

EDUCACIÓN, CREATIVIDAD E INTELIGENCIA ARTIFICIAL: NUEVOS HORIZONTES PARA EL APRENDIZAJE. ACTAS DEL VIII CONGRESO INTERNACIONAL SOBRE APRENDIZAJE, INNOVACIÓN Y COOPERACIÓN, CINAIC 2025

María Luisa Sein-Echaluce Lacleta, Ángel Fidalgo Blanco y Francisco José García Peñalvo (coords.)

1ª Edición. Zaragoza, 2025

Edita: Servicio de Publicaciones. Universidad de Zaragoza.



Servicio de
Publicaciones
Universidad Zaragoza

EBOOK ISBN 978-84-10169-60-9

DOI 10.26754/uz.978-84-10169-60-9



Esta obra se encuentra bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento – NoComercial (ccBY-NC). Ver descripción de esta licencia en <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Referencia a esta obra:

Sein-Echaluce Lacleta, M.L., Fidalgo Blanco, A. & García-Peñalvo, F.J. (coords.) (2025). *Educación, Creatividad e Inteligencia Artificial: nuevos horizontes para el Aprendizaje. Actas del VIII Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Cooperación. CINAIC 2025 (11-13 de Junio de 2025, Madrid, España)*. Zaragoza. Servicio de Publicaciones Universidad de Zaragoza. DOI 10.26754/uz.978-84-10169-60-9

Español como lengua extranjera en Italia a través de "compiti di realtà"

Spanish as a foreign language in Italy through "Real-world tasks"

Silvia Alicia Eastoe
santilean@gmail.com

Lenguas extranjeras
Liceo Lingüístico Sandro Pertini
Ladispoli (Roma), Italia

Resumen- Este trabajo explora la importancia de reconocer el flujo multidireccional del conocimiento y la necesidad de adaptar los procesos a las características individuales y contextuales, permitiendo crear entornos de aprendizaje más efectivos, procesos de innovación más dinámicos y colaboraciones más enriquecedoras, centrándose en una experiencia práctica en un liceo lingüístico italiano. Se describe el uso de herramientas de escritura colaborativa de Google (maps, sites e doc, etc) para fomentar el desarrollo de competencias lingüísticas y digitales, presentando los resultados obtenidos. Se destaca la figura del enseñante nativo de español como facilitador de tareas de realidad en segunda lengua, y se concluye con una reflexión sobre la aplicación de prácticas innovadoras, inspiradas en modelos como el de Google workspace, para la creación de proyectos digitales por parte de los estudiantes mientras aprenden español.

Palabras clave: entornos de aprendizaje, creatividad, escritura colaborativa, competencias lingüísticas y digitales, guía a óptimos resultados y tangibles.

Abstract- This paper explores the importance of recognizing the multidirectional flow of knowledge and the need to adapt processes to individual and contextual characteristics, enabling the creation of more effective learning environments, more dynamic innovation processes, and more enriching collaborations. It focuses on a practical experience in an Italian language high school. It describes the use of Google collaborative writing tools (maps, sites doc, etc.) to foster the development of linguistic and digital skills, and presents the results obtained. It highlights the role of the native Spanish teacher as a facilitator of real-world tasks in the second language. The paper concludes with a reflection on the application of innovative practices, inspired by models such as Google Workspace, for the creation of digital projects by students.

Keywords: learning environments, creativity, collaborative writing, language and digital skills, guide to optimal and tangible results.

1. INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la gramática como una habilidad dinámica que soporta la comunicación, y la importancia de fomentar la participación diversa para motivar a los alumnos, se alinea con varias corrientes pedagógicas y lingüísticas modernas. A continuación, se mostrarán varios principios ampliamente aceptados en el campo de la didáctica de lenguas.

La Gramática como Habilidad Comunicativa y Sistema Dinámico. La idea de que la gramática es un "sistema dinámico" que debe enseñarse como una "habilidad" que soporta la

comunicación es central en el enfoque comunicativo y en las perspectivas cognitivo-funcionales de la gramática.

