

Aventuras Didácticas para la clase de Español Lengua Extranjera: “A la búsqueda de las vanguardias europeas”

Lourdes Ballesteros Martín

Asesora lingüística en el IESO Pinar de Salomón de Aguas Nuevas (Albacete)

lourdesb@jccm.es

Resumen

Este artículo presenta por primera vez una Aventura Didáctica Digital (AvD) siguiendo las indicaciones del *Marco común europeo de referencia para las lenguas* para la enseñanza del Español Lengua Extranjera.

Esta AvD que se adapta a diferentes contextos y que tiene un carácter integrador, desarrolla al mismo tiempo diferentes competencias básicas siempre desde el “saber hacer”, promoviendo una identidad cultural europea gracias a las experiencias lingüísticas e interculturales que se desarrollan a lo largo de toda la actividad.

Palabras clave: Aventura didáctica, Competencias básicas, Google Eart, ELE.

1. Aventura didáctica: Tema y metodología

El término *Aventura didáctica (AvD)* fue utilizado por primera vez por José Córcoles y María Nieves Carralero en un artículo publicado en el número 55 de *QuadernsDigitals.net* en noviembre de 2008. La principal característica de una AvD es su hibridación entre *webquest* y *libro de juego*. Según explican dichos autores, “*la AvD es un recurso esencialmente digital, basado en contenidos online. Es una investigación guiada, compuesta por varias páginas, accedidas secuencialmente. Tiene un inicio, un nudo y un desenlace. Esto constituye el término aventura. El alumno desempeña un rol claro y definido en la actividad. Se mete en el papel de un personaje, para vivir mejor las decisiones que se tomen y contestar a las preguntas planteadas con mayor implicación y rigor. De aquí, lo de didáctica*”.

Una vez explicada la definición de AvD, vamos a tratar de adaptar este recurso digital a la enseñanza de ELE teniendo en cuenta las indicaciones del *Marco europeo de referencia de las lenguas*. Para ello y a modo de ejemplo, desarrollaremos una aventura didáctica cuyo objetivo sea el estudio de los poetas vanguardistas europeos de principios del siglo XX, uno de los movimientos artísticos más rompedores de todos los tiempos. En esta AvD el alumno se convierte en el protagonista con autonomía en su propio aprendizaje, un aprendizaje que puede continuar desarrollando a lo largo de toda la vida en contextos diferentes, que adquiere una dimensión intercultural y plurilingüística y donde puede autoevaluarse.

Lo primero que tenemos que hacer antes de diseñar nuestra AvD es identificar a quien va dirigida la misma. En este caso, la AvD está orientada a un grupo de adultos de 15 personas con un nivel B2 de ELE. Esto justifica el nivel de las actividades, que se soliciten tareas en grupo y una presentación final en el que podrá participar todo el alumnado del centro. El enfoque metodológico sigue las orientaciones del *Marco común europeo de referencia* integrando las posibilidades de Internet como recurso didáctico y teniendo en cuenta el desarrollo de actividades dinámicas y variadas que crean contextos comunicativos en los que el estudiante pone en práctica los conocimientos que va adquiriendo. Entre es-

tas actividades que desarrollan competencias utilizando como recurso las TIC, se encuentran actividades de comprensión oral y escrita, de interacción oral y escrita y de expresión oral y escrita. El fin último es la creación de una tarea donde se ponen en práctica los contenidos vistos a lo largo de esta aventura didáctica y cuya finalidad es introducir el resultado en un contexto comunicativo real. De este modo, el estudiante habrá aprendido a utilizar herramientas lingüísticas y comunicativas y será capaz de plasmar ese conocimiento en una actividad real. Por último, y gracias al contenido cultural específico que se trabaja en esta aventura, se puede plantear la enseñanza del español como lengua extranjera en correlación con otras áreas como son la geografía, el arte, la historia y la literatura.

2. Características de los alumnos

Esta aventura didáctica está pensada para alumnos, tanto adultos como estudiantes de Educación Secundaria, que tengan un nivel de lengua B2 y que quieran adquirir el nivel C1 del Marco común europeo. Tendrán, pues, conocimientos y experiencias previas sobre la lengua, la cultura y la literatura en lengua española y gracias a estas actividades y a la tarea final los estudiantes podrán re-activar esos conocimientos y experiencias anteriores para construir sobre ellos nuevos recursos lingüísticos con el fin tener una visión más cercana de los movimientos artísticos del siglo XX.

3. Planteamiento de la AvD

Tarea final

La tarea final juega un papel clave en el desarrollo de la AvD. Es muy importante que el alumnado la conozca desde el principio de la actividad. Siguiendo con nuestro ejemplo, la tarea final de la AvD que proponemos sería:

Realizar una exposición sobre los movimientos artísticos de principios del siglo XX en el centro educativo de los alumnos o en la Casa de la cultura del barrio en el que viven. Esta tarea final implica la producción de diferentes tipos textuales que sirven para difundir, organizar y publicitar la exposición.

Tiempo estimado

Hay que determinar el tiempo de duración de la AvD con el fin de que los estudiantes se fijen metas en el tiempo. Continuando con el ejemplo, esta actividad puede desarrollarse durante el segundo trimestre del curso y se trabajará en dos sesiones de una hora una vez por semana. En concreto, se dedicarán a la AvD unas 34 horas lectivas.

Actividades comunicativas

El aprendiente-usuario de una lengua desarrolla competencias, es decir, conocimientos, habilidades y actitudes, que pone en juego durante su activación estratégica durante la actuación lingüística o realización de actividades comunicativas de la lengua. Estas actividades pueden ser de comprensión, de interacción y de expresión todas ellas orales y escritas. A continuación señalaré algunos ejemplos de estas actividades relacionados con las vanguardias europeas del siglo XX.

- *De comprensión oral y escrita:*

- a) *Comprender textos largos y complejos de carácter literario o basados en hechos, apreciando distinciones de estilo.*
- b) *Seleccionar información de dichos textos.*
- c) *Comprender documentales y películas.*

- *De interacción oral y escrita:*

- a) *Expresar ideas y opiniones intercambiando información.*
- b) *Hacer hipótesis, propuestas y sugerencias.*
- c) *Reformular las ideas del interlocutor para confirmar la comprensión.*

- *De expresión oral y escrita:*

- a) *Enriquecer el léxico con terminología precisa y frases hechas.*
- b) *Ser capaz de describir personas y lugares en el pasado.*
- c) *Ser capaz de describir situaciones con duración y hechos en el pasado.*
- d) *Redactar textos que cuenten la vida de autores junto con los principales rasgos de las corrientes artísticas a las que pertenecen.*
- e) *Presentar descripciones claras y detalladas sobre las vanguardias literarias desarrollando ideas concretas y terminando con una conclusión adecuada.*

Recursos lingüísticos

En la AvD se pueden trabajar todo tipo de recursos lingüísticos teniendo siempre en cuenta el nivel del alumnado y las competencias que queremos desarrollar. Como ejemplo citaremos algunos recursos lingüísticos para nuestra AvD:

- *Usos de pasados de modo indicativo: pretérito imperfecto, pretérito indefinido, pretérito perfecto, pretérito pluscuamperfecto.*
- *Expresiones temporales correspondientes a cada uno de los tiempos del pasado del modo indicativo.*
- *Conocer los diferentes tipos de textos que pueden relatar una secuencia histórica.*
- *Hacer uso de la lengua apelando al interlocutor.*

Aspectos socioculturales

Gracias a los aspectos socioculturales se promueve el interés por entender al otro en su lengua y su cultura, por aprender a pensar de nuevo mediante prácticas discursivas en las que los estudiantes van creando conjuntamente significados. Para la AvD que estamos desarrollando, podemos indicar:

- *Valorar los movimientos artísticos de principios del siglo XX.*
- *Conocer un periodo específico de la historia de Europa.*
- *Conocer autores y valorar sus obras.*
- *Motivar la creación de composiciones poéticas.*

Valores

Los valores están directamente relacionados con el desarrollo de la competencia existencial (saber ser). En esta AvD podríamos:

- *Fomentar el espíritu creativo.*
- *Fomentar el trabajo en equipo.*

- *Desarrollar el gusto por el trabajo bien hecho.*

4. Consignas para el desarrollo de la AvD

Es necesario que el desarrollo de una AvD contemple una serie de consignas que sirvan de guía a los alumnos participantes. Siguiendo con nuestro ejemplo, podemos señalar lo siguiente:

La tarea debe ser abordada en grupos de entre 3 y 5 personas.

Para la correcta realización de las tareas se necesita tener instalado en el ordenador la aplicación [Google Earth](#).

A lo largo de la aventura, se plantearán diferentes preguntas numeradas. Es recomendable copiar los enunciados de esas preguntas en papel o en un fichero de texto en el ordenador (Bloc de notas o Word o cualquier otro).

Se deben contestar las preguntas de la manera más precisa y detallada posible. Al final de cada tarea habrá una pregunta final para comentar o debatir en clase.

Las preguntas se entregarán al profesor una vez terminada la tarea.

Una vez especificadas las consignas, podemos ya comenzar a desarrollar la AvD.

Aventura Didáctica Digital para ELE

Capítulo I

Introducción a la aventura

La introducción juega un papel clave en el desarrollado de la AvD porque nos va a servir para motivar y despertar el interés entre los aprendientes. Es importante que se utilicen imágenes y otros recursos para darle mayor fuerza al texto. Siguiendo con nuestro ejemplo:

El director/a del centro en el que estudias te ha seleccionado a ti y a un grupo de compañeros de tu clase para que organicéis una exposición sobre los movimientos vanguardistas europeos que se inaugurará el 27 de abril en la Casa de la Cultura que hay cerca del centro. Para ello, y gracias a las orientaciones de tu profesor/a de español, vais a sumergiros en el ambiente cultural de principios del siglo XX para conocer los lugares y los autores europeos más importantes de esta experiencia artística.



PÁGINA DE ORIGEN DE
IMAGEN: <http://mediatheek.thinkquest.nl/~llb091/index3.php>

Continuar...

Capítulo II

Los capítulos tienen que tener títulos sugerentes y deben seguir un orden lineal. Los textos deben continuar siendo atractivos para captar la atención y el interés de los aprendientes. Siguiendo con el ejemplo:

Una misión por cumplir

La misión que te han encargado es difícil por lo que buscas la colaboración de tus profesores/as y compañeros/as de clase.

Con la ayuda de tus compañeros y otros medios del siglo XXI (PDA con acceso a Internet, cámara digital y dinero suficiente) emprendéis la aventura.

A partir de aquí comienza tu propia aventura y tienes la suerte de contar con tus compañeros de grupo. Tú y tu grupo sois los verdaderos actores de esta aventura. ¡Suerte!

Continuar...

Capítulo III

El profesor debe orientar y guiar el aprendizaje de su grupo y fomentar la colaboración de los estudiantes. Sigamos con el ejemplo:

Estudio del tema: ¿Qué son las vanguardias?

Lo primero que debéis hacer antes de tomar ninguna decisión es saber qué lugares y qué autores debéis conocer. Sólo sabéis el nombre de la corriente literaria, por lo que es necesario conocer algo más.

1. ¿Qué son las vanguardias literarias?
2. ¿Dónde se encuentra la sede de las vanguardias de principios del siglo XX?
3. ¿Cuántas corrientes diferentes existen?

Para responder a estas preguntas podéis consultar la información disponible en el enlace siguiente:

http://lenguayliteratura.org/ltr/index.php?option=com_content&task=view&id=1538&Itemid=1

Continuar...

Capítulo IV

La AvD debe servir para ayudar al aprendiente a sintetizar, reactivar y crear nuevos conocimientos además de motivar el autoaprendizaje. La utilización de imágenes, audios y textos originales es muy recomendable.

¿Qué son las vanguardias?

Gracias a Internet y al trabajo de búsqueda y síntesis que habéis realizado, ya sabéis que las vanguardias son movimientos de ruptura con el modernismo y lo tradicional y que su sede está en París.

Vuestro equipo puede preparar un breve texto que sirva de introducción a la exposición. Como ejemplo, puede servir el texto siguiente:

*“El término vanguardias surge en Francia durante los años de la Primera Guerra Mundial. Su origen está precisamente en el vocablo francés **avant-garde**, término de origen militar y político, que venía a reflejar el espíritu de lucha y de confrontación que el nuevo arte del siglo oponía frente al llamado arte **decimonónico** o académico.*

*Desde el principio, el arte vanguardista adquiere una **impronta** provocadora contra lo antiguo, lo naturalista o lo que se relacionara con el arte **burgués**”.*

Los ejemplos de producciones escritas deben servir de guía a los estudiantes y facilitar además su aprendizaje del tema a desarrollar.

Bueno, como sabéis que la sede de los movimientos vanguardistas se encuentra en París, lo siguiente que debéis hacer es conocer un poco esta ciudad.

Para ello, os dais una vuelta por los lugares de París más emblemáticos del vanguardismo: Le café de Flore, Montmartre... Con la herramienta *polígono* de Google Earth identifica estos lugares trazando un mapa del vanguardismo parisino. Si tienes dudas, habla con tu profesor/a.



1. PÁGINA DE ORIGEN DE IMAGEN: <http://www.parisenimages.fr/fr/popup-photo>.

2. PÁGINA DE ORIGEN DE IMAGEN: http://ensemble.educ.ar/?page_id=231&album=2&gallery=4

4. ¿Cómo definirías la ciudad de París?
5. ¿Cuáles son los puntos principales del manifiesto Surrealista?

Las preguntas del profesor/a deben servir para motivar la participación del grupo y para sintetizar los conocimientos que el aprendiente va adquiriendo.

Después de recorrer las calles más carismáticas de la ciudad, os dan ganas de bailar y os dirigís al Moulin Rouge a vivir *Paris la nuit*. De madrugada, os alojáis en un conocido hotel de la capital francesa para coger fuerzas para el día siguiente.

¡Atención! Tu viaje por la Europa de los años 20 acaba de empezar. Hay muchas otras ciudades que debes visitar para comprender las diferentes corrientes vanguardistas que existen.

Continuar...

Capítulo V

La AvD debe favorecer la adquisición continuada de los aprendizajes de forma autónoma. Siguiendo con el ejemplo:

Después de vuestra intensa noche...

Tenéis que seguir recorriendo la Europa vanguardista. Vuestro próximo viaje es Milán porque fue allí donde surgió de la mano de Marinetti el Futurismo.

En Internet consultáis información sobre Marinetti y el manifiesto Futurista.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Marinetti>

<http://usuarios.advance.com.ar/pfernando/DocslglCont/Marinetti-manifiesto.htm>

No olvides utilizar Google Earth para hacer el viaje a Milán y visitar sus principales monumentos.

6. ¿Qué es el futurismo? ¿Quién es Marinetti?

Prepara un panel para la exposición explicando este movimiento y presentando a su iniciador. Como ejemplo, puedes tomar el texto siguiente y no olvides en ilustrar con fotografías y dibujos tu panel:

*“El Futurismo es un movimiento literario y artístico **surgido en Italia** en el primer decenio del siglo XX. Nació con un **manifiesto**, y varió y fijó sus propios enunciados en una serie de manifiestos. El **20 de febrero de 1909 Marinetti** publicó en París un primer Manifiesto en el que proclamó como formas de expresión del futurismo **la agresividad, la temeridad, el salto mortal, la bofetada, el puñetazo.**”*

Filippo Tomasso MARINETTI: *(Alejandría, Egipto, 1876 -Bellagio, Como, 1944) escritor italiano. Poeta, novelista y fundador del futurismo, pasó su juventud en París, donde publicó sus primeras obras, escritas en francés. El 20 de febrero de 1909 publicó en «Le Figaro» el primer manifiesto del futurismo, que arremete contra los valores tradicionales, exaltando el dinamismo de la vida moderna, los mitos de la máquina y de la guerra y la violencia como afirmación de la individualidad”.*



1. Página de origen de imagen: <http://www.artespain.com/tag/futurismo>

2. Página de origen de imagen: <http://www.artespain.com/28-08-2008/vanguardias/marinetti-y-el-futurismo>

Continuar...

Siempre que se sea necesario, en la AvD se podrá añadir un apartado de “Ayuda” en el que el alumno puede encontrar una guía para realizar con éxito la actividad. Como ejemplo:

AYUDA

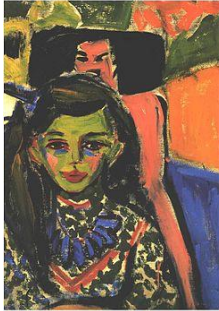
Para hacer este viaje necesitáis usar la herramienta Google Earth. Vuestro profesor os ayudará a manejar este interesante programa al igual que la herramienta polígono.

Recuerda, la ciudad que quieres visitar con Google Earth es **Milan**.

- ¿Qué es lo que más te ha gustado de Milán?
- ¿Qué es lo que más te ha impresionado del Futurismo?

Capítulo VI

Seguimos viaje...



Ya conocéis dos ciudades y dos movimientos artísticos de las vanguardias europeas. Pero os quedan más. El Expresionismo alemán y el dadaísmo de Tristan Tzara.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Expresionismo>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Dada%C3%ADsmo>

¿Cuál es la distancia que habéis recorrido desde París a Milán? ¿Cuál es la distancia entre el resto de las ciudades visitadas (Múnich y Zúrich)?

¿Cuál será más o menos el tiempo que tardaréis en llegar a cada una de ellas? Para saber tomar distancias con Google Earth, pregunta a tu profesor/a.

1. Página de origen de imagen: <http://es.wikipedia.org/wiki/Expresionismo>
2. Página de origen de imagen: <http://sanvae.blogspot.es/general.phtml?title~=dadaismo>
3. Página de origen de imagen: <http://imageshack.us/photo/my-images/240/lacapillaaldeanazx2.jpg/>

Continuar...

AYUDA

Para realizar estos viajes necesitáis usar de nuevo la herramienta Google Earth.

Recuerda, las ciudades que queréis visitar ahora con Google Earth son Múnich y Zúrich.

Capítulo VII

Un experto vanguardista de retorno a casa.

El profesor de español debe ser el hilo conductor del aprendizaje y guiar a sus alumnos en la adquisición de los conocimientos. Retomemos el ejemplo:

Ya conocéis casi todas las particularidades de la literatura vanguardista. Acabáis de visitar dos nuevas ciudades: Múnich y Zúrich. Habéis hecho un largo recorrido por Europa y tenéis ganas de volver a casa.

Tus compañeros de viaje te recuerdan que en cuanto aterricéis en vuestra ciudad todo el centro os estará esperando para conocer vuestro viaje y todo lo que habéis aprendido con él.

Ahora que conoces las principales ciudades en las que se desarrollaron los movimientos vanguardistas europeos, traza un mapa con la herramienta Google Maps de estos movimientos artísticos. Averigua la distancia que separa una de otras y señala en el mapa las capitales de estos cuatro países: Francia, Alemania, Suiza e Italia.

Coloca una marca de posición con su descripción y el nombre del principal representante, explicando las características principales del movimiento artístico. Envía por correo electrónico a los otros grupos y al correo del profesor las marcas de posición, con el fin de poner el trabajo en común y corregir entre todos los posibles errores detectados en la descripción de la corriente artística.

Llegas a tu centro y lo primero que haces, es presentar en la Casa de la cultura, un recorrido literario por la Europa de las Vanguardias, con sus autores y manifiestos principales. Y todo ello con la ayuda de tu profesor y de tus compañeros de viaje.

Continuar...

Último Capítulo

Un viaje por las vanguardias...

El último capítulo debe servir de guía para la realización de la tarea final. El profesor debe continuar siendo el dinamizador de la aventura. Un ejemplo de esto podría ser:

Ahora es el momento de seleccionar toda la información que tú y tus compañeros habéis conseguido durante vuestro interesante viaje. Debéis elegir textos, imágenes, experiencias... Debéis distribuir las tareas pero sin olvidar colaborar unos con otros.

Una vez decidido lo que queréis mostrar en la exposición, es el momento de poner manos a la obra y de montarla. Cada uno debe ser el "experto" de un movimiento vanguardista para poder explicarlo a los visitantes. Recordad que lo mejor será utilizar todos los recursos posibles: proyectores, pantallas, altavoces para los audios, imágenes, textos...

El día de la inauguración estáis muy nerviosos pero vuestro profesor os asegura que gracias a vuestro trabajo, la exposición será todo un éxito.

El desarrollo de las Competencias en la Aventura Didáctica

A través de esta aventura didáctica, el alumnado desarrolla de forma específica los conocimientos, habilidades y actitudes que definen la competencia en comunicación lingüística y además contribuye de forma directa al desarrollo del resto de competencias en la medida en la que la lengua es un instrumento clave en el aprendizaje y en la comunicación. En la aventura didáctica que ha servido de ejemplo hemos trabajado principalmente, las competencias siguientes:

Competencia en comunicación lingüística

Utilización del lenguaje como instrumento tanto de comunicación oral y escrita como de aprendizaje y de regulación de conductas y emociones.

Tratamiento de la información y competencia digital

Habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento.

Competencia cultural y artística

Esta competencia supone apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal y considerarlas como parte del patrimonio cultural de los pueblos. Además contribuye al desarrollo del Plan de Lectura.

Competencia para aprender a aprender

Aprender a aprender supone iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuarlo de manera autónoma.

Si prestamos atención al campo de la comunicación, el lenguaje es el arma más eficaz que utilizan las personas para mejorar la **competencia social y ciudadana**, y dentro de ella, las habilidades sociales, la convivencia y la igualdad entre hombres y mujeres, para desarrollar la **autonomía e iniciativa personal** y para construir la **competencia emocional**.

Por último, en este ámbito de colaboración con el “saber”, la materia de Lengua castellana y Literatura, facilita instrumentos para el desarrollo de la **competencia matemática** y en el **conocimiento e interacción con el medio**.

Bibliografía

- Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Aventuras Didácticas. José Córcoles y María Nieves Carralero. http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=buscador.VisualizaResultadoBuscado-rIU.visualiza&seccion=8&articulo_id=10800&PHPSESSID=206f8e32682c8603e9a6002a9d58b53b

SOCIEDAD DE LA INFORMACION

www.sociedadelainformacion.com

Edita:



Director: José Ángel Ruiz Felipe
Jefe de publicaciones: Antero Soria Luján
D.L.: AB 293-2001
ISSN: 1578-326x