EL LABERINTO DIGITAL: UNA EXPERIENCIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE ELE PARA LOS FALSOS AMIGOS DEL ESPAÑOL Y DEL PORTUGUÉS

Marta Saracho Arnáiz
Escuela Superior de Educación (ESE) del Instituto Politécnico de Oporto-Portugal

Introducción

El profesor de lenguas extranjeras se plantea frecuentemente la metodología de la enseñanza de la lengua en un plano teórico, ya que la reflexión y el análisis forman una parte importante de nuestro trabajo como docentes de esta área. Sin embargo, llevar a la práctica de la clase materiales e instrumentos que contengan principios metodológicos actuales y al mismo tiempo vehicularlos a través de herramientas digitales parece que presenta en ocasiones un obstáculo, debido al desconocimiento de las herramientas disponibles y a la dificultad de uso de las mismas, así como a un cierto rechazo o miedo por parte de algunos profesores a actualizarse en estas materias. Esta experiencia muestra como, desde una perspectiva del usuario común de las TIC, el profesor de Español como Lengua Extranjera[1] puede aplicar la metodología más actual, utilizando Entornos Virtuales de Aprendizaje[2], y obtener un resultado muy satisfactorio. No obstante, habrá que seguir unos pasos no exentos, en ocasiones, de dificultades, que comentaremos y sobre las que trazaremos algunas pistas para su resolución. El instrumento que presentamos en este trabajo es el laberinto digital, cuya estructura proporciona una metodología muy adecuada a la enseñanza-aprendizaje de idiomas y que en este caso vamos a aplicar en ELE al contenido concreto de los falsos amigos del español y del portugués[3].

¿Qué es un laberinto digital?

En primer lugar, vamos a explicar qué es un laberinto. Se trata de una actividad de tipo lúdico (los laberintos gráficos de los periódicos o de las actividades infantiles), en la que hay un inicio y un fin que será necesario alcanzar, y al que se llega después de hacer ciertas elecciones. Si estas son correctas, se consigue finalizar la actividad. Si no son correctas las elecciones, el usuario tendrá que volver atrás hasta encontrar la solución adecuada.

---

[1] ELE.
[2] EVA.
[3] Se trata de una experiencia llevada a cabo en la Escola Superior de Educação (ESE) del Instituto Politécnico de Oporto (IPP) con alumnos portugueses.

La palabra laberinto es una traducción del término inglés *«maze»*,y en el mundo anglo-sajón se ha utilizado mucho este tipo de actividad con fines didácticos, y no exclusivamente en el campo de la enseñanza de lenguas extranjeras. Los primeros laberintos no fueron digitales y se empezaron a aplicar en la educación en dos áreas distintas: el entrenamiento de médicos y el mundo de los negocios.

La metodología que está subyacente a los laberintos es la del Aprendizaje Basado en Problemas[4] que fue desarrollada por la Universidad de MacMaster de Canadá en los años 80 para ejercitar a futuros médicos en su práctica profesional. Lo que resulta interesante de esta metodología de enseñanza-aprendizaje es que está centrada en el alumno, ya que tiene como objetivo mantener alta la motivación del aprendiente; es un aprendizaje significativo, es decir, enfoca temas y actitudes que se relacionan directamente con los intereses del alumnado; además, se alcanza el aprendizaje de manera inductiva, activando en una primera fase los conocimientos previos del alumno para conducirlo a la experimentación y de ahí, al aprendizaje y, finalmente, como resultado de todo lo anterior, el papel del profesor se convierte enel de simple guía o facilitador del proceso.

Esta metodología se fundamenta en la teoría cognitiva que hace su aparición por esos años, la cual concibe el aprendizaje como descubrimiento, expresión y desarrollo, y se aplicará para objetivos didácticos de variada índole. Por esa época surgen las primeras experiencias hipertextuales con libros de lecturas, sobre todo en el ámbito infantil y juvenil[5], y al mismo tiempo, en el ámbito informático, hacen su aparición los primeros softwares.

