Buscando a Cervantes. Una herramienta en la enseñanza del español a extranjeros

Mª Ángeles Andreu Andrés[1] *y Miguel García Casas*
Departamento de Idiomas.
Universidad Politécnica de Valencia

Anthony Adams (1983:19), reflexionando sobre el uso de los ordenadores en la enseñanza de idiomas, nos recuerda el uso tan extendido que de ellos se hace, así como su arraigo en la sociedad actual.

Consideramos como Richard Knott (1983:25), que el ordenador debe ser una herramienta más de la que hacer uso en nuestras clases junto con otros métodos y técnicas de enseñanza/aprendizaje de lenguas.

De igual manera que cuando niños aprendemos a caminar caminando, el *software* educativo -sea multimedia o no- ha de ser diseñado de acuerdo con los mecanismos de aprendizaje, presentando una tarea que resulte atractiva (en nuestro caso insertada en un "escenario" lúdico) y despierte interés o cuando menos curiosidad; que permita explorar a los alumnos, errar sin mayores consecuencias emocionales y que, en definitiva, les permita controlar la tarea que llevan a cabo.

Los alumnos pueden aprender haciendo; y así, a través del ensayo-error avanzar y mejorar de manera independiente (Chirnside, 1986:141).

Objetivos

Mediante la presente contribución pretendemos aportar nuestra experiencia, no como técnicos informáticos en el campo de la didáctica, sino como profesores que, desde fuera, realizan escarceos en el campo de la programación y el diseño de *software* educativo. Frecuentemente olvidamos los docentes que, bien por formación académica o por experiencia en el aula, hemos adquirido un bagaje pedagógico inusual en los programadores informáticos, estando en muchos casos en disposición de aportar criterios didácticos propios que pueden enriquecer la diversidad de *software* educativo cuando no de mejorarlo. ¿Realmente conocemos cuál es el criterio didáctico de los programas de software a nuestro alcance?; ¿estamos de acuerdo con lo que conocemos?; ¿se adapta a las necesidades del alumnado del que nos hemos responsabilizado?; ¿no podemos hacer nada nosotros?

---

[1] Dirección de contacto: Departamento de Idiomas. Universidad Politécnica de Valencia. Camino de Vera, s/n. 46022 Valencia; Fax: 96 - 387-75-39; E-mail: maandreu@idm.upv.es

ASELE. Actas VII (1996). M.ª ÁNGELES ANDREU ANDRÉS y MIGUEL GARCÍA CASAS. «Buscan...
Centro Virtual Cervantes

En nuestra idea original nos planteamos: ¿Por qué no hacer unos juegos didácticos polivalentes, versátiles e interactivos, basados en el sistema de pregunta-respuesta, pero que los profesores pudieran hacer ellos mismos las preguntas y respuestas que les interesaran? Programemos las reglas y los escenarios del juego y acompañemos lo anterior con un editor que de un modo sencillo permita a los profesores diseñar a su parecer las preguntas-respuestas.

Atendiendo a nuestra idea inicial, asumimos una serie de principios básicos a desarrollar:

1. Mínimas exigencias de hardware:

1.1. El programa debía ser de longitud ajustada (caber en un disco de 1.4 Mg).

1.2. Debería utilizar Windows.

1.3. El programa debía funcionar tanto en presencia de tarjetas de sonido como en su ausencia.

2. Versatilidad:

2.1. Todos los juegos que pudiéramos diseñar y programar debían funcionar con el mismo tipo de bases de preguntas y respuestas.

2.2. Los juegos debían servir para el mayor número de disciplinas diferentes posibles. De tal modo decidimos que la actividad de juego que se realizara no tuviera que ver con el campo conceptual, lo cual incluso podría contribuir a hacerlo más atractivo, como así hemos podido comprobar.

2.3. El programa debía adaptarse a todo tipo de edades. A ser posible desde el límite inferior marcado por la lecto-escritura hasta un límite superior inexistente.

3. Facilidad de manejo:

3.1. Los juegos debían poder manejarse sin conocimientos informáticos. Decidimos que apretando botones con el ratón y contestando por escrito.

