

## No te pierdas, usa el mapa.

Un mapa es una representación gráfica de la tierra o de un espacio de ella en dos dimensiones. Aprender a leerlos es un proceso complejo, similar al que se da en la mente de los niños cuando aprenden a leer. Un mapa nos ofrece esa información como un todo pero utilizando diferentes códigos comunicativos, diferentes lenguajes:

- Un lenguaje icónico.
- Un lenguaje simbólico.
- Otros mapas nos “hablan” en un lenguaje estadístico si nos dan información sobre demografía, índices de pobreza, de producto interior bruto...

Todos estos códigos emplean diferentes medios de transmisión: la palabra (y estaremos trabajando con ella la interacción oral), la pizarra o el papel (comprensión y expresión escrita), las TIC, etc. Tiene un mensaje que codifica el emisor y decodifica el receptor.

El mensaje tiene que ser interpretado por el receptor (nuestro alumno) de manera crítica, lo que desarrollará sus capacidades intelectuales, cognitivas procedimentales y actitudinales. Además, los alumnos, al interpretarlos, pasarán de un pensamiento concreto a un pensamiento abstracto. El pensamiento abstracto es esencial en las habilidades de pensamiento superior, que son las relacionadas con la creatividad, con la producción (analizar, evaluar, crear), tal y como se describen en diferentes taxonomías de aprendizaje, como la taxonomía de Bloom. Según Piaget, el pensamiento abstracto se desarrolla al final de la etapa de las operaciones formales, que es la última del desarrollo cognitivo de los niños, a partir de los doce años. El citado lenguaje icónico del mapa les va a ayudar a fortalecer ese pensamiento abstracto y les va a facilitar la comprensión de conceptos e ideas en otras lenguas. La adquisición de las habilidades necesarias para interpretar un mapa implica un alto grado de abstracción y de desarrollo cognitivo.

Asentando más los pies en el mundo escolar, trabajando con mapas enseñaremos a nuestros alumnos contenidos conceptuales (podemos usar un plano para aprender vocabulario del mobiliario urbano, por ejemplo, o accidentes geográficos (en diferentes niveles, desde río, mar, playa o montaña hasta falla, cuenca, estrecho, delta...)) y también contenidos procedimentales (organización de la información, comprensión, interpretación, comentario y análisis crítico...)

Leer un mapa es, pues, una habilidad psicomotora y lingüística muy compleja, pues nuestros alumnos tienen que procesar un contenido expresado en un lenguaje gráfico y traducirlo a un lenguaje oral o escrito. Y en nuestro caso, además, en otro idioma diferente.

Hay tres niveles de lectura en un mapa que coinciden con los niveles de comprensión lectora de un texto y que coinciden también con los seis estadios de la Taxonomía de Bloom.

Vamos a ver esto poco a poco, comenzando por esta taxonomía del aprendizaje. Una taxonomía es una clasificación. Hay establecidas y reconocidas varias taxonomías que muestran cómo se aprende, pero nosotros nos vamos a detener en la taxonomía de Bloom y sus actualizaciones.

Benjamin Bloom y su equipo (Krathwohl y Harrow) desarrollaron una de las taxonomías de objetivos más famosas para mostrar cómo aprendemos los seres humanos. Esta clasificación se estructuró en tres dominios: cognitivo, afectivo, y psicomotor. Esos tres dominios son imprescindibles para que ocurra el aprendizaje y son inseparables. Aunque hoy nosotros nos vamos a centrar en el dominio cognitivo solamente. La taxonomía de Bloom es jerárquica, es decir, asume que el aprendizaje a niveles superiores depende de la adquisición del conocimiento y de las habilidades de los niveles inferiores. En el año 2001, uno de los creadores originales de la taxonomía de Bloom, Krathwohl, y un alumno de Bloom hicieron una revisión de esta taxonomía adaptándola al siglo XXI y al mundo digital. Los seis estadios son:

- Recordar
- Comprender
- Aplicar
- Analizar
- Evaluar
- Crear

Esto significa que para poder crear hay que recordar un concepto, comprenderlo, aplicarlo, analizarlo y evaluar su impacto. Estos seis niveles de los que consta el proceso de aprendizaje están relacionados con los niveles de lectura de un mapa, como decíamos antes. Estos niveles son:

- **Primer nivel. Fase elemental, o de traducción:** Se extrae la información necesaria y el alumno identifica y traduce. Las habilidades que se desarrollan en este primer nivel son: observar, describir, explicar, identificar, que se relacionan con los primeros estadios de la Taxonomía de Bloom y sus revisiones (Recordar y comprender)
- **Segundo nivel. Fase de interpretación o aplicación:** Fase de reflexión y de aplicación. Las habilidades intelectuales que se desarrollan en esta fase son analizar, comparar, establecer relaciones, valorar... que se relacionan con los estadios intermedios de la citada taxonomía (Aplicar y analizar)

- **Tercer nivel. Fase de extrapolación:** Momento de máxima abstracción, de extrapolar los conocimientos que le ha dado el mapa a otros ámbitos de su aprendizaje. El alumno experimenta, prueba, juzga, produce, construye, idea... Es una fase, pues de evaluación y de creación, es decir, los dos últimos estadios de la taxonomía de Bloom.

