

Propuesta de un modelo de innovación docente aplicado a la enseñanza del italiano como lengua extranjera

Proposal of a innovation model applied to teaching of Italian as a foreign language

ANGELAMARIA SILIBERTI

RESUMEN

En este trabajo queremos proponer un modelo de innovación en el aula basado en el aprendizaje cooperativo por tareas y la integración las Tic en la enseñanza del italiano como lengua extranjera. Tomando como referencia la teoría vigotskiana del constructivismo social, en nuestra propuesta el docente tiene que convertirse en planificador del aprendizaje integrando en su práctica educativa actividades que promuevan la construcción de los conocimientos por parte de sus alumnos a través de la interacción en el aula (*andamiaje colectivo*). Los modelos de tipo socio-comunicativo y colaborativo, así como las nuevas tecnologías son herramientas muy útiles que el profesor de italiano de EOI tiene que aprender a utilizar en consonancia con un enfoque de tipo intercultural, marco fundamental para la adquisición de cualquier idioma extranjero.

Palabras claves: socio-constructivismo, aprendizaje cooperativo, tareas comunicativas, enfoque intercultural, integración de las TIC en el aula.

ABSTRACT

In this article, we present an innovation model which relies on the cooperative task-based language learning and the ICT integration in the teaching of Italian as a foreign language. Taking as reference the Vigotsky's social constructivist theory, we propose a new role of the teacher as a planner, whose educational practice has to include activities improving the student knowledge construction based on the interaction in the classroom (*collective scaffolding*). Social communication and collaboration models, as well as new technologies, are very useful tools that the EOI Italian teacher has to learn to use in the classroom in harmony with an intercultural approach.

Keywords: social constructivism, cooperative learning, task-based language learning, Intercultural approach, ICT integration in the classroom.

INTRODUCCIÓN

Si miramos los grandes cambios acontecidos en el seno de la sociedad en estas últimas décadas, resulta evidente que nos encontramos ante una nueva revolución industrial y cultural tan importante como sus predecesoras. Se trata de una “revolución silenciosa”, en la que la incidencia de Internet, de las telecomunicaciones y de los medios está generando un nuevo modelo de sociedad, en la que adquieren un papel fundamental la producción, el procesamiento, el intercambio y la difusión de la información.

La evolución hacia esta nueva sociedad de la información o del conocimiento está generando cambios importantes en el ámbito económico, político y social y, por consiguiente, educativo. Se reconoce que el futuro de una nación está directamente vinculado a la capacidad de caminar hacia esta nueva sociedad cognitiva y, para que esta sociedad sea justa y progresista, es necesario un replanteamiento de la educación y formación.

En 1995 la Comisión Europea publica el Libro Blanco “Enseñar y aprender, hacia la sociedad del conocimiento”, en el que reconoce la importancia de la educación y formación en el desarrollo personal y social de los sujetos. En dicho texto se afirma que la escuela desempeña un papel fundamental para reducir el fenómeno de la exclusión social y avanzar hacia una sociedad económicamente competitiva y socialmente justa.

Esta transición hacia una Europa cognitiva implica la difusión de una “cultura digital” y el desarrollo de aptitudes básicas por parte de todos los ciudadanos europeos que les permitan tener acceso de manera equitativa a las distintas oportunidades que se les puedan presentar, evitando nuevas fracturas que impidan la aspirada cohesión social. Para alcanzar este objetivo es fundamental integrar el potencial de las nuevas tecnologías en las aulas, creando un nuevo entorno de aprendizaje, en el que todos puedan recibir una educación que favorezca la autonomía, la flexibilidad, la interdisciplinariedad, en consonancia con el principio de “aprender a aprender”, y que permita el acceso de todas las personas a los numerosos recursos de la sociedad del conocimiento.

Partiendo de estas reflexiones, en este trabajo intentaremos proponer un modelo de innovación didáctica que promueva el aprendizaje de tipo cooperativo con la integración de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación en el aprendizaje de los idiomas; en concreto del italiano. Analizaremos el nuevo concepto de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla en esta nueva sociedad cognitiva, tomando como punto de referencia el enfoque constructivo vigotskiano que concibe el aprendizaje como un proceso de interacción entre el sujeto y el medio social. Sucesivamente analizaremos distintos aspectos que hay que tener en cuenta a la hora de elaborar un modelo didáctico innovador que promueva la interacción entre los agentes que intervienen en el proceso educativo, elemento fundamental para la adquisición de una lengua extranjera.

