TALLER DE ESPAÑOL A TRAVÉS DE LA LITERATURA Y CULTURA MEDIEVALES

Gemma Delicado Puerto[1]

Universidad de Extremadura

Resumen

La metodología presentada propone romper la cuarta pared, en términos teatrales, y, a través de nuevos espacios educativos y de la literatura y la cultura medievales motivar a aquellos adultos que pretendan aprender español como segunda lengua fuera de la tradicional aula universitaria. También se persigue ayudar al docente a superar problemas con los que puede encontrarse en las clases de E/LE, mediante la inclusión de diferentes estilos de aprendizaje individuales y la consecuente adaptación del material curricular a los mismos. Además se propone un espacio educativo semivirtual y otro presencial abierto, la ciudad, como marcos para facilitar el aprendizaje. Este estudio se basa en un caso previo de enseñanza de inglés a adultos en un entorno no universitario.

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo se basa en un estudio precedente que analizaba el rechazo que gran parte de la población adulta española siente hacia el aprendizaje de inglés como segunda lengua. Esta aversión, no hacia la lengua, sino hacia el proceso de aprendizaje se planteó como un asunto de suma importancia a la hora de crear nuevas metodologías y materiales educativos y generó un caso práctico dónde los adultos aprendían inglés como segunda lengua a través de la literatura y cultura medievales. El éxito de dicho programa nos

[1] Grupo de investigación Gexcall, UEX.

lleva ahora a aplicar estas nuevas metodologías a la enseñanza de español a adultos como segunda lengua. Este programa puede tener diferentes usuarios, pero se ha pensado en adultos emigrantes o adultos de la tercera edad como *target audience*.

Para conseguir el éxito en el aprendizaje, hemos de comenzar reflexionando sobre, ¿cómo aprenden los adultos?, ¿cómo aprenden los adultos individualmente?, ¿cómo adquieren o perfeccionan una segunda lengua?, ¿es la integración de las nuevas tecnologías un handicap a la hora de aprender?, ¿cómo podemos ayudar a superar miedos colectivos y personales a las lenguas y al uso de las TICs? Éstas y otras preguntas hemos de plantearlas antes de comenzar este segundo estudio que nos llevará a la búsqueda y desarrollo de una metodología y de material educativo que favorezca el aprendizaje individual, permitiendo a su vez el aprendizaje colectivo de los estudiantes. Un caso práctico va a ilustrar los contenidos teóricos propuestos en este artículo.

2. CARACTERÍSTICAS DE LOS ADULTOS

– Tras su investigación acerca del aprendizaje de adultos de lenguas extranjeras, Dell'Ordine (2001) llegó a las siguientes conclusiones acerca de sus características:

- Los objetivos son claros y concretos.
- Se desean logros con intensidad y también con ansiedad.
- Se produce preocupación por un posible fracaso.
- Sentimiento de inseguridad ante las críticas.
- Frustraciones y miedos previos que influyen a la hora de aprender.
- Fuentes de conocimiento previas, a veces, contradictorias.
- Una mayor concentración en clase.
- Mecanismos de compensación para superar deficiencias.

Siguiendo las pautas presentadas por Dell'Ordine y otros (Knowles), los autores de esta propuesta, tratando de dar respuesta a las cuestiones planteadas y haciendo hincapié en los diferentes estilos de aprendizaje, diseñaron un curso piloto cuyos objetivos fueron la enseñanza de una segunda lengua a adultos (primero inglés y en una segunda fase luego español) en un entorno educativo no universitario. El título que dio nombre al curso fue "Taller de inmersión lingüística a través de la literatura y cultura medievales".