Enfoque Comunicativo: Este enfoque, dominante en la enseñanza de segundas lenguas desde los años 70, postula que el objetivo principal del aprendizaje de una lengua es el desarrollo de la competencia comunicativa. Esto implica que la gramática no se enseña de forma aislada, sino en contexto y con un propósito comunicativo. Los alumnos aprenden a usar las estructuras gramaticales para expresar significados y lograr objetivos de comunicación. Aunque el enfoque ha evolucionado, Hymes (1972) sentó las bases para el concepto de competencia comunicativa.

Se enfatiza la funcionalidad de las estructuras lingüísticas en el discurso, alejándose de una visión prescriptiva y estática de la gramática. La gramática se ve como un conjunto de recursos para construir y entender mensajes.

Gramática Cognitiva y Funcional: Estas perspectivas ven el lenguaje como una capacidad cognitiva dinámica que surge del uso y la experiencia. La gramática no es un conjunto de reglas arbitrarias, sino un sistema flexible que se adapta a las necesidades comunicativas de los hablantes. Aunque más teórica, la obra de Langacker (1987) es fundamental y respalda la idea de la gramática como un sistema dinámico y centrado en el significado.

La reflexión gramatical se vincula con los procesos de comprensión y producción de significados, descubriendo el "por qué" y el "para qué" de las estructuras en contextos reales.

La noción de "crear situaciones que fomenten la participación de diversas partes interesadas con diferentes perspectivas y conocimientos" como "condición esencial para motivar a los alumnos" se relaciona con las teorías Socioculturales del Aprendizaje, inspiradas en Vygotsky (1978).

Estas teorías enfatizan que el aprendizaje es un proceso social. La interacción con otros, especialmente aquellos con diferentes niveles de conocimiento (zona de desarrollo próximo), enriquece el aprendizaje.

El trabajo colaborativo y en grupo ("andamiaje") permite que los estudiantes interactúen, negocien significados, compartan conocimientos y adopten diferentes roles (ayudar, ser ayudado), lo que aumenta la motivación intrínseca y el compromiso.

Didáctica de la Lengua con Enfoque en la Motivación: Diversos estudios sobre la motivación en la enseñanza de lenguas extranjeras o maternas destacan la importancia de un ambiente de aula que promueva la interacción, el respeto por el error, y donde los estudiantes se sientan valorados y seguros para expresarse. Gardner (1985) aborda la importancia de la motivación en el aprendizaje de segundas lenguas.

En Italia existe una figura en los liceos lingüísticos: el docente técnico práctico, es decir un Madrelingua en las distintas lenguas que se enseñan como español, francés, inglés, por ejemplo.

En este contexto nace la necesidad de considerar un punto de vista, introducido por la profesora Diane Larsen Freeman, sobre el concepto de “Grammaring, la gramática como habilidad. La gramática es un sistema dinámico, que debe enseñarse como una habilidad; que soporta la comunicación, por lo tanto, crear situaciones que fomenten la participación de diversas partes interesadas con diferentes perspectivas y conocimientos, es una condición esencial para motivar a los alumnos”.

Situaciones reales: se crean distintas situaciones con una guía por parte del docente para utilizar el mundo de las informaciones que tienen hoy en día, instrumentos que poseen en sus dispositivos. En distintas circunstancias motiva el producto final propuesto, como en este caso, la creación de un mapa interactivo. Surgen habilidades, experiencias que son necesarias y que fluyen en múltiples direcciones, se combinan, se modifican y evolucionan a través de la interacción, una retroalimentación de los usuarios para adaptar y mejorar las soluciones durante el proceso.

El proceso de innovación es interactivo y flexible, permitiendo ajustes en función de los resultados y los nuevos aprendizajes.

2. CONTEXTO Y DESCRIPCIÓN

Hacer descubrir algunos aspectos de la cultura de Hispanoamérica.

