

Los materiales didácticos en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras: el uso del video y la multimedia

Patricia Hernández Salazar

Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas, UNAM

Ma. del Carmen Hernández Salazar

Universidad Intercontinental

Jesús Valdez Ramos

Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras, UNAM

Marlin Valenzuela Sebastián

Escuela Nacional Preparatoria, Plantel No. 6, UNAM

En este artículo se reseña el proyecto Diseño y elaboración de programas de video y multimedia para la enseñanza de lenguas extranjeras en la UNAM. El objetivo del proyecto es apoyar a la enseñanza y el aprendizaje autodirigido de las lenguas extranjeras, mediante la elaboración de material didáctico en video y multimedia.

Se mencionan los antecedentes institucionales que generaron el proyecto. Se presenta el marco teórico con dos enfoques: el diseño de materiales didácticos y el bibliotecológico. También se mencionan los lineamientos metodológicos que guiaron el desarrollo del proyecto. Se describen cada una de las etapas del mismo, es decir, el diseño, la producción, el uso y evaluación de cuatro programas de video que promueven el uso adecuado de los diccionarios en alemán, francés, italiano y portugués y un programa multimedia que promueve la formación de usuarios de una mediateca. Finalmente, se señalan algunas ventajas que tiene el uso del video en el salón de clase.

In this paper we will introduce the project Design and Development of Video And Multimedia Programs for the Teaching of Foreign Languages in the UNAM. The purpose of this project is to give support to self-access learning and teaching of foreign languages by designing didactic materials in both video and multimedia.

We will also mention the institutional background where the program was first created and its theoretical framework from two different perspectives: the design of teaching materials and the librarianship approach. In addition to the methodological features that conducted the project, each stage in the process i.e. the design, production, the use and evaluation of each of the four video programs, will be described. These video programs promote the effective use of the dictionary in four languages: German, French, Italian and Portuguese. Furthermore, a description of a multimedia program that encourages the development of strategies in users of a mediateca is included. Finally, some advantages in the use of video programs in the language class are discussed.

Introducción.

El presente documento tiene por objetivo reseñar el proyecto *Diseño y elaboración de programas de video y multimedia para la enseñanza de lenguas extranjeras en la UNAM*, el cual es una iniciativa colectiva de algunos miembros del personal académico del Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras (CELE), del Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas (CUIB) y de la Escuela Nacional Preparatoria (ENP) Plantel 6 "Antonio Caso", todas dependencias de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), y de un miembro externo perteneciente a la Universidad Intercontinental.

Este proyecto se circunscribe dentro del Programa de Apoyo a Proyectos Institucionales de Mejoramiento de la Enseñanza (PAPIME), el cual otorga recursos extraordinarios a proyectos que cubran ciertos requisitos de innovación educativa que resuelvan problemas de enseñanza y aprendizaje de grandes poblaciones universitarias y que promuevan el trabajo interdisciplinario.

Más que considerarlo como un proyecto de investigación, puede ser valorado como de diseño, pues de este proyecto se han derivado diferentes programas de video y multimedia que promueven el uso de nuevas tecnologías para la enseñanza de lenguas extranjeras en México.

A lo largo del documento se presentan las diversas etapas por las que ha pasado: antecedentes, objetivos y desarrollo.

Esperamos que este documento sirva de base para la realización de futuros proyectos o para motivar el interés sobre el tema.

Antecedentes

En la UNAM la enseñanza de lenguas extranjeras se ha enfrentado a diferentes problemas entre los que destacan los siguientes:

En primer término, es insuficiente la cantidad de profesionales de la enseñanza de lenguas extranjeras para atender la gran demanda que se presenta en los niveles medio superior y superior. Se considera que, en promedio, en el nivel medio superior cada profesor atiende aproximadamente a 68 alumnos y en el superior aumenta a 278 alumnos por profesor.

En segundo, en el proceso de aprendizaje de lenguas extranjeras se ha podido observar que los aprendientes tienen diferentes aptitudes y estilos de aprendizaje.

Hasta el momento el lugar tradicional de enseñar lenguas extranjeras ha sido el salón de clase, sin embargo, ahora, se están probando en México otros espacios como las *mediatecas* o *salas de autoacceso*, que surgen de programas como el de Impulso a las Lenguas Extranjeras de la Secretaría General de la UNAM y de un programa similar que ha diseñado la Secretaría de Educación Pública y el Consejo Británico.

