



**Revista Letras Raras**, periódico académico de Lingüística y Literatura v. 12, n. 2. 2023

**La didáctica de la lengua a través de la gamificación:  
nuevas perspectivas e innovación**

Las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se presentan como un gran desafío para los profesores. La demanda de mantenerse actualizados con las innovaciones en TIC, sumada a la necesidad de didactizar los recursos gamificados, puede convertirse en una acción compleja para aquellos que conducen los procesos de enseñanza/aprendizaje. A pesar de ser desafiantes, las TIC pueden ser aliadas poderosas para el aula. No solo permiten estrategias lúdicas de aprendizaje, sino que también activan factores neurodidácticos como la motivación, la colaboración, la autonomía y el autoaprendizaje. Los juegos pueden ser una puerta de acceso a los centros de interés de los estudiantes y profesores.

En esta línea, el dossier **La didáctica de la lengua a través de la gamificación: nuevas perspectivas e innovación**, en este segundo número del año 2023 del volumen doce de la revista académica *Revista Letras Raras*, tiene como objetivo reflexionar sobre la gamificación en el aula de lenguas extranjeras y analizar los contextos significativos de aprendizaje activados tanto por el estudiante como por el profesor.

En esta edición organizada por el profesor Rubén González Vallejo, de la Universidad de Salamanca, hay dieciséis artículos, nueve en el dossier temático y siete de temas libres, abarcando áreas como la Didáctica de lenguas, el Alfabetismo digital, la Traducción intersemiótica, los Multialfabetismos, los Géneros multimodales y la Literatura. También hay dos reseñas de relevancia para los Estudios literarios y el Alfabetismo digital, además de seis textos de creación artística.

En este contexto de innovación, estrategias y unidades didácticas personalizadas, contamos con la colaboración de investigadores en educación superior de diversas universidades e instituciones educativas, tanto de Brasil como de otros países, entre ellos: Instituto Federal do Piauí – IFPI, Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul – UEMS, Instituto Federal de Educação, Ciência e

Tecnologia do Sul de Minas Gerais - IFSul de Minas, Universidade Federal do Espírito Santo – Ufes, Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS, Universidade Católica de Pernambuco – UNICAP, Universidade Federal de Sergipe – UFS, Universidade Federal de Santa Maria – UFSM, Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, Universidade Federal do Agreste de Pernambuco – UFAPE, Universidade Estadual Paulista – UNESP, Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, Fundação de Empreendimentos Científicos e Tecnológicos – Finatec, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira - Unilab-CE, Universidade de São Paulo - USP, Universidade Federal de Viçosa – UFV, Universidade do Estado de Mato Grosso - UNEMAT, Universidade La Salle, Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, Universidad de La Sabana, Universidad de Huelva, Universidad Internacional de La Rioja, Universidad Nacional de Educación a Distancia – UNED e Universidad de Zaragoza, Universidade Aberta – Portugal – Uab.

Inicialmente, contamos con el artículo **La gamificación con videojuegos en clase de ELE: propuesta didáctica**, de Gregorio Espinar Ruiz, de la Universidad de Zaragoza, quien estudia el potencial de los videojuegos en clase de ELE a través de la creación de un librojuego digital. Con la hipótesis de que el videojuego puede ser un instrumento eficaz en la enseñanza de ELE, inicialmente el autor elabora un marco teórico recorriendo la importancia del juego y la motivación durante el aprendizaje, una introducción al videojuego y su presencia en la actualidad, y una elaboración de los conceptos más importantes para gamificar la enseñanza. Posteriormente, y consciente tanto de la irrupción y presencia de los videojuegos en la sociedad como de la importancia de elaborar actividades gamificadas que estimulen al alumnado para la adquisición de competencias lingüísticas, se propone la secuenciación de un librojuego digital con la ayuda de Google Forms.

El segundo artículo **Creatividad y aprendizaje de lenguas a través de narrativas digitales, traducción audiovisual didáctica y los Sims**, de Antonio Jesús Tinedo Rodríguez, de la Universidad Nacional de Educación a Distancia – UNED, aborda las narrativas digitales como una estrategia de gran rentabilidad para la adquisición de segundas lenguas a través de la Traducción Audiovisual Didáctica (TAD). El autor enlaza la potencialidad de los videojuegos y de la TAD y, para ello, utiliza el juego de los SIM, con el fin de crear contextos interactivos que el alumnado deba dirigir y ser capaz

de subtítular. La creación de historias propias supone trabajar un gran abanico de competencias y destrezas, más allá de las digitales, y la interacción que otorga el juego permite no solo trabajar las técnicas de doblaje y subtítulado, sino también trabajar la producción oral fuera del aula en contextos de grandes ratios.