De aquellos años hasta hoy el gran desarrollo de la tecnología informática ha permitido crear instrumentos muy complejos en el área de los llamados laberintos digitales. Así, distinguiremos tres clases o tipos de laberintos: los juegos de aventuras[6], las simulaciones y los laberintos de texto. Los dos primeros requieren medios técnicos y equipos tan complejos y especializados que quedan, en general, fuera del alcance de los profesores. Los últimos, los laberintos de texto, se basan en una tecnología sencilla y fácil de utilizar para cualquier usuario y por ello, son los que más nos interesan.

Los laberintos de texto son estructuras de hipertextos o hipermedia que constan de nodos o unidades básicas de información y de enlaces que conectan los nodos vinculando segmentos de información. Un laberinto se inicia con un texto que introduce una historia, a partir de la cual se introduce una cuestión (nodo), sobre la que el alumno tendrá de decidir (enlaces). Existen decisiones correctas o erróneas, si se trata de un laberinto de tipo cerrado (sólo hay un posibilidad de respuesta) o, en el caso de un laberinto abierto, más que una respuesta es posible, pero conduce al alumno a otras direcciones por el laberinto.

Los laberintos de texto en la enseñanza-aprendizaje de inglés son abundantes y han tenido bastante aceptación, sin embargo en ELE podemos decir que son escasos. A pesar de ello, los principios metodológicos que apuntan, unido a su novedad nos han parecido lo suficientemente interesantes, desde el punto de vista de la enseñanza-aprendizaje de las lenguas extranjeras, como para iniciar una experiencia de la pudiéramos retirar buenos resultados.

---

[4] ABP, en inglês ABL.

[5] Your Firts Adventure y Choose your own Adventure (1984), New York, Bantam Books.

[6] Un ejemplo de juegos de aventuras aplicado a la enseñanza de ELE es la Aventura Gráfica del Aula Virtual de Español del Instituto Cervantes (http://www.ave.cvc.cervantes.es/).

CREAR UN LABERINTO DIGITAL

El programa de autor que nos ha permitido crear este instrumento ha sido Quandary[7], un software específico[8] para construir laberintos de texto. Por otro lado, teníamos los contenidos lingüísticos, los falsos amigos del español y del portugués, pero para elaborar el laberinto tuvimos que hacer una selección de la extensa lista que estos presentan. Al mismo tiempo que delimitamos un cierto número de falsos amigos para un grupo de alumnos de ELE B1, tuvimos que crear una historia. Esta historia debía, a nuestro juicio, tener algunas características: ajustarse al nivel de conocimientos de los alumnos (B1), no ser muy complicada o larga, tener interés para los alumnos por los temas que se planteaban y presentar imágenes que acompañasen el texto y le confiriesen más plasticidad y dinamismo. Así, creamos Un viaje por el Sahara, un laberinto de texto con una historia bastante sencilla sobre un viaje por el desierto de un grupo de jóvenes que introduce 17 falsos amigos (nodos). Además, fue muy importante en esta fase contar con la ayuda de un técnico y experto en Nuevas Tecnologías para comprender mejor el funcionamiento del programa Quandary y poder avanzar en la fase más técnica de la experiencia.

En la Figura 1 podemos ver los 17 falsos amigos seleccionados (en tono más claro el enlace correcto en español y en más oscuro el término portugués con el que se confunde).

FALSOS AMIGOS

Un viaje por el Sahara

1. Estafados/ estafados/ hechos polvo
2. Exquisito/ esquisito
3. Enfadados/aborrecido /aburrido
4. Acordarse/acordar/el amanecer
5. Largo/largo
6. Anécdotas/ anecdotas
7. Al azar/azar
8. Espantoso/espantoso
9. Cuello/pescoço
10. Jamón/ presunto
11. Listo/esperto
12. Apenas/ apenas
13. Tacaños/ tacanho
14. Todavía/todavia
15. Prendas/prendas
16. Éxito/ sucesso
17. Sótano/sótão

Figura 1. *Relación de Falsos amigos seleccionados*

[7] Stewart Arneil y Martin Holmes, http://www.halfbakedsoftware.com/quandary.php

[8] Sólo disponible para Microsoft.

