

Aventura Didáctica en el aula. Ejemplo “Costumbres Alimenticias”

Nieves Carralero Colmenar

IES Pedro Mercedes
Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha
Cuenca
ncarralero@jccm.es

Resumen

En este artículo se muestra un ejemplo de una *Aventura Didáctica titulada “Costumbres Alimenticias”*. Este tipo de actividad es una variación de las archiconocidas webquests. En particular, es un híbrido entre WebQuest y Libro Juegos (o libro de enseñanza programada). Es una investigación guiada, compuesta por varias páginas (capítulos), que se acceden secuencialmente. Tiene un inicio, un nudo y un desenlace. Esto constituye el término aventura. El alumno desempeña un rol claro y definido en la actividad. Se mete en el papel de un personaje, para vivir mejor las decisiones que se tomen, y contestar a las preguntas planteadas con mayor implicación y rigor. De aquí lo de didáctica [2].

Palabras Clave

Aventura Didáctica, WebQuest, Libro Juego, Competencias, Internet.

INTRODUCCIÓN

Con la entrada de la Ley Orgánica de Educación (LOE) [1] se ha incluido un nuevo término en el desarrollo de actividades dentro del aula: ese término es el de *Competencia*. La LOE promueve la programación en competencias las cuales forman parte de los aspectos básicos del currículo que se establecen en las enseñanzas mínimas. Sin embargo, las competencias no son elementos aislados dentro de las programaciones sino que las enseñanzas mínimas siguen incluyendo, junto a las competencias, los objetivos, contenidos y criterios de evaluación. Todos ellos forman la estructura básica de las programaciones didácticas dentro del marco de la LOE.

De manera destacada, las competencias básicas son un referente principal tanto para la evaluación y promoción del alumnado como para las medidas de atención a la diversidad y las evaluaciones generales de diagnóstico.

Las competencias básicas orientan y determinan el resto de elementos del currículo, que han de considerarlas en su formulación y alcance. Sin embargo, el desarrollo de las competencias sólo se realiza teniendo en cuenta la contribución de cada área para el logro de las mismas.

Una competencia se define como: *La forma en que una persona utiliza todos sus recursos personales (habilidades, actitudes, conocimientos y experiencias) para resolver de forma adecuada una tarea en un contexto definido.*

El Real Decreto de Enseñanzas mínimas de la ESO va más allá con este concepto: Las competencias básicas, que se incorporan por primera vez a las enseñanzas mínimas, permiten identificar aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos. Su logro deberá capacitar a los alumnos y alumnas para su realización personal, el ejercicio de la ciudadanía activa, la incorporación satisfactoria a la vida adulta y el desarrollo de un aprendizaje permanente a lo largo de la vida.

La programación en competencias lleva consigo:

1. Integrar los diferentes aprendizajes: formales, informales y no formales.
2. Permitir a todos los estudiantes integrar sus aprendizajes, ponerlos en relación con distintos tipos de contenidos y utilizarlos de manera efectiva en diferentes situaciones y contextos.
3. Orientar la enseñanza, al permitir identificar los contenidos y los criterios de evaluación que tienen carácter imprescindible y, en general, inspirar las distintas decisiones relativas al proceso de enseñanza y de aprendizaje.

En resumen, las competencias tienen los siguientes elementos básicos: (i) saber hacer, saber práctica, (ii) adaptables a diferentes contextos, y (iii) carácter integrador.

El marco de la LOE define 8 competencias básicas:

- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Social y ciudadana.
- Aprender a aprender.
- Autonomía / iniciativa personal
- Lingüística.
- Interacción mundo físico
- Matemática.
- Artística y cultural

La Comunidad de Castilla-La Mancha ha añadido una novena competencia:

- Emocional

En conclusión, la programación en competencias lleva consigo un cambio en el desarrollo y evaluación de las actividades llevadas a cabo en el aula.

Por otro lado, la información disponible actualmente en la web, la gran cantidad de formatos disponibles (audio, vídeo, hipertexto, etc.), y los recursos para generar materiales digitales, ayudan considerablemente al desarrollo de

actividades *competentes* para el desarrollo de las competencias en los alumnos.

En este artículo se presenta una alternativa orientada al desarrollo de actividades que explotan las posibilidades de la web como recurso didáctico y que sigue el marco de las competencias básicas: Aventura Didáctica.

A continuación se describen las partes más importantes de un ejemplo de AvD "Costumbres Alimenticias" cuya URL es <http://costumbresalimenticias.weebly.com>

El Inicio

Un ejemplo de introducción de la AvD es el siguiente:

En esta actividad se pone en práctica lo que he llamado una "aventura didáctica". Es una estructura parecida a las Webquest. Pero se diferencia de ellas en los siguientes puntos:

- 1. La actividad está compuesta por varias páginas, como si de un libro se tratara. Tiene un inicio, un nudo y un desenlace. De esta estructura sale en término **aventura**.*
- 2. El alumno desempeña un rol claro y definido en la actividad. Se mete en el papel de un personaje, para vivir mejor las decisiones que se tomen, y contestar a las preguntas planteadas con mayor implicación y rigor. De aquí, lo de **didáctica**.*
- 3. La actividad involucra varios recursos que son directamente asignados a las consultas que se plantea. A diferencia de las webquest o cazas del tesoro, los recursos necesarios para responder a las preguntas de cada página son dados explícitamente en las mismas páginas. Es otra manera organizada y focalizada de acceder al conocimiento.*
- 4. Deben involucrar a varias competencias según la nueva consideración de la LOE.*

*Esta actividad incluye textos, vídeos e imágenes. Dentro de **aventura didáctica** se plantean un conjunto de preguntas y los recursos que las satisfacen. Esas preguntas y sus respuestas deben ser anotadas por los alumnos en el momento de responderlas con el fin de que sirvan como elementos de evaluación de la tarea al terminarla.*

Antes de comenzar, el alumno debe leer atentamente el Proceso que debe seguir. Cuando lo tenga claro, puede pinchar en Tarea del menú inicial para comenzar la actividad.

El Proceso

El proceso de nuestro ejemplo es redactado de esta manera:

*La tarea debe ser abordada en grupos de **3 personas (también puede ser dos)**. En cualquier caso por grupos de más de un miembro para favorecer el trabajo en grupo.*

Para la correcta realización de la tarea se necesita tener instalado en el ordenador la aplicación [Google Earth](#). Dentro de la tarea hay una ayuda que explica cómo realizar las actividades solicitadas. Sin embargo, hay disponible también un pequeño tutorial sobre Google Earth [aquí](#) para dar lo primero pasos.

*A lo largo de la aventura, se os plantearán diferentes **preguntas numeradas**. Debéis **copiar los enunciados de esas preguntas en papel o en un fichero de texto en el ordenador** (Bloc de notas o Word o cualquier otro).*

*Debéis contestar a las preguntas de la manera más precisa y detallada posible. Al final de la tarea habrá una **pregunta final para comentar o debatir en clase**.*

Las preguntas se las debéis entregar el profesor una vez terminada la tarea.

La Tarea

Hugo, Zaida, Claudia y Marcos, tras finalizar con éxito sus estudios de secundaria en un I.E.S de Albacete, decidieron tomarse un año sabático. Lo iban a emplear para viajar una parte del año y la otra parte ahorrar dinero para sus estudios superiores.

Cuando le dieron esta noticias a cada uno de sus padres, estos reaccionaron de manera muy diversa: Los padres de Hugo le dijeron: "Me parece una idea descabellada. ¡Estás loco! Te debes centrar en tus estudios y dejarte de viajecitos". A esto, Hugo contestó: "He sacado sobresaliente de nota media y un 9 en la PAU, sé que debo seguir estudiando, pero creo que este año sabático, con el viaje que vamos a hacer, va a ser muy enriquecedor, y debéis confiar en mi. El esfuerzo y la seriedad con la que me he tomado mis

estudios me avala, ¿no es así?" Antes esto argumentos los padres aceptaron y permitieron viajar a Hugo.

Por su parte, los padres de Zaida vieron con muy buenos ojos la decisión de su hija. Su madre dijo: "Aunque aquí en España tomarse una año sabático después de secundaria se ve como algo extraño, en los países del norte de Europa es algo muy común. Sirve para que mejoréis en idiomas y también para espabilaros, que estáis apelmazados con tanta vídeo consola y tanto chateo. Por nosotros no hay ningún problema. Sólo te pedimos que nos llames por teléfono cada dos días." Zaida se alegró y prometió cumplir la condición de sus padres.

Cuando Marcos dio a sus padres la noticia se encontró con que cada uno de ellos pensaba una cosa. La madre decía que de ningún modo su hijo iba a viajar siendo tan joven, y su padre le contestaba diciéndole que mejor hacerlo de joven que cuando tuviera 60 años. Después de una discusión de más de una hora, ambos acordaron permitir a Marcos hacer el viaje, ya que: "eres un muchacho responsable, y aunque tus notas no son especialmente buenas, se nota que te esfuerzas y que sabes muy bien lo que quieres en la vida. Confiamos en ti. Además conocemos a Zaida y a Hugo y parecen muchachos de fiar". Marcos respiró hondo, y se alegró de que sus padres se pusieran de acuerdo para dejarlo ir (aunque fuera solo por esta vez).