Ésta es la definición que se hace comúnmente de una mediateca: es un lugar dotado de gran diversidad de recursos pedagógicos (fichas autocorrectivas, juegos de mesa, cintas de audio y video, programas de cómputo, publicaciones de divulgación popular o científica, libros de consulta y de lectura etc.), tecnológicos (videos, computadoras, grabadoras de diferentes tipos) y humanos, donde, con la ayuda de un asesor, cada aprendiente puede organizar su aprendizaje, siguiendo su propio ritmo y estilo cognoscitivo.

De lo anterior surgió la necesidad de llevar a cabo el proyecto denominado *Diseño y elaboración de programas de video y multimedia para la enseñanza de lenguas extranjeras en la UNAM*, cuya premisa principal es diseñar materiales que apoyen al alumno en el proceso de aprendizaje autodirigido de una lengua extranjera. Para el diseño de estos materiales se utilizaron tecnologías del video y la multimedia que permitirán el uso masivo de los mismos, en espacios tales como mediatecas, bibliotecas, salas de cómputo y salones de clase.

El principal antecedente de este trabajo fue el proyecto denominado *Orientación e instrucción bibliográfica de los usuarios de la biblioteca 'Stephen A. Bastien' del CELE*, que tuvo como propósito producir una serie de videos que sirvieran para la promoción y orientación de los servicios bibliotecarios del centro y para la instrucción bibliográfica que permitiera el uso eficiente de algunas obras de consulta de la biblioteca. El proyecto se diseñó en forma interinstitucional entre el CELE y el Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas (CUIB), cuyo resultado fue el programa de video *Bienvenidos a la biblioteca 'Stephen A. Bastien' del CELE*. Para dar continuidad a este proyecto se propuso ampliar su radio de acción, es decir, incidir en la población del nivel de bachillerato y utilizar el espacio creado en algunos planteles de la Escuela Nacional Preparatoria (ENP) y el CELE para el aprendizaje autodirigido en la enseñanza de lenguas.

Marco teórico

La irrupción de la tecnología de la computación en las actividades de las instituciones de educación superior a partir de la década de los setenta, y más actualmente, la tecnología de la telecomunicación propicia un cambio en su quehacer cotidiano.

La tecnología de la computación ha sido aplicada principalmente para apoyar el proceso de administración, tanto escolar (control de alumnos, estadísticas de ingreso, exámenes de admisión, control de profesores) como laboral (generación de nóminas, control de personal de apoyo, etcétera).

Desde la década pasada se ha impulsado la utilización de la computadora como apoyo a la docencia, siguiendo dos perspectivas, ya sea como medio para proveer experiencias de aprendizaje (paquetería sobre matemáticas, estadística, física, geografía, robótica para ingeniería, sistemas expertos generadores de escenarios de aprendizaje), o como medio para generar y/o recuperar información necesaria para la producción o reproducción de conocimientos (procesadores de textos, hojas de cálculo, hipertextos, ba-

ses de datos magnéticas, soportes ópticos como discos compactos, videodiscos, entre otros).

La introducción de la computadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha ampliado la perspectiva del diseño de experiencias instruccionales o de aprendizaje. Es el caso del CELE, el cual, mediante el *Programa de Impulso a las Lenguas Extranjeras*, está promoviendo la implantación y desarrollo de espacios alternativos de aprendizaje de lenguas extranjeras llamados mediatecas. En estos espacios lo importante es aprender más que enseñar, se sigue la estrategia de aprendizaje denominada aprender a aprender. Mediante esta estrategia la práctica educativa es concebida como un momento donde el estudiante participa activamente en la construcción de su conocimiento conformándose en individuo activo, donde el aprendizaje es significativo... *"El término significativo se refiere al contenido a aprender que, en cuanto a su estructura, debe presentar significatividad lógica; es decir, no debe ser arbitrario ni confuso; y en cuanto a su posibilidad de asimilación debe presentar significatividad psicológica, es decir, tiene que haber en la estructura cognoscitiva del estudiante elementos previos y relacionables"*.¹

El sujeto que aprende determina el objetivo de aprendizaje y las estrategias y medios para cubrirlo, y esto lo logra con el apoyo de un asesor. Como se percibe en la frase anterior, aquí ya no se habla de profesor sino de asesor:²

"La estructura de apoyo define un nuevo rol pedagógico, diferente al rol de profesor: el de asesor [...] que tiene como tareas:

- ayudar al aprendiente a desarrollar su competencia de aprendizaje dentro de las sesiones de asesoría y
- organizar los materiales, es decir, adaptar el centro de recursos a las demandas de los aprendientes."

Se pretende que el aprendiente genere sus propios criterios para decidir sobre su aprendizaje, esto es, que genere y desarrolle su propio programa de aprendizaje y, lo más importante, se comprometa a seguirlo.

