales
(Des)codificamos, inferimos, comprendemos	cosas con textos, asumimos roles, construimos identidades
Leer y escribir es procesar datos	Leer y escribir es ejercer el poder
Aprendemos al adquirir el código y desarrollar estrategias	Nos apropiamos de las prácticas sociales preestablecidas

Fuente: Adaptado de Cassany (2022, p 7).

Podemos observar que hay muchas diferencias con respecto a los mismos procesos cognitivos relacionados con las prácticas de alfabetismos, donde en la perspectiva NEL contiene más complejidad y abarca las prácticas sociales de manera casi holística, destacando sus puntos positivos y características que nos parece más inclusiva, pues esto nos hacen reflexionar sobre las complejas acciones que están dentro o cerca del acto de escribir o leer, algo que la perspectiva NEL considera más allá de los procesos formales.

En este sentido, Cassany argumenta que en: [...] los NEL enfatizan el carácter social del letrismo, integrado en el conjunto de las prácticas sociales (hablar, mirarse, gesticular, etc.), con la incorporación de otros códigos o modos (imagen, vídeo, música). (CASSANY, 2022, p 7.a) De esa forma, tenemos la integración de las prácticas sociales en las estructuras seguidas en los diferentes medios tecnológicos de los espacios virtuales realizados por los usuarios. Un elemento relevante en esas prácticas y en el ámbito general de los nuevos alfabetismos es su accesibilidad, pues son prácticas que necesitan, por lo menos, de un dispositivo electrónico (un móvil) con acceso a internet.

Por tanto, los nuevos alfabetismos encuentran apoyo en las corrientes teóricas que hablan de una educación pensada para los ambientes virtuales y que hay la posibilidad de aprendizaje en esos nuevos espacios. Prueba de esto son los matices que hace Cassany (2022.b) con relación a los espacios formales e informales, podemos verificar la comparación:



Tabla 2: Aprendizaje formal e informal

Enseñanza formal	Aprendizaje informal
Libro de texto, examen, certificado)	∅
Docente > aprendiz	Igual <> igual
Individual	Grupal, cooperativo
Intencional	Incidental o secundario
Tareas y evaluación escolares	Prácticas e interacción auténticas
Enseñanza presencial	Aprendizaje digital y presencial
Disciplinas, monolingüe	Naturalista autodirigido
Énfasis en los conocimientos y las destrezas	Énfasis en la motivación y la identidad
Aprendizaje comunicativo, lingüístico-cognitivo, aulas y plataformas en línea	Aprendizaje situado, sociocultural, comunidades de aprendizaje, espacios de afinidad

Fuente: Adaptado de Cassany (2022, p 9).

El autor hace una comparación entre las diferencias que hay en los tipos de aprendizaje y por más que los individuos se encuentren en esos espacios informales/virtuales para la finalidad de alguna acción sea ella juzgar, escuchar una canción o escribir en alguna comunidad, ellos aprenden el idioma para acceder a esas actividades. El especialista catalán afirma, a este respecto, que

[...] entenderse en relación con el concepto de “práctica”, tal como se utiliza de manera generalizada con referencia al alfabetismo. SCRIBNER y COLE (1981) introdujeron el concepto técnico de “práctica” en la teoría del alfabetismo, basándose en su investigación sobre la relación entre alfabetismo y cognición. Empezaron esta investigación en un momento en el que era corriente pensar en el alfabetismo como una “herramienta” o “tecnología” — un sistema escrito— que produce resultados valiosos cuando la aplican las personas. En contra de este punto de vista, SCRIBNER y COLE conceptualizaron el alfabetismo como práctica. (LANKSHEAR, 2010, p. 93.).

Es importante resaltar que el aprendizaje analizado en los escritos de Cassany es para lengua española como ELE o para otras lenguas que el individuo tenga interés. Ahora bien, el autor advierte que, en los espacios informales, se tiene la necesidad de reglas o acciones que orienten a los usuarios. De esa forma, más adelante hablaremos sobre algunas posibilidades de desarrollar



METODOLOGIA

Se ha realizado una investigación cualitativa interpretativa de corte etnográfico virtual en la que se estudian aspectos concretos de comunidades en su contexto natural con objeto de conocerlas y comprenderlas (Hine, 2004). Partiendo de la idea de interpretación como práctica social, interesa observar los procesos de interacción comunicativa de sus miembros, los tipos de prácticas letradas, sus reglas de negociación de sentido y su canon de lectura.

