

Investigación y enseñanza de lenguas: andanzas y reflexiones

Ma. del Carmen Contijoch Escontria
Karen Beth Lusnia

Coordinadoras



Universidad Nacional Autónoma de México

La presente obra está bajo una licencia de:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>



Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

This is a human-readable summary of (and not a substitute for) the [license](#). [Advertencia](#).

Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

Adaptar — remezclar, transformar y construir a partir del material

La licenciente no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos:



Atribución — Usted debe dar [crédito de manera adecuada](#), brindar un enlace a la licencia, e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciente.



NoComercial — Usted no puede hacer uso del material con [propósitos comerciales](#).



CompartirIgual — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la [misma licencia](#) del original.

Esto es un resumen fácilmente legible del:
texto legal de la licencia completa

En los casos que sea usada la presente obra, deben respetarse los términos especificados en esta licencia.



Uso de los medios interactivos para el aprendizaje del español

Rosa Esther Delgadillo Macías
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
CENTRO DE ENSEÑANZA PARA EXTRANJEROS

Sylviane Levy Amselle
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
DIRECCIÓN GENERAL DE CÓMPUTO Y DE TECNOLOGÍAS
DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

RESUMEN

En esta comunicación presentamos un modelo de medio interactivo que utiliza principios narrativos e integra elementos lúdicos utilizados en los videojuegos. El modelo fue aplicado en la realización de un material multimedia interactivo de apoyo a la enseñanza del español y la cultura mexicana, en el cual se vincularon contenidos culturales y lingüísticos con un relato que puede resultar atractivo al estudiante extranjero. Se presentan algunos avances de este novedoso medio de comunicación para la enseñanza.

Palabras clave: enseñanza de lenguas, medios interactivos, narrativa, videojuegos, metodología de desarrollo

INTRODUCCIÓN

La lengua es indisociable de la cultura. Sin embargo, se ha constatado que algunos de los estudiantes extranjeros que asisten al Centro de Enseñanza para Extranjeros de la UNAM (CEPE), en muchos de los casos, no demuestran el mismo interés en los cursos de cultura (historia, literatura o arte) que se imparten como materias complementarias, como en los de español. En efecto, la mayoría de las veces, los alumnos que vienen a México requieren hablar español para sus estudios o trabajo, por lo que las materias de español se convierten en una prioridad que les permitirá, debido a su aplicación inmediata, resolver problemas de subsistencia, mientras que las materias de cultura no tienen una aplicación inmediata y no son percibidas con la misma utilidad.

Por otro lado, a diferencia de los profesores de español, los maestros que imparten las materias de cultura, por lo general, no tienen la formación metodológica necesaria para dirigirse a alumnos extranjeros. En consecuencia, no tienen la precaución de adaptarse al nivel de español de sus alumnos y, en muchas ocasiones, la presentación de su materia no es adecuada para estudiantes que no tienen un interés especial en los temas.

De esta forma, consideramos que la falta de interés de los alumnos hacia la cultura de México se debe más a problemas de motivación y de enseñanza que a una real falta de interés, razón por la cual se han buscado estrategias que permitan motivar e interesar a los estudiantes a lo largo de todo un curso.

Con la finalidad de establecer un puente entre los cursos de lengua y los de cultura, se pensó en la creación de materiales didácticos que favorecieran la integración de contenidos lingüísticos y de cultura. Para el diseño de este material multimedia se sometió el proyecto “Lengua y cultura en movimiento: investigación y diseño de materiales multimedia para la enseñanza del español como lengua extranjera” al Programa de Apoyo a Proyectos para la Innovación y Mejoramiento de la Enseñanza (PAPIME). En el proyecto se presenta una investigación para el desarrollo de estrategias de comprensión de lectura y producción oral en la enseñanza del español como lengua extranjera, a partir de textos culturales (historia, literatura, arte, folclor y geografía). La finalidad de esta investigación es desarrollar un programa educativo que incluye el diseño de materiales impresos (manuales) y para multimedia. El propósito de estos materiales es dar continuidad a la elaboración de los materiales propuestos en la primera

etapa del Nuevo Plan de Estudios del Español y Cultura Mexicana del Centro de Enseñanza para Extranjeros (CEPE), a partir de los objetivos establecidos en los programas de las asignaturas que conforman dicho plan.