En estos espacios un factor determinante es el uso de recursos tecnológicos (videos, programas de cómputo), ya que permiten que un individuo los utilice de acuerdo con sus necesidades, los regrese, los adelante, los ubique en algún punto específico y sobre todo que los use en el momento que lo desee, sin requerir de la mediación de un profesor.

¹ AUSUBEL, David Paul. *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas, 1978. p. 45.

² GREMMO, Marie-José. "Asesorar no es enseñar: el rol del asesor en la entrevista de consejo". En: *Colección Aprendizaje Autodirigido*. Marina Chavéz (editora). Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras. UNAM: México, 1998. p.65.

El uso de la computadora como un auxiliar didáctico y una herramienta para producir aprendizajes apoya la estrategia de "aprender a aprender", ya que constituye un medio para la transmisión de conocimientos a los alumnos, o bien, para crear un entorno que permita desarrollar habilidades específicas. Esta tecnología les permite avanzar o retroceder según sus estadios de conocimiento y sus rupturas o carencias cognitivas, y abordar los contenidos siguiendo sus propias estrategias y no las definidas para todo un grupo de aprendientes.

La elaboración de programas interactivos de multimedia permite utilizar a la computadora como un auxiliar didáctico. El vocablo multimedia hace mención a ciertas facilidades de los ordenadores para manejar información que no sólo se encuentra en forma de texto; es posible manejar datos en forma de imágenes, gráficos, video digitalizado, sonido, voz, animaciones, etc. Este tipo de información genera un ambiente más agradable e interactivo para el usuario.

En todos los procesos que se realizan para organizar, almacenar y difundir la información se percibe la presencia de las computadoras como medio de generación y/o recuperación de información.

La tecnología potencia al estudiante para mirar a la información de muchas maneras, recuperarla más precisamente, explorarla desde diferentes ángulos, reestructurarla. Todo esto antes de determinar la forma de comunicar los resultados.

Debido a que la tecnología de la computación está cambiando la naturaleza del proceso de información, los estudiantes deben aprender a usar los recursos electrónicos que están disponibles. La mejor estrategia de aprendizaje para usar la tecnología de la información es la utilización de la tecnología como herramienta de formación.

Dentro de las actividades de difusión de la información, está la formación en el uso de recursos informativos, desde la orientación hasta la instrucción en recursos y servicios específicos.

Al relacionar ambas perspectivas, provisión de experiencias de aprendizaje y recuperación de información, nos encontramos con que la tecnología de la computación es un medio propicio para formar a los alumnos de instituciones de educación media superior y superior en el uso de la información.

El uso de la tecnología de la computación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de formación sobre el uso de información ofrece varias ventajas: el material está disponible en cualquier momento; el aprendizaje es autodirigido ya que la secuencia del aprendizaje se puede adaptar a los conocimientos y características de los alumnos (el usuario aprende a su ritmo); es interactiva, permite el reforzamiento de las respuestas en forma inmediata y esta interactividad estimula la participación de los alumnos; recuerda un aprendizaje anterior al proporcionar referencias de los conocimientos que los alumnos poseen; estimula al alumno para practicar y aplicar conocimientos, propiciando la creación de ambientes de aprendizaje reales a través de simulaciones adecuadas.

Objetivos

General

Apoyar la enseñanza y el aprendizaje autodirigido de lenguas extranjeras en la UNAM, mediante la elaboración de material didáctico audiovisual y programas de multimedia.

Particulares

- Promover y aplicar el uso de nuevas tecnologías en la enseñanza de lenguas extranjeras.
- Elaborar material didáctico que promueva el aprendizaje autodirigido en la enseñanza de lenguas extranjeras.
- Formar en el uso de recursos de información que apoyen el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras.

Metas

- Elaborar cuatro videos sobre el uso de diccionarios de inglés, francés, portugués y alemán.
- Elaborar un programa multimedia interactivo sobre el uso de una mediateca y aplicación de Internet en la enseñanza de lenguas extranjeras.

Alcance

Elaborar material didáctico para apoyar la enseñanza de lenguas extranjeras que será utilizado potencialmente por 254,000 alumnos y 2,061 profesores, de los niveles medio superior y superior.

Metodología

Dentro de la tendencia pedagógica de aprender a aprender un aspecto básico es diseñar materiales que propicien el desarrollo de estrategias de aprendizaje en los alumnos, entendiendo por estrategias "... las diferentes maneras que utilizan las personas para comprender, aprender y retener información".³

³ CHÁVEZ AGUILAR, R. *Sala de aprendizaje autodirigido para estudiantes de lenguas extranjeras: organización y funcionamiento*. México: Tesis de maestría, CELE, UACPyP, UNAM 1995. h. 25.