Dentro del área etnográfica nuestra investigación está ubicada en la Etnografía Virtual (etnografía)⁵ que tiene como objetivo la estrategia de investigación para estudiar temas como la identidad y la sociabilidad en línea, el establecimiento de categorías en online, reglas de comportamiento, sentimientos de pertenencia al grupo, resumidamente explorar diferentes aspectos de la vida social en la red.

Creemos que sea necesario aclarar nuestra elección. La primera acción que debemos justificar está relacionada con el origen de los escritores de *fanfic*: requerimos en ese trabajo solamente personas de la región del nordeste del Brasil. El primer escollo ha sido comprobar que una gran parte de los usuarios no muestra su provincia o región de procedencia. Para acreditar que el escritor participante pertenece al Noreste, se indagó en cada perfil del hablante del portugués y se accedió a su chat privado para solicitarle su nacionalidad y provincia, justificando que nuestro trabajo tiene como objetivo analizar algunos *fanfics* de escritores *nordestinos*. Así pues, los *fanfics* analizados todos los escritores son de la región noreste del país (Paraíba, Pernambuco e Ceará).

La plataforma *Spirit Fanfic* presenta algunas características que son muy importantes para obtener una mejor comprensión del universo de los *fanfics* y de las relaciones interpersonales que suceden en la plataforma. A continuación, apuntaremos algunos de los rasgos distintivos exploradas en nuestra investigación. En primer lugar, se encuentran los recursos tecnológicos que están presentes en Spirit Fanfic. Existen categorías y subcategorías muy bien delimitadas: los *tags* tienen una grande capacidad de ayudar a realizar las búsquedas, o sea los resultados son diversos e específicos de acuerdo con sus búsquedas y los resultados

⁵ El método netnográfico comenzó a desarrollarse en la década de 1990 en el campo del marketing y la investigación del consumidor, área interdisciplinaria que se caracteriza por incorporar puntos de vista de diferentes campos, como la antropología, la sociología y los estudios culturales (KOZINETTS, 2014).



no están fuera del campo léxico buscado. Las categorías presentes unen las personas con gustos comunes.

El segundo punto relevante de la plataforma es su funcionalidad como medio de comunicación social media. Funciona como una red social y agrega comunidades en el *Facebook*. Todo su sistema proporciona inspiración para sus escritores y lectores. Es un espacio que incentiva la colaboración entre sus miembros; hay más visibilidad para los comentarios más elaborados en las historias, la plataforma pone algunas estrellas en los comentarios más detallados.

El tercero rasgo significativo son las clases de lengua portuguesa que están ubicadas en la plataforma para ayudar los escritores a mejorar las dimensiones lingüísticas, sociopragmáticas, discursivo-textuales y estratégicas. Desde esta perspectiva, *Spirit Fanfic* está concebida para ayudar a desarrollar las competencias creativas de sus usuarios. Infortunadamente, solo hay clases para la lengua portuguesa; sería aconsejable para la plataforma tener por lo menos algunas clases básicas de español e inglés, teniendo en cuenta que los usuarios escriben en más de un idioma además el suyo.

Analizamos las producciones de algunos *fanfictions* (escritos en lengua española) en la plataforma *Spirit Fanfic* con la finalidad de identificar las relaciones de afinidad con la lengua española y cómo los escritores producen el contenido que suben a la plataforma.

Esas cuestiones van a orientarnos en los análisis de los *fanfics*: ¿Ellos aplican de forma correcta los tiempos verbales de las narrativas? ¿Saben aplicar de manera correcta las estructuras de los géneros textuales que se disponen a escribir?

Se ha tomado una muestra *fanfics* comprendidas entre 2019-2020 en la plataforma *Spirit Fanfic*. Para la selección de la muestra, se ha optado por los *fanfics* más relevantes según el criterio de selección de los *fanfics*, que son: a) producción escrita en lengua española; b) los escritores pertenecientes a la región Noreste del Brasil y c) la acotación temporal (2019 - 2022).

En el proceso de búsqueda y recogida de datos, se han utilizado el archivo digital *Maybach Machine* de *Archive.org* y la herramienta de búsqueda de *Google* con el fin de analizar los *fanfics* en el momento de su publicación en relación con el canon. Téngase en cuenta que, por un lado, las narrativas seleccionadas se iniciaron hace más de veinte años y, por otro, las teorías *fans* suelen ser fenómenos con una efervescencia temporal limitada.

Con respecto al análisis de los datos, se ha basado en un proceso de codificación y



categorización holístico y emergente con ayuda del programa de análisis de datos *ATLAS.ti*. A pesar de que se ha partido de unas categorías predeterminadas extraídas de la revisión bibliográfica, han sido desarrolladas y resignificadas a lo largo del proceso de investigación. El análisis ha girado en torno a tres ejes: 1) competencia en comunicación lingüística; 2) competencia literaria (género literario, elementos narratológicos, etc.) y 3) análisis del tipo de relaciones hipertextuales.