3.2. La programación por objetos de Windows era ideal para nuestros objetivos.

4. Interactividad:

4.1. El juego debía tener, además, capacidad de analizar las respuestas del alumno y corregirlas mostrando las respuestas correctas.

4.2. Aunque las capacidades sonoras del juego se ven restringidas con la limitación de espacio, sin embargo los sonidos deberían recalcar los principales eventos, enfatizando los aciertos y los fallos, la salida de preguntas o el movimiento de los dados.

ASELE. Actas VII (1996). M.ª ÁNGELES ANDREU ANDRÉS y MIGUEL GARCÍA CASAS. «Buscan...
Centro Virtual Cervantes

4.3. Determinados efectos visuales deberían contribuir a ambientar el juego. Por ejemplo, los números de los dados deberían correr y al acertar el *correcto* podría mostrar intermitencias.

El lenguaje de programación elegido fue el Visual Basic. Tres eran las razones por las que lo tomamos en cuenta: en primer lugar porque lo conocíamos; en segundo lugar por su universalidad en el mundo del PC y, por último, porque la versión 3 Profesional nos permitía con facilidad cumplir nuestros objetivos. En cuanto al programa de diseño para realizar los escenarios fue Corel Draw V. 4.

Hacia el juego

A nuestro entender, el juego didáctico no es más que un escenario en el que uno o más jugadores se desenvuelven siguiendo unas reglas bajo la manifestación de dos tipos de factores: uno de conocimientos y otro de azar. Los jugadores persiguen unos objetivos que fundamentalmente son: ganar, divertirse y aprender.

En nuestros juegos simulamos, en la pantalla del ordenador, tableros del tipo de juegos de mesa tradicionales. Para que los jugadores perciban el sentido del juego es necesario argumentarlo y convertir lo que no es más que una presentación de pantalla en un lugar que toma sentido en el contexto del juego y al jugador en un sujeto con las propiedades necesarias para estar allí. Para ello nada mejor que acudir a la imaginación y la fantasía.

Por tal razón creamos el pueblo de los "*Tu Padre por si Acaso*", una raza de indios cultos cuyo lenguaje superdesarrollado los hace incomprensibles. Al no ser entendidos por sus interlocutores éstos suelen decir la expresión *tu padre por si acaso*, de ahí el nombre[2]. Los *Tu Padre por si Acaso* son una alegoría de los sabios, que profundizando en su conocimiento desarrollan un lenguaje que los hace difíciles de entender por personas no iniciadas. La existencia de este pueblo nos permite hacer uso de su mitología. Concebimos en su momento que estos indios debían creer que, con la fuerza del conocimiento, los grandes genios fallecidos podían ser visitados en sueños allí donde se encuentra la causa de sus principales ideas. De este modo será posible buscar, durante un sueño, a Miguel de Cervantes en el interior del *Quijote*.

En nuestro juego didáctico, para llegar a visitar a Cervantes, los jugadores deben enfrentarse a la máquina en un escenario dotado de motivos literarios. Nuestro juego, *Buscando a Cervantes*, es una visita al corazón de un libro: El *Quijote*, en donde es posible ver a Miguel de Cervantes. El alumno debe descubrir la puerta de la portada que permite el paso al interior del libro y atravesar un par de pantallas más. El juego es una inmersión hacia el mundo irreal del interior del *Quijote*, como explica Cervantes en la última pantalla:

---

[2] Al estilo de *De pie con la mano en alto* y *Bailando con lobos*.

ASELE. Actas VII (1996). M.ª ÁNGELES ANDREU ANDRÉS y MIGUEL GARCÍA CASAS. «Buscan...

Centro Virtual Cervantes

> Cierto es que mi más genial idea fue imaginar y dar forma a las aventuras de Don Quijote. La causa a la que es debido mi acierto no es más que la existencia y proliferación de las novelas de caballerías a las que sin duda era adicto el de la triste figura. Pero no es menos cierto que si alguna novela de caballerías ha vencido al gigante del tiempo aquesta es sin duda *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*. Y que por tanto no hubiera sitio más idóneo para el menester de vernos que entre los pliegos de mi relato inmortal. Los "Tu Padre por si Acaso" han permitido nuestro mágico encuentro y doy fe de mi gran ventura al encontraros.