Las estrategias que se pretende propiciar en los alumnos de lenguas extranjeras son:

- realización de la lengua como un sistema y no en términos de aprendizaje de largas listas de palabras o de reglas gramaticales a memorizar;
- lengua como realización de comunicación e interacción, lo que servirá al aprendiente a entender la importancia del aprendizaje de los elementos pragmáticos;
- manejo de las demandas afectivas, que ayudarán al aprendiente a disminuir la angustia en sus diferentes etapas de aprendizaje;
- monitoreo de las actuaciones... con el fin de que el aprendiente pueda autocorregirse.⁴

Asimismo, el diseño de materiales para el aprendizaje de lenguas extranjeras es uno de los campos de interés de la lingüística aplicada para la enseñanza de lenguas. Para esta disciplina, el diseño debe responder a la necesidad de creación de materiales "hechos a la medida", en oposición a los materiales comerciales que se diseñan para poblaciones con características homogéneas, sin tomar en cuenta la diversidad de los aprendientes. Plantea una visión diferente de la planeación integral de la enseñanza de lenguas, en la que se reconocen otros elementos tales como: grupo meta, necesidades lingüísticas, entornos educativos y sociales diversos y la existencia de *syllabi* diferentes.

Desde esta perspectiva, el diseño de materiales es un proceso creativo a través del cual se producen materiales originales y/o adaptados, de acuerdo con un análisis de necesidades de un grupo de aprendientes "x" de una lengua extranjera; otra parte del proceso es la evaluación del material producido. Dicha evaluación se realiza con el propósito de rediseño y actualización de contenidos y para el conocimiento del impacto en el aprendizaje por parte del grupo de los aprendientes.

El modelo de evaluación pre-test/post-test es una manera de conocer el efecto que tiene el uso de los programas de video y multimedia en una población "x".

Gráficamente se puede expresar de la siguiente manera:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Donde O_1 es la aplicación del pre-test para conocer el estado actual de las habilidades que tiene el estudiante acerca del uso de la mediateca o de los diccionarios de lengua extranjera.

X es la variable o evento (en este caso la proyección de video o la manipulación del programa de multimedia) que el experimentador aplicará, lo cual modificará la conducta del sujeto en cuanto al uso de la mediateca y del diccionario.

O_2 es la aplicación del post-test en el que se verá reflejado el cambio en la conducta del usuario/estudiante⁵.

⁴ CHÁVEZ AGUILA, R. *Op. cit.* h. 26.

⁵ CAMPBELL, Donald T. *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social*. Buenos Aires: Amorrortu, c1966. pp. 19-28.

Desarrollo

El proyecto se ha desarrollado de acuerdo con tres etapas básicas para cada tipo de material: diseño, producción y uso y evaluación.

Videos.

1. Diseño.

Para llevar a cabo esta etapa se realizaron las siguientes actividades :

A. Determinar objetivos. El objetivo que se pretendió para cada uno de los videos fue propiciar el uso adecuado de diccionarios de diversas lenguas (alemán, francés, inglés y portugués) mediante el enfrentamiento del alumno a un problema relacionado con el aprendizaje de lenguas extranjeras.

B. Definir y diseñar el guión de contenido. Para esta actividad se conformó un gran equipo de trabajo formado por los miembros del proyecto, un profesor de cada lengua y el guionista. Este equipo se encargó de determinar los principales problemas de aprendizaje de lenguas extranjeras, así como los contenidos que resolverían tales problemas. Se consideraron problemas generales y algunos específicos para cada lengua. Los guiones de contenido presentan la idea general sobre la cual se elaboraron los guiones técnicos y su elaboración implicó tener muy claro el tema a tratar para poder desglosarlo en pequeñas unidades de conocimiento. En este caso las unidades de conocimiento fueron: descripción general de los diccionarios, especificaciones de cada lengua y determinación de ejemplos.

C. Definir y diseñar el guión técnico o de producción. El guionista elaboró los guiones técnicos bajo la supervisión de los autores de los guiones de contenido, éstos relacionaron los guiones de contenido con las condiciones de producción que tendrían los videos. Estos guiones fueron diseñados tomando como base la teoría de aprendizaje de aprender a aprender, de tal manera que la trama del video consiste en un problema que el alumno debe resolver, los personajes y situaciones reflejan el entorno del alumno, con el fin de que la experiencia resulte significativa para él.