A. Contextualización:

El aprendizaje, la innovación y la cooperación se sitúan dentro de un marco relevante y significativo. Se fomenta la retroalimentación constante entre los participantes, lo que permite identificar áreas de mejora, aclarar dudas y ajustar las estrategias en tiempo real. Se busca adaptar la experiencia a las necesidades individuales de cada participante, reconociendo sus fortalezas, debilidades y estilos de aprendizaje. El proceso se ajusta dinámicamente a las necesidades, el nivel de comprensión, los intereses y el progreso de cada participante, en el uso de la lengua. El contenido, la metodología y las estrategias se modifican en tiempo real para maximizar la efectividad.

La dimensión de este trabajo en realidad se ha convertido en una práctica, un "lenguaje" porque nace de la necesidad de poder dialogar con los alumnos y cambiar el modo, muchas veces, en que usan los dispositivos, como suelo decir en Italia: usamos una ferrari como si fuese un pandino.

En este contexto, se crean distintas situaciones de aprendizaje, que permiten utilizar entre otras, la gramática como habilidad, la cooperación, la innovación y la creatividad. Este es un ejemplo en concreto en el cual el resultado final es la

creación de un mapa interactivo, el cual contiene los trabajos de cada alumno en modalidad abierta sin datos personales.

B. Público objetivo:

- Dos clases de alumnos de entre 15 o 16 años, correspondiente a tercer año del liceo; clases con 24 y 30 alumnos respectivamente, la participación es parte del proceso de aprendizaje en un contexto de clase laboratorio, en donde se pone en práctica el uso de la lengua, por lo tanto obligatorio.
- Nivel de español: A2-B1 escolar
- Temporalización: 4 sesiones de 50 minutos
- Objetivo general: Facilitar el desarrollo de las habilidades lingüísticas propuestas en el perfil de un alumno egresado en sus distintos niveles de un Liceo Lingüístico.

C. Objetivos específicos:

- Descubrir aspectos de la cultura de Hispanoamérica.
- Usar la lengua de manera eficaz y auténtica para alcanzar una competencia multilingüe.
- Usar los instrumentos a disposición, para alcanzar una competencia digital para orientarse como agente social.
- Colaborar y construir los conocimientos para alcanzar una competencia personal, social y de aprender a aprender.

D. Proceso de implementación del proyecto:

- Se propone una motivación: disponen de una cantidad de dinero y una cantidad variable de días libres para visitar un lugar en América Latina.
- Se entrega una guía para la búsqueda de información y recursos: un documento con algunas pautas para guiar la búsqueda de información. Se muestra a los alumnos una versión de un mapa interactivo para evidenciar lo que se persigue como resultado del trabajo.
- Se orienta en el acceso a las herramientas colaborativas: Partiendo de la lectura de un código QR proyectado en la pantalla de la clase con sus teléfonos celulares, los alumnos acceden a un documento de Google.
- Documento de Google previamente estructurado para lograr la escritura colaborativa simultánea, configurado a menudo con una tabla, para asignar un espacio a cada uno evitando superposiciones
- Elección del lugar y búsqueda: Después de una introducción sobre algunos lugares conocidos (como la Isla Galápagos o la Isla de Pascua), cada alumno elige un lugar para visitar.
- Elaboración del contenido: Los estudiantes elaboran un documento (usando Google Docs, Slides, Canva, Gama etc.) con el cual realizará la presentación a la clase, en él describen el lugar y aspectos del viaje, (siempre utilizando la segunda lengua, a través de sitios web como vuelos baratos.com, que visitar en tres días en... etc.) todas circunstancias que ayudan en el uso de la 2º lengua. De dicho documento debe procurarse un enlace para poder insertarlo posteriormente en el mapa.

E. Productos o aprendizajes:

Creación del mapa interactivo: Utilizando Google Maps o Google Earth.

- Los participantes comparten activamente sus conocimientos, habilidades y recursos.
- Se presentan momentos de tutorado entre compañeros para el uso de las distintas herramientas digitales.
- Nace la iniciativa de crear un módulo base para la evaluación de los conocimientos al final de las presentaciones orales a partir de la visualización del mapa.
- Se despierta la curiosidad por otras culturas y lugares en una dimensión de turistas.
- Se utilizan distintas funciones lingüísticas.
- Utilizan los dispositivos en una dimensión no lúdica.