Los objetivos del proyecto son: *a)* Diseñar, a partir de una investigación cualitativa y dentro de los parámetros establecidos por estándares internacionales, materiales didácticos que favorezcan el proceso de aprendizaje del español como segunda lengua (L2) y/o lengua extranjera (LE), y la cultura mexicana de alumnos extranjeros o no nativohablantes del español. *b)* Crear una base de datos a partir de los contenidos de las asignaturas de historia, arte, literatura, folclor y geografía, así como de las estrategias de comprensión y producción de la lengua. *c)* Elaborar actividades de aprendizaje a partir de textos culturales. *d)* Desarrollar un software. *e)* Crear un manual para ser empleado en el salón de clases.

Con la aprobación del proyecto por parte de la Dirección General de Asuntos del Personal Académico (DGAPA), se iniciaron los trabajos con un equipo de trabajo de diez académicos tanto de español como de las áreas de cultura. Al mismo tiempo se solicitó apoyo a la Dirección General de Servicios de Cómputo Académico (DGAPA) para la integración de los textos, imágenes y demás materiales recopilados en una plataforma electrónica.

Los materiales se integrarían en tres etapas correspondientes a tres momentos históricos fundamentales: la Conquista, la Colonia y la época actual. Actualmente se está piloteando el software de la primera etapa del proyecto, que comprende la época de la Conquista.

De ahí que, en este trabajo, presentemos un recurso didáctico que conjuga contenidos lingüísticos y culturales a través de la utilización de un medio interactivo que tiene como finalidad interesar a los alumnos extranjeros en la cultura de nuestro país y apoyar a los profesores en su labor docente.

CONCEPCIÓN

Realizar un trabajo multidisciplinario en el que participan personas con distintas profesiones, visiones del mundo e intereses no es tarea fácil, así que fue necesario crear una sinergia entre todos los participantes en el proyecto. Los académicos del CEPE hemos estado trabajando la investigación relativa a los temas lingüísticos y culturales propuestos, dentro del esquema de seminario. Nuestra visión cerrada de materiales nos llevó,

primero, a la elaboración de una antología en la que ya aparecen los textos y ejercicios que los colegas de la DGTIC tuvieron que diseñar y programar para tener el producto final.

De esta manera, desde un principio, la idea clara para todos era la necesidad de realizar un recurso didáctico para apoyar a los profesores en su labor. Por las características que presentan los cursos de cultura y español, se pensó en un recurso audiovisual y en la posibilidad de utilizar las potencialidades del cómputo.

La metodología que se siguió para concebir el recurso didáctico se basó en Friedmann (2006) y se siguieron los diferentes pasos que sugiere para elaborar un *medio visual*:

- Plantear el problema comunicacional.
- Definir los objetivos.
- Definir el público.
- Escoger el medio.
- Proponer una estrategia que logre alcanzar los objetivos y resolver el problema para el público meta.
- Establecer el contenido.
- Proponer un concepto.

PROBLEMA COMUNICACIONAL

El problema comunicacional se resumió en los siguientes tres puntos:

- Necesidad de impartir cursos de cultura a los alumnos extranjeros del CEPE con el fin de facilitar su integración y comprensión del mexicano.
- Falta de motivación de los alumnos por conocer la cultura de México.
- Dificultad para los profesores de cultura para adecuarse al nivel de idioma y de interés de los alumnos extranjeros.

PÚBLICO

Este recurso se dirige, por un lado, a los estudiantes y, por el otro, a los profesores responsables de impartir los cursos de español e historia. Los alumnos pueden ser originarios de cualquier continente, aunque se ha

detectado que los alumnos que asisten al CEPE provienen generalmente de Europa y Asia, y su edad promedio se encuentra entre los 18 y 35 años. Algunos radican en México desde hace poco tiempo y su interés por el estudio del español es por cuestiones de trabajo o estudios, por lo que su necesidad principal es comunicarse en la vida cotidiana. En cuanto a los profesores, los que imparten los cursos de cultura provienen generalmente de carreras de historia y geografía de la Facultad de Filosofía y Letras, mientras que los de español son profesores de español del CEPE, también procedentes de las carreras de letras o de la maestría en lingüística aplicada, pero con la característica de tener un conocimiento metodológico más adecuado para dirigirse a alumnos extranjeros.

OBJETIVOS

Los principales objetivos que se establecieron fueron los siguientes:

- Motivar y sensibilizar al alumno con el fin de acercarlo a la cultura de México.
- Facilitar la integración de los estudiantes extranjeros en México, ofreciendo algunos elementos claves que les permitan entender la idiosincrasia del mexicano.
- Ayudar al alumno a desarrollar estrategias de comprensión lectora así como auditiva, desde un nivel básico hasta un nivel más avanzado.
- Apoyar a los profesores de español y cultura en la impartición de sus cursos.