Inglés: *In love with Shakespeare: cómo usar el diccionario en inglés.* El problema gira en torno a entender la obra de teatro "Hamlet". Aquí se hace evidente la mención de Shakespeare como representante del idioma inglés. A partir de que unos muchachos están presenciando dicha obra es que surgen carencias cognoscitivas que se hace necesario cubrir mediante el uso de un diccionario; sin el reconocimiento de los significados de ciertas palabras no es posible comprender la obra.

Francés : *A la recherche du sens perdu: cómo usar el diccionario en francés.* *Todo lo que usted quería saber sobre el Noh, pero temía preguntar.* En este

video los personajes principales son dos muchachas que están en una mediateca mirando un video que presenta una obra de teatro Noh. Nuevamente, existen algunas palabras que no entienden y que hace necesario el uso del diccionario.

Alemán: *Alles aus Liebe: cómo usar el diccionario en alemán. Todo por amor.* En este video, el personaje con problemas es un chico que está leyendo una noticia en un periódico en alemán para hacer una tarea escolar.

Portugués: *Como dançar Capoeira: cómo usar el diccionario en portugués.* Este video presenta la necesidad de resolver un problema creado por una persona cercana al personaje principal, pero él se encuentra en un grave apuro al tratar de entender varias palabras cuyo significado desconoce y además se da cuenta que no sabe utilizar el diccionario adecuadamente, por lo que decide pedirle apoyo a su maestro.

Todos los videos presentan diversas categorías de estudiantes de lenguas y diferentes situaciones por las que se requiere utilizar un diccionario como parte del aprendizaje de una lengua extranjera, siempre tratando de que el usuario final del video se identifique con la situación.

2. Producción

Preparación del material visual y sonoro necesario para la grabación. De acuerdo con los contenidos de cada video se seleccionaron los materiales que contuvieran los ejemplos planteados, así como los diccionarios que serían las imágenes didácticas de los videos.

Grabación. Las grabaciones se hicieron en tres meses, aproximadamente. Es importante señalar que se requirió de una gran supervisión ya que la gente de televisión puede perderse en el guión técnico y por seguir las especificaciones técnicas de grabación, luz, audio, imagen, etc., deja de lado elementos académicos.

Preparación y realización del trabajo de postproducción. Esta actividad implicó concebir el video en su totalidad. Se conjuntaron las escenas grabadas con el audio en un solo momento.

Para futuras grabaciones, se aconseja revisar varias veces el video y confrontarlo con el guión, pues con los efectos y sonido es difícil percibir errores tales como: dicción poco clara; faltas de ortografía; coherencia en los diálogos; que los conceptos no sean claros y consistentes; que la música resulte desagradable y no esté relacionada con la imagen; que los textos no sean claros, concretos y bien redactados; que la imagen no corresponda al audio y al texto,⁶ entre otros. Asimismo, los videos deben incluir "...datos para la descripción física del material: título, lugar de publicación, edición, produc-

⁶ HERNÁNDEZ SALAZAR, P. *La formación de usuarios de información en las instituciones de educación superior.* México: UNAM, Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas, 1998. pp. 24-25.

ción, créditos de realización, guionista, contenido, musicalización, narración (videos, películas, programas de televisión, programas de radio), duración, tipo de formato".⁷

Reproducción de los videos. El original o master se grabó en formato Betacam pues este material permite una gran calidad en las copias. El diseño de las cubiertas fue hecho por un especialista que concibió la imagen de cada video rescatando su idea principal. Las cubiertas ya incluyen la ficha para los catálogos con el fin de apoyar los procesos de organización y recuperación de información.

3. *Uso y evaluación*

El diseño de la serie de videos se ha concebido con varios propósitos de uso: como herramientas que apoyen a los usuarios de las bibliotecas en el uso de obras de consulta como los diccionarios de lenguas extranjeras; para que sean utilizados por los usuarios de las mediatecas, así los estudiantes conocerán de manera más detallada y profunda las características que tiene un diccionario y reconocerán el valor que tiene esta obra de consulta en el aprendizaje de una lengua extranjera, y para que sean utilizados como material didáctico en el salón de clases y apoyen al profesor en los cursos generales de lengua y en los cursos de comprensión de lectura.

Los programas de video se utilizan actualmente para el aprendizaje y la enseñanza del inglés, francés, alemán y portugués en las escuelas, facultades y centros de extensión de la UNAM y en bibliotecas y centros de información.

