AGNOVEL : NOVELAS GRÁFICAS INTERACTIVAS AVANZADAS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES DE PANTALLA TÁCTIL

AURORA BIEDMA TORRECILLAS Y M. ÁNGELES LAMOLDA GONZÁLEZ

Universidad de Granada

El presente artículo es la presentación del innovador proyecto llamado "AGNovel: novelas gráficas interactivas avanzadas para dispositivos móviles de pantalla táctil". Se trata de un proyecto enmarcado en el Lifelong Learning Programme de la Comisión Europea. Pertenece a la acción de clave 2 de este programa y se nombra como AGnovel- 543284-LLP-1-2013-1-DE-KA2-KA2MP. Comenzó en enero de 2014 y termina en diciembre de 2015.

El proyecto engloba a ocho participantes de siete países diferentes europeos. Todos ellos de instituciones privadas y públicas:

- Universidad de Paderborn (Alemania), como coordinadora
- IK Ingenious Knowledge (Alemania)
- Meath Partnership (Irlanda)
- European Learning Network (Reino Unido)
- Universidad de Granada (España)
- Università degli Studi Roma Tre (Italia)
- Lietuvos Edukolohijos Universitas (Lituania)
- Synthesis Center for Research and Education (Chipre)

Cada institución realiza sus cometidos dirigida por la Universidad de Paderborn y consensuadas en cuatro encuentros a lo largo de los dos años: el primero en Dublín, segundo en Roma, el tercero en Granada y el último en Paderborn para cerrar el proyecto una vez finalizado.

Esta asociación tiene la misión de desarrollar una aplicación para tabletas móviles para estudiar lenguas a través de novelas gráficas.

Estas novelas gráficas son "Novelas gráficas interactivas". Esto significa que se puede interactuar con la novela y dispone de tres elementos:

- La historia
- Las ilustraciones
- Los audios

La misión de esta colaboración entre universidades y entidades es en primer lugar, desarrollar una aplicación para tabletas móviles que permita estudiar lenguas a través de novelas gráficas y, en segundo lugar, ofrecer las facilidades de las nuevas tecnologías con un fuerte apoyo educativo.

¿A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDA ESTA HERRAMIENTA?

La herramienta está principalmente dirigida a personas que estudian idiomas por sí mismas de manera autónoma. Pero puede ser empleada también en otras situaciones de aprendizaje: en clases presenciales, en clases no presenciales y como tarea complementaria.

¿QUÉ SIGNIFICA NOVELA GRÁFICA INTERACTIVA?

Se trata de una historia novelada en forma de cómic con la que se puede interactuar. Sus elementos básicos son:

- La historia: el argumento de la novela es lo suficientemente intrigante como para hacerla interesante pero no tan complicado como para crear ansiedad innecesaria en el alumno ya que, al fin y al cabo, la trama no es más que el hilo conductor que sirve de soporte a las propuestas didácticas que emanan de ella. Se trata de una propuesta desprovista de elementos que puedan ser política o socialmente incorrectos ya que va dirigida a contextos globales de estudiantes y no sólo a un país o a una cultura en torno a un idioma concreto, por lo que es necesario evitar rasgos que no sean entendidos en determinadas culturas.
- Las ilustraciones: al tratarse de un cómic, los dibujos son indispensables para el seguimiento del argumento, a la vez que ayudan didácticamente al estudiante a familiarizarse con el contexto y a interpretar las actuaciones de los personajes. Presentan una apariencia moderna y dinámica que permite un rápido acercamiento a cada situación contextual del hilo argumental.
- Los audios: cada intervención de los personajes en el cómic puede tanto leerse como oírse, con tan sólo pulsar encima de cada nube de la viñeta. El estudiante puede escuchar la pronunciación de la lengua meta que está aprendiendo desde

un hablante nativo y a su vez podrá grabarse cuando él repita lo que ha oído, de tal forma que podrá autocorregirse y mejorar su pronunciación de manera autónoma.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

El equipo del proyecto AGNovel es perfectamente consciente de que no es algo para ser mencionado sólo en el contexto de clase, con diversos temas y escenarios de aprendizaje, sino que proporciona a profesores, instituciones y aprendices interesados información sobre habilidades y competencias, que se desarrollan en las herramientas de AGnovel y en la novela gráfica avanzada diseñada en este proyecto de la UE.