3. OBJETIVOS GENERALES

Dentro de los objetivos generales que se persiguen con esta metodología, se encuentra el ayudar a los alumnos a perfeccionar una segunda lengua, mediante la integración de sus propios estilos de aprendizaje en las tres aulas diferentes propuestas: aula, ciudad, Web. Para conseguir esta meta hemos de tener en cuenta varios factores y, sobre todo, prestar mucha atención al miedo y la frustración que sienten muchos adultos españoles a la hora de aprender o retomar el aprendizaje de una segunda lengua que puede compararse con la que sienten alumnos no hispanohablantes a los que se dedica este nuevo estudio. Esta frustración al no alcanzar los objetivos planteados y la necesidad apremiante, normalmente provocada por motivaciones laborales, de verlos cumplidos, se ve incrementada con la aplicación de las tecnologías a las clases de lengua, pues puede resultar una barrera insalvable para aquellos que no conozcan su manejo. He aquí que los métodos educativos tradicionales no tengan éxito para solventar estos problemas y haya que acudir a una simbiosis entre lo tradicional y lo digital para subsanar estas carencias. Por lo tanto, en términos generales, los objetivos son tres, mejorar el nivel de la lengua, disipar las frustraciones personales e incrementar la motivación y exponer al alumno adulto paso a paso a la integración de las TICs en el aula de una forma satisfactoria y enriquecedora.

4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Perder miedos individuales y concretos: miedo a hablar en público, miedo a pronunciar incorrectamente, miedo a la incorporación de las TICs en la clase, miedo a hacer un uso personal de esas tecnologías.
- Mejorar pronunciación.
- Adquisición de una mayor fluidez.
- Relacionar vocabulario propuesto con contexto cercano.
- Practicar escritura y lectura dando prioridad a la destreza oral.

5. CÓMO Y DÓNDE SE VA A LLEVAR A CABO LA EDUCACIÓN DEL ADULTO

5.1. ¿Cómo?

En el sistema educativo tradicional español ha predominado la enseñanza de segundas lenguas otorgando una excesiva importancia a dos de las cuatro

destrezas que se deben controlar para dominar una lengua: lectura, escritura, auditiva y oral. Es decir, se ha hecho demasiado énfasis en las dos primeras en detrimento de las dos últimas, las cuales han pasado a un primer plano en el diseño y desarrollo de la metodología de este curso. Partiendo de que el modo en el que se va a llevar a cabo el aprendizaje es clave en la adquisición de una segunda lengua, en este artículo planteamos tomar la ciudad como excusa, sus calles, su arquitectura, pero sobre todo su literatura y en concreto sus leyendas. De esta forma, se rompe el esquema tradicional de enseñanza de idiomas y propone este método de aprendizaje dentro de un contexto histórico y cultural concreto.

Antes de continuar con el desarrollo del curso, vamos a pararnos en la etapa de creación e investigación anterior al comienzo del mismo. Es en esta etapa donde reside un alto porcentaje del éxito del curso, pues el grado de motivación y el éxito en el aprendizaje de los alumnos dependerá de la determinación previa de los estilos de aprendizaje de los mismos, la cual se llevará a cabo mediante test. Una vez determinados los estilos, y basándonos en ellos, se procederá a la elaboración de ejercicios concretos que favorezcan, en la medida de lo posible, el aprendizaje individual. Estos ejercicios concretos son adaptaciones de material general creado previamente y al cual se le dará una forma concreta en base a las necesidades y los objetivos perseguidos.

Etapa previa al comienzo del curso:

Tabla 1

Generales	*Caso específico*
• Selección de la ciudad.	• Cáceres.
• Selección de la época en la que se va a contextualizar el curso.	• Cáceres, desde la Edad Media hasta el XIX.
• Selección de los monumentos a estudiar.	• Palacios y casas señoriales de la parte antigua de Cáceres.
• Trazado de la ruta a seguir.	• Desde el palacio de las veletas hasta el arco de la estrella.
• Características arquitectónicas de los monumentos.	• Investigación histórica/arquitectónica.
• Localización de leyendas e historias recogidas sobre los monumentos y la zona de ubicación.	• Localización de leyendas en el romancero regional. Ejemplo: "La princesa encantada del palacio de las Veletas." Adaptación de ésta y otras leyendas al teatro.

Tabla 1 *(cont.)*	
Generales	*Caso específico*
• Determinación de los estilos de aprendizaje de los alumnos.	• Uso de diferentes test para la determinación de los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos.
• Test de nivel oral y escrito de los alumnos participantes.	• Adaptación del material al nivel del alumnado para personalizar el aprendizaje y obtener mayores beneficios.
• Creación de ejercicios concretos.	• Creación de ejercicios concretos basados en estilos de aprendizaje predominantes entre asistentes: vocabulario relacionado con campos semánticos estudiados, lecturas, ejercicios gramaticales con tiempos y estructuras conectadas con narración, representación leyenda, ejercicios fonéticos relacionados con audición y dramatización de leyendas, etcétera.