La evaluación de los videos se ha hecho en dos etapas:

Primera etapa. Transmisión de los videos a grupos de nivel medio superior y superior y evaluación de los resultados desde dos perspectivas:

Cuantitativa. Se elaboraron cuatro instrumentos de medida para cada lengua (inglés, francés, alemán y portugués) que incluyeron ítems de diversa índole como: opción múltiple, relación de columnas y abiertos; se aplicaron a varios grupos del CELE del nivel medio superior en la modalidad de pretest-postest. A la llegada a la sesión se solicitó a los alumnos que llenaran el cuestionario, se les proyectó el video y se les volvió a aplicar el mismo instrumento.

Cualitativa. Se hizo una grabación en video sobre el comportamiento de los alumnos. Después de la presentación de los videos, se les planteó un problema de traducción que ellos debían resolver. Para tal efecto, se les ofreció una colección de varios títulos de diccionarios de diferentes lenguas, de entre los cuales debían seleccionar el adecuado y saber utilizarlo.

Los resultados de esta etapa fueron muy alentadores pues se detectaron cambios significativos en las respuestas de los instrumentos que se aplicaron después de la transmisión de los videos. Los alumnos reaccionaban como se esperaba de acuerdo con las

⁷ HERNÁNDEZ SALAZAR, P. *Op. Cit.* P. 24.

anécdotas que se presentaban en los videos, esto es, con risas, expresiones de extrañeza y/o entendimiento.

Segunda etapa. Se llevó a cabo mediante una técnica etnográfica denominada observación. Se asistió al salón de clase con dos propósitos: explorar el valor pedagógico del documento y conocer diferentes formas de uso de los programas de video. La recolección de datos se hizo con notas de campo en grupos de portugueses. Se registraron todos los acontecimientos que sucedieron en las clases lo que permite ofrecer una descripción detallada de los procedimientos que se siguieron en las diferentes sesiones en las que se utilizó el video *Como dançar capoeira: cómo usar el diccionario de portugueses*.

A continuación se presenta la descripción de cinco clases, en las que se utilizan diferentes maneras de trabajo. Se presentan algunas actividades previas y posteriores a la proyección del programa de video.

La primera observación se realizó en un curso general de 4° nivel donde el objetivo de la sesión fue que los alumnos descubrieran las recomendaciones y consejos que contiene el programa de video y cuáles de éstas pueden ser utilizadas para acompañar la lectura de un texto y para el uso adecuado del diccionario. Después de ver el video y con base en el objetivo propuesto, los alumnos leyeron un texto sobre el carnaval,⁸ después, consultaron las palabras de las que no entendían su significado y, posteriormente, elaboraron un glosario sobre el carnaval.

La segunda observación se hizo en un curso general de 2° nivel; el propósito de la sesión fue utilizar el diccionario de manera adecuada a partir de la lectura de un texto. Primero, el profesor leyó un fragmento de un documento sobre el tema de la preservación de la Amazonia. Después, los estudiantes escribieron en el pizarrón las palabras que les eran desconocidas o eran poco claras en su significado, por ejemplo: *cutucar, sabonete, segredo, sinais, mergulhar, devagarinho, Ué!, Né?, pular, tona, pasmo, trilha*. Enseguida el profesor mostró tres diccionarios diferentes: Diccionario portugués-español, Diccionario de Bolsillo, Diccionario Aurelio (edición grande y minidiccionario). Posteriormente, los alumnos buscaron las palabras y de nuevo en actividad grupal comentaron sobre las diferencias que existen entre los diccionarios y las dificultades que tuvieron para localizar los vocablos. Algunos comentarios fueron: "*es diferente al diccionario en español*", "*los diccionarios no son iguales porque son bilingües*", "*tienen pocas palabras*", "*mi diccionario está en portugués de Brasil*". Luego se proyectó el video. Finalmente, al terminar la proyección el profesor preguntó si habían encontrado nuevas estrategias para el uso del diccionario y las respuestas fueron afirmativas. Un alumno dijo que aprendió que había otros tipos de diccionarios de los que él conocía, otro comentó que él sabía que un diccionario sólo contenía definiciones.