De entre los procedimientos hipertextuales más habituales en esta plataforma pueden señalarse, siguiendo las categorías establecidas por G. Genette (1989), los relacionados con la *transposición temática*, es decir, reescritura en la que se ha operado un cambio en la historia o plano del contenido. Si bien es cierto que estos no son compartimentos estancos, ya que diferentes estrategias creativas pueden darse de manera simultánea en un mismo hipertexto, por razones obvias se indicarán aquí las prácticas transformativas que revisten mayor importancia en el conjunto de la obra.

Para minimizar el sesgo subjetivo del proceso de análisis de datos, se ha realizado una triangulación de investigador con la ayuda de expertos en el ámbito de investigación con quienes se discutieron y ajustaron los mecanismos de codificación, categorización y elaboración de modelos hermenéuticos.

En la primera fase se hicieron búsquedas para identificar jóvenes lectores y escritores que pertenecen a la región Nordeste de Brasil, en los propios buscadores y *Tags* de la plataforma. Se realizaron básicamente con los siguientes descriptores: *fanfics* en español; *fanfics* en Nordeste; Jóvenes escritores en Nordeste; *Espanhol*.

A continuación, se obtuvieron algunos resultados en los últimos términos señalados y ellos nos indicaron algunas producciones de jóvenes lectores/escritores que produjeron historias originales o *fics* en lengua española, pero pocos perfiles tenían sus respectivas provincias. Así pues, en aquellas que elegimos para analizar tuvimos que ir en sus privados preguntar en qué provincia vivían, solamente cinco escritores nos contestaron a las preguntas: dos de ellos no eran del nordeste. Por resultante, dos escritores fueron analizados. Como acabamos de señalar, la metodología de investigación que se plantea en este estudio es consecuencia directa de los objetivos formulados. Se ha diseñado una investigación de carácter mixto estructurada en tres fases diferenciadas. La segunda parte se dedicó a la revisión conceptual del constructo de



lectura en el ámbito digital. Para tal fin, se ha realizado un análisis de la literatura científica en las principales bases de datos científicas (SCOPUS, WOS, DIALNET, Google Académico, etc.). Se ha seguido la metodología de revisiones sistematizadas para trabajos académicos elaborada por Lluís Codina (2008).

La tercera fase se vinculó a la identificación de las prácticas letradas que los jóvenes desarrollan en contextos personales y privados. Para tal fin, se ha realizado una búsqueda exhaustiva de las comunidades virtuales más visitadas vinculadas a la lectura para explorar aquellas interacciones discursivas más populares entre los jóvenes usuarios. Se ha hecho un barrido en las siguientes plataformas y páginas webs: *Wattpad*, *Goodreads*, *Fanfiction.net*, *la Wiki de Hielo y fuego*, *Fanfiction Brasil*, *Spirit Fanfics*, *¡Nyah! Fanfiction*, *Tumblr* y *Amino*.

Nos interesaba desde esta perspectiva un estudio descriptivo de la cultura de una comunidad virtual de prácticas. Por ello, hemos optado por adherirnos a una nueva propuesta de investigación reciente, etiquetada de etnografía de la lectura digital, centrada en la interpretación y descripción de un sistema social, cultural o un grupo de individuos hiperconectados en torno a un espacio de afinidad apasionada, la lectura de textos literarios.

La cuarta fase de la investigación se ha centrado en la descripción del perfil sociodemográfico de los jóvenes en la plataforma (*Spirit Fanfic*), así como de sus hábitos y comportamientos lectores en escenarios virtuales informales.

En esa última fase, percibimos que el perfil de los jóvenes del nordeste en la plataforma analizada es un perfil multicultural y fragmentado, multicultural pues hay diversas temáticas a que les tocan a escribir, y fragmentado pues no hay una preocupación en las continuidades de publicaciones de *Fanfics* en la plataforma. Basados en las fases de la metodología formulamos algunas ideas que pueden ser utilizadas en las clases de lengua española como lengua extranjera y que presentaremos en los resultados.