Con el método que presentamos, se motiva al alumno para el estudio de un modo transversal, ofreciéndole el conocimiento de literatura e historia, en otra lengua, lo cual tiene como meta la mejora y perfeccionamiento de la misma. Es común encontrar personas que se sientan atraídas por los acontecimientos históricos y literarios y esta curiosidad favorece el interés por entender las historias narradas por el profesor en otra lengua. Recordemos que a los niños les encanta que les cuenten historias o cuentos y les fascina intervenir en aquellas que ya conocen. Cuánto más familiar es el cuento, más les gusta, pues pueden interrumpir al padre, madre o maestro para intervenir y contribuir al desarrollo de la historia. En este sentido aplicaríamos técnicas de *storytelling* a la enseñanza de lenguas a adultos[2]. A ellos también les puede motivar, por un lado escuchar y por otro, contar leyendas o intervenir para añadir información en las que el profesor u otro alumno narran. Esta familiaridad y cercanía puede generar un deseo de seguir aprendiendo.

Por otra parte, la familiaridad del contexto, permite al profesor crear campos semánticos que sean cercanos para el alumno y favorezcan su aprendizaje, en contraste con los manuales tradicionales que en ocasiones plantean cuestiones culturales y literarias demasiado lejanas para el alumno, las cuales se presentan como mensajes abstractos para los receptores. De este modo, intentamos conducir el aprendizaje desde lo particular a lo general.

[2] Véase la guía de para contar cuentos realizada por Bill Mooney y David Holt.

5.2. ¿Dónde?

El curso tiene lugar en tres espacios educativos: el aula, la ciudad y la Red. Por un lado, las clases tienen lugar en un edificio público que arquitectónica e históricamente está vinculado a la temática del curso. Por otra parte, la mitad de cada clase tendrá lugar fuera del aula tradicional, pues se procederá a la visita de diferentes casas y palacios donde tuvieron lugar acontecimientos históricos y donde se han desarrollado algunas de las leyendas más famosas de la ciudad.

El tercer espacio sería digital, si consideramos Internet y a otras herramientas tecnológicas como un aula virtual. Teniendo en cuenta la novedad que el uso de las nuevas tecnologías en la enseñanza en general y en concreto en la enseñanza de idiomas, proponemos desarrollar esta metodología en un espacio educativo de semiVLE, es decir, un marco que se halle entre las modernas universidades virtuales y un espacio educativo tradicional[3]. Este espacio intermedio o semivirtual pretende ayudar a aquellos receptores que no están aún familiarizados con el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación o TICs, pero que en un futuro cercano pueden ser potenciales usuarios de estas herramientas de aprendizaje tras haber tenido contacto a través de esta suerte de introducción que planteamos. Todo ello considerando lo que expone con claridad Edith Litwin (en Gardner 2000), que "por sí sola la tecnología no es útil ni perjudicial; no es más que un instrumento"[4] una herramienta que no debe suponer un problema, sino una ventaja. Para solventar el desconocimiento de las TICs, el profesor sirve de tutor a la hora de trabajar con formatos digitales.

La amplia oferta de modelos de educación a distancia desde la ya tradicional UNED, a las universidades virtuales como la UOC, la Universitat Oberta de Catalunya creada en 1995 y primera en ser completamente virtual en el mundo, que se han desarrollado en los últimos tiempos y, sobre los que hoy día se sigue investigando, suponen una oferta educativa que

---

[3] Se ha denominado VLE a los Virtual Learning Environments, es decir los espacios de aprendizaje semivirtuales. En este artículo se propone una nueva fase, que serían los semiVLE o espacios de aprendizaje semivirtuales.