Cuando el alumno accede al laberinto, encuentra un texto inicial que le da las instrucciones y orientaciones para empezar el ejercicio. El hecho de limitarle al alumno el tiempo para realizarlo (10 minutos), así como el que tenga una puntuación, aporta un aspecto lúdico y de competición que es muy motivador. En la Figura 2 vemos el inicio de la historia de Un viaje por el Sahara, así como el nodo 1 con sus enlaces. En la Figura 3, observamos el paso siguiente, si el alumno ha elegido el enlace «Hecho polvo», la respuesta correcta. Existe una retroalimentación que indica al alumno que lo está haciendo bien y que le anima a que siga adelante.

Por el contrario, si el alumno no elige la respuesta correcta, la retroalimentación se lo indica (ver figuras 4 y 5).

Así, al alumno va recorriendo el laberinto, volviendo hacia atrás o avanzando hacia el final hasta el nodo 17. Cuando termina, aparece una mensaje de finalización indicando la puntuación y una despedida (ver Figura 6).

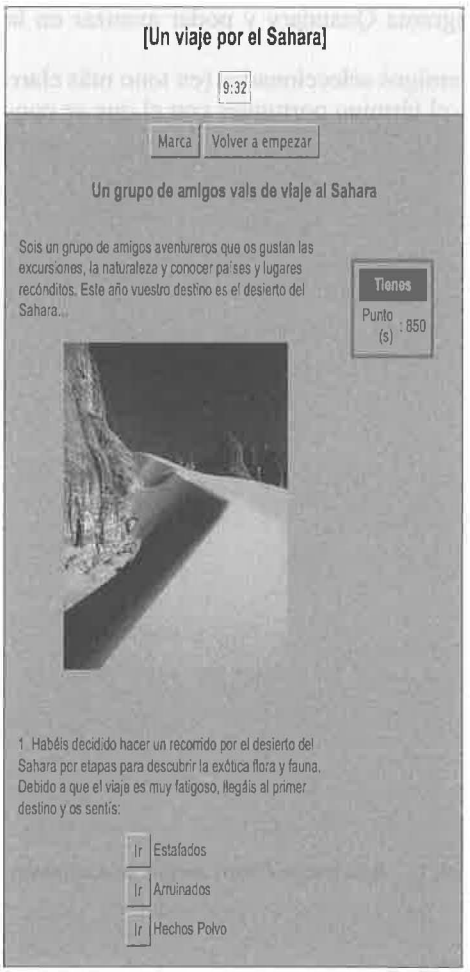

Figura 2. *Nodo 1*



Figura 3. *Retroalimentación*

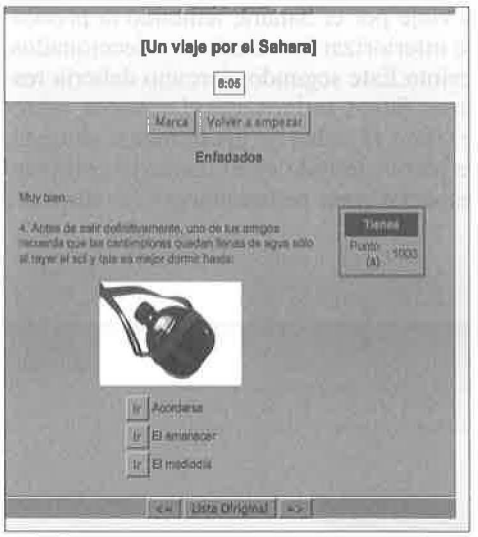

Figura 4. *El amanece*

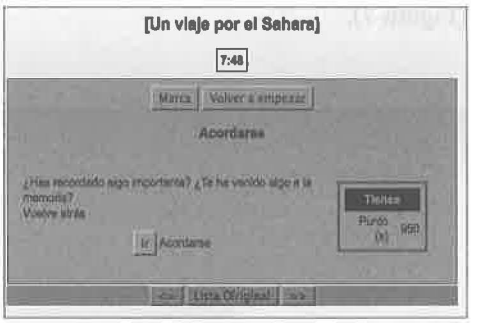

Figura 5. *Retroalimentación*

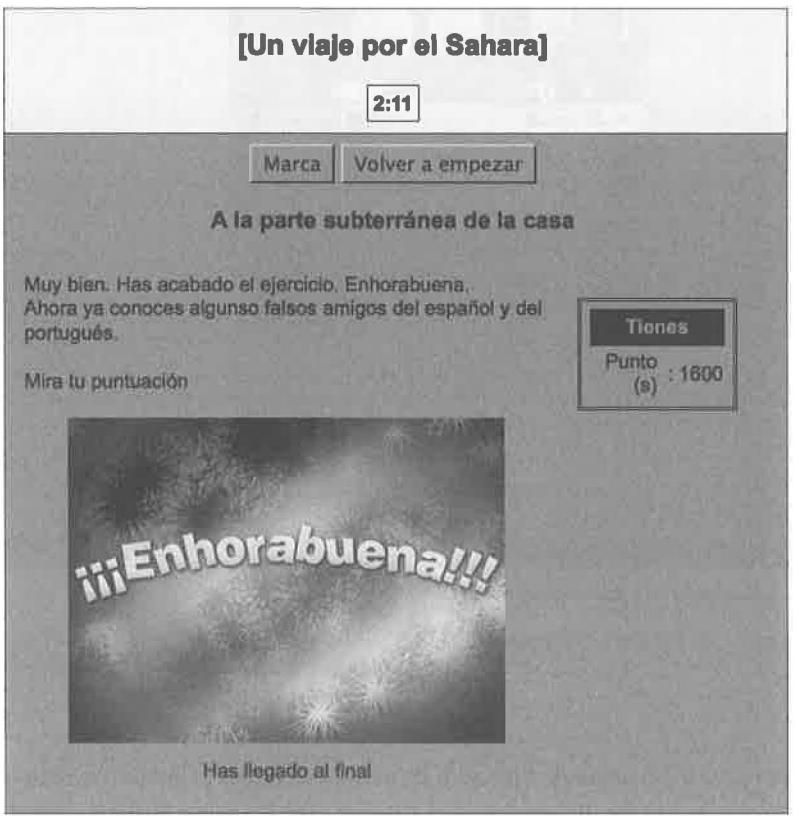

Figura 6. *Final del laberinto*

Durante el periodo de elaboración de Un viaje por el Sahara, teniendo la preocupación de ofrecer al alumno la mejor forma de interiorizar los términos seleccionados, se planteó la pertinencia de construir otro laberinto.Este segundo ejercicio debería responder a ciertas exigencias: presentar los mismos falsos amigos que el primero, recrear una historia con un contexto muy diferente y con el orden de los términos alterado. Creamos así «En una cocina», un laberinto de texto centrado en el contexto cotidiano de un joven que decide preparar una cena especial para reconciliarse con su novia (Figura 7).