EL PROFESOR COMO MEDIADOR DEL CONOCIMIENTO

En este nuevo contexto educativo, marcado por las exigencias de la sociedad de la información, el profesor adquiere un nuevo papel de mediador del conocimiento y planificador del aprendizaje, actuando como apoyo para favorecer la construcción del conocimiento por parte del estudiante a partir sus conocimientos previos, es decir a partir de lo que Vigotsky denomina “Zona de desarrollo próximo” (ZDP).

Según Vigotsky, se pueden considerar dos niveles de desarrollo en el alumno: por un lado el nivel marcado por lo que él puede hacer solo, denominado de desarrollo real; por otro, el nivel marcado por lo que puede hacer con la ayuda de otros, de desarrollo potencial.

Por tanto, podríamos definir la ZDP como la posibilidad de los individuos de aprender en el ambiente social, a través de la interacción con los demás. Se trata de una etapa de máxima potencialidad en la que nuestros conocimientos previos y la experiencia de los demás posibilitan el aprendizaje, determinándolo socialmente. Por eso, podemos afirmar que el nivel de desarrollo que el sujeto puede alcanzar con la ayuda de otros siempre será mayor que el nivel que pueda alcanzar por sí sólo. Es a partir de esta premisa que se hace evidente la necesidad de la interacción social para el desarrollo cognitivo del estudiante, interacción en la que el profesor desempeña un papel esencial.

De acuerdo a la teoría del desarrollo de Vigotsky, las capacidades de solución de problemas pueden ser de tres tipos: aquellas realizadas independientemente por el estudiante, aquellas que no puede realizar aún con ayuda y aquellas puede realizar con la ayuda de otros. Es precisamente en esta perspectiva constructivista que se configura la zona de desarrollo próximo como el punto de partida para el diseño de situaciones apropiadas para el aprendizaje óptimo y el cometido del profesor es crear contextos significativos para la construcción del conocimiento.

Una de las herramientas de las que dispone el profesor para la construcción de contextos educativos propicios para el aprendizaje es la elaboración y el diseño del currículum, concebido como el conjunto de estrategias y actividades de enseñanza-aprendizaje que el docente realiza con sus alumnos. A la hora de elaborar su propuesta curricular el docente tiene que estructurar las actividades teniendo en cuenta la ZDP de sus alumnos, sus estilos de aprendizaje; apostando por un modelo didáctico de tipo cooperativo en la que el alumno interactúe con los demás agentes sociales para la construcción del conocimiento.

PROPUESTA DE UN MODELO INNOVADOR

Investido en este nuevo rol de mediador del conocimiento y planificador de los aprendizajes, el docente está obligado a reflexionar sobre su propia práctica educativa para elaborar propuestas pedagógicas adecuadas a los nuevos retos que se presentan en la sociedad del conocimiento. Su práctica educativa no puede enmarcarse en el modelo didáctico tradicional, de tipo expositivo o instructivo, sino que tiene que hacer referencia a un modelo activo de aprendizaje en el que el alumno sea capaz de elaborar sus propios conocimientos a través de la mediación de los distintos agentes sociales que intervienen en el acto educativo.

El docente se convierte, por tanto, en el eje central del proceso de innovación educativa que se desarrolla a través de la elaboración e implementación de un modelo curricular, integrado a los distintos componentes didácticos, modalidades formativas y recursos.

Un modelo curricular innovador tiene que contemplar determinadas dimensiones del proceso educativo; en concreto:

- una *dimensión socio-comunicativa*, en la que la comunicación, las relaciones en el aula y la interacción en general adquieren mayor peso;
- una *dimensión colaborativa*, que promueva un aprendizaje de tipo cooperativo y la implicación de los agentes que intervienen en el proceso educativo;
- una *dimensión artística* que tenga en cuenta la diversidad y la riqueza cultural que deriva del acto educativo y
- una *dimensión tecnológica* que implique cierta actualización y capacidad de adecuación a los cambios que se están manifestando en la actual sociedad del conocimiento.

En la elaboración del currículum, el profesor tiene que tener en cuenta todos estos aspectos, diseñando actividades que permitan integrar los distintos modelos didácticos que se han ido desarrollando alrededor de estas cuatro dimensiones.

Integración del modelo socio-comunicativo y colaborativo: las tareas comunicativas

El objetivo principal del aprendizaje de un idioma es, sin lugar a duda, la comunicación. Aprendemos un idioma para comunicar, para transferir y recaudar información y sobre todo para interactuar con los demás. Esta necesidad se hace aún más evidente en el contexto educativo de la Escuela Oficial de Idiomas, donde se desarrolla nuestra propuesta de innovación docente; puesto que el objetivo de la enseñanza es proporcionar a los estudiantes las herramientas para que puedan comunicarse de manera eficaz en un contexto lingüístico distinto.

El profesor de EOI no pretende que los alumnos sepan hablar de la lengua que estudian, sino que adquieran las competencias y habilidades necesarias para poder comunicarse a través de ella. Los conocimientos de gramática, sintaxis o léxico que se transmiten no son el objetivo final del proceso de enseñanza, como por ejemplo podrían ser en un contexto de tipo académico, sino los instrumentos que el alumno tiene que aprender a usar para comunicarse.

Por consiguiente, la enseñanza de un idioma en este tipo de centros educativos tiene que hacer referencia a un enfoque de tipo comunicativo, en el que se da máxima importancia a la interacción como medio y como objetivo final del aprendizaje. La unidad de análisis principal de este enfoque es precisamente lo que se denomina tarea comunicativa. Con este término nos referimos a una serie de actividades que responden a determinadas acciones de la vida real en las que se utiliza la lengua objeto de estudio, que el profesor tiene que seleccionar y adaptar a sus alumnos según los distintos objetivos didácticos propuestos.

Las tareas comunicativas se pueden clasificar en tres grandes grupos: tareas unidireccionales, tareas bidireccionales y tareas de opinión; clasificación que refleja el flujo de información que se establece en la tarea. Mientras en las unidireccionales solo uno de los interlocutores posee la información que debe transmitir al oyente, en el segundo caso ambos interlocutores poseen la información necesaria para la tarea; por lo tanto tienen que colaborar para la realización de la misma. En cambio, en el caso de las tareas de opinión, los estudiantes tienen que debatir acerca de un tema y en ocasiones llegar a un consenso.

Cabe destacar que las tareas comunicativas promocionan el aprendizaje de la lengua a través de un discurso colaborativo, gracias al cual se produce un andamiaje colectivo (*collective scaffolding*) que permite que los estudiantes construyan significados nuevos a partir del conocimiento que aporta cada uno de los participantes.

Se realiza por tanto un aprendizaje de tipo cooperativo basado en la construcción colectiva del conocimiento y el desarrollo de habilidades mixtas, puesto que implica el aprendizaje del idioma, así como el desarrollo personal y social del estudiante. En esta metodología didáctica, donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como del de los demás miembros, se entablan relaciones de interdependencia positiva entre todos los alumnos, creando un clima de cooperación en el aula.

Integración del modelo artístico: el enfoque intercultural

El aprendizaje de un idioma como lengua activa, implica sin lugar a duda el acercamiento a la cultura del país en el que se habla el idioma objeto de estudio. ¡Cuántas veces los alumnos se encuentran palabras que expresan conceptos, lugares

o costumbres que en su idioma nativo no tienen una traducción específica o que incluso ni siquiera existen!

Por ejemplo, para el estudiante de italiano resulta muchas veces complicado entender la diversidad lingüística que caracteriza este país. ¿Cómo puede existir un solo idioma oficial y una multiplicidad de dialectos incomprensibles los unos para los otros? ¿Por qué un veneciano no puede entenderse con un napolitano si ambos utilizan su dialecto local? Esto se debe a que, a diferencia de otros países europeos en los que se produjo una evolución orgánica de la lengua y el dialecto de la ciudad más importante acabó siendo el idioma principal de toda la región (el castellano, el lisboeta, etc...), en Italia, el italiano nace de la decisión de algunos intelectuales nacionalistas de encontrar un idioma común, convirtiendo el italiano de Dante, el “sumo poeta”, como idioma oficial de una nación. Durante siglos, incluso tras la unificación de Italia, los italianos escribían y hablaban dialectos locales indescifrables los unos para los otros, debido a una profunda disgregación interna. A día de hoy, los dialectos locales nacidos antes de la unificación, siguen coexistiendo con el italiano dejando huellas más o menos evidentes en el idioma oficial, que muchas veces confunden al estudiante extranjero si no tiene conocimiento de la historia lingüística de este país.

A partir de esta reflexión, se hace evidente la necesidad de adoptar un enfoque intercultural en el aula, que permita al estudiante comprender y apreciar las diferencias que puede haber entre su cultura de origen y la cultura del idioma que está estudiando.