ESTRATEGIA Y MEDIO

Después de analizar la problemática y comprender el interés diferenciado de los alumnos entre las clases de español y de cultura, se decidió desarrollar un recurso didáctico que tuviera la flexibilidad de utilizarse tanto en los cursos de historia de México como en los de español, sirviendo así de puente entre la cultura y el idioma. También, con el fin de facilitar la comprensión de los estudiantes extranjeros y apoyar a los profesores en su exposición, resultaba natural que en dicho recurso se utilizaran medios audiovisuales.

Así, entre las diferentes estrategias posibles y con base a experiencias exitosas anteriores, se tomó la decisión de realizar un medio interactivo, el cual tiene la propiedad de conjugar diferentes medios audiovisuales con la interactividad de la computadora, así como la posibilidad del uso de Internet.

Con base en lo anterior, como el fin del recurso era coadyuvar a despertar el interés de los alumnos, se tomó igualmente la decisión de basar el medio sobre principios narrativos y lúdicos, los cuales se utilizan comúnmente en la educación. Los primeros tienen como finalidad interesar a los alumnos a partir de una historia, y los segundos, mantener este interés a lo largo de todo el curso.

Una vez establecidos tanto el medio como el lenguaje que se iban a utilizar, se identificaron diferentes requisitos con los cuales debía cumplir el recurso:

- Manejar diferentes niveles de dificultad tanto en el idioma hablado (lenguaje cotidiano y más erudito) como en el escrito (desde la escritura de un apunte hasta la utilizada en documentos originales).
- Permitir a los alumnos escuchar, leer, escribir y hablar.
- Adaptarse a diferentes estilos de enseñanza de los profesores.
- Tener la flexibilidad de utilizarse en clase y en casa, así como de forma individual como grupal.

CONTENIDO

El tema propuesto por los profesores del CEPE fue la cultura mexicana por ser ésta el origen de la mexicanidad (en particular los aspectos relacionados con la fundación de México-Tenochtitlán que puedan extenderse hasta nuestros días). Con base en esta propuesta, se escogió como hilo conductor del programa y tema principal la historia de la Coatlicue, madre de los dioses, así como del monolito que la representa, hallado en 1790 a varios centenares de metros del Templo Mayor, el cual fue situado en diversas locaciones antes de ser colocado en la Sala mexicana del Museo Nacional de Antropología. Así, las peregrinaciones de la Coatlicue nos llevan de la época prehispánica hasta nuestros días, pasando por los momentos principales de la historia de México: la Conquista, la Colonia, la guerra de Independencia y la Revolución.

El contenido correspondiente al español es el que se enseña generalmente a alumnos de niveles Básico 4 e Intermedio 1 de los cursos que ofrece el CEPE. Los requerimientos solicitados por los profesores fueron: 1) tener acceso a diferentes textos, con el fin de trabajar la comprensión de lectura con ejercicios interactivos; 2) un glosario de términos; y 3) una serie de temas gramaticales con sus ejercicios correspondientes.

CONCEPTO

El concepto escogido fue relatar una historia utilizando principios narrativos extraídos de la escritura de guiones cinematográficos. El protagonista de la historia es un joven extranjero con familia en México, en la búsqueda de sus raíces. Al pasear por el Distrito Federal, encuentra algún misterio que resolver alrededor del monolito de la Coatlicue. La investigación que sigue lo lleva por un viaje en la historia de nuestro país, recorriendo diferentes locaciones de la Ciudad de México.

Para ayudarlo en su investigación, el joven cuenta con una serie de recursos que le permiten desplazarse, informarse, tomar notas, comunicarse con personajes que manejan un nivel diferente de español, leer textos y aprender gramática.

DISEÑO DE LA APLICACIÓN

Una vez creado el concepto, es necesario desarrollar la historia con todo detalle, estructurar la aplicación, establecer sus diferentes funcionalidades, proponer un estilo gráfico y establecer su contenido.

ELEMENTOS NARRATIVOS

Con el fin de desarrollar la historia, nos basamos en los conceptos utilizados en la escritura de guiones cinematográficos. La gran mayoría de las películas utiliza una estructura lineal que se puede descomponer en tres actos (Guardiola, 2000: 53-59).