RESULTADOS E DISCUSIÓN

Las prácticas letradas digitales escritas en español observadas en los contextos de nuestras investigaciones y con la investigación realizada en nuestro trabajo nos permitieron formular algunas posibilidades de propuestas para las clases de lengua española utilizando los espacios virtuales. Para fines didácticos construimos una tabla con las posibilidades de



actividades:

Tabla 3- Propuestas para las clases de lengua española

Posibilidad I	Competencias	Diferencial
<p>Escritura creativa (Fanfic): En lengua española utilizando algún tipo de transmedias- Cinematografía, juego, literatura, música etc.</p> <p>Criterios: El material de la transmedias debe ser un material auténtico de la lengua española. Recomendado para los años de la enseñanza secundaria;</p> <p>La categoría del <i>fanfic</i> el maestro debe decidir; la publicación del <i>fanfic</i> y la plataforma queda a criterio del maestro.</p>	<p>Lingüística: Uso de empleo de los tiempos verbales, (pretérito simple) modos verbales, elementos Narratológicos.</p> <p>Ortografía: saber utilizar la acentuación de las palabras en lengua española.</p>	<p>La práctica de la escritura creativa sobre un tema que el alumno tenga interés, e puede ser en diversos medios: película, serie, juegos etc. El carácter novedoso en esa actividad está en utilizar las más diversas transmedias.</p>
Posibilidad II	Competencias	Diferencial
<p>Microrrelatos: Con las temáticas que giren entorno del primero contacto que los alumnos tuvieron con la lengua española. Recomendado para los años de la enseñanza secundaria;</p> <p>La publicación de la producción y la plataforma queda a criterio del maestro.</p>	<p>Lingüística: Uso de empleo de los tiempos verbales, (pretérito simple) modos verbales, elementos narratológicos.</p> <p>Oralidad: antes de la publicación la actividad producida ella puede ser hablada como práctica de la oralidad en lengua española.</p>	<p>El carácter novedoso de esa propuesta es la exploración de los motivos que los alumnos tuvieron para tener el interés o contacto por la lengua española.</p>
Posibilidad III	Competencias	Diferencial
<p>Tendencia/Trend⁶: En el ámbito de la literatura o cinematografía de producciones auténticas en lengua española. Las publicaciones o medios donde estarán dispuestas esas actividades están más adecuadas para las plataformas audiovisuales: YouTube, TikTok, Podcast, Instagram y otras.</p>	<p>Oralidad: Practicar la oralidad en la lengua española, por medio de la producción de algún medio audiovisual, con las impresiones a respecto de del material consumido.</p> <p>Interculturalidad: Ampliar los conocimientos acerca de la cultura de países hispanohablantes, por medio de sus producciones culturales.</p>	<p>El diferencial de esa posibilidad de actividad está en ampliar los conocimientos culturales que dicen respecto a los países hispanohablantes por medio de sus producciones, películas, series, literatura y otras.</p>

Fuente: elaboración propia 2023

Las propuestas que están disponibles en la tabla en fruto de una observación e investigación sistemática que está firmada sobre el conocimiento de la literatura especializada y sus respectivos autores, utilizamos algunos criterios del (Cassany 2022) que juzgamos tener objetivos que llegan más cerca de nuestros objetivos, abajo tenemos los criterios que recogemos para formular nuestras propuestas:

⁶ Tendencia, corriente, nivel de popularidad sobre temas de interés, moda, películas, artistas, noticias y estilo de vida, seguidos por los usuarios.