Para que la comunicación sea eficaz es importante considerar también la dimensión pragmática de los actos de habla, analizando el lenguaje en relación con sus usuarios y las circunstancias en las que se desarrolla la comunicación. Por ejemplo, hay que aprender que algunas palabras, muy comunes en el sur de Italia, pueden considerarse insultos en el norte o que existen distintas convenciones sociales de saludos según el contexto.

El profesor tiene que intentar transmitir a los alumnos esa sensibilidad a la diversidad cultural para que ellos mismos puedan descubrir las diferencias y apreciarlas. Para conseguir este objetivo, el profesor tiene que crear una red de cooperación con distintos organismos locales, como puede ser el consulado o la embajada italiana, los

centros culturales italianos o incluso la Universidad, organizando actividades por ejemplo, con los numerosos estudiantes italianos que llegan a España con la beca Erasmus. De particular interés es el método “Tándem”, en el que se empareja a un estudiante español con un estudiante italiano, para que ambos realicen juntos una serie de tareas de diverso tipo, adoptando igualmente el papel de mentores a la hora de utilizar su idioma nativo en la realización de las actividades.

Una nueva herramienta que el profesor debería dar a conocer a sus alumnos son por ejemplo, las redes sociales como “Babbel” o “Livemocha”. Se trata de *Language Learning Community (LLC)*, en las que los usuarios pueden socializar con otras personas, tanto nativas como no, pueden colaborar entre ellos en la construcción de sus conocimientos y entrar en contacto con la “cultura viva” que no se estudia en los tradicionales libros de texto.

Integración del modelo tecnológico: la aplicación de las Tics

Otros de los procesos de innovación pedagógica que el profesor de idiomas debería implementar en el aula es la construcción de entornos virtuales que permitan a sus alumnos desarrollar la capacidad de aprender. Como hemos afirmado anteriormente los alumnos elaboran sus conocimientos a través de la interacción con los demás agentes educativos y las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación son precisamente uno de los instrumentos cognitivos de los que disponen los alumnos, puesto que la interactividad es su elemento más significativo.

La aplicación de las TIC en el aula abre diversos frentes de cambio y transformación que hay que considerar:

- Cambios en las concepciones (definición de los procesos didácticos, rol del docente, etc.);
- Cambios en los recursos: contenidos (materiales, etc.), infraestructuras (acceso a redes, etc.) y uso de estos recursos;
- Cambios en las prácticas de los profesores y de los alumnos.

Se trata de un proceso de innovación profundo que implica la colaboración tanto de los individuos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje como de las instituciones que deben adaptarse a este nuevo contexto cultural.

Sin lugar a dudas, los recursos que nos proporcionan las nuevas tecnologías son innumerables; sin embargo en este trabajo nos centraremos tan sólo en algunas de las herramientas que nos ofrece la Web 2.0 y que pueden aplicarse a la enseñanza de los idiomas.

Una de las herramientas más utilizada en la enseñanza de idiomas es la Webquest, que integra los principios del aprendizaje constructivista, la metodología de enseñanza por proyecto con las nuevas oportunidades que nos proporciona la Web. Se trata de una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada de en el uso de Internet que consiste, básicamente, en presentarle al alumnado un problema, una guía del proceso de trabajo y un conjunto de recursos preestablecidos accesibles a través de la Web.

El profesor de italiano, por ejemplo, podría proponer una Webquest estructurada como un viaje imaginario a algunas de las ciudades más emblemáticas y significativas de Italia. Los alumnos eligen la ciudad y tienen que trabajar en grupo (*dimensión colaborativa*) para recaudar, a través de los enlaces propuestos por el profesor (*dimensión tecnológica*), toda la información de los lugares de interés para poder organizar en todos sus aspectos el imaginario viaje que sucesivamente deberán presentar a la clase (*dimensión socio-comunicativa*). Este tipo de trabajo permite no sólo potenciar las competencias puramente lingüísticas de los estudiantes, sino también les permite entrar en contacto con la cultura del país (*dimensión artística*).

Otros ejemplos que han demostrado ser de muy útiles para la enseñanza de idiomas son los blogs y las wikis, herramientas para la construcción de conocimiento que se estructuran en la participación de grupos de usuarios. Mientras que los blogs consisten en la presentación secuencial de los contenidos liderada por una persona, el autor del blog; las wikis son sistemas de producción de contenidos, en los que no existe una jerarquía establecida.

El trabajo con los blogs puede estar dirigido por el profesor, que plantea ciertas cuestiones o actividades para que los alumnos comenten, discutan o complementen con información adicional o por un grupo de alumnos que presentan sus experiencias colaborativas. De este modo se está creando una red de información colaborativa en

la que la tarea del alumno no consiste sólo en generar contenido, sino también, relacionar éste con la información aportada por otros de forma adecuada y coherente. La información presentada en los blog puede tener muchos formatos, archivos de audio y video, imágenes de presentación, podcasts, etc. lo que constituye un gran abanico de posibilidades para la presentación de contenidos.

En el caso de que estimemos oportuno que todos los alumnos tengan acceso a toda la información y puedan editarla, entonces deberíamos trabajar con una wiki. Se trata de un espacio de colaboración igualitaria, en oposición al blog, en el que se pueden generar contenidos en grupos.

Estas dos formas de publicación, pero sobre todo las wikis, por sus características de colaboración y descentralización del trabajo, permiten la participación de un gran número de personas.

CONCLUSIONES

En nuestro trabajo, por tanto, apostamos por un modelo de innovación docente que integra el método de tipo comunicativo, basado en el aprendizaje cooperativo por tareas, que pretende integrar las numerosas herramientas tecnológicas en el aula, en el marco de un enfoque intercultural, fundamental para la adquisición de un idioma extranjero. Partiendo de la teoría vigotskiana del constructivismo social, la innovación docente se articula en la introducción en el currículum de una serie de actividades que ayuden al estudiante a construir su conocimiento a través de la interacción con los demás agentes sociales en el aula y las nuevas tecnologías que la sociedad del conocimiento nos proporciona. Esto requiere acciones educativas relacionadas con el uso, selección, utilización y organización de la información, de manera que el alumno vaya formándose como un maduro ciudadano de la sociedad de la información. Sin embargo, para que esta innovación sea generadora de cambios en la calidad de la enseñanza, el docente tiene que reinventarse su papel en el aula convirtiéndose no sólo en planificador de aprendizaje sino mediador del conocimiento, enmarcando su práctica educativa en una visión de la enseñanza en la que el alumno es el centro o foco de atención.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Brioso Díez, Á., (2006): *Diversas explicaciones sobre cómo se produce el desarrollo psicológico*, en Sierra, P. y Brioso A., *Psicología del Desarrollo*, pp. 40-49
- Candlin, C. N., (1990): *Hacia la enseñanza de lenguas basada en tareas*, en *Comunicación, Lenguaje y Educación* (vol. 7-8), pp.33-53;
- Comisión de las Comunidades Europeas (1995): *Libro Blanco sobre la educación y la formación*;
- Martínez Agudo, J.d.D., (2003): *Hacia una enseñanza de lenguas extranjeras basada en el desarrollo de la interacción comunicativa*, en *Didáctica (Lengua y Literatura)*, (vol. 15), pp.139-160;
- Medina Revilla, A. (2010): *Modelo para la innovación del currículum en el aula*, Uned
- Pesquero Franco, E. (2001): *Sociedad de la información y educación. Propuestas educativas de la Unión Europea para el nuevo modelo de sociedad*, en *Revista Complutense de Educación* (Vol. 12, Núm. 1), pp. 319-340
- Trujillo Sáez, F., (2005): *En torno a la interculturalidad: reflexiones sobre cultura y comunicación para la didáctica de la lengua*, en *Porta Linguarum* (vol. 4), pp. 23-39;

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- Alonso García, C. M^a; y Gallego Gil, D. (2002): *WebQuest, una propuesta pedagógica para el uso de Internet*. UNED. Cemav. Emisión radiofónica <http://www.uned.es/cemav/radio.htm>
- Marquès, P. (2004b): *Cambios en los centros educativos: una metamorfosis hacia la escuela del futuro*. <http://dewey.uab.es/pmarques/perfiles.htm>
- Marquès, P. (2004a): *Ideas para aprovechar el ciberespacio en educación*. <http://www.google.es/search?q=cache:OxFqB3xJdsJ:dewey.uab.es/pmarques/buenidea.htm+%22Internet+en+el+aula%22++%22papel+del+profesor%22&hl=es>
- Martín Patino, J. M., Beltrán Llera, J. A., Pérez Sánchez, L. (2003): *Cómo aprender con Internet*. Madrid: Fundación Encuentro. http://www.educared.net/InnovacionPedagogica/htm/modelocait_parametros.htm

PERFIL ACADÉMICO Y PROFESIONAL DE LA AUTORA

ANGELAMARIA SILIBERTI

- Licenciada en Ciencias de la Mediación Intercultural