El español es noticia

«RAYUELA»
Sección lúdica del Centro Virtual Cervantes

PALOMA ÚBEDA MANSILLA
Universidad Politécnica de Madrid

Internet alberga un número creciente de sitios en la red dedicados a infinidad de temas pero, sin duda, el creado por el Instituto Cervantes supera día a día las expectativas de cualquier internauta. Esta institución, en continua mejora de los servicios que ofrece desde su Centro Virtual para la difusión y aprendizaje de la lengua y cultura española, renueva una sección de su portada, *Rayuela*, con el deseo de que sus usuarios aprendan español divirtiéndose.

El acceso a *Rayuela* puede realizarse de varias formas; desde la portada principal del Centro Virtual Cervantes, seleccionando la opción *Rayuela* desde el apartado dedicado a las secciones diarias, o bien pinchando en la opción de *Aula de Lengua* que aparece en la cabecera de esta misma portada.

Esta sección del Centro Virtual Cervantes está destinada a estudiantes de E/LE que quieran practicar o reforzar sus conocimientos de la lengua y cultura española de forma amena y relajada.

Rayuela se presenta como una página virtual de tirada diaria, con un enfoque lúdico y clasificada por niveles de conocimiento. Si el acceso que realizamos a esta sección lo hacemos directamente, a través de la página *web*[1] mencionada en esta reseña, vemos una carátula en la que aparece, en primer lugar, la fecha del día en que realizamos la consulta y un icono que corresponde a un nivel de conocimiento de español. El nivel de conoci-

[1] *http://cvc.cervantes.es/aula/rayuela*

miento se genera de forma aleatoria y siempre aparece acompañado por la imagen de un logotipo que corresponde a una categoría temática que, además, nos presentará un tema relacionado con ésta.

A continuación aparece una subsección que muestra la solución al pasatiempo del día anterior, para después invitarnos a continuar jugando. Estos pasatiempos constituyen una amplia recopilación de juegos que, desde un tratamiento didáctico, han sido claramente divididos y clasificados, por contenidos y por tipos, con el objetivo de enseñar y apoyar el aprendizaje de la lengua española jugando.

La clasificación de los pasatiempos por contenidos nos ofrece cuatro niveles de conocimiento de español y dentro de ellos, cuatro subcategorías de contenidos didácticos. Estas categorías son: F (Funcional), G (Gramatical), L (Léxico) y SC (Sociocultural), y aparecen indicadas junto al título de cada actividad. La clara identificación de las secciones sirve para que una vez que el alumno haya elegido la actividad con la que quiere jugar, se encuentre informado sobre el área en la que está trabajando. Con esta información adicional, el navegante tiene por un lado, autonomía para decidir optar por la sección que quiere reforzar y por otro, información sobre lo que está reforzando.

Por otra parte, la clasificación por tipos nos ofrece los mismos cuatro niveles de conocimiento de español, pero orientados a las actividades lúdicas. Entre las actividades lúdicas que podemos encontrar en la sección de *Rayuela* se incluyen crucigramas, sopas de letras, rompecabezas, adivinanzas, juegos de lógica, ahorcados, etcétera.

Si en un primer contacto no nos quedara claro qué es ésta sección de *Rayuela*, en esta misma página encontramos la opción de averiguarlo al ofrecernos la posibilidad de pinchar en *¿Qué es Rayuela?* Aquí se nos presenta en un breve resumen lo que encontraremos en esta sección y a quién va destinado: *En Rayuela encontrarás actividades pensadas para estudiantes de español, graduadas en los siguientes niveles: Inicial, Intermedio, Avanzado, Superior.* A continuación se presentan las actividades que han sido inscritas en seis ámbitos temáticos:

Al día: *El espacio de la actualidad, de las noticias y de los asuntos más destacados del mundo hispanohablante.*

Imaginarium: *El lugar idóneo para vivir el mundo de la ficción: relatos, biografías guiones cinematográficos, diarios personales o cartas, documentos misteriosos y de aventuras.*