Tabla 4- Criterios para las actividades

Criterios
<p>I Análisis de intereses: Los intereses del alumnado varían entre grupos y cambian con el tiempo. Los aprendices de hoy no tienen los mismos gustos que los de antaño. Por ello, la primera recomendación consiste en averiguar qué interesa del mundo hispano a nuestro alumnado o, si no conocen nada, qué tipo de prácticas culturales (música, videojuegos, deporte) realizan en lengua materna que potencialmente puedan encontrar equivalentes en español. Podemos realizar este análisis con un intercambio improvisado e informal con un alumno durante un tiempo muerto, con un test más formal o con una tarea de exposición oral o de redacción, al inicio de un curso, usando los puntos y las preguntas de este cuestionario: Preguntas para explorar los intereses culturales del aprendiz. tema? ¿Cómo sigues su contenido? Música y baile: ¿Escuchas música hispana (flamenco, salsa, merengue, reggaetón, tango, etc.)? ¿Sigues algún grupo, canal o estilo? ¿Bailas esta música? ¿Participas en algún tipo de actividades al respecto? ¿Escuchas o bailas en otros idiomas? Cine: ¿Sigues series hispanas (La casa de papel, Betty la fea, La casa de las flores, etc.) ¿Te interesa algún intérprete o director hispano? ¿Cómo los sigues (versión original, subtitulada, doblada)? ¿Participas en sus foros de debate? Cómic y anime: ¿Sigues cómics, dibujos animados o novelas gráficas hispanas? ¿Cuáles? ¿Dónde y cómo las sigues? ¿Qué repositorios y webs utilizas? Literatura y arte: ¿Sigues a algún escritor o artista hispano? ¿Dónde buscas información y qué haces? Otros: ¿Te interesa algún otro producto, actividad o contenido hispano? ¿Cuál? ¿Qué actividades realizas al respecto?</p>
<p>II Curación de contenidos: Una tarea importante del docente de español es actuar como curador entre la cultura española y los aprendices. Entendemos aquí el término ‘curador’ en el sentido de ‘curador de una exposición’, de elegir lo mejor de la producción de un ámbito determinado para una audiencia concreta. Con los resultados del cuestionario anterior, podemos recomendar obras hispanas a cada aprendiz, según su perfil, que permita incrementar su contacto con la lengua y la cultura fuera del aula.</p>
<p>III Mediación de contenidos: La curación debe acompañarse también de una mediación adecuada entre el contenido y el aprendiz, en la que el docente muestra al aprendiz la manera adecuada de consumir o aprovechar cada recurso, de modo que pueda luego utilizarlo de manera más autónoma.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) fomentar que los aprendices presenten brevemente sus actividades de ocio favoritas, tengan o no contacto con el mundo hispano (pero que lo hagan en español); 2) visualizar en clase fragmentos de series hispanas para mostrar todas las opciones de audio y subtítulos que ofrecen o para presentar las estrategias fansubbers de comprensión (apartado 2.2); 3) pedir a los estudiantes que busquen en la red los clubs y las comunidades de fans hispanos de sus músicos favoritos en cualquier idioma, para relacionarse con ellos en español, o 4) animar a los alumnos jugadores a buscar colegas y contrincantes hispanohablantes del mismo juego para practicar. Estrategias de este tipo permiten incorporar las prácticas informales de aprendizaje de nuestros alumnos al aula, ofrecer una propuesta más global y potente de enseñanza de este idioma y motivar a la clase con sus propias aportaciones.

Fuente: Adaptado de Cassany (2022)



Un término que es presentado en los criterios postulados por Cassany es el término llamado transmedias que percibimos la necesidad de hablar sobre el, pues pueden ser utilizados para las clases de lengua de E/LE. La integración entre los usuarios en sus ambientes de afinidad posibilita una realidad de producción distinta de las formas tradicionales, pues tenemos a presencia en la mayoría dos casos una mayor participación de los miembros de la comunidad, la relación entre los miembros ocurre en línea, eso permite que haya una mayor colaboración del público interesado sin la necesidad u obligatoriedad de estar presente o producir algo, esa carga de responsabilidad no hay, pues participan los que tienen interés eso es uno de los determinantes del espacio de afinidad. Esos cambios en la lectura también hacen modificaciones en los lectores de acuerdo con Sánchez-Fortún (2019)

[...] El lector se hace translector. Además de receptor de textos escritos, consume obras multimodales, donde se imbrican diferentes sistemas semióticos, formatos y medios. En este sentido, muchos de los artefactos creativos actuales son productos que expanden un universo narrativo determinado (Scolari, 2013). El usuario es capaz, gracias a las herramientas proporcionadas por la revolución tecnológica y la nueva ecología de los medios, de producir o generar nuevos contenidos basados en la lógica de la cultura participativa: los fans cooperan activamente en el ensanchamiento narrativo y mantienen actualizado el fervor por la obra original. (SÁNCHEZ-FORTÚN, 2019.g, p. 31).

Tales proposiciones y la evolución por parte de la tecnología y de la lectura implican de forma directa en los procesos educativos, la escuela y los maestros, una vez que el ambiente escolar está compuesto por los jóvenes estudiantes que tienen un contacto significativo con la internet y sobre eso, Sánchez-Fortún (2019.h) afirma que:

[...] la alfabetización ha de ir más allá de la lectura y la escritura de un texto impreso para abordar y dominar otros lenguajes, otras tecnologías, otras prácticas socioculturales y otros escenarios educativos. Debe hablarse, entonces, de multialfabetización, multilateralidad o transliteracidad. En este último término se agrupan las competencias que un individuo pone en funcionamiento a la hora de interactuar, así como recibir y producir textos en diferentes plataformas, soportes y medios de comunicación. Integraría, por consiguiente, la *alfabetización digital*, es decir, la relacionada con los medios y tecnologías de la comunicación en red. (SÁNCHEZ-FORTÚN, 2019.i, 19).



Un excelente ejemplo de *transmedia* (o transmediáticas) son las películas interactivas, en ellas los telespectadores pueden interactuar con la narrativa y de formas diversas, sea en películas descargadas o en plataformas de ⁷Streaming. A continuación, se exponen algunas imágenes de una película interactiva:

Imagen 1- Portada de la película⁸



Imagen 2 y 3 - acciones cotidianas para decidir y esas van a llegar a tu final con base en las cosas que elegiste.



De acuerdo con (Scolari 2012, p. 24), las Narrativas Transmedias (NT) son [...] “una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)”. O sea, es decir que son adaptaciones de lenguajes de acuerdo con los medios que van a estar disponibles, como el propio nombre del libro de lo autor Carlos Scolari,

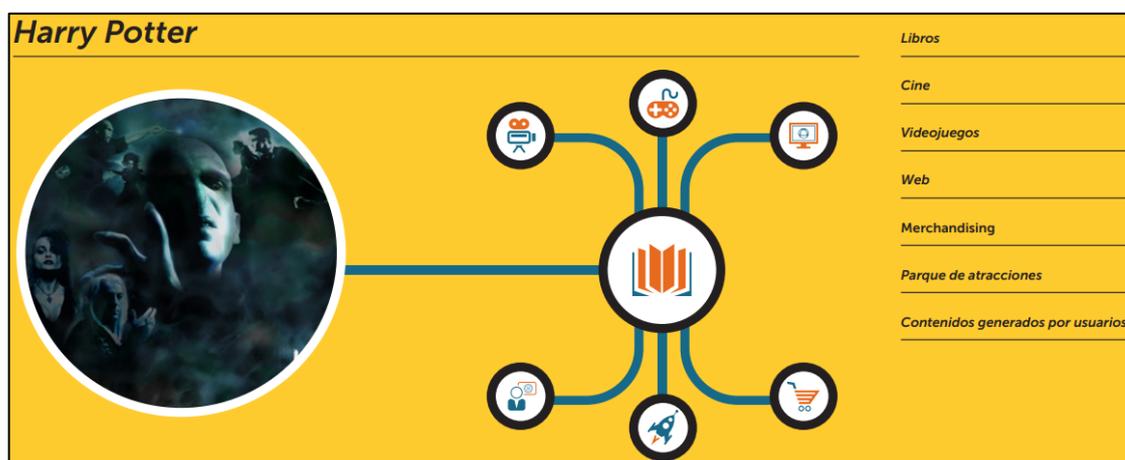
⁷ **Streaming** es la tecnología de transmisión de datos por el internet, principalmente audio y vídeo, sin la necesidad de descargar el contenido. El archivo, que puede ser un vídeo o una música, es accedido por el usuario de forma online. Para más vea: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-streaming/>.

⁸ Enlaces de las imagines utilizadas: Imagen 4, 5 y 6. https://www.elespanol.com/omicrono/20181229/ver-black-mirror-bandersnatch-dispositivo-sin-problemas/364464101_0.html.



Transmedias: cuando todos los medios hablan, es justamente cuando diversos medios con el mismo contenido canónico tienen distintas maneras de hablar. Veamos algunos otros ejemplos de Narrativas Transmedias en las imágenes abajo

Imagen 4- Transmedias en el universo de Harry Potter



Fuente: <https://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/119756745-1r-Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf>

Imagen 5- Transmedias en el universo Matrix



Fuente: <https://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/119756745-1r-Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf>

En las imágenes podemos observar claramente que un mismo tipo de producción puede estar presente en más de un medio de comunicación o interacción, sean ellos; libros, películas, videojuegos, web, cómics, animación, mercadotecnia, parques de atracciones y por último y no menos importante los contenidos generados por los usuarios y en ese último están ubicadas las *fanfics*. Creemos que el escenario presentado hasta aquí es apenas un pequeño vislumbre de las



posibilidades que los docentes de lenguas pueden apropiarse para llevar a sus clases de lenguas y volverlas más ricas y plurales y además de eso que está en sintonía con los espacios que el alumnado está inserido.