[4] Véase H. Gardner, *La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas*. En su artículo, Litwin, resume que es necesario saber el por qué y para qué de lo que se enseña y de ese modo poder diseñar material pedagógico que se adapte a las necesidades en forma práctica y concreta, con la intención de mejorar la calidad y efectividad del aprendizaje, no solamente para innovar.

se adecua a las necesidades educativas de muchos adultos, sin embargo, no cumple los requisitos de muchos otros, pues en realidad no todos los estilos de aprendizaje tienen cabida en este tipo de espacio totalmente virtual. Por esta razón, un espacio semivirtual como el que aquí se propone sería ideal para un primer acercamiento a este método de enseñanza. Por un lado, la dependencia de la figura del profesor que tienen muchos adultos de los categorizados como alumnos dependientes y la falta de contacto y con las nuevas tecnologías les dejan fuera del grupo que podría beneficiarse plenamente de estos recursos. Sin embargo, un contacto pausado y guiado con las TICs, puede sentar las bases necesarias hacia el uso de sistemas autodidactas virtuales para que el receptor adulto pueda continuar de forma satisfactoria su educación a distancia en un espacio de VLE.

6. METODOLOGÍA: ADAPTABILIDAD, ESTILOS DE APRENDIZAJE Y CICLO DE KOLB

6.1. Adaptabilidad y aplicación de los estilos de aprendizaje

Cada adulto es un ente concreto donde se ven integradas experiencias anteriores, información, hábitos, intereses, actitudes. Según Sue Davidoff y Owen Van den Berg el aprendizaje es más fructífero si se adaptan los métodos de enseñanza a las preferencias a la hora de aprender de los alumnos. Es decir, identificar la manera que tiene el alumno de resolver tareas cognitivas (Riding & Rainer 1998). Por lo tanto, podríamos considerar una cuestión crucial a la hora de planear nuestras herramientas metodológicas, ¿cuál es su estilo de aprendizaje dominante? De este modo se pretende beneficiar, en la medida de lo posible, a receptores con diferentes preferencias y necesidades a la hora de adquirir una segunda lengua. Aunque a lo largo de las ultimas décadas se ha reflexionado bastante sobre los diferentes estilos de aprendizaje, se puede encuadrar a la mayoría de los alumnos en los siguientes estilos cognitivos originados de las teorías de R. Bandler y J. Grinder, visual, auditivo, kinésico, táctil, para los cuales proponemos una estrategia metodológica que se adapte perfectamente a estas necesidades individuales para mejorar así el rendimiento de los mismos.

Teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje de los alumnos, se toma como base un espacio abierto, la ciudad, sus monumentos, leyendas y tradiciones para crear campos semánticos que sean más familiares y atractivos para el alumno. En una primera fase, el docente ejercerá su papel de

profesor tradicional, siendo su *input* el centro de atención. Aquí los estudiantes dependientes, se sentirán más cómodos, ya que no hay nada novedoso en el desarrollo de la clase y avanzarán protegidos por la figura del docente, que para ellos tiene una importancia crucial, en oposición a los alumnos más independientes que podrán desarrollarse mejor en fases posteriores. En una segunda fase, serán los alumnos, quienes guiados por el docente, naveguen por la red buscando información relevante, la cual, el profesor ayudará a discriminar. En este segundo escalón, los alumnos independientes, y con conocimientos previos sobre el uso de las nuevas tecnologías, se sentirán liberados de la figura del profesor y podrán realizarse más libremente.

En una tercera fase, los alumnos se convertirán en diseñadores didácticos y estarán encargados de crear presentaciones digitales, espacios Web y otros, usando soporte informático. Aquí los alumnos independientes seguirán su desarrollo autodidacta y los dependientes encontrarán en el docente, un guía que irá marcando todos sus pasos, pero que poco a poco otorgará más autonomía al sujeto a la hora de aprender. El soporte digital preferente será Internet para la búsqueda y discriminación del material usado en la presentación y el programa Power Point para la clasificación y presentación de este material. Esta fase se plantea de forma individual y en grupo, de modo que se intenta satisfacer las necesidades de cada estudiante en torno al fenómeno de la colaboración, teniendo en cuenta sus preferencias u objetivos con respecto a las herramientas colaborativas (Matshoff y Gatt 2006).

En una cuarta fase, se intercambiarán roles y serán los alumnos quienes presentan el material creado y se procederá a la evaluación de este material generado, por el resto de la clase y el profesor. En este nivel, los alumnos independientes encontrarán su máxima realización y los dependientes también se realizarán al haberse separado en la medida de sus posibilidades de la figura del profesor.