La finalidad es crear una herramienta de aprendizaje de lenguas que sea lo bastante divertida, intuitiva y fácil de usar y hacerla viable para que otros proveedores de contenidos puedan aprovecharse de este avance y publicar sus propias novelas gráficas electrónicas. Es decir, es un proyecto vivo ya que lo que se ha creado es un prototipo modelo para que pueda ser manipulado y explotado con otras propuestas argumentales y didácticas. De ahí la necesidad de hacerla plenamente accesible tanto a los profesores, pues este curriculum está diseñado para ayudar a los profesores en sus clases con las herramientas de aprendizaje de lenguas, como a los aprendices, al ser receptores directos de la novela y sus propuestas didácticas.

Un aspecto central que se debe mencionar es el hecho de que el aprendizaje de lenguas con AGnovel está enfocado en el nivel B1 o, como lo llamamos en el proyecto, B1+, porque puede haber varios elementos dirigidos a que el nivel B1 vaya más allá y, así, proporcionamos el primer paso hacia el nivel B2.

La idea de la propuesta es fomentar todas las áreas del aprendizaje de lenguas dirigidas por el *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas* del Consejo de Europa (MCER). Esto significa: "La competencia lingüística comunicativa que tiene el alumno o usuario de la lengua se pone en funcionamiento con la realización de distintas actividades de la lengua que comprenden la comprensión, la expresión, la interacción o la mediación" (MCER, p. 14).

Pero ¿qué ofrece el proyecto concretamente a un estudiante? Principalmente los siguientes puntos:

- Puede leer la historia y los diálogos y puede oírlos en la lengua que está estudiando.
- Puede oír los diálogos de hablantes nativos.

- Puede comprobar su comprensión con ejercicios interactivos.
- Puede imaginar otras versiones para la historia.
- Puede encontrar nuevas palabras en el glosario.
- Puede divertirse leyendo una novela gráfica, interactuando con la novela y aprendiendo idiomas.

En general, los aprendices se involucran en un escenario plurilingüístico que los anima a reconocer oportunidades en diferentes lenguas y su uso en el mundo y en el texto. En la historia de AGnovel se integran varias anclas para discutir sobre sintaxis, enunciados, campos de palabras y vocabulario, así como el estilo adecuado. Por tanto, el aprendiz explora las lenguas, trabaja para entenderlas, trabaja en sus destrezas habladas y se involucra en los procesos de escritura. Los objetivos de las propuestas pretenden cubrir los siguientes puntos desde la perspectiva lingüística:

- Entender los puntos principales del habla estándar en las áreas de trabajo, tiempo libre y profesional.
- Entender textos y ser posible describir dibujos e imágenes.
- Proporcionar información sobre su propia posición ante una situación.
- Negociar con tareas descriptivas sobre situaciones, dibujos y acontecimientos.
- Integrarse suavemente en el entorno extranjero.
- Intervenir en una conversación preparada y no preparada de ámbito familiar y especialmente en situaciones relacionadas con el trabajo.
- Escribir textos simples sobre temas profesionales, cultura y mundo del trabajo mostrando ejemplos y sus propias posiciones.