El programa cuenta con una pantalla de presentación con dos botones: el de créditos y el de entrada al juego. Este comienza pidiendo el disquete en el que se encuentra la base de datos de preguntas y respuestas que sirven para repasar, de manera lúdica, determinadas dificultades lingüísticas o de cultura y civilización sobre la lengua española, y que cada profesor puede preparar. El alumno se enfrenta a los errores que manifiestan su proceso de adquisición de la lengua extranjera. El profesor, una vez conoce esos "errores", de interlengua o intralengua, puede diseñar su propia base de datos de acuerdo con las necesidades de los alumnos a los que va dirigida. Como nos recuerda Kees van Esch y Sharon Maureen Broeders (1994:147) los errores han dejado de ser considerados como "horrores" y han pasado a manifestar el proceso de adquisición de la lengua extranjera por parte del estudiante.

Esos errores pueden analizarse; nuestra propuesta estriba en analizarlos no sólo como desviaciones de la norma y reflejo del estado del aprendizaje del alumno, sino también para saber más acerca de las interlenguas de los alumnos, de la influencia de la lengua materna de éstos, y así poder diseñar bases de datos acordes con estas variables[3].

Partes del juego

Como anteriormente decíamos, el juego comienza pidiendo el disquete en el que se encuentra la base de datos de preguntas y respuestas con la que queremos que nuestros alumnos jueguen, a la vez que nos sitúa en el escenario en el que se va a desarrollar.

"Los 'Tu Padre Por Si Acaso' conforman un extraño grupo étnico de gran cultura que adora la sabiduría y cuyo lenguaje superdesarrollado los hace incomprensibles. Creen que CON LA FUERZA DEL CONOCIMIENTO los grandes genios fallecidos pueden ser visitados en SUEÑOS allí donde se encuentra la causa de sus principales ideas. Es posible que el destino haga este sueño inolvidable si encuentras a Miguel de Cervantes, pero sólo lo conseguirán los elegidos ...".

---

[3] Deseamos agradecer a las profesoras especialistas en E/LE Dª Mª José Labrador y Dª Inmaculada Sanz, del Departamento de Idiomas de la U.P.V., la confección de la base de datos que hemos utilizado como ejemplo de la utilidad del juego en el Congreso.

ASELE. Actas VII (1996). M.ª ÁNGELES ANDREU ANDRÉS y MIGUEL GARCÍA CASAS. «Buscan...
Centro Virtual Cervantes

A continuación el programa da las reglas de juego para la primera pantalla, y el jugador se va sometiendo consecutivamente a la causalidad, contestando preguntas, y al azar, obteniendo un número para desplazarse por las casillas en las que es posible encontrar en una de ellas la puerta a la segunda pantalla. Una pequeña ventana en la parte superior derecha de la pantalla recoge, gracias al acierto en las respuestas, las letras descubiertas que corresponden al número de la puerta. Cuando lo sepamos y caigamos en ella, primero apretaremos el botón *Fuente de causas* e inmediatamente, sin contestar a la pregunta, escribiremos en la pantalla de respuesta: **BUSCO A CERVANTES;** si realmente la puerta está allí, pasaremos a la segunda pantalla. Si nos equivocamos, el guardián de la portada nos expulsará del juego.

Al pasar a la segunda pantalla, el programa nos ofrecerá sus instrucciones. Además de felicitarnos por haber conseguido atravesar la portada del libro, nos indica que, por medio de nuestros conocimientos y del azar, hemos de tender un puente entre la orilla de lo real y la orilla de lo irreal, a la vez que nos explica cómo conseguirlo.

A partir de aquí, apretando el botón de *Fuente de causas,* se construye un puente pieza a pieza. Por cada respuesta correcta aparece 1 pieza de las 10 que componen el puente. Este se destruye a los 2 fallos, partiendo la pantalla, otra vez, desde 0.

Cuando superamos esta segunda pantalla entramos en una tercera, similar (en cuanto a su funcionamiento) a la primera. Si no se acierta la puerta que da paso a la cuarta pantalla, el programa expulsa al jugador al principio de la segunda.

Si conseguimos superar esta tercera pantalla veremos a Miguel de Cervantes.

