



recurso

## Tres ABP para vivir la literatura

Por Eveling Egas  
([eaegas@einstein.k12.ec](mailto:eaegas@einstein.k12.ec))

Nuestros estudiantes en la actualidad están expuestos a la tecnología constantemente, por lo que los maestros debemos tener la capacidad de imaginar y crear actividades que compitan con todos esos estímulos tecnológicos. En Lengua y Literatura se han identificado algunas deficiencias en el desarrollo de las principales habilidades que demanda la asignatura.

Estos problemas se han ido acentuando debido a la inmediatez que brindan las redes sociales, así como la experiencia de la pandemia de Covid-19 (El Economista, 2021). A continuación, algunas opciones de recursos a través del ABP para lograr un aprendizaje significativo y trascendente en la vida de los estudiantes. En este recurso académico se han desarrollado algunas opciones que se pueden implementar en las clases, y que ayudan en el análisis de textos, organización de ideas, producción de textos y uso apropiado de la lengua, todo con el propósito final de llevar a cabo un proyecto o de solventar un problema.

El ABP se enfoca en que los estudiantes resuelvan problemas de la vida real y también que aprendan de manera activa, obteniendo un producto final que demuestre el

desarrollo de las habilidades propuestas. Según Sánchez y Ojeda (2022), el maestro es el poseedor del conocimiento, el cual debe ser transmitido de una manera activa y, sobre todo, significativa.

Está en sus manos que el proyecto cumpla con los objetivos planteados; asimismo, estar pendiente de la organización de los tiempos de desarrollo, aportar con fuentes de información que les ayude a los estudiantes en su ABP y, finalmente, hacer que todo lo anterior se condense de tal manera, que lleve a los educandos a ser los protagonistas de su aprendizaje.

En el ABP, el estudiante debe ser quien reconozca los problemas que puede resolver o una propuesta que muestre su aprendizaje significativo (Sánchez & Ojeda, 2022).

**ABP:** El viaje del héroe

**Objetivo:** Crear una historia con el concepto del viaje del héroe, con personajes históricos de la ciencia.

**Desarrollo:**

A través de la plataforma de Story Bird, el maestro plantea una propuesta de creación de textos narrativos que aborden el “viaje del

héroe”, que plantea Joseph Campbell, donde la historia se convierte en una representación circular de personajes que tienen una identidad cotidiana y cercana a la realidad (Ramos, 2017). De esta manera, los estudiantes incursionan en el desarrollo de su propia historia y utilizan elementos literarios, como el tema, las ideas, los personajes, el ámbito, los espacios, el tiempo, etc.

Adicionalmente, se integran los valores que debe tener el héroe para que el ABP incursione interdisciplinariamente en el área de humanidades. Finalmente, se pide que los personajes sean históricos y que hayan aportado a la ciencia, de manera que deberán investigar acerca de los mismos en la historia y la ciencia.

**Producto:** Cuento ilustrado y creado por el estudiante, historia contada con su estilo propio.

**ABP:** Gamificando a Homero

**Objetivo:** Reconocer los principales eventos de La Ilíada o de La Odisea, de Homero, y plasmarlos a través del juego.

**Desarrollo:**

Para los estudiantes suele ser confuso comprender el desarrollo de los eventos de ambas tragedias

griegas y, por lo tanto, la comprensión temática también se complica. En tal virtud, se plantea que luego de leer cualquiera de las obras mencionadas, los estudiantes se reúnan en grupos y compartan ideas acerca del transcurso de los eventos y su trascendencia en la trama de los personajes.

Para un aprendizaje significativo, deben ponerse de acuerdo sobre los eventos trascendentales y su mensaje respecto a los problemas de la vida real. Luego de ese proceso de reflexión, los estudiantes deben plantear la manera en que esos eventos se conviertan en juegos de mesa, y que permitan comprender cómo esos eventos se concatenan para la comprensión de la trama de la obra.

Para este producto pueden utilizar materiales de reciclaje, como tapas, granos secos u otros, que pueden ser las fichas del tablero. Este proceso creativo implica al área de arte, que les ayuda a afianzar las conexiones artísticas. Al finalizar el tablero deben realizar un vídeo de cinco minutos, que demuestre el funcionamiento de su juego y que recopile los principales eventos de las obras que se estudiaron previamente.

**Producto:** Juego de mesa con los eventos trascendentales de las obras de Homero

**ABP:** Textos no literarios

**Objetivo:** Identificar las características de textos no literarios, reproducirlos y compararlos entre sí.

**Desarrollo:**

Otra evidencia clara es que los estudiantes actualmente no discriminan los tipos de textos no

literarios, debido a la falta de práctica y relacionamiento con los mismos. Para esto, se puede poner en marcha el ABP de textos no literarios. Se reparte la clase en grupos pequeños, y a cada grupo se le otorga un tipo de texto no literario específico.

Con ello, se les permite indagar acerca de todas sus características y partes para que se apropien de él. Posteriormente, se mezclan los grupos, y los estudiantes comparten sus experiencias entre sí para finalmente ser capaces de producir su propio producto. Estos textos se colocan en un sitio web creado para la clase, de forma que todos puedan visitarlo y revisar los textos que se lograron en el proyecto.

**Producto:** Sitio web de textos no literarios

**ABP:** Te cuento un cuento

**Objetivo:** Crear y narrar un cuento para estudiantes con NEE.

**Desarrollo:**

La lectura en voz alta también es esencial en el desarrollo comunicativo de los educandos, y qué mejor que esa práctica tenga un fin de ayuda a otras personas. En este ABP se brinda a los educandos estímulos específicos para que sean capaces de conectar con su imaginación y puedan escribir sus propias historias. En el segundo momento del proyecto se realiza una coevaluación, para que sean sus pares quienes se conviertan en los editores de sus cuentos. Una vez pulida la historia, se realiza la narración en voz alta para grabarla y convertirla en un archivo mp3. Finalmente, estos recursos son compartidos con estudiantes de NEE como dislexia, o problemas de la vista que

impiden la lectura.

Al finalizar el proyecto, los estudiantes realizan un proceso de reflexión sobre la importancia de estar atentos a otras realidades de aprendizaje.

**Producto:** Audiocuentos

Está comprobado científicamente que la interacción del estudiante con la escritura y la literatura desarrolla y afianza habilidades de escritura. Su desempeño ortográfico mejora notablemente mientras más lee, y de manera consciente o inconsciente emula su escritura de los estímulos a los que se le expone.

Es fundamental que seamos capaces de crear actividades que mantengan su interés para que su nivel de comprensión lectora se vea beneficiado, y que su capacidad de comunicación también se desarrolle. Los recursos presentados se pueden adaptar a cualquier contenido de la materia de Lengua y Literatura; todo depende de la imaginación y flexibilización del maestro que quiera ponerlos en marcha.

## Referencias

- El Economista. (2021, marzo 15). *La pandemia pone a prueba a un sistema educativo en el que más del 50 % de los problemas de aprendizaje se deben a una falta de comprensión lectora*. Ecoaula. El Economista. <https://www.economista.es/ecoaula/noticias/11104496/03/21/La-pandemia-pone-a-prueba-a-un-sistema-educativo-en-el-que-mas-del-50-de-los-problemas-de-aprendizaje-se-deben-a-una-falta-de-comprension-lectora.html>
- Ramos, A. C. (2017). El viaje del héroe campbelliano. *Facultat d'Humanitats. Universitat Pompeu Fabra*, 24 - 38.
- Sanchez, D. & Ojeda, D. (2022 octubre). *Una definición de ABP*. Thing link. [https://formacion.intel.es/pluginfile.php/48240/mod\\_imscp/content/2/una\\_definicion\\_de\\_abp.html](https://formacion.intel.es/pluginfile.php/48240/mod_imscp/content/2/una_definicion_de_abp.html)