Primer acto:

- Exposición del protagonista y de su universo.
- Elemento incitador: evento que lanza la acción e implica al protagonista en un conflicto. En nuestro caso, permite involucrar al público en la historia y plantear una intriga o un problema que solucionar.

Segundo acto:

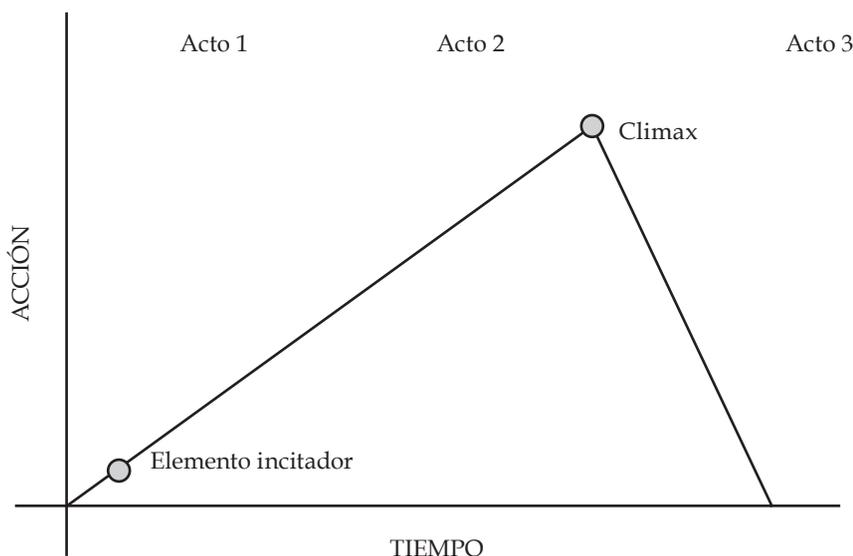
- Desarrollo: crecimiento del conflicto e intentos del protagonista para resolverlo. En nuestro caso, intentos del protagonista por resolver el problema.
- Clímax: enfrentamiento final y paroxismo del conflicto o solución del problema.

Tercer acto:

- Resolución: consecuencias del clímax.

Este modelo se ilustra en la siguiente figura:

Figura 1
Estructura clásica de una película (Guardiola, 2000)



La curva mostrada es claramente un promedio. Idealmente, la intensidad de la acción no crece linealmente sino como dientes de sierra correspondientes a las cargas emocionales del público.

Con el fin de desarrollar nuestra historia, se buscó, en primer lugar, un elemento incitador que motivara a los estudiantes; este elemento incitador plantea un problema al protagonista, quien tendrá que solucionarlo conforme avanza la historia. La curva de las acciones se fue construyendo, planteando preguntas y respuestas que fueran llevando al protagonista a la solución final.

ELEMENTOS LÚDICOS

Una de las características principales del medio interactivo es permitir al usuario viajar libremente a través de una estructura que no es lineal. Este hecho resulta contradictorio con la narración de una historia que se cuenta en forma lineal, como observa Lavigne: “Se le pide a la escritura multimedia responder a objetivos contradictorios: ofrecer una rica interactividad y, al mismo tiempo, regresar a la narración para una invitación al viaje. Habría que permitir al visitante experimentar la libertad, ofreciéndole al mismo tiempo objetivos que lo motiven” (Lavigne, 2005). Para lograrlo, se emplearon algunos elementos utilizados en los videojuegos, que permiten al usuario seguir un recorrido lineal en una estructura no-lineal.

“Todo los juegos, sin excepciones, comprenden una *búsqueda mayor*. Esta búsqueda se compone de la fórmula siguiente: objetivo-obstáculo-exploración-solución” (Guardiola, 2000). En nuestro caso, la búsqueda mayor consiste en solucionar el problema principal planteado al inicio, en el elemento incitador. Para solucionarlo y avanzar a lo largo de la historia, el usuario tendrá que ir superando obstáculos que consisten en responder las preguntas intermediarias propuestas. Para responder estas preguntas, necesita explorar el universo que se le ofrece y utilizar los recursos que tiene a su disposición.

RECURSOS

Se construyó una serie de recursos con el objetivo de cumplir con los requerimientos de los profesores y ayudar a los estudiantes a resolver las diferentes problemáticas que se les fueron planteando:

- Un teléfono celular para escuchar diálogos entre el protagonista y diferentes expertos del tema, así como con otros personajes con los cuales sostenga conversaciones con un lenguaje más cotidiano.
- Una cámara fotográfica para registrar los índices importantes de la trama.
- Un GPS para desplazarse en la ciudad y visualizar el mapa del Distrito Federal.
- Un reproductor de música para escuchar música mexicana relacionada con el tema.
- Un diario de campo para que el protagonista rescate los elementos principales de la historia en un lenguaje sencillo.
- Un libro de historia ilustrado con el contenido que se requiere transmitir y la posibilidad de acceder a documentos originales.
- Un libro de español con textos históricos acompañados de ejercicios interactivos y cursos de temas gramaticales con sus ejercicios correspondientes.

ESTILO GRÁFICO

McKee, importante guionista de Hollywood, plantea dos principios fundamentales para lograr involucrar a su audiencia: “Hay dos principios que controlan la implicación emocional de un público. Primero, la empatía: la identificación con el protagonista que nos hace introducirnos en la historia y buscar, a través de él, nuestros propios deseos en la vida. Segundo, la autenticidad...” (McKee, 2008: 229). Así, la mejor historia no logrará interesar al público si no logra establecerse una conexión de autenticidad entre el usuario y el protagonista.

Para lograr lo anterior, se tomó la decisión de establecer un estilo realista. Se buscaron escenarios importantes de nuestra ciudad, manteniendo un estilo fotográfico para aumentar la credibilidad de la historia.

A diferencia de los escenarios, se decidió crear un protagonista con el cual los estudiantes extranjeros se pudieran identificar. Así, se optó por dibujar un personaje animado con pocos rasgos, cuya nacionalidad fuera difícil identificar. Los interlocutores que aparecen en los escenarios son igualmente personajes animados, a diferencia de los expertos que aparecen en video a través del teléfono celular.

Finalmente, para aumentar el estilo realista de las interfaces, todos los elementos interactivos fueron dibujados, utilizando diferentes metáforas.

PROTOTIPO Y EVALUACIÓN

Con el fin de evaluar con los estudiantes y los profesores la aplicación, se construyó un prototipo con la primera etapa de la historia. En este primer esbozo de programa, se incluyeron todos los elementos que contendría la versión final con un diseño gráfico muy acabado.

Se ofreció un curso de “Lengua y cultura en movimiento” en el CEPE durante tres semanas con ocho estudiantes provenientes de igual número de países en tres continentes. En este curso, se evaluó el impacto del medio interactivo entre los estudiantes y se analizaron sus fortalezas y debilidades. Ello permitió determinar los cambios necesarios y planear la producción de la versión definitiva.

A MANERA DE CONCLUSIÓN

Sabemos que en el proceso de apropiación de los conocimientos es importante conducir a los alumnos a la exploración, al descubrimiento y a la estructuración de la información que reciben, y esto es posible gracias a los materiales y a los recursos didácticos que se emplean. De esta manera podemos constatar que ya el simple hecho de emplear la computadora, al alumno le resulta más liberador en tanto que puede ir y regresar de los textos a los ejercicios, hacer búsqueda de los significados que desconoce, buscar imágenes, escuchar historias y crear sus propias hipótesis sobre lo que lee, ve o escucha.

El pilotaje del prototipo nos ha permitido confirmar nuestras suposiciones sobre la bondad de este tipo de materiales multimedia, acordes a las necesidades de comunicación que tienen los alumnos, amén de incluir en sus saberes no sólo aspectos lingüísticos sino también culturales que los conducen al desarrollo de una competencia simbólica que va más allá de la competencia comunicativa.

REFERENCIAS

- Friedmann, A. (2006). *Writing for visual media* (2nd. ed.). Burlington, USA: Focal Press.
- Friedland, G. (2007). *Educational Multimedia Systems: The Past, the Present, and a Glimpse into the Future*, EMME'07, Augsburg, Bavaria, Germany.
- Guardiola E. (2000). *Ecrire pour le jeu*. Paris, Francia : Dixit.
- Lavigne, M. (2005). Regard rétrospectif sur les CD-ROM culturels. *Entrelacs*. Consultado el 7 de mayo de 2010 en <http://mi.lavigne.free.fr/>
- Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Madrid : Anaya, 2003.
- McKee, R. (2008). *El guión: Sustancia, estructura, escritura, estilo y principios de la escritura de guiones* (7ª. Ed.). Barcelona, España: Alba.
- Plan curricular del Instituto Cervantes: *Niveles de referencia para el español*. Madrid: Instituto Cervantes, 2006.
- Sharda, N. (2007). Authoring educational multimedia content using learning styles and story telling principles (pp. 93-102). *EMME'07*, Augsburg, Bavaria, Germany.