El mapa se ha convertido al final en una estrategia de aprendizaje.

A la hora de trabajar en el aula con mapas, tenemos dos opciones: los mapas analógicos, en papel y los mapas digitales.

Los mapas analógicos pueden ser utilizados para el aprendizaje y afianzamiento de, como ya todos hemos hecho alguna vez, el uso del imperativo (gira a la derecha, sigue recto, sube por las escaleras, vuelve a la plaza...) Pero démosle una vuelta de tuerca al ejercicio. Les presentamos a los alumnos un mapa real pero virtual, por ejemplo, un plano de Springfield de los Simpsons, o el mapa de la Tierra Media de Tolkien, la Florencia del Assassins Creed.... Agrupamos a los alumnos y le damos a cada grupo el comienzo de una historia, por ejemplo:

<< *La princesa está triste... ¿qué tendrá la princesa...(Cómo no va a estar triste, si está encerrada en su castillo... Pero todo cambiará esta noche, porque se va a escapar. Sí, va a huir. Y va a ir a... )* >>

Los alumnos situarán diferentes puntos en el mapa (pueden usar pegatinas, rotuladores, o chinchetas, dependiendo del soporte) para “dibujar” el recorrido que hará la princesa en su noche furtiva. Y redactarán el final de la historia que al final de la clase contarán a sus alumnos mientras señalan los puntos relevantes en el mapa. Con esto podemos trabajar: verbos en futuro (irá a este pub, después comprará churros en esta churrería, después se hará un tatuaje....), podemos trabajar la direccionalidad (irá hacia el norte, hacia el sur...), el vocabulario del mobiliario urbano y las construcciones de la calle.... Este mismo ejercicio se puede hacer en pareja, uno le da instrucciones al otro y este dibuja el recorrido que hace la princesa (aquí sí podemos introducir el imperativo, gira, ve, sigue..., o simplemente el presente de indicativo la princesa va, hace, viene...) Pueden, ellos mismos, grabar un podcast con el recorrido que hayan hecho para ponerlo en clase a modo de comprensión oral conjunta. Para un nivel más básico, podemos ayudarles a los alumnos a aprender las locuciones prepositivas con un plano, en lugar de hacerlo con dibujos más básicos y menos atractivos. Sobre él señalarán, elementos que estén arriba, abajo, delante de, detrás de, a la izquierda, a la derecha, dentro de, al lado de, a la izquierda de, a la derecha de...

Si pasamos al mundo digital, tenemos que pensar en herramientas accesibles para todos (tanto en accesibilidad como en precio) y, por ello, una opción que está al alcance de

## No te pierdas, usa el mapa.

todos en todo el mundo es el entorno Google. Google *maps*, con Google *Earth*, con *Mymaps*... dan a nuestros alumnos la posibilidad de crear, la última y más elevada de las habilidades de orden superior. Y cuando un alumno crea, aprende el doble que cuando escucha.

Los mapas de [Google Mymaps](#) son personalizables. Cada uno puede crear un itinerario. Se puede hacer una ruta gastronómica por España, por ejemplo. Se dividen las ciudades y pueblos entre los estudiantes y ellos buscan información y pinchando en cada ciudad pueden colgar texto, fotos o vídeo. Tenemos pues, vocabulario de comida, expresión oral, pues tienen que presentar su trabajo al resto de la clase. Se puede repartir el trabajo entre los estudiantes y compartir el mapa base sobre el que los chicos van a ir pinchando su información. El resultado: un amplio estudio sobre gastronomía (quien dice gastronomía dice fiestas, escritores de la generación del 27 o grafitis urbanos) con una situación geográfica concreta, lo que facilitará la comprensión espacial del territorio a nuestros estudiantes. O utilizando [Tour Builder](#) podemos parar en una sola ciudad, por ejemplo el destino de nuestro próximo viaje de fin de curso, o una estancia lingüística en el extranjero. Pues podemos preparar un plano de la ciudad con los sitios más importantes para visitar explicando por qué lo son. O podemos guiar este trabajo pidiendo a los alumnos que encuentren ciertos lugares en determinadas ciudades hispanohablantes que nosotros les habremos asignado. En cada uno de ellos, además tendrán que escribir un pequeño texto. Por ejemplo:

- Un hotel → Escribir una conversación con el recepcionista.
- Una oficina de turismo → Escribir la conversación con la persona que nos informa sobre qué ver en la ciudad.
- Un monumento famoso de esa ciudad → Lo describimos.
- Un restaurante → Conversación con el camarero para pedir comida.
- Un teatro → ¿Qué obra vamos a ver?
- Volvemos al hotel → Llamamos a nuestra casa para contar lo que hemos hecho durante el día.

Con todo esto hemos querido mostrar un pequeño ejemplo de las posibilidades que un mapa nos ofrece como profesores de español. Utilizarlos en clase siempre va a ser un recurso divertido con el que los alumnos podrán aprender gramática y vocabulario con más motivación que una lista de conceptos aislada o un cuadro teórico.