A lo largo de todas las fases del curso se desarrollará la adaptación al teatro de una leyenda (en la leyenda se ve reflejado el vocabulario aprendido). La lectura, y escenificación de esta leyenda como proyecto final del curso, ayudará a paliar miedos a aquellos que teman hablar en público en español y, por otro lado, motivar a aquellos para quienes pronunciar y dramatizar no supone un problema.

En relación con las premisas anteriores, durante la etapa del diseño del curso se trazó un itinerario que los alumnos seguirán durante diez semanas. La tabla siguiente clarifica el trayecto a seguir:

Tabla 2				
Fases del curso	*Aprendizaje visual*	*Aprendizaje auditivo*	*Aprendizaje kinésico*	*Aprendizaje táctil*
Fase 1 (alumnos dependientes)	Aula Tradicional[5] Presentación planos de la ciudad, material visual sobre la ciudad y sus leyendas Calles, arquitectura, literatura, como Realia	AT y Ciudad-Realia Presentación leyendas narradas y acontecimientos históricos	Ciudad-Realia Paseos reales por la ciudad y visitas a los monumentos relacionados con la temática del curso	Presentación planos, panfletos y material vario relacionado con la ciudad, sus leyendas y sus monumentos
Fase 2 (alumnos dependientes)	AT y Ciudad-Realia	AT y Ciudad-Realia Desarrollo leyendas narradas y acontecimientos históricos	AT y Ciudad-Realia Paseo virtual: salidas fuera del aula tradicional, espacios virtuales	Manejo planos, panfletos y material vario relacionado con la ciudad, sus leyendas y sus monumentos
Fase 3 (alumnos dependientes e independientes)	AT y Ciudad-Realia	AT y Ciudad-Realia Preparación de obra teatro basada en una leyenda	AT y Ciudad-Realia Preparación de obra teatro basada en una leyenda	Planos, panfletos y material vario Contacto con herramientas digitales Discriminación información en WWW
Fase 4 (alumnos independientes y dependientes)	AT y Ciudad-Realia Atención a las presentaciones de los compañeros	AT y Ciudad-Realia Atención a las presentaciones de los compañeros Representación obra de teatro basada en leyenda	AT y Ciudad-Realia Representación obra de teatro basada en leyenda	Paseo virtual, presentaciones digitales: aula digital

Aprendizaje visual-AT/Ciudad-Realia

Los alumnos visuales son aquellos que comprenden mejor y memorizan más rápidamente a través de texto o conceptos asociadas a imágenes. Para ellos, se elaborarán ejercicios que se llevarán a cabo en el aula tradicional, pero también en el aula abierta, es decir cuando tomemos la ciudad, sus

[5] A partir de ahora, llamaremos AT, al aula tradicional y Ciudad-Realia a las clases que se imparten en él en la ciudad como aula abierta, la cual se utiliza como material.

calles, su arquitectura como Realia, en pos de conseguir un mejor aprendizaje. En este sentido, la visualización de los edificios y sus características, las calles y sus partes, los palacios y las leyendas o historias que tuvieron lugar en ellos se convierten en una forma práctica de aprender asociando figuración a figura, vocabulario a imagen. Para algunos alumnos será fácil asociar la visualización de la ciudad a los conocimientos previos que tienen sobre la misma, lo cual hará más fluido el aprendizaje, pues les será más fácil relacionar y aprender. Para los que no poseen conocimientos previos sobre la ciudad, la visualización de la misma les ayudará a relacionar de una forma más rápida.

Aprendizaje auditivo-Leyendas narradas-oídas/Representación teatral

Estos alumnos prefieren aprender a través del oído, asociando sonido a concepto, ritmo a memoria. Suelen preferir las explicaciones habladas impartidas por el profesor, las presentaciones de los compañeros y la discusión verbal a la hora de comprender o resolver posibles dudas. Para éstos se han pensado, a mayor escala, las narraciones sobre leyendas contadas por el profesor y resto de alumnos. A menor escala, la repetición de palabras y el énfasis dado a su pronunciación. Como proyecto final del curso se realizó la representación de una adaptación de una de las leyendas que tuvieron lugar en la ciudad. En este sentido la representación, a través de la audición y posterior repetición de los diálogos, ayudará a los que aprenden mejor a través del oído mejorando enormemente su pronunciación y ayudando a paliar posibles miedos a hablar la lengua española en público.