Torre de Babel: *El rincón para reflexionar sobre curiosidades de la lengua: rimas refranes, adivinanzas, trabalenguas, etcétera.*

En Ruta: *Un viaje a la geografía e historia del mundo hispánico, un espacio enormemente rico y variado de lugares, paisajes, gentes y culturas.*

Tiempo libre: *un espacio variado de entretenimiento donde múltiples actividades de ocio tienen cabida: espectáculos, deportes, excursiones, etcétera.*

Vínculos: *El lugar por excelencia del encuentro intercultural, para adentrarse en el multiforme contacto entre las comunidades hispanohablantes y de éstas con las demás culturas.*

Cada una de estas presentaciones tiene como objetivo el motivar al alumno a escoger una actividad. Las actividades, junto con la variedad de entretenimientos, no sólo atraen al alumno de E/LE a aprender jugando, sino que desarrollan su imaginación.

De hecho, al contactar con la sección de *Rayuela*, la imaginación se potencia desde el primer momento de forma léxica por la riqueza que ofrecen los temas en los que han sido recogidas las actividades. Es de destacar el atractivo que ofrecen las actividades inscritas bajo el nombre de *Imaginarium* o *Torre de Babel*. Ambas categorías pueden parecer algo chocantes a primera vista, pero sin embargo son conceptos comprensibles incluso para un alumno de nivel elemental.

La graduación de las actividades en cuatro niveles de aprendizaje ofrece un amplio abanico fácil de adaptar desde el punto de vista de su utilización, tanto por el alumno como por el profesor de E/LE. Desde el punto de vista del alumno, esta estructuración por niveles ofrece unos segundos de reflexión para autodeterminar el nivel que él mismo considera que posee. Por otro lado, cada nivel es desglosado en diez opciones de actividades lúdicas, todas ellas muy bien niveladas. Merece especial mención la sección de refranes, cuya tarea de clasificación, con admiración personal como docente, considero ardua y difícil.

La incorporación diaria de actividades a estas páginas garantiza una actualidad que no hará caer ni a alumnos ni a los profesionales de E/LE en la monotonía que otra página *web* pudiera ofrecer. *Rayuela* es, en definitiva, un derroche de creación ofrecido diariamente y presentado a modo de magazine lúdico virtual. En su año y medio de vida ya cuenta en su haber con infinidad de visitas de profesionales de E/LE y alumnos de todos los lugares del mundo. Los docentes de E/LE que cuenten en sus centros con un aula de ordenadores no deberían descartar la posibilidad de utilizar esta sección. En este caso, *Rayuela* podría utilizarse como una fuente de abundante y agradable material de apoyo; bien como complemento de la clase diaria o como material extra-escolar.

El método de trabajo que el alumno realiza al consultar la sección de *Rayuela* no es sino la versión en página *web* de un juego clásico de niños, por lo que el enfoque totalmente lúdico de esta sección virtual del Instituto Cervantes complementa de forma muy acertada las secciones, también diarias, de *El Trujamán* y *Rinconete,* creadas anteriormente, ambas orientadas

a potenciar otras destrezas con un enfoque de conocimientos más avanzados de la lengua española.

Para finalizar, me gustaría comentar la elección del nombre que se le ha dado a esta sección, ya que una vez más el Instituto Cervantes encuentra un vínculo de unión con otras culturas. Un juego sencillo y antiquísimo que consiste en *recorrer a la pata coja los distintos recuadros de una figura geométrica trazada en el suelo, empujando una piedra con el pie de una casilla a otra*. No es sino un símil de cómo se puede consultar, trabajar y en definitiva jugar con la sección de *Rayuela*: seleccionando opciones y recorriendo distintas áreas y niveles de conocimientos de forma lúdica. La imagen visual de este clásico juego es adoptada como logotipo de esta sección del Centro Virtual Cervantes: *Rayuela*.