La tercera observación se llevó a cabo en un curso general de 4° nivel. El propósito de la sesión fue conocer las ventajas que tiene el uso del diccionario durante el aprendizaje de la lengua portuguesa. Primero, la profesora habló sobre los materiales que se

* Las observaciones fueron hechas en febrero de 1998.

utilizan en una clase de portugués: libros, cuadernos de trabajo, láminas, mapas, videos, películas, etc. Después, preguntó si habían traído sus diccionarios. Enseguida se proyectó el programa de video "*Como dançar capoeira: cómo usar el diccionario en portugués*". Después de la proyección los estudiantes comentaron que "el diccionario es útil para escribir, ampliar el vocabulario y conocer el contexto del uso de la palabra". Luego la profesora lanzó un par de preguntas: ¿Cuándo descubrieron el diccionario? ¿Para qué han utilizado el diccionario? Las respuestas fueron diversas: descubrieron el diccionario desde niños, a través de sus hijos y en la secundaria; lo han utilizado para conocer diferentes acepciones de una palabra, para escribir con mayor precisión y claridad. Finalmente, la profesora explicó con un ejemplo, las partes de una "entrada" (*entry*), es decir, las abreviaturas que más se usan (v.t.; s.f.p.; s.m.; u.t.p...), las diferentes acepciones de una palabra, ejemplos de uso en la literatura y ejemplos de uso en Brasil y Portugal, entre otros puntos.

La cuarta observación se realizó en un grupo de 1º nivel. El programa de video sobre el uso del diccionario había sido proyectado en una sesión anterior. Esta sesión se inició con la reseña sobre el contenido del video que hizo un estudiante. Enseguida la profesora mostró a los estudiantes el diccionario Aurelio, y preguntó ¿cuál ha sido la experiencia que han tenido al utilizar el diccionario?; las respuestas que pudieron ser observadas fueron las siguientes:

- No comprenden el alfabeto fonético.
- Señalan las ventajas que tiene el uso del diccionario en una clase de lengua extranjera para la ampliación del vocabulario y la escritura.
- Señalan la importancia del contexto para la comprensión y el uso de algunos términos.

Enseguida, se proyectó un documento en video sobre el carnaval. Durante la proyección los estudiantes seleccionaron y escribieron las palabras que no entendieron. Después, los alumnos buscaron la definición en el diccionario de cada una de las palabras que seleccionaron. Finalmente, la profesora señaló las ventajas que significa el conocimiento del diccionario como una herramienta necesaria para escribir y ampliar el vocabulario.

La quinta observación fue hecha en un grupo de 3er. nivel. Se inició la sesión con una pregunta de la profesora hacia el grupo: ¿Realmente sabemos utilizar el diccionario? En el momento siguiente la profesora señaló el uso del diccionario en el proceso de la comprensión de un texto escrito y habló del camino que se habría de seguir para entender el significado de las palabras:

- Conocer el contexto.
- Conocimiento del mundo.
- Falsos cognados.

Luego se proyectó el programa de video, los estudiantes lo observaron atentos y a veces reaccionaron con risas y comentarios ante la historia que se cuenta en el video. Una reacción general fue la identificación que tienen con los personajes del video. Des-

pués, hicieron la lectura en silencio de un texto del libro *Portugués en Activo*. Los estudiantes seleccionaron las palabras que no entendieron y, enseguida, las anotaron en el pizarrón. De esta tarea resultó una lista de palabras. Los alumnos trataron de inferir su significado a partir de la discusión en grupos pequeños. Cuando no llegaron a algún acuerdo buscaron el significado en el diccionario Aurelio. Se pudo observar ahora que el uso del diccionario fue más ágil y rápido, los estudiantes descubrieron, también, que con la información que obtuvieron del programa de video y la que agregó la profesora respecto a las estrategias, la tarea de comprender un texto escrito fue más fácil.

De esta etapa se desprendieron las siguientes conclusiones:

1.- Impacto del uso del programa de video en las actividades en el salón de clase. El uso del programa de video tiene un impacto amplio y diverso en las actividades que se llevan a cabo en el salón de clase. Dicha amplitud y diversidad se pueden identificar en, al menos, tres de las variables que intervienen y están presentes en una clase de portugués como lengua extranjera, es decir, los alumnos, el profesor y la metodología de enseñanza.

A continuación se mencionan algunos cambios que se observaron:

El alumno. En el alumno tuvo un impacto positivo, es decir despertó interés por el uso del diccionario como herramienta de apoyo para el aprendizaje del portugués. Promovió el conocimiento a detalle de la estructura del diccionario y, a través de una serie de ejemplos, se familiarizó con el procedimiento adecuado sobre el uso del diccionario.

El profesor. En el profesor promovió la creatividad, es decir, se observaron diferentes formas de uso del programa de video. Por ejemplo, la exploración y explotación de los elementos culturales que están presentes en el programa; el uso del video para promover en el alumno el desarrollo de diferentes habilidades: la escritura, la comprensión de lectura y la expresión oral y escrita.