En la tabla que incluimos a continuación se resume la obra basada en la leyenda recogida por José Blázquez Sendín, "La princesa encantada del palacio de las Veletas," que ha sido adaptada al teatro por Gemma Delicado y representada por los alumnos de este taller. La leyenda cuenta la historia de una princesa mora, que por su amor a un capitán cristiano, cedió las llaves de la ciudad a éste, propiciando la reconquista de la misma y por consiguiente, su vuelta a manos cristianas. El Kaid, rey y padre enfurecido de la joven, la convirtió a ella y a sus ayas en gallinas. Todavía se escuchan los llantos de las mujeres en el Palacio de las Veletas y en zonas del área monumental de Cáceres (ver Tabla 3).

Aprendizaje kinésico-Paseos reales: Ciudad-Realia/Paseos virtuales/Presentaciones digitales

Aquellos que prefieren lo kinésico, aprenden más rápidamente cuando se les permite participar de forma activa. Para ellos el movimiento y la actividad suponen una herramienta indispensable a la hora de instruirse y memorizar.

Tabla 3
Título: *La princesa encantada del palacio de las Veletas*. Una leyenda cacereña. Adaptada de la obra de José Sendín Blázquez por Gemma Delicado
PREVIEW: El Kaid de la ciudad maldice a su hija y la convierte a ella y a sus sirvientas en gallinas. Todas deberán permanecer en el callejón de Mansaborá hasta que los hijos de Mahoma conquisten de nuevo la ciudad de Cáceres.
Papeles: Narradores 1-4, Rey, Capitán, Kaid, Princesa, Sirvientas (2), Soldados (2), testigos (4), gallina (1).
NOTA: Para un mayor efecto, colocar narradores 1 y 2 alejados a la izquierda, y 3 y 4 al fondo a la derecha, para que pueda verlos la audiencia. Para reducir el número de papeles los NARRADORES pueden hacer doblete como SOLDADOS. *Kaid* se pronuncia "Jaid".
DURACIÓN: 30 minutos.
(MÚSICA)
NARRADOR 1: Con su venia, ahora, den la bienvenida a nuestra historia, y de Allá reciban su gloria.
NARRADOR 2: Érase una vez, en la gran y gloriosa ciudad de Cáceres, ciudad llamada por los árabes Hizn Qazris, vivía un Kaid-Rey de esta tierra y fiel seguidor de Alá. (. . .)

Para éstos se ha pensado por un lado, en paseos, donde la ciudad se convierte en un aula abierta y cada rincón es una pizarra donde el vocabulario y las estructuras gramaticales cuelgan. Por otro lado, la participación colaborativa en las presentaciones usando herramientas digitales que expondrán sus compañeros como proyecto final del curso. Por otro lado, también dentro del aula tradicional se puede favorecer este estilo de aprendizaje, por medio de las presentaciones digitales, pues los que presentan su trabajo podrían hacerlo de una forma dinámica y los que lo presencian, podrían aprender a través de la gestualización de sus compañeros. El proyecto final del curso, consistente en la representación de una adaptación de una de las leyendas que tuvieron lugar en la ciudad, la cual ayudará a los alumnos que aprenden de modo gestual y corporal.

Aprendizaje táctil-Mapas, panfletos/Espacios Web/Presentaciones digitales

Estos alumnos aprenden mejor cuando se ven envueltos en actividades táctiles de todo tipo, incluidos los proyectos o demostraciones que implican el manejo de la tecnología. Ellos se verán favorecidos a lo largo del curso pues lo táctil está incluido en todas las fases. Para estos alumnos se ha pensado en que la manipulación de mapas, panfletos y todo tipo de material relacionado con la ciudad, su arquitectura y su literatura[6] favorecerá su aprendizaje. Una

[6] Es preferible que el material esté escrito en castellano. En las oficinas de turismo de las diferentes ciudades se puede conseguir este material, sin embargo, las leyendas no

vez leído y seleccionado ese material, se pasará a la búsqueda de material ulterior en la Web, para llevar a cabo la elaboración de presentaciones en entornos digitales. En cierto modo, podríamos ver las presentaciones como paseos virtuales que permitirán al alumno que la realiza, y al resto de compañeros, a conocer la ciudad, su cultura a través de otra lengua y otros espacios, favoreciendo a aquellos que aprenden de forma táctil, y, a los que al atender aprenden de forma visual, auditiva o kinésica.

6.2. Fases del ciclo de Kolb

En el presente estudio se han adoptado las teorías de David A. Kolb, quien junto con Roger Fry (1975) creó el famoso modelo de los cuatro elementos en el ciclo de aprendizaje, experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experiencia activa, el cual ha dado resultados positivos en el aprendizaje de adultos. Ellos proponen que la enseñanza se puede comenzar en cualquiera de los cuatro puntos, pero debe hacerse en forma de espiral continua. El círculo propuesto por ambos estudiosos es el siguiente:

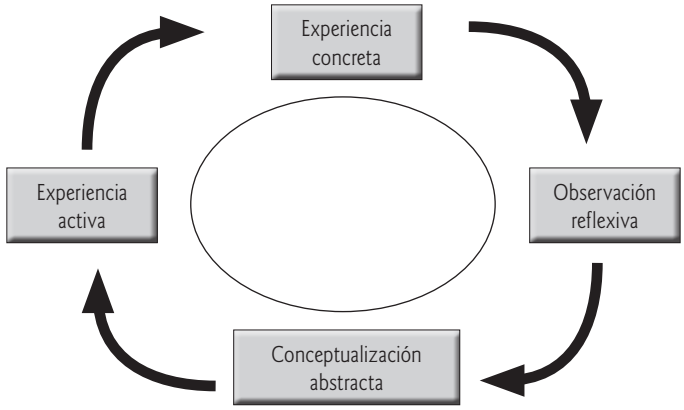

Figura 1

Dado el éxito de esta teoría, otras investigaciones surgieron más tarde, entre ellas se encuentra la dirigida por Honey y Mumford (1992) modificaron el círculo y sugirieron cuatro estilos de aprendizaje correspondiente a cada una de las etapas:

---

suelen estar recogidas, lo cual abre un campo a los interesados en difundir la literatura local.

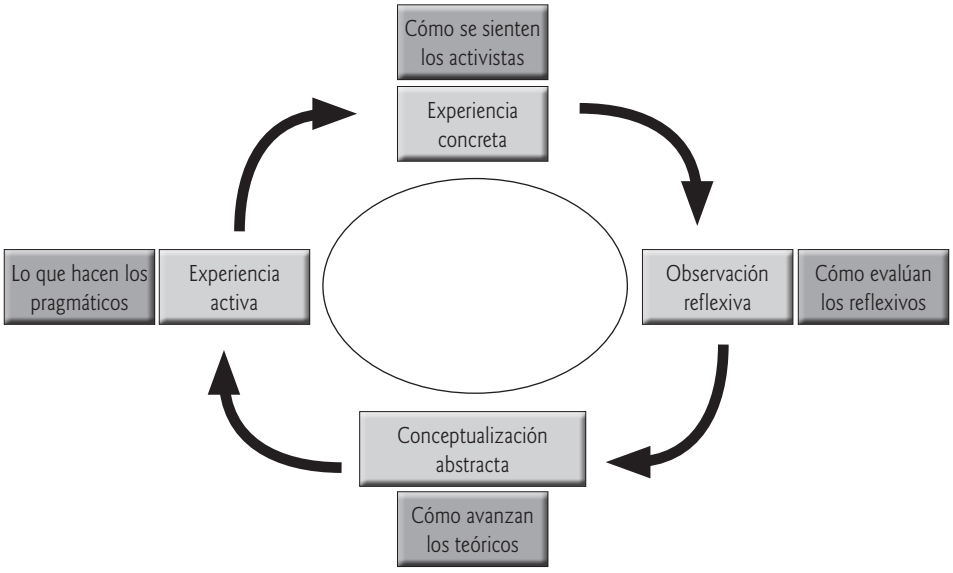

Figura 2

En este estudio hemos adaptado las fases de Kolb y sus predecesores a las fases existentes durante el desarrollo del Taller de inmersión lingüística. Todo ello se refleja en la tabla que aparece a continuación:

Tabla 4

Fase en ciclo de Kolb	*Método de aprendizaje*	*Fases del curso*
Experiencia concreta	Actividades de la vida real, uso de conocimientos previos, material auténtico	Fase 1: (AT) Fase 1: (Ciudad-Realia)
Reflexión	Observación, autoevaluación	Fase 1: (AT) Fase 2: (Ciudad-Realia)
Conceptualización	Análisis y síntesis de los conceptos	Fase 3: (AT y Ciudad-Realia)
Aplicación práctica y test	Aplicación de los principios de problemas prácticos	Fase 4: (AT y Ciudad-Realia)

7. CONCLUSIONES

En términos generales, la metodología presentada en este artículo se propone contribuir a mejorar el aprendizaje de español como segunda lengua a través de espacios abiertos y siguiendo la tendencia en la enseñanza de idiomas. Por esto, se pretende la inclusión de los diferentes estilos de apren-

dizaje individuales y la consecuente adaptación del material curricular a los mismos. Para que podamos sacar el mayor partido de las tecnologías y no supongan una traba, y un detrimento en el aprendizaje en pos de una cara innovación, proponemos un espacio educativo semivirtual. En este espacio de educación presencial, la ciudad actúa como marco y las nuevas tecnologías se introducen para facilitar el aprendizaje de adultos de una forma pausada, cómoda, familiar y motivante.

Las proyecciones esperadas a partir de la puesta en práctica de esta metodología se resumen a continuación:

- Mejora considerable del nivel inicial, sobre todo en los ámbitos de vocabulario, fluidez y correcta pronunciación (destreza oral y auditiva).
- Pérdida de miedos y aumento de la seguridad ante el aprendizaje de una segunda lengua.
- Mostrar a los adultos que pueden aprender divirtiéndose y hacerlo a través de temas de su interés.
- Desarrollo de la creatividad.
- La seguridad lleva a motivación para seguir aprendiendo.
- Preparación para el aprendizaje en espacios Web o aulas virtuales.
- Aprender a aprender usando de forma autodidacta la metodología desarrollada.
- A partir de los resultados obtenidos se producirá una retroalimentación de la metodología propuesta.

BIBLIOGRAFÍA

BANDLER, R.; DELOZIER, J.; DILTS, R. y GRINDER, J. (2002): *Programación neurolingüística*. Vol. I. México: Khaos.

DAVIDOFF, S. y VAN DEN BERG, O. (1990): *Changing your teaching: the challenge of the classroom*. Pietermaritzburg: Centaur Publications.

DELL'ORDINE, J. L. (2001): "El aprendizaje de una lengua extranjera" (disponible en <www. monografias.com>).

ELIZALDE, J. M.: "Seguimos a la cola de Europa en idiomas" (disponible en <http://www.expansionyempleo.com/edicion/expansionyempleo/formacion/idiomas/es/desarrollo/1057677.html>).

GARDNER, H. (2000): *La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas*. Barcelona: Paidós.

KNOWLES, M.; HOLTON, E. F. y SWANSON, R. A. (2001): *Andragogía: el aprendizaje de los adultos*. Oxford: Oxford UP.

KONRAD, E. (1984): "La enseñanza y aprendizaje en la educación de adultos", *Revista documentación y información pedagógica*, 233, págs. 56-69.

KOLB, D. A. y FRY, R. (1975): "Toward an applied theory of experiential learning", en C. Cooper (ed.): *Theories of Group Process*. London: John Wiley.

HONEY, P. y. MUMFORD, A. (1992): *The Manual of learning style*s. Maidenhead: Peter Honey.

MASTHOFF, J. y GATT, A. (2006): *In Pursuit of satisfaction and the prevention of embarrasment: affective state in group recommender systems*. En: DOI:10.1007/s11257-006-9008-3.

MOONEY, B. y HOLT, D. (1996): *The Storyteller's guide: Storytellers share advice for the classroom, boardroom, showroom, podium, pulpit and centerstage*. Little Rock: August House Publishers.

RIDING, R. J. (1991): *Cognitive styles analysis user manual*. Birmingham: Learning and Training Technology.

RIDING, R. y RAINER, S. (1998): *Cognitive styles and learning strategies*. London: David Fulton.

ROWNTREE, D. (1992): *Exploring Open and Distance Learning*. London: Kogan Page.

SENDÍN, J. (1990): *Leyendas Extremeñas*. Madrid: Everest.