El tercer artículo, titulado **Enseñanza basada en el juego y la gamificación en ELE: casos y proyectos**, de José Manuel Foncubierta Muriel, de la Universidad de Huelva, y de José María Rodríguez Santos, de la Universidad Internacional de La Rioja, recoge los diferentes conceptos teóricos que forman parte del juego como herramienta que posibilita el aprendizaje del alumnado a través de componentes, estrategias y recompensas. La sensación de juego y el componente narrativo otorgan un elemento enriquecedor y motivador en el alumno, el cual experimenta un tipo de aprendizaje experiencial más duradero. Todo ello, despierta la motivación y el aprendizaje activo en el alumnado, que puede ayudar también al profesor a estimularle ante contenidos que le puedan suscitar un escaso interés. Por lo tanto, la integración de actividades gamificadas representa un buen “antídoto”, como afirman los autores, ante aprendizajes rutinarios y tradicionales.

A continuación, el cuarto artículo titulado **Aplicativos e jogos digitais no processo de alfabetização escolar**, de Adriana Falqueto Lemos, Janaína Franciele do Couto Vilela y Tiele Pereira do Couto, del Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – IFSul de Minas, escoge diferentes aplicaciones y juegos digitales educativos para analizar cómo pueden ser de ayuda para los profesores durante el proceso de alfabetización. Dada la inmersión tecnológica a la que está sometido el alumnado, los recursos digitales ayudan a aumentar la atención, la motivación y la colaboración, y ello influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura y escritura. Por ello, se explica la dinámica de los juegos "Aprenda ler a escrever - Aprenda o alfabeto", "Graphogame", "Forma palavra" y "Palavra secreta", y se resalta el papel del profesor como mediador durante todo el proceso lúdico, con el fin de favorecer la interacción y proporcionar un aprendizaje significativo.

En el ámbito de los estudios sobre alfabetización digital, el quinto artículo titulado: **Repensando a gamificação a partir das contribuições dos estudos em letramentos em jogos digitais e dos Game Studies: o exemplo da atividade oral English – Games**, de Vinícius de Oliveira y Nathalia Lopes da Silva, de la Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS, presenta una

actividad gamificada que tiene por objetivo el desarrollo de la expresión oral en inglés. Inicialmente, se presenta un estudio teórico en el que se despliegan conceptos relacionados con la alfabetización de juegos digitales y estudios sobre gamificación, y luego se analiza si este puede ayudar a aumentar las mecánicas de gamificación de la actividad que se desarrolla. Por lo tanto, se trata de un artículo que pone en relación directa la teoría con la práctica, destacando que no solo las actividades gamificadas pueden integrarse con éxito en el desarrollo de las habilidades orales en inglés, sino que se nos presenta una oportunidad como profesores e investigadores para pensar en nuevas metodologías activas más críticas y en nuevos estudios de campo.

El sexto artículo **Gamificação na aprendizagem de língua espanhola**, de Aline Carolina Farias, de la Universidade Estadual da Paraíba – UEPB y Luana Bottcher Sbeghen, da Universidad de La Sabana, se centra en la práctica de juegos analógicos en clase de ELE. Debido a las dificultades que supondría el acceso a Internet en las escuelas públicas del país y, por consiguiente, el uso de juegos en formato digital, las autoras proponen un estudio sobre el impacto que tienen los juegos analógicos durante el aprendizaje de la lengua española. En sus conclusiones, se destaca que la gamificación representa una herramienta eficaz para favorecer un aprendizaje significativo y se ofrece una reflexión sobre el estado de la cuestión académico-política de la enseñanza de ELE en Brasil.

Em seguida, el séptimo artículo **As tecnologias digitais e a pedagogia dos multiletramentos: desafios para o ensino dos gêneros textuais**, de Neide Araújo Castilho Teno, Alessandra Risalde Dias y Rosely Brum Ojeda, de la Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul – UEMS, presenta un estudio teórico basado en la alfabetización y su relación con las tecnologías digitales. A través de varios autores, se perfilan los desafíos que provoca la combinación de la irrupción tecnológica y el proceso de enseñanza tradicional en el aprendizaje de la lengua portuguesa. Asimismo, se resalta que existe la necesidad de integrar ambos elementos en el currículo educativo, con el fin de dar respuesta a una sociedad cambiante y exigente que propone diferentes tipos de alfabetización, a la vez que se reflexiona sobre la enseñanza de géneros textuales.

El octavo artículo **Estratégias para a leitura multimodal: análise de inferências durante a leitura de tirinhas em espanhol**, de Liviane da Silva Martins y Francisco Welligton Borges Gomes, del Instituto Federal do Piauí – IFPI, se basa en un estudio práctico que resalta la importancia de las

estrategias de lectura de textos multimodales. Para ello, mediante un enfoque cualitativo, se han estudiado las inferencias durante la lectura de cómics de 9 estudiantes de educación secundaria de una escuela pública. Después de haber analizado sus estrategias de lectura a través de grabaciones, observaciones y diarios, encontraron que la estrategia más utilizada fue el emparejamiento de cognados, y que la combinación imagen-texto tuvo menos repercusión. Como conclusión, se afirma que el estudio de los modos semióticos en español representa un recurso eficaz para favorecer las estrategias de lectura.

Para cerrar la sección temática de este dossier, el noveno artículo titulado **A utilização do Gamification para a avaliação de língua inglesa no contexto do Ensino Superior: uma perspectiva inovadora**, de Roseli Wanderley de Araújo Serra, Roberta Varginha Ramos Caiado y Josemeiere Caetano da Silva, de la Universidade Católica de Pernambuco – UNICAP, reflexiona sobre el papel de la evaluación gamificadora que, por su función de medir los conocimientos adquiridos durante el proceso de enseñanza de lengua mediante un sistema motivador y gratificante, se convierte en una propuesta innovadora que va más allá de la evaluación tradicional. Las autoras la aplican en un experimento sobre la enseñanza de la lengua inglesa llevada a cabo en la educación superior. Como resultados, y si bien este tipo de evaluación acumula experiencias positivas, afirman que existe una falta de formación y conciencia acerca de la gamificación por parte de los profesores.

El décimo artículo que abre la sección de temas libres de este dossier, titulado **Os (meta)enunciados e o processo de construção dos sentidos no livro didático de português**, de autoría de Donizete Silva Oliveira, Leidiane Raimundo Cordeiro y Juliene da Silva Barros Gomes, de la Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, y de la Universidade Federal do Agreste de Pernambuco – UFape, teje una reflexión sobre las transformaciones que ha experimentado el libro de texto debido al reciente desarrollo tecnológico, señalando que las páginas de los libros tienen un diseño más complejo, similar al de las páginas web. Finalmente, las autoras afirman que los enunciados auxiliares desempeñan un papel crucial en la construcción de significados, permitiendo una lectura más profunda sobre el tema enseñado.

A continuación, el undécimo artículo titulado **El romance histórico contemporáneo: entre innovación, rescate y singularidad - un análisis de 'A noite da espera' (2017) de Milton Hatoum**,

escrito por Wesley Brito dos Santos y Oussama Naouar, de la Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, examina la obra mencionada, explorando la relación entre la ficción y la historia. La novela narra las memorias de un protagonista en Brasilia durante la dictadura militar brasileña, abordando conflictos emocionales y políticos. El análisis se centra en la forma en que Hatoum equilibra la ficción y la historia en la novela. La evaluación del libro se presenta en diálogo con reflexiones anteriores, buscando comprender las estrategias de escritura de Hatoum y cómo se relacionan con modelos previos y contemporáneos del romance histórico.

Aún en el campo de los estudios literarios, el duodécimo artículo **El mito del marqués de Pombal en narrativas ficticias**, escrito por Luiz Eduardo Oliveira, de la Universidade Federal de Sergipe – UFS y José Eduardo Franco, de la Universidade Aberta – Portugal, analiza las representaciones del Marqués de Pombal en la literatura y cómo contribuyen a la construcción de su imagen política, económica y cultural durante el reinado de D. José I (1750-1777). El enfoque de este artículo es investigar cómo se utilizan las representaciones del Marqués de Pombal en las novelas en las que es un personaje, examinando cómo estas obras contribuyen a crear o cuestionar su mitología.

En la misma línea literaria, el décimo tercer artículo **Pasión y prisión en Senilidad de Ítalo Svevo y Un amor de Dino Buzzati**, escrito por Ivair Carlos Castelan, de la Universidade Estadual Paulista – UNESP, destaca el diálogo entre dos narrativas de la literatura italiana que abordan relaciones amorosas de sus protagonistas. El enfoque se centra en el análisis de las relaciones amorosas de los protagonistas, que desempeñan un papel central en las historias, influyendo en la construcción de la identidad masculina. El análisis se basa en la teoría mimética del filósofo y antropólogo francés René Girard (2009).

El décimo cuarto artículo **Poseión poética: lenguaje y locura en Rey Lear**, de Angiuli Copetti de Aguiar, de la Universidade Federal de Santa Maria – UFSM, explora la centralidad del lenguaje en dicha obra, investigando cómo va más allá de ser solo un instrumento, convirtiéndose en una dimensión autónoma que interactúa con los eventos y el viaje de Lear a través de la locura. El estudio analiza discursos de diferentes personajes en tres secciones, destacando cómo la confianza excesiva de Lear en las palabras es el núcleo de su tragedia.

En el décimo quinto artículo **Del 'enano' al nanismo: las diferentes representaciones en Blancanieves**, de Valéria Sabrina Pereira y Ana Clara Amaral de Oliveira, de la Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, encontramos un análisis crítico de la evolución de la representación de los enanos desde el período romántico hasta la actualidad. Se discuten las representaciones presentes en los cuentos de hadas de los hermanos Grimm, explorando la terminología utilizada para describir personajes de baja estatura y su función narrativa basada en la teoría de Vladimir Propp. El texto también aborda varias reinterpretaciones del cuento de Blancanieves, que está ampliamente asociado con la imagen de los enanos en la cultura popular. Esto incluye adaptaciones cinematográficas de Disney y obras contemporáneas, como cómics.

Por último, el décimo sexto y último artículo de la sección de temas libres, titulado **Representaciones de niños en situación de calle en la literatura brasileña del siglo XVI al XX: travesías de un campo en (des)construcción**, escrito por Priscila Nunes Brazil, de la Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, y por Maria Thais de Oliveira Batista y Francisco Roberto Diniz Araújo, de la Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, analiza la representación de niños en condiciones de vulnerabilidad social en la literatura brasileña, especialmente aquellos que se enfrentan a la marginalización y a la falta de vivienda. La investigación se basa en una selección de autores renombrados que abordaron este tema, como Bernardo Guimarães, Machado de Assis, Aluísio de Azevedo, Jorge Amado y Guimarães Rosa. Estas obras reflejan las cuestiones sociales de sus épocas y retratan personajes marginados y sin hogar.

A continuación, la reseña **La lucha del humano hacia lo humano: la poesía de 'O ato de respirar' de Sony Labou Tansi**, escrita por Jorge Morais, de la Fundação de Empreendimentos Científicos e Tecnológicos – Finatec, presenta una reflexión crítica sobre la obra mencionada, resaltando la importancia de abordar la poesía africana con cautela y evitando clasificaciones simplistas y exotismos. Por otro lado, la reseña **El ejercicio de decir adiós en Spiritfarer**, escrita por Vinícius Ryan de Sousa Montenegro, de la Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, discute la temática de la muerte presente en el juego "Spiritfarer".

Como en los números anteriores de la revista, también contamos con textos de producciones artístico-literarias, a saber, los poemas: **O menino de vestido azul e saltos**, de la autora Jo A-mi, de

la Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira; **Ansiedade**, de Tiago Schweiger, de la Universidade de São Paulo; **O circo do mundo**, de Said Slaibi Araújo, de la Universidade Federal de Viçosa; **Salmo da injustiça**, de Renan Monezi Lemes, de la Universidade do Estado de Mato Grosso y, por último, el poema **O poeta solitário: a redescoberta da escrita e liberdade**, de Idio Fridolino Altmann, de la Universidade La Salle. Para concluir esta sección de producciones literarias, tenemos el cuento **O mentiroso**, de Emerson Patrício de Morais Filho, de la Universidade Federal de Campina Grande.

Con todos estos artículos, reseñas y producciones literarias, el estimado lector de esta segunda edición del duodécimo volumen de la Revista Letras Raras, a la cual también puede accederse mediante el código QR en nuestro nuevo [sitio web](#), podrá percibir la importancia de las reflexiones presentadas aquí, que trascienden el ámbito de las Letras. La lectura y el intercambio de estos textos pueden ayudarnos a superar barreras lingüísticas y a explorar nuevas posibilidades de investigación. Deseamos que la lectura de estos textos sea un punto de partida para nuevas perspectivas e innovaciones.

[Prof. Dr. Rubén González Vallejo \(Universidad de Salamanca, España\)](#)

El organizador del dossier: **La didáctica de la lengua a través de la gamificación: nuevas perspectivas e innovación**

[Profª. Drª. Josilene Pinheiro-Mariz \(UFCG, Brasil\)](#)

Editora-chefe da *Revista Letras Raras/LELLC* – Laboratório de Estudos de Letras e Linguagens na Contemporaneidade da Universidade Federal de Campina Grande.

[Profª. Drª. Maria Rennally S. da Silva \(UFPB, Brasil\)](#)

Editora-adjunta da *Revista Letras Raras/LELLC* – Laboratório de Estudos de Letras e Linguagens na Contemporaneidade da Universidade Federal de Campina Grande.