Metodología. En términos metodológicos se considera que las actividades generadas a partir del uso del programa de video son significativas, dada la diversidad que se observó en las formas que utilizaron en el programa señalado. También puede decirse que se reconoce el valor comunicativo que se da en el salón de clase a partir de la negociación y el intercambio de información que se presenta y de los productos que se generan en el aula (miniglosarios, pequeños escritos).

2.- Funciones pedagógicas del video. El video que forma parte de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, puede ser definido de acuerdo con Guardia González (1998)⁹ como "*el medio que permite registrar sonido e imagen en un soporte magnético. Se refiere específicamente al conjunto de corrientes eléctricas que representan los elementos de una imagen de televisión*". El video irrumpe en el campo tecnológi-

⁹ GUARDIA GONZÁLEZ, S. *Efectos del video en la formación del profesorado de E.G.B.* Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación. Departamento de métodos de investigación y diagnóstico en educación, 1988. Tesis doctoral. Colección tesis doctorales N° 414/88, p. 230.

co hace mucho tiempo y se utiliza de manera profusa en el campo de la educación de formas diversas.

Las funciones pedagógicas que se pudieron identificar en el uso del video son, entre otras, las siguientes:

- Permite hacer demostraciones de experiencias.
- Presenta a los estudiantes documentos auténticos¹⁰ en los que se ilustran situaciones reales que por los efectos de edición y/o postproducción permiten demostrar ciertos principios que se tratan en algunos temas de la clase.
- Se modifican algunas actitudes de los alumnos respecto al uso del diccionario, mediante la dramatización.
- Permite a los estudiantes identificarse con los personajes de la historia que se cuenta en el video, a través de la resolución de ciertos problemas. También, modifica él mismo sus actitudes como consecuencia de ciertos hechos que se presentan en el programa de video.
- Muestra procesos de decisión y promueve que el alumno tome decisiones propias sobre un problema determinado.
- Reduce el tiempo necesario para que los estudiantes asimilen los contenidos de un tema de estudio.

Programa multimedia

Previo al arranque del diseño del programa multimedia se contó con la asesoría de un especialista en lingüística aplicada y en el uso de medios y nuevas tecnologías en la enseñanza de lenguas extranjeras, el Dr. Thierry Lancien, de la Escuela Normal Superior de Fontenay-Saint Cloud. De esta asesoría se derivaron las siguientes conclusiones:

- Es conveniente determinar criterios para seleccionar videos y programas multimedia para la enseñanza de lenguas extranjeras. Estos deben considerar el método pedagógico, los contenidos desde el punto de vista lingüístico y temático y las condiciones en que se da el proceso de aprendizaje.
- Proyectos sobre la producción de programas multimedia para la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras son innovadores puesto que existe un número reducido a nivel mundial de instituciones de educación superior que están dirigiendo esfuerzos a la producción de herramientas didácticas como videos o programas multimedia.

¹⁰ Galisson, R ; Coste, D. *Dictionnaire de didactique des langues*. Hachette: Paris, 1976. p. 59. Anota que en didáctica de lenguas un documento auténtico es todo aquel documento, sonoro y/o escrito que no está concebido expresamente para la clase o para el estudio de la lengua, pero que puede responder a una función de comunicación, de información o de una expresión lingüística real.

- Respecto al impacto del uso de multimedia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras, se comentó que no existen en Francia trabajos que evalúen tal impacto. Al igual que en México están en la etapa de diseño, producción e inicio de la aplicación de esta tecnología.
- La corriente pedagógica que se ha seguido para diseñar programas multimedia ha sido directiva, sin considerar las posibilidades del aprendizaje autodirigido.

Siguiendo el esquema de presentación de los tres momentos básicos del desarrollo del proyecto, diremos que las actividades que se han llevado a cabo son:

1. Diseño.

A. Determinar objetivos. El objetivo general del programa es ofrecer orientación al usuario de cualquier mediateca acerca de los servicios, secciones, manejo del equipo y materiales.

B. Definir y diseñar el guión de contenido. El equipo de trabajo determinó los contenidos que fueron: descripción del área física, de los servicios y de la utilización del equipo. El diseño siguió una estrategia de aprendizaje basada en la reestructuración organizada de los conceptos involucrados. Estos fueron clasificados en categorías lineales relacionables, logrando, con la utilización del programa, que el alumno relacione los elementos básicos para hacer uso de una mediateca. No existe jerarquización conceptual; ningún concepto o categoría de conceptos incluye a otro.

C. Definir y diseñar el guión técnico. Para esta actividad se tuvo problemas para conseguir un especialista en guiones para programas multