

INTEGRACIÓN DE NUEVOS RECURSOS TECNOLÓGICOS Y DEL MODELO AULA INVERTIDA PARA POTENCIAR LA MOTIVACIÓN Y EL APRENDIZAJE DE LITERATURA INGLESA

Julia Noelia Grasso, jgrasso@mendoza.edu.ar

Colegio Marista San Rafael / Universidad Nacional de Cuyo

Recibido: 19 de junio de 2026

Aceptado: 24 de julio de 2026

Cita recomendada: Grasso, J. (2026). Integración de nuevos recursos tecnológicos y del modelo aula invertida para potenciar la motivación y el aprendizaje de literatura inglesa. *Revista Digital Docentes Conectados*, 9(17), 59-73.



Esta obra está bajo la licencia CC BY-NC-SA 4.0. Para ver una copia de esta licencia, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Resumen

El presente artículo aborda la problemática de la desmotivación y la distancia temporal y cultural que experimentan los estudiantes de nivel secundario en programas bilingües al enfrentarse al aprendizaje de la literatura inglesa clásica, con especial énfasis en las obras del género gótico. Ante este desafío, se expone el desarrollo y la validación de una propuesta educativa innovadora que integra de manera sinérgica el modelo de aula invertida (*Flipped Classroom*) con recursos tecnológicos visuales e interactivos, tales como la Realidad Aumentada (RA) y la Realidad Virtual (RV). La metodología se sostiene sobre la premisa de que la inversión de la secuencia didáctica permite desplazar la transmisión teórica fuera del entorno escolar mediante el uso de dispositivos móviles y recursos educativos abiertos, optimizando el tiempo presencial en el aula para la aplicación activa, la producción textual, el debate crítico y el trabajo cooperativo. Los resultados de la implementación demuestran que la combinación de tecnologías inmersivas y metodologías activas impacta de forma significativamente positiva en la motivación intrínseca, la participación y el compromiso del estudiantado. Asimismo, el enfoque metodológico adoptado mitiga las brechas de infraestructura institucional al capitalizar los recursos tecnológicos del hogar, validando una estrategia didáctica que democratiza el acceso al aprendizaje inmersivo, promueve la autonomía estudiantil y favorece una comprensión profunda, contextualizada y estéticamente significativa de los textos literarios clásicos en escenarios educativos digitales contemporáneos.

Palabras clave:

Aula Invertida, Tecnologías Emergentes, Literatura Inglesa, Aprendizaje, Motivación.

Abstract

This article addresses the challenges of demotivation and the temporal and cultural distance experienced by high school students in bilingual programs

when learning classic English literature, with a specific focus on Gothic literature. In response to this issue, the development and validation of an innovative educational proposal are presented, which synergistically integrates the Flipped Classroom model with visual and interactive technological resources, such as Augmented Reality (AR) and Virtual Reality (VR). The methodology is based on the premise that inverting the traditional teaching sequence shifts theoretical transmission outside the school environment through mobile devices and open educational resources, thereby optimizing in-class time for active application, textual production, critical debate, and cooperative work. The results of the implementation demonstrate that the combination of immersive technologies and active methodologies has a significantly positive impact on students' intrinsic motivation, participation, and commitment. Furthermore, the methodological approach mitigates institutional infrastructure gaps by capitalizing on home technological resources, validating a didactic strategy that democratizes access to immersive learning, promotes student autonomy, and fosters a deep, contextualized, and aesthetically meaningful understanding of classic literary texts within contemporary digital educational settings.

Key Words:

Flipped Classroom, Emerging Technologies, English Literature, Learning, Motivation.

Introducción

La enseñanza de la literatura inglesa en la educación secundaria obligatoria y bilingüe constituye un eje fundamental para el desarrollo lingüístico, la apreciación multicultural y el pensamiento crítico de los educandos. No obstante, los enfoques tradicionales de transmisión pasiva de contenidos suelen generar un marcado desinterés en las aulas contemporáneas. De acuerdo con Rosenblatt (1994), la lectura literaria es un proceso transaccional donde el significado surge de la interrelación entre el texto y la interpretación personal del lector. Por consiguiente, resulta imperativo que los docentes diseñen estrategias pedagógicas que promuevan una conexión emocional, estética y asociativa directa con los textos clásicos, superando la mera extracción eferente de información histórica o gramatical. En la imagen 00 se plantea un resumen general de este trabajo.



La distancia temporal, lingüística y cultural propia de obras del siglo XIX (como las pertenecientes al género gótico o al Romanticismo) suele percibirse por el alumnado de nivel secundario como una barrera abstracta e irrelevante para sus realidades cotidianas (Karpova, 2020). En este escenario, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) emergen como recursos mediadores de gran valor, capaces de reconfigurar los entornos de aprendizaje y ofrecer andamiajes dinámicos (Shedadeh, 2004). La introducción de tecnologías emergentes visuales e interactivas como la Realidad Virtual (RV) y la Realidad Aumentada (RA) posibilita entornos de aprendizaje multisensoriales que permiten a los estudiantes explorar de forma inmersiva los escenarios, visualizar personajes en tres dimensiones y contextualizar geográficamente los hitos históricos de la literatura anglosajona (Dooly et al., 2024; Ordóñez, 2020) como se puede observar en la imagen 1, un modelo de cómo las tecnologías emergentes se pueden utilizar en la literatura gótica.



Sin embargo, la adopción de estas tecnologías inmersivas suele verse limitada en el contexto latinoamericano por las restricciones presupuestarias y la falta de infraestructura de conectividad avanzada dentro de los establecimientos escolares. Para solventar este obstáculo, el modelo pedagógico del Aula Invertida (Flipped Classroom) ofrece una reestructuración de la secuencia didáctica tradicional (Bergmann & Sams, 2012). Al desplazar la fase de instrucción conceptual e indagación exploratoria fuera del aula a través de recursos digitales abiertos y multiplataforma, se capitalizan los dispositivos tecnológicos móviles con los que ya cuentan los estudiantes en sus hogares. De esta forma, se optimiza el valioso espacio presencial en el aula para la interacción social, la resolución cooperativa de dudas y el desarrollo de habilidades cognitivas de orden superior (análisis, evaluación y creación) mediante dinámicas interactivas mediadas por el docente (Castillo et al., 2023).

Desarrollo

Planteamiento del Problema y Contexto Educativo

La experiencia de investigación-acción que sustenta el presente trabajo se sitúa en el cuarto año de la modalidad bilingüe del Colegio Marista San Rafael, localizado en la ciudad de San Rafael, Mendoza. El curso analizado está integrado por un grupo heterogéneo de 27 estudiantes cuyas edades oscilan entre los 16 y 17 años. El diseño curricular del espacio de literatura inglesa bilingüe estipula el abordaje de textos clásicos complejos de los movimientos romántico y gótico, tales como *Cumbres Borrascosas*, *Drácula*, *Carmilla* y *La Abadía de Northanger*.

A pesar de contar con una infraestructura básica aceptable dentro de la institución —consistente en una sala de informática con 20 ordenadores con acceso a internet, proyectores multimedia y la plataforma institucional Google Classroom—, el diagnóstico inicial evidenció un preocupante desinterés y apatía generalizada por parte del estudiantado hacia los textos

clásicos asignados. Los jóvenes manifestaban serias dificultades para encontrar resonancia emocional en las lecturas, motivadas principalmente por el lenguaje arcaico y el desfase cultural de los contextos narrados, lo que convertía la práctica lectora en una obligación escolar monótona y ajena a su cultura digital.

Una encuesta de diagnóstico realizada previamente a directivos, docentes y estudiantes de la institución reveló que, si bien el 100% de los profesores deseaba implementar tecnologías inmersivas para potenciar la motivación, el 75% requería capacitación técnica previa y los directivos manifestaban inquietud por los elevados costos de equipamiento y software. Paralelamente, el 100% de los estudiantes expresó entusiasmo hacia los entornos lúdicos digitales y un 90% manifestó el deseo de utilizar visores de RV para sumergirse en escenarios literarios. Con el fin de armonizar los intereses lúdico-digitales de los alumnos con los objetivos del diseño pedagógico institucional, y eludiendo las limitaciones presupuestarias, se diseñó la propuesta de intervención basada en el Aula Invertida y los Recursos Educativos Abiertos (REA).

Objetivos

Objetivo General:

Desarrollar e implementar una propuesta educativa basada en el modelo de aula invertida que integre recursos tecnológicos visuales e interactivos para fomentar la motivación intrínseca y mejorar el aprendizaje significativo de la literatura inglesa clásica en estudiantes de nivel secundario bilingüe.