Evaluación

Al terminar de jugar, se llegue al final del juego o no, el programa establece la eficacia en las respuestas, expresada en %, y además si las preguntas han salido al azar[4] estima si se ha mejorado en la eficacia (si se ha aprendido) al comparar el % de aciertos en las 30 primeras preguntas respecto al total de preguntas contestadas.

Acerca del editor

Hemos diseñado dos editores de bases de datos. Cada editor precisa de una versión del juego específica para usar los ficheros que el editor produce. Así exis-

[4] El juego por defecto hace salir las preguntas al azar, pero es opcional que salgan en el mismo orden que el autor las concibió.

ASELE. Actas VII (1996). M.ª ÁNGELES ANDREU ANDRÉS y MIGUEL GARCÍA CASAS. «Buscan...
Centro Virtual Cervantes

te una versión de *Buscando a Cervantes* para usar recomendaciones y otra versión que no las usa.

El primer editor al que nos referimos permite crear preguntas con tres alternativas posibles y tres recomendaciones posibles, una para cada alternativa, de modo que al errar en la elección, el alumno no obtiene la respuesta correcta, sino un comentario al respecto de su elección. Este editor exige respuesta numérica (1, 2 ó 3). Un segundo editor introduce solamente la pregunta y la respuesta, sea ésta numérica o de carácter; es, por tanto, menos restrictivo que el anterior y permite ofrecer la respuesta correcta en caso de errar. Ambos editores ofrecen la posibilidad de comprobar que hemos escrito correctamente las respuestas, y así evitar que algún signo extraño (al pulsar más de una tecla a la vez) acompañe a la respuesta correcta.

Sobre la colaboración entre distintos autores

Los ficheros de preguntas y respuestas permiten introducir el nombre del autor en un registro especial. Cuando el juego termina salen los autores del programa y el/los autores del fichero de preguntas y respuestas. Esto permite que los ficheros puedan ser intercambiados entre distintos autores con el reconocimiento a la obra de cada cual, e incluso proyectar trabajos en común.

A modo de conclusión

El resultado del proceso creativo que iniciamos nos ha conducido al diseño de un juego didáctico que respecto a los que hay en el mercado aporta las siguientes diferencias:

1. Es del tipo *hágalo Vd. mismo.*

2. Se pueden utilizar a partir de los 6 años, considerando ésta la edad en la que el alumno sabe leer.

3. No tiene tope de edad.

4. A partir de los problemas que el alumno presenta es posible generar una batería de preguntas, de forma que le ayude a superarlos de manera lúdica.

5. Nos permite comprobar si se tiene el tema claro e incluir una valoración de la efectividad del juego en el aprendizaje.

6. El tipo de actividad que realiza el alumno (jugar) no tiene nada que ver con el campo conceptual, lo cual lo hace más atractivo.

ASELE. Actas VII (1996). M.ª ÁNGELES ANDREU ANDRÉS y MIGUEL GARCÍA CASAS. «Buscan...

Centro Virtual Cervantes

Bibliografía

ADAMS, A. (1983), "Why English teachers should use computers", en DANIEL CHANDLER (ed.), *Exploring English with Microcomputers,* Leicester (Great Britain), H. Cave & Co. Ltd, pp. 19-24.

CIRNSEIDE, A. (1986), "Talking for specific purposes", en BRUMFIT (ed.), *ELT Documents: 123. ESP for University*, Oxford, Pergamon Press, pp. 141-148.

KNOTT, R. (1983), "Computer awareness and creative English - Mission Impossible?", en DANIEL CHANDLER (ed.), *Exploring English with Microcomputers*, Leicester (Great Britain), H. Cave & Co Ltd, pp. 25-30.

SCHANK, R.C. (1994), "Active Learning through Multimedia", *IEE MULTIMEDIA,* 1, pp.70-78.

VAN ESCH K., Y BROEDERS, Sh. M. (1994), "Análisis de errores e interlengua en estudiantes universitarios del español como lengua extranjera", en *Actas del XII Congreso Nacional de AESLA*, Barcelona, Universidad de Barcelona, pp. 147-154.

ASELE. Actas VII (1996). M.ª ÁNGELES ANDREU ANDRÉS y MIGUEL GARCÍA CASAS. «Buscan...

Centro Virtual Cervantes

Centro Virtual Cervantes