Por último, cuando Claudia dio la noticia en casa se encontró con un "no" rotundo. "Claudia" -dijo su padre- "has repetido primero y segundo de bachillerato, te pasas las horas pegada al ordenador o en la calle con tus amigos. Nunca estás en casa, y no quieres oír hablar de hacer nada ni con nosotros ni con tus hermanos, además no conocemos a ninguno de tus amigos, ... ¿y dices que te vas de viaje a nosedonde? ..., no confiamos en ti. No nos has demostrado que eres una persona responsable. ¡No te vas!"

Claudia, por primera vez en su vida, aceptó la decisión sin rechistar, quizá porque sabía que sus padres llevaban razón.

[Continuar ...](#)

Aquí destacan 4 tipos de páginas:

1, Sin preguntas. Aquellas páginas que son de introducción. Un ejemplo es el siguiente:

Un viaje no planeado

Tras varias horas en el avión, los tres amigos llegaron a un destino. Sin embargo, ese destino no era el esperado, Nueva York. Un error en los billetes los llevó a otra parte del mundo, a Nueva Delhi.

En el aeropuerto todo era confusión, tenían que pensar que hacer. Si volvían a casa ya no tendrían dinero para unos nuevos billetes a Nueva York y entonces se verían truncadas sus ilusiones de viajar. Si se quedaban podrían viajar por unas tierras que no conocían. Los tres amigos eligieron la segunda opción: su viaje cambiaba de ruta, se quedaban en Nueva Delhi.

A partir de aquí la aventura de Hugo y sus amigos debe ser tu propia aventura. Imagina que eres uno de los personajes (Hugo, Zaida o Marcos), y elige a tus compañeros de viaje en esta aventura. Suerte!!!

[Continuar ...](#)

2. Con Texto y Preguntas: Aquellas páginas estilo Webquest. Un ejemplo es el siguiente:

Un país desconocido



De momento, sólo sabéis el nombre de la ciudad en la que estáis, pero es necesario saber algo más.

1. ¿En qué país estáis?
2. ¿Estáis lejos de vuestro país?
3. ¿Cuál es el idioma oficial del país?
4. ¿Cuál es su moneda oficial?

El aeropuerto tiene una zona para conectaros a internet y poder saber más del país en el que estáis. Accedéis a la siguiente página:

<http://es.wikipedia.org/wiki/India>

[Continuar ...](#)

No es tan extraño

Marcos, un tanto arrepentido por sus palabras, dijo a sus amigos: "Lo cierto es que llevas razón Hugo. Los caracoles son bastantes asquerosos. Siempre arrastrándose, con babas ¡Bua! Visto así, no parece tan raro que esta gente coma bichos."

"Pues eso es" - añadió Zaida- "las costumbres de los demás se ven muy extrañas, pero si analizamos nuestras propias costumbres, podemos ver que no somos tan diferentes. Por eso, creo que no deberías catalogar tan a la ligera a esta gente de locos o salvajes, ya que entonces nosotros también lo seremos al comer caracoles, ¿no?".

Y Hugo añadió: "Otra cosa es que no estemos acostumbrados a comerlos y que no queramos ni probarlos, pero hay que respetar las costumbres de los demás".

18. ¿Creéis que hay mucha diferencia entre comer caracoles o comer grillos?

Después de esta interesante discusión, y al igual que hicisteis para resolver el tema de la vaca sagrada, buscáis un ciber para conectaros a internet y saber más sobre la comida tailandesa.

http://es.wikipedia.org/wiki/Cocina_tailandesa

Después de leer toda esta información:

19. Pensáis que toda la comida de los tailandeses es muy muy extraña?

20. ¿Cuántos de los ingredientes que aparecen en la información están incluidos en la dieta de tu país?

21. ¿Piensas que están locos por comer bichos? ¿Y los españoles por comer caracoles?

[Continuar ...](#)

3. Con vídeo y Preguntas: Aquellas páginas que tienen que responder a preguntas según un vídeo expuesto

Algo extraño



A la mañana siguiente, a eso de las 10:00 de la mañana os levantáis, os aseáis y salís a la calle para hacer un poco de turismo por la ciudad. Después de un rato caminado os quedáis sorprendidos con lo que os encontráis por la calle.