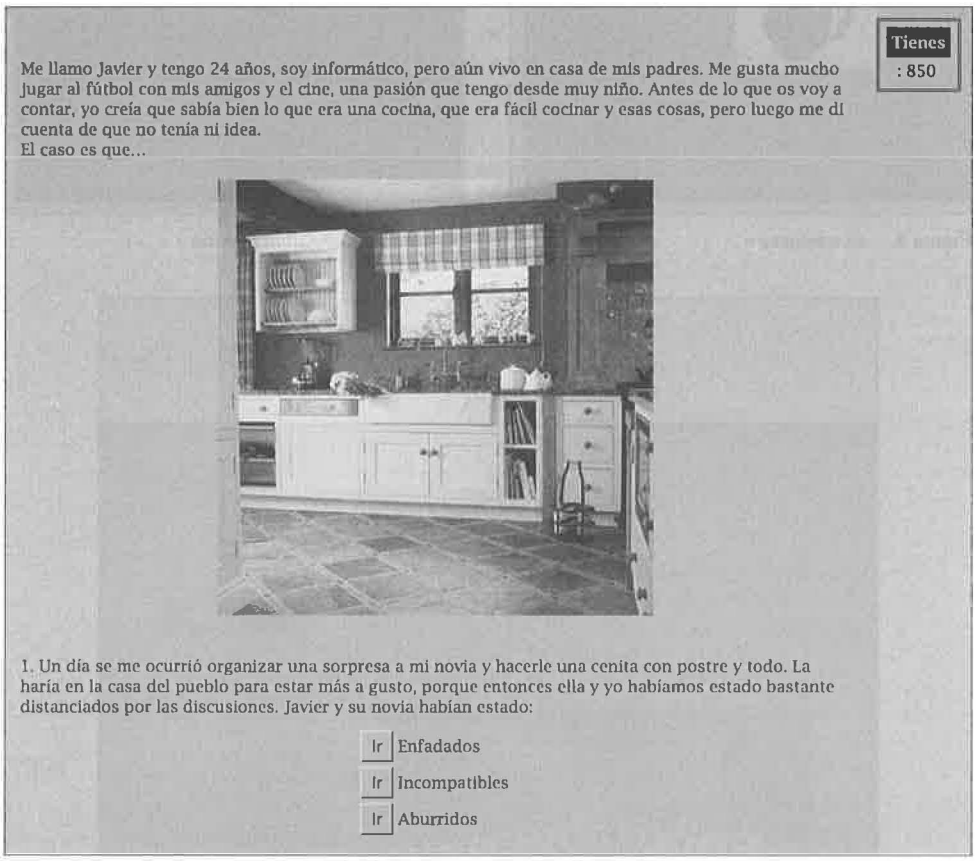

Figura 7. *Laberinto 2, En una cocina, nodo 1.*

La estructura del segundo ejercicio es idéntica a la del primero: un texto de entrada (ver Figura 8) con las instrucciones, 17 nodos con 17 falsos amigos, tres enlaces en cada nodo (con el término falso, otro inadecuado y el correcto) y un final.

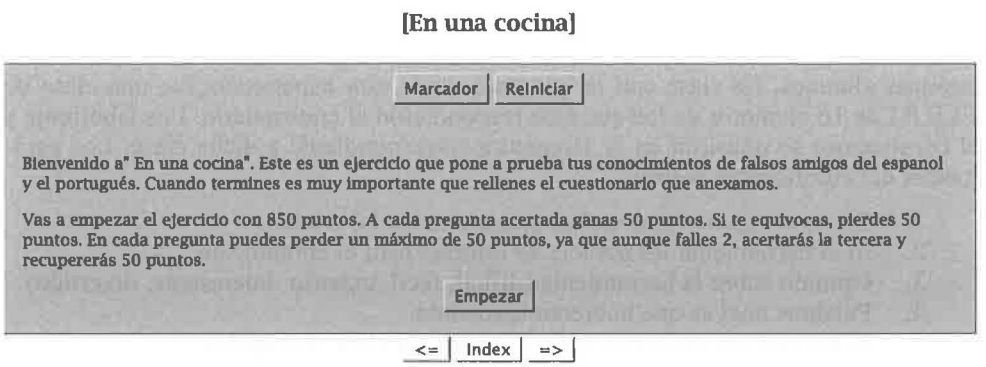

Figura 8. *Texto de entrada – Laberinto 2*

Se elaboró un cuestionario en *google.docs* para conocer la opinión de los usuarios y para poder retirar conclusiones sobre la herramienta. Se les pidió a los alumnos (al finalizar el segundo laberinto) que, una vez realizados los dos laberintos, rellenasen y enviasen el cuestionario (Figura 9).



Figura 9. *Cuestionario en google.docs*

La cuestión de la localización en la Web de los laberintos y el cuestionario fue fácil, ya que en la ESE[9] disponemos de una Plataforma Moodle, con accesopara todos nuestros alumnos. La clase con la que realizamos esta experiencia fue una clase de ELE B1 de 16 alumnos, de los que diez respondieron al cuestionario. Los laberintos y el cuestionario se ubicaron en la asignatura correspondiente a dicha clase. Los parámetros del cuestionario fueron:

1. Sobre el objetivo que creían que tenían los laberintos.
2. Si la herramienta les parecía de utilidad para el aprendizaje.
3. Opinión sobre la herramienta (difícil, fácil, extenso, interesante, divertido).
4. Palabras nuevas que hubieran aprendido.
5. Si les gustaría utilizar esta herramienta en clase de español.
6. Que indicasen la puntuación obtenida en ambos laberintos.