En cuanto al aspecto cultural, las tareas relacionadas con la cultura permiten a los aprendices familiarizarse con la existencia de culturas y valores extranjeros, ser capaces de encontrar y reconocerlos en situaciones profesionales y de ocio, a la vez que obtienen un entendimiento básico de similitudes y diferencias entre los diferentes contextos culturales. Los estudiantes aprenden a respetar los diferentes valores y culturas que les permitirán saber desenvolverse en diferentes situaciones interculturales con las que se enfrentarán cada día en un mundo de trabajo globalizado. Además de esto, los aprendices reconocerán las diferencias entre cultura y cultura corporativa desde las siguientes propuestas:

- Explorar similitudes en culturas y valores.
- Compararlos con sus propios valores.
- Respetar las diferencias.
- Entender y respetar las tradiciones, la cultura, las costumbres y las normas.
- Explicar las culturas diferentes de las personas con respeto a las situaciones profesionales vocacionales.
- Reflexión sobre la importancia de integrarse suavemente en el entorno extranjero.
- Percibir las diferentes normas y leyes y reflexionar en la actuación de acuerdo con ellas.
- Entender que la lengua es la clave de la cultura.

Se trata, pues, de involucrar todos los aspectos de una lengua en su aprendizaje autónomo.

De la misma manera habría que preguntarse qué ofrece a un profesor. En primer lugar, y lo más novedoso del proyecto, es que puede usar una nueva herramienta en sus clases que cambia la dinámica habitual tradicional, al ser interactiva y permitir independencia al aprendiz; por otro lado, facilita a los estudiantes muestras de lenguaje actual real, permite leer en clase de otra manera y puede utilizar en su clase la nueva tecnología que sus estudiantes usan en otros campos de su vida (trabajo, ocio).

Además, este proyecto ofrece un apoyo indispensable al profesor para conocer su desarrollo y así poder llevar a buen puerto toda su explotación didáctica. Para ello se incluye un libro del profesor y/o cursos de preparación para la formación en este nuevo concepto de enseñanza.

LA NOVELA

A continuación, vamos a describir cómo es la novela y sus implicaciones metodológicas.

En primer lugar, habría que comentar que la línea argumental fue la elegida y consensuada entre todos los miembros del proyecto. En ella aparecen varios personajes en el entorno de una empresa de restauración de obras de arte. En nuestro caso se trata de restaurar unos frescos dañados. Los personajes implicados son la jefa de recursos humanos, el director de la empresa, dos candidatas para el puesto de restaurador y el amigo de una de ellas. Los dos primeros tienen edades medias, mientras que los últimos

son chicos jóvenes que empiezan su andadura profesional. La línea argumental reside precisamente en la competitividad entre ambas candidatas por el puesto, con la diferencia de que una de ellas no lo hace honestamente y pretende involucrar a la otra en el deterioro provocado a propósito haciendo creer a los demás que la culpable ha sido su compañera. Finalmente todo se descubre y se resuelve el conflicto.

A partir de aquí, se proponen unas determinadas líneas didácticas para la explotación de la novela basadas en cuatro puntos, a saber:

- Comprensión auditiva: a través de los audios de los diálogos.
- Comprensión lectora: por la lectura de los diálogos.
- Expresión escrita: por la interacción que indican las actividades.
- Expresión oral: por la interacción con las actividades a través de las grabaciones de los propios alumnos.

LAS LÍNEAS DE EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA

Existen determinadas indicaciones metodológicas para poder explotar en toda su plenitud la propuesta de este proyecto. Por un lado, el profesor y los estudiantes deberían emplear las catorce estrategias establecidas en AGnovel, otro punto es la identificación de diferencias en los objetivos y focalizarlos en tareas adecuadas, por ejemplo la importancia que se le da a los *role-plays* como tarea para procurar el uso de las distintas oportunidades para combinar audios y textos en las diferentes lenguas.

Un aspecto muy importante para el proyecto es la importancia al autoaprendizaje y la investigación activa de los aprendices y la discusión sobre las dificultades de traducción y la interpretación de los aspectos culturales.

La propuesta tiene dos fases de actuación en cuanto al aprendizaje: por un lado, la presencial en clase mediante la cual se puede establecer y fortalecer la competencia social. Los estudiantes tienen que lidiar con el ambiente de aprendizaje y con la interacción con los compañeros y profesores. Se fortalecen de esta manera el vínculo emocional y un sentido de pertenencia a los grupos de aprendizaje. Al mismo tiempo, la motivación de los estudiantes para aprender de los estudiantes se mejora.

Un privilegio adicional de las fases de aprendizaje presencial es el equilibrio entre habilidades interpersonales (*soft-skills*) y experiencia metodológica. Las fases de aprendizaje presencial pueden diferir: hay momentos de asistencia típica en el aula y la vez encuentros de estudiantes de aprendizaje no convencionales. Las ventajas sobre el contexto del aprendizaje puramente digital es que durante las clases presenciales los conte-

nidos pueden ser discutidos en un entorno directo. Los estudiantes y profesores tienen la posibilidad de entrar en un intercambio directo e individual e investigar preguntas y respuestas. Discutimos las dudas desde diferentes perspectivas.

Y por otro, la fase virtual *online* en la que el alumno puede atender sus necesidades de aprendizaje y en su nivel de manera autónoma determinada por él mismo y, por tanto, con independencia del profesor. El entorno de aprendizaje en línea tiene la ventaja de que el aprendizaje individual se puede conectar con citas privadas individualizadas con el profesor. De esta forma el aprendizaje se integra en la vida cotidiana y se convierte en una parte inherente, basado en el principio de la educación permanente.

La propuesta didáctica en general abarca varios contenidos, tales como:

- Enunciados (pasado, presente y futuro).
- Estructuración de un texto.
- Técnicas para describir imágenes.
- Hablar sobre cosas que no se pueden ver directamente (la diferencia entre imágenes, expresiones de carácter, etc.).
- Dar razones para acciones y comportamientos.
- Tolerancia y respeto.
- Vocabulario y campos léxicos.
- Creación de nuevas novelas.
- Creación de nuevos materiales didácticos.
- Interacción alumno-novela.
- Interacción profesor-novela.

IMPLANTACIÓN

Toda esta propuesta conlleva una línea de implantación para ponerla en marcha ya que, debido a su novedad, no todos los docentes están familiarizados con la metodología presencial/virtual conjunta y menos desde el aprendizaje autónomo. Para ello el proyecto AGnovel no sólo es la creación del cómic interactivo para dispositivos móviles sino también todo lo que envuelve. Así se han diseñado varios pasos antes de ponerlo en marcha:

- La creación de un *Libro del profesor* (manual) para explicar y presentar la herramienta.
- Se han proporcionado *Materiales para el profesor* desde nuestras propuestas y se han dado pautas para la creación de nuevos materiales.

- Se ha procedido a un pilotaje del manual con profesores para tener en cuenta sus opiniones antes de la publicación definitiva.
- También se ha realizado un pilotaje de todos los materiales con alumnos, con la finalidad de verificar sus propiedades y de corregir sus debilidades.
- Se publica un *Curso de entrenamiento para los profesores*, donde estos pueden aprender a explotar debidamente la plataforma.

La fase final del proyecto se centra en su puesta en marcha y difusión. AGnovel está dirigida a instituciones educativas como centros de idiomas, colegios, institutos y universidades, y además, a los aprendices en general como parte de su estudio autónomo creando su portfolio de aprendizaje de una lengua. Atiende así a un amplio abanico de necesidades de aprendizaje, por lo que resulta de suma utilidad y simplicidad.

Se trata, en fin, de un proyecto innovador al alcance de todos, tanto docentes como aprendices de una lengua.

BIBLIOGRAFÍA

Beutner, M. y R. Pechuel. *Paderborn Vocational Education Concept (PVEC) for Serious Games and "The Fair Project" – Exploring the Potential of Serious Games to Create Authentic Work Situations in Vocational Education and Training*. Paderborn: Paderborn Universität, 2002.

Consejo de europa (2002): *Marco Común Europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación*. http.//cvc.cervantes.es/obref/marco.

Díaz de Guereñu, JM. *Hacia un cómic de autor*. Bilbao: Universidad de Deusto, 2014.

Ditschke, S., K. Kroucheva y D. Stein. (eds.): *Comics: zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Bielefeld: 2009, 281-308.

http://www.soft-skills.com/kommunikativekompetenz/index.php

http://www.agnovel.eduproject.eu/