¡Es una vaca! ¡Una vaca suelta por la ciudad! Esto os parece gracioso y pensáis que la vaca está suelta porque es una fiesta local "las vaquillas de la India". Sin embargo, vuestro asombro crece cuando seguís andando y os encontráis con más vacas sueltas, caminando entre coches y gente, al igual que hacen los perros o los gatos en vuestra ciudad. No entendéis nada de nada.

[Continuar ...](#)

4. Actividades con Google Earth. Son aquellas que resuelven una actividad de localización o ubicación con Google Earth.

Comida Hindú



Visto lo visto sobre la vacas sagradas, os queda claro que en la India no se suele comer carne de vaca (ni ternera, claro). Sin embargo, no está prohibido comer otras carnes como las que se comen en vuestro país: cerdo, pollo, conejo, etc.

En la siguiente página web encontraréis información sobre los ingredientes típicos de la comida India.

http://www.consumer.es/web/es/alimentacion/en_la_cocina/comer_por_el_mundo/2005/03/14/140427.php

10. Enumerar cinco ingredientes de los que aparecen en esa información que se utilicen también en la cocina de vuestro país.

11. ¿Además de no comer vaca, encontraréis algo "extraño" en la comida o en los ingredientes de la India?

Una vez os habéis informado de un elemento tan importante de cualquier cultura como es la alimentación, decidís seguir vuestro viaje por la India. Durante dos semanas paseáis por las calles de Nueva Delhi y viajáis a ciudades cercanas, para terminar visitando el "Taj Mahal", considerado una de las Siete Maravillas del Mundo.

Visita el Taj Mahal. **[Mira la ayuda al final de esta página]**

12. ¿Podrías comparar el Taj Mahal con alguna otra construcción que conozcas?

Continuar ...

Con estos cuatro tipos de páginas se pretende conseguir diferentes maneras de abordar la resolución del problema planteado..

Para finalizar, es importante destacar que el final de la Aventura debe ser motivador y concluyente, al mismo tiempo que permita reflexionar sobre lo visto y aprendido. En nuestro ejemplo:

Fin del viaje

Después de pasar varios días visitando Tailandia, decidís ir dar el salto a China, visitando Pekín, Shangai y Hong Kong. Allí disfrutáis de todo lo que esos países os proporcionan, monumentos, paisajes y comida.

Trascurridas tres semanas cogéis un vuelo de vuelta a casa. Vuestro viaje ha terminado. Pero habéis aprendido muchas cosas. Habéis obtenido la experiencia que esperabais. Habéis cargado pilas para trabajar el resto de vuestro año sabático y empezar la universidad con muchas ganas.

Al llegar al aeropuerto saludáis efusivamente a vuestros padres y contestáis al bombardeo de preguntas que os hacen. Después os marcháis cada uno a vuestra casa, a vuestra habitación para dormir en vuestra camas. A la mañana siguiente deshacéis las maletas, y entre la ropa os encontráis la siguiente nota:

"...No existen culturas mejores que otras: todas son diferentes y respetables. El problema casi siempre es la ignorancia y la poca disposición que tenemos para ponernos en el lugar del otro. Seguramente los hindúes, los tailandeses y los chinos también dudarían de la lógica de muchas de nuestras costumbres alimenticias. La diversidad es respetable."

24. ¿Debatir sobre las diferentes costumbres alimenticias vista durante el viaje?

25. ¿Qué pensáis sobre el significado de la nota encontrada en vuestra maleta?

26. ¿Creéis que la gente del extremo oriente son más, menos o igual de raros que nosotros con respecto a la comida que tienen?

FIN

CONCLUSIONES

En este artículo se ha mostrado un ejemplo de una actividad llamada *costumbres Alimenticias* integrada dentro de las posibilidades de Internet como recurso didáctico. Este tipo de actividad se caracteriza por ser un híbrido entre WebQuest y Libro Juegos. El alumno desempeña un rol claro y definido en la actividad, metiéndose en el papel de un personaje, para vivir mejor las decisiones que se tomen, y contestar a las preguntas planteadas basándose en los recursos disponibles.

REFERENCIAS

- [1] LOE (2006). Ley Orgánica de Educación, 2/2006, 3 de Mayo.
- [2] Córcoles, Jose Eduardo y Carralero, M^a Nieves. "Aventuras Didácticas". *Quaderns Digitals* <http://www.quadernsdigitals.net> (). N^o55. Centre d'Estudis Vall de Segó. 2008

SOCIEDAD DE LA INFORMACION

www.sociedadelainformacion.com

Edita:



Director: José Ángel Ruiz Felipe

Jefe de publicaciones: Antero Soria Luján

D.L.: AB 293-2001

ISSN: 1578-326x