Objetivos Específicos:

1. Identificar las principales barreras metodológicas y las dificultades de comprensión que experimenta el alumnado ante la lectura de textos clásicos góticos.

2. Diseñar y seleccionar recursos digitales y didácticos abiertos utilizando tecnologías multimedia, Realidad Aumentada y Realidad Virtual.

3. Planificar e instrumentar una secuencia didáctica bajo el modelo de Aula Invertida, promoviendo el aprendizaje autónomo fuera de la escuela y la colaboración activa intra-aula.

4. Evaluar el impacto de la intervención sobre la motivación, la persistencia voluntaria y el nivel de comprensión lectora de los educandos.

Marco Teórico y Enfoques Metodológicos

El Género Gótico y el Análisis Literario en el Aula Bilingüe

La enseñanza de la literatura en segundas lenguas provee un marco lingüístico rico que potencia simultáneamente la producción y la competencia intercultural (Borges & Vázquez, 1999). Dentro del Romanticismo decimonónico, el género gótico se caracteriza por la configuración de atmósferas oscuras, sombrías y opresivas donde lo sobrenatural y lo irracional desafían las fronteras de la lógica de los personajes (Botting, 1996; Eagleton, 2003). La imagen 2 muestra un pequeño resumen de características del género gótico.



Para desentrañar estas complejas narrativas, el diseño didáctico clásico requiere el uso de diagramas de trama (*plot diagrams*), así como la identificación minuciosa de temas universales, símbolos y presagios (*foreshadowings*) (Abrams & Harpham, 2015; Freytag, 1900). La obra *La Abadía de Northanger* de Jane Austen adquiere un valor pedagógico singular, ya que funciona como una parodia irónica que satiriza los propios clichés y arquetipos del terror gótico, ofreciendo un espacio ideal para el fomento de la lectura crítica y la deconstrucción textual (Punter, 2012).

Motivación y Aprendizaje Significativo Mediado por TIC

De acuerdo con la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan (2000), la motivación se desplaza en un continuo entre lo extrínseco y lo intrínseco, siendo esta última la que garantiza un compromiso cognitivo duradero. Ausubel (1983), en su Teoría del Aprendizaje Significativo, postula que para que la asimilación conceptual ocurra, el estudiante debe poseer una "disposición para el aprendizaje", vinculando de manera sustancial la nueva información con sus estructuras cognoscitivas previas. En el contexto bilingüe, los entornos de aprendizaje activos y las herramientas multimodales (como podcasts, narraciones transmedia y activadores interactivos) funcionan como el andamiaje (*scaffolding*) necesario para que el docente mediador reduzca la frustración cognitiva provocada por el lenguaje arcaico, despertando un interés genuino y una mentalidad de crecimiento ante el desafío lingüístico (Bonwell & Eison, 1991; Dweck, 2006).

Propuesta Didáctica e Implementación de la Experiencia

La secuencia de intervención se estructuró a partir de la novela *La Abadía de Northanger* de Jane Austen y se operativizó mediante la articulación del modelo de Aula Invertida en dos fases interconectadas:

Fase de Trabajo Autónomo (Fuera del Aula)

Los estudiantes iniciaban el abordaje didáctico de manera asincrónica en sus hogares a través de la plataforma Google Classroom institucional. Para guiar este proceso, la docente desarrolló un sitio web integrador (Google Site) titulado "*Northanger Abbey - A Technological Approach*", al cual se puede acceder a través del siguiente link: <https://sites.google.com/maristasanrafael.org.ar/northangerabbeyunit?usp=sharing> Desde este espacio virtual, los estudiantes accedían de forma personalizada a los siguientes recursos interactivos y multimedia:

- **Lectura Multimodal:** Acceso al texto digitalizado libre de derechos de autor mediante la biblioteca abierta *Project Gutenberg*.
- **Exploración en Realidad Virtual (RV):** Mediante el empleo de vídeos 360° y recorridos tridimensionales interactivos no inmersivos (o inmersivos a través de visores de RV económicos contruidos de forma casera por los propios alumnos con cartón y lentes biconvexas), el alumnado realizó tours virtuales detallados por la casa museo de Jane Austen en Chawton y los baños termales romanos de la ciudad de Bath, escenarios reales donde se desenvuelve la trama de la novela.
- **Interacción de Realidad Aumentada (RA):** Utilización de marcadores y códigos QR impresos en guías de estudio físicas que, al ser escaneados con los dispositivos móviles de los alumnos, proyectaban de forma interactiva la línea del tiempo de los movimientos literarios, biografías animadas de la autora y mapas conceptuales dinámicos sobre las características estructurales de la novela gótica.

Fase de Aprendizaje Activo (Dentro del Aula Presencial)

Al haber realizado la exploración inicial y la apropiación contextual en el hogar a su propio ritmo, el tiempo presencial en el aula se liberó por completo de las exposiciones teóricas magistrales. Las sesiones presenciales se transformaron en talleres prácticos cooperativos centrados en los siguientes ejes de producción:

- **Debates Críticos y Mesas Redondas:** Discusión colectiva en idioma inglés en torno a los dilemas morales de la protagonista, analizando críticamente el contraste entre la fantasía romántica de la heroína gótica y las convenciones sociales de la época de la Regencia.
- **Construcción del Diagrama de Trama:** Trabajo grupal colaborativo en ordenadores para mapear el clímax, los presagios y la resolución del conflicto de la obra.
- **Cultura Participativa (Narrativa Transmedia):** Creación y redacción de relatos derivados (*fan fiction*), diarios íntimos ficticios de los personajes y guiones adaptados, fomentando la expresión escrita avanzada y la creatividad lingüística en una segunda lengua.

Resultados y Evaluación de Impacto

Para evaluar la efectividad de la innovación didáctica se implementaron tres instrumentos metodológicos de recolección de datos: una Guía de registro de observación docente, el cuestionario estandarizado de inmersión *Presence Questionnaire For Virtual Reality* y una encuesta cuantitativa de análisis final administrada mediante Google Forms.

Los resultados arrojaron que la combinación del modelo invertido con las tecnologías inmersivas incrementó sustancialmente los niveles de atención y motivación intrínseca en el 100% de los estudiantes del curso. Los

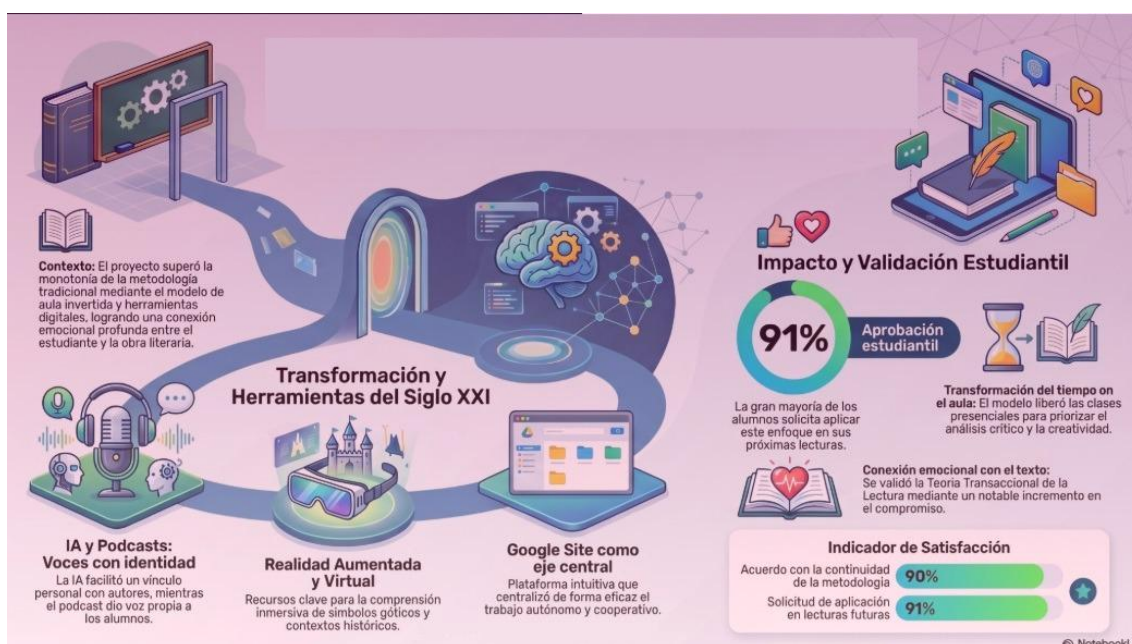
datos del Presence Questionnaire demostraron que los tours virtuales en 360º de Bath y Chawton generaron un elevado índice de realismo y "sensación de presencia", lo cual resultó determinante para que los estudiantes logaran una contextualización geográfica e histórica óptima. Esta inmersión visual actuó como un andamiaje cognitivo eficaz: al regresar al texto escrito, los estudiantes manifestaron comprender con mayor fluidez las descripciones espaciales y los comportamientos de los personajes de Austen, reduciendo notablemente la histórica brecha de apatía lectora.

En lo referente al rendimiento académico y competencias de lectocomprensión, las producciones escritas grupales evidenciaron una asimilación profunda de las estructuras del género gótico y de las figuras literarias complejas (como los símbolos y presagios). Finalmente, la dinámica de Aula Invertida demostró ser una solución viable para solventar las disparidades de infraestructura, permitiendo que aquellos alumnos que no contaban con conectividad continua resolvieran la visualización multimedia de forma flexible y autónoma según sus tiempos individuales.

Conclusiones

La implementación de la presente propuesta educativa permite concluir que la integración estratégica de la Realidad Aumentada, la Realidad Virtual y el modelo pedagógico de Aula Invertida constituye una alternativa pedagógica altamente eficaz e innovadora para la enseñanza de la literatura inglesa clásica en entornos de educación bilingüe contemporánea.

La investigación-acción demuestra que las limitaciones económicas e institucionales de infraestructura tecnológica pueden ser sorteadas con éxito mediante un diseño tecnopedagógico flexible fundamentado en el uso de Recursos Educativos Abiertos y en el aprovechamiento de los dispositivos móviles cotidianos. Al modificar el rol clásico del docente hacia el de un facilitador y andamio del proceso, y al otorgar al estudiante el control sobre su propio ritmo de aprendizaje asincrónico, se transforma el aula en un taller interactivo de co-construcción de significados literarios. Este enfoque no solo optimiza el rendimiento y la competencia lingüística en inglés, sino que resitúa a la literatura clásica como un espacio lúdico, estéticamente valioso y culturalmente significativo para los jóvenes prosumidores de la era digital. La imagen 3 es una representación gráfica de los resultados arrojados.



Referencias Bibliográficas

Abrams, M. H., & Harpham, G. (2015). *A Glossary of Literary Terms*. Cengage Learning.

- Abeyssekera, L., & Dawson, P. (2015). Motivation and cognitive load in the flipped classroom: definition, rationale and a call for research. *Higher Education Research & Development*, 34(1), 1-14.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Talk to Every Student in Every Class Every Day*. International Society for Technology in Education.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. George Washington University.
- Borges, F., & Vázquez, M. (1999). La utilización de textos literarios en la clase de lengua extranjera. *Didáctica (Lengua y Literatura)*, 11, 45-62.
- Botting, F. (1996). *Gothic*. Routledge.
- Castillo, J., et al. (2023). El aula invertida como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias de pensamiento superior. *Revista Digital de Educación Innovadora*, 5(2), 130-145.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Dooly, M., et al. (2024). Immersive technologies in the foreign language classroom: Virtual and Augmented Reality applications. *Language Learning & Technology*, 28(1), 88-105.
- Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The New Psychology of Success*. Random House.
- Eagleton, T. (2003). *Sweet Violence: The Idea of the Tragic*. Blackwell.
- Freytag, G. (1900). *Freytag's Technique of the Drama: An Exposition of Dramatic Composition and Art*. Scott, Foresman and Company.

- Karpova, L. (2020). Decontextualization of classic literature in modern secondary education. *Journal of Literary Pedagogy*, 14(3), 40-55.
- Ordóñez, X. (2020). Entornos inmersivos y no inmersivos mediante vídeos 360: Potencial didáctico de la RV. *Tecnología y Sociedad*, 22(4), 201-215.
- Punter, D. (2012). *A New Companion to The Gothic*. Wiley-Blackwell.
- Rosenblatt, L. M. (1994). *The Reader, the Text, the Poem: The Transactional Theory of the Literary Work*. Southern Illinois University Press.
- Shedadeh, A. (2004). Computer-mediated communication and its effects on foreign language acquisition. *Classroom Technologies*, 18(2), 112-128.