F. Sistema de evaluación del aprendizaje:

Un grupo se encarga de elaborar preguntas en un módulo de Google y un Kahoot transformando la evaluación en una actividad lúdica como evaluación final.

Mientras que se enfatiza la evaluación formativa, utilizando distintos instrumentos y estrategias para retroalimentar el aprendizaje de manera continua sea en habilidades, competencias y conocimientos.

Varios aspectos son implícitamente evaluables a través de la observación del producto final (el mapa y los documentos asociados) y el proceso de trabajo colaborativo. La evaluación está más orientada al proceso, a la participación, en el uso de las herramientas y a la adquisición de competencias transversales (cooperación, innovación, creatividad), además de la habilidad de utilizar la lengua en contextos reales.

3. RESULTADOS

Este enfoque representa un cambio de paradigma en la forma en que entendemos y facilitamos el aprendizaje, la innovación y la cooperación. Al reconocer el flujo multidireccional del conocimiento y la necesidad de adaptar los procesos a las características individuales y contextuales, se pueden crear entornos de aprendizaje más efectivos, procesos de innovación más dinámicos y colaboraciones más enriquecedoras. Hoy existen herramientas poderosas para implementar estos principios en el aula a través del aprendizaje cooperativo.

La Figura 1 muestra Código QR del mapa interactivo, creado en Google maps con alumnos de un tercer año del Liceo Lingüístico en Prov. Roma – Italia.

El código QR es el modo en el que compartimos el trabajo realizado, da acceso directo al mapa de la figura 2, es decir del mapa en sí y clicando en los enlaces se accede a su vez a un documento con la información, realizado por cada alumno sobre cada país, con datos sobre como viajar, gastos, que visitar, algunas curiosidades etc.

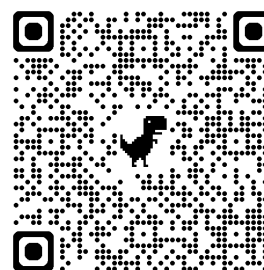


Figura 1. Código QR del mapa interactivo

La Figura 2 muestra el mapa de hispanoamérica con el que empieza a trabajar el alumnado y donde incluyen sus trabajos mediante enlaces desde el mapa.



 **3 D 25- Hispanoaméri...**
LUGARES DE AMERICA Y
CURIOSIDADES

Figura 2. Mapa de Hispanoamérica

La Figura 3 muestra a un grupo presentando su trabajo ante el profesorado, en este caso, con el objetivo “Cómo ir a Honduras” y la Figura 4 muestra el mapa interactivo final con los puntos cuyos enlaces incluyen el material creado por el alumnado. La Figura 5 muestra el Kahoot realizado por una alumna en base a las presentaciones de sus compañeros.



Figura 3. Exposición del trabajo de un grupo



Figura 4. Mapa interactivo final



Figura 5. Kahoot

4. CONCLUSIONES

La innovación es un lenguaje necesario para comunicar el conocimiento. Los alumnos no solo reciben información, sino que también aportan sus conocimientos previos, experiencias y perspectivas. El profesor actúa como facilitador, guiando el proceso y aprendiendo también de las preguntas, ideas y errores de los alumnos.

Este es un resultado donde se aplican tantos principios de un modo interactivo, condvisible, con el cual se accede a información, se trabajan habilidades, en otras palabras se aprende de modo activo y es aplicable a cualquier tema.

AGRADECIMIENTOS

Especialmente a mis alumnos a los cuales todavía entusiasmo y que a la frase: me sirve ayuda para hacer un trabajo, ellos responden y juntos creamos situaciones de aprendizaje.

REFERENCIAS

- Gardner, R. C. (1985). Social psychology and second language learning: The role of attitudes and motivation. Edward Arnold.
- Hymes, D. (1972). On communicative competence. En J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), Sociolinguistics (pp. 269-293).Penguin.
- Langacker, R. W. (1987). Foundations of cognitive grammar. Stanford University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.