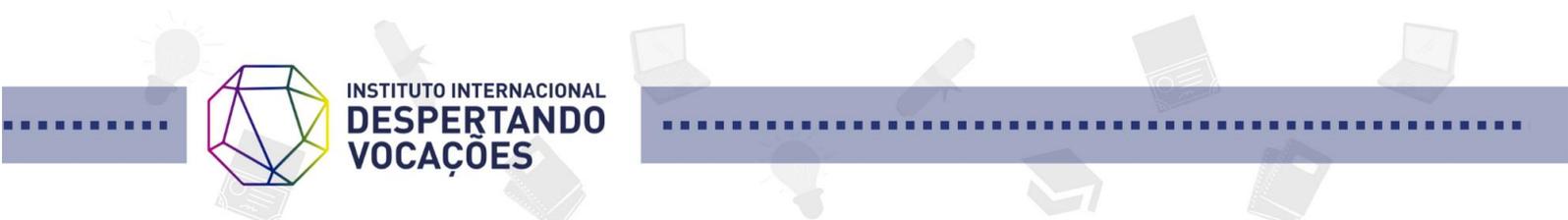
CONCLUSIONES

Llegamos al final de ese trabajo con la certeza de que cumplimos con nuestros objetivos de presentar posibilidades de actividades para las clases de E/LE como lengua extranjera en los espacios virtuales, podemos apuntar que son ideas basadas en nuestras observaciones e investigaciones de los espacios de afinidad en la plataforma analizada.

Una cuestión que no analizamos en nuestra investigación fue la vinculada a las otras prácticas letradas digitales en los espacios virtuales ubicadas en diferentes plataformas pueden contribuir para la enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua.

Dejamos acá, que, basados en esas observaciones de las posibilidades de actividades, podríamos pensar en la creación o la elaboración de un guión general para la enseñanza de segundas lenguas en los espacios virtuales para promover o servir de sugerencias para los maestros de filología, sea hispánica, portuguesa, inglesa u otras.

Para volver esas posibilidades de actividades en propuestas generales para que las clases queden más dinámicas y en sintonía con las demandas de una sociedad que camina cada vez más para la utilización de los medios digitales en los contextos educativos.



REFERENCIAS

CASSANY, Daniel. Aprender ELE (y otras L2) en contextos informales. **Confederación Académica Nipona, Española y Latinoamericana**, Barcelona, España, año 2022, v. 10-V, ed. 10, pág. 5-23, 2022. Disponible en: <https://cuadernoscanela.org/index.php/cuadernos/article/view/232/118>. Acceso en: 5 jul. 2022.

CHARTIER, R. Las revoluciones de la cultura escrita. Barcelona: Gedisa, 2018.

CHARTIER, Rocher; SCOLARI, Carlos A. Cultura Escrita y Textos en Red. 1. ed. Barcelona, España: Editora: GEDISA, 2019. p. 1-1444.

COLLADO, José Rovira. Redes sociales de lectura: del libro de caras a la LIJ 2.0. ISL Investigaciones Sobre Lectura, Universidad de Alicante, v. 1, n. 3, p. 106-122, jan. /2015. Disponible em: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/46664>. Acceso em: 10 mar. 2022.

CRESWELL, J. W. Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approach. Thousand Oaks, California: Sage, 2009.

CRESWELL, J. W.; PLANO CLARK, V. L. Designing and conducting mixed methods research. 2nd. Los Angeles: SAGE Publications, 2011.

FUENTE, C. *et al.* La educación mediática en españa: artícuLos seleccionados. 1. ed. Madrid: EDITORIAL UNIVERSITAS, S.A, 2018. p. 1-465.

GARCÍA-ROCA, Anastasio; SÁNCHEZ-FORTÚN, José Manuel. Jóvenes escritores en la red: un estudio exploratorio sobre perfiles de Wattpad. Ocnos, Universidad de Castilla-La Mancha, v. 1, n. 1, p. 1-11, nov./2019. Disponible em: https://revista.uclm.es/index.php/ocnos/article/view/ocnos_2019.18.3.1968. Acceso em: 9 mar. 2022.

GARCÍA-ROCA, Anastasio; SÁNCHEZ-FORTÚN, Y. J. M. D. A. Juvenile Literary Hypertextual Fanfiction: evolution, analysis and educational possibilities. Psychology, Society, & Education, University of Almería, v. 11, n. 2, p. 241-251, jan./2019. Disponible em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7282876.pdf>. Acceso em: 15 mar. 2022.

GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

JANKS, H. Critical literacy in teaching and research. Education enquiry, v. 4, n. 2, p. 225- 242, 2013.

KRESS, G. Multiliteracies: designs for social future. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2000.
LAMY, M.N.; HAMPEL, R. Online communication in language learning and teaching. New York: Palgrave Macmillan, 2007.



LANKSHEAR, C. & KNOBEL, M. Nuevos alfabetismos. Su práctica cotidiana y el aprendizaje en el aula (2ª ed.). Madrid: MEPSYD y Morata, 2008, 272 pp. Disponible en: < <https://br1lib.org/book/11905438/1fbd2a> >. Acceso en 09 de enero de 2022.

LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele. Novos letramentos Práticas diárias e Aprendizagem em Sala de Aula. 2. ed. EUA, New York: Imprensa Universitária Aberta, 2006. p. 1-269.

Lluch, G. (2014). Jóvenes y adolescentes hablan de lectura en la red. *Ocnos. Revista De Estudios Sobre Lectura*, (11), 7-20. https://doi.org/10.18239/ocnos_2014.11.01

PEREIRA, Sara Pereira; FILLOL, Joana Fillol; MOURA, Pedro Moura. El aprendizaje de los jóvenes con medios digitales fuera de la escuela: De lo informal a lo formal. *Comunicar*, no 58, v. XXVII, 2019 | *Revista Científica de Educomunicación*, [s. l.], v. 58, n. v. XXVII, ed. 58, p. 41-50, 1 Jan. 2019. DOI <https://doi.org/10.3916/C58-2019-04>. Disponible en < <https://www.revistacomunicar.com/index.php?&idioma=pt> > . Acceso en: 9 Jan. 2022.

RIBAS, Fernanda Costa; TAGATA, William Mineo. Novos letramentos e formação continuada de professores de inglês na rede municipal de Uberlândia . *SOLETRAS*, Uberlândia, v. 1, n. 1, p. 1-24, mai./2018. Disponível em:< <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/soletras/article/viewFile/32319/24782> > . Acceso en: 15 mar. 2022.

SÁNCHEZ-FORTÚN, José Manuel de Amo; DOMÍNGUEZ, María del Mar Ruiz. La lectura hipertextual en la formación literaria: aplicaciones didácticas. *In: SÁNCHEZ-FORTÚN, José Manuel de Amo. Literatura 2.0 en aula: Propuestas y experiencias*. Universidad de Almería: Octaedro Recursos, 2019. cap. 2, p. 21-41. ISBN 9788499215174.

SÁNCHEZ-FORTÚN, José Manuel de Amo. Nuevos modos de leer en la era digital. Departamento: Educación UAL Universidad de Almería, Madrid, p. 1/27, 2019. Disponible en: < <https://periodicos.ufes.br/poscom/article/view/32141> > Acceso en: 15 mar. 2022.

SANTOS, Raquel La Corte. O uso da tecnologia/ metodologia WebQuest em práticas pedagógicas no contexto de uma Licenciatura em Letras/Espanhol. *Caracol*, Universidade de São Paulo, año 13, v. 13, p. 56-77, 6 mar. 2017. Disponible en:< <https://www.redalyc.org/journal/5837/583766778003/html/#:~:text=Essa%20pr%C3%A1tica%20pedag%C3%B3gica%20de%20desenvolvimento,consumidores%20de%20informa%C3%A7%C3%A3o%20a%20produtores> .> Acceso en: 3 mar. 2022.

SCOLARI, Carlos Alberto. **NARRATIVAS TRANSMEDIA Cuando todos los medios cuentan**. España: Planeta de Libros, 2013. 365 p. v. 1. ISBN 978-84-234-1336-2. Disponible en <https://books.google.com/books/about/Narrativas_transmedia.html?hl=pt-BR&id=TkLbMpQbK0YC> Visitado en 01 nov. 2022.

SCOLARI, Carlos. *Hipermediaciones: Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. 1. ed. Barcelona, España: Editora: Gedisa, S.A., 2008. p. 1-304.



SCRIBNER, Sylvia; COLE, Michael. The psychology of literacy. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1981. Pp. x + 335. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/273840042_Sylvia_Scribner_and_Michael_Cole_The_psychology_of_literacy_Cambridge_Mass_Harvard_University_Press_1981_Pp_x_335> Acesso em 09 de enero de 2022.

SILVA, Elizabeth Corrêa. APLICATIVOS DIGITAIS E ENSINO-APRENDIZAGEM DE ESPANHOL/LE: um estudo com alunos do Instituto Federal do Maranhão. Orientador: BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista RODRIGUES, Sannyá Fernanda Nunes. 16-Jul-2019. 249 f. Dissertação (Mestre em Interdisciplinaridade) - Mestrado Interdisciplinar, UFMA-Maranhão, 16-Jul-2019. Disponível em: <<https://tede2.ufma.br/jspui/bitstream/tede/2854/2/Elizabeth%20Correa%20da%20Silva.pdf>> Visitado em: 11 mar. 2022.

SILVA, T. **Etnografia x Etnografia Digital.** Disponível em: <https://tarciziosilva.com.br/blog/etnografia-x-etnografia-digital/> . Acesso em: 7 dez. 2022.