Los resultados del cuestionario nos ofrecieron buenas pistas de trabajo. A la pregunta 1), siete respondieron que el objetivo era aprender falsos amigos del español y del portugués, dos dijeron que era evaluar, uno aprender vocabulario y uno respondió que era motivar alaprendizaje con recurso a las TIC; a la 2), los diez respondieron afirmativamente; a la 3), a seis les pareció interesante, a tres divertido y a uno extenso; a la 4), dos alumnos refirieron la expresión «al azar», dos la palabra «exquisito» y dos mencionaron «espabilado». Las palabras «aburrido», «prenda» y «tacaño» las retuvieron 3 alumnos (una cada uno) y, finalmente, uno refirió haber aprendido muchas palabras, sin especificar cuáles. Al punto 5) todos se manifestaron favorables. Copiamos textualmente dos de las respuestas más significativas: «me divertiría al aprender» y «es alguno nuevo en las escuela, pero con las nuevas tecnologías e Internet es posible crear una situación de aprendizaje motivadora e interesante para los alumnos». En lo que respecta a los resultados de los dos laberintos (punto 6), los resultados no fueron los que esperábamos, ya que 4 alumnos subieron la puntuación en el segundo laberinto, frente a 6 que la bajaron. Analizando estos últimos datos, pensamos que muchas variables podían haber sido las responsables por el descenso de la puntuación, en especial las circunstancias que cada alumno tuvo en el momento de realizar el segundo laberinto.

Conclusiones

El laberinto digital utilizado para la clase de ELE es un material muy atractivo para el alumno, en primer lugar, porque es una herramienta de TIC, un medio que le atrae (actividades interactivas, las pueden realizar fuera de clase, no necesitan estar acompañados). Además, supone una novedad y es lúdico, es decir, entretenido y divertido. Todo lo anterior refuerza la motivación del alumno ante el ejercicio. Pero además, el laberinto digital promueve un tipo de aprendizaje activo, estimulando al alumno a usar sus conocimientos previos y a la experimentación. El error no es un fracaso en el laberinto digital, sino un momento de reflexión, de nueva información y de adquisición. Por todo lo expuesto, creemos que es una herramienta excelente de enseñanza-aprendizaje para ELE. Al profesor de español le cabe hacer uso de esta herramienta que está a su alcance, ya que podrá ser de gran utilidad para él y para los alumnos.

[9] Escola Superior de Educação del Instituto Politécnico de Oporto.

BIBLIOGRAFÍA

JUAN LÁZARO, Olga (2004) «Aprender español a través de Internet: un entorno de enseñanza y aprendizaje», en J. Sánchez Lobato e Isabel Santos Gargallo (eds.), *Vademécum para la Formación de Profesores. Enseñanza Español segunda lengua (L2)/lengua extranjera (LE)*, Madrid: SGEL, 1087-1108.

HIGUERAS GARCÍA, Marta (2004) «Internet en la enseñanza del español» en Jesús Sánchez Lobato e Isabel Santos Gargallo (eds.), *Vademécum para la Formación de Profesores. Enseñanza Español segunda lengua (L2)/lengua extranjera (LE)*, Madrid: SGEL, 1061-1086.

LARRAZ ANTÓN, Rosa Ana (2007), *Laberintos digitales: una herramienta para la enseñanza y aprendizaje de ELE mediante e-learning*. Memoria de Máster en enseñanza de ELE. Universidad Antonio de Nebrija.

LARRAZ ANTÓN, Rosa Ana, Laberintos para aprender y enseñar lenguas, CI – Cuaderno Intercultural. Recursos para la Interculturalidad y la educación intercultural, http://www.cuadernointercultural.com/laberintos-para-aprender-y-ensenar-lenguas/

RUIPÉREZ GARCÍA, Germán (2004) «La enseñanza de lenguas asistida por ordenador» (ELAO) en Jesús Sánchez Lobato e Isabel Santos Gargallo (eds.), *Vademécum para la Formación de Profesores. Enseñanza Español segunda lengua (L2)/lengua extranjera (LE)*, Madrid: SGEL, 1045-1060.

Un viaje por el Sahara y *En una cocina* (laberintos digitales) se pueden visitar en la Plataforma Moodle de la ESE – IPP, http://moodle.ese.ipp.pt/course/view.php?id=16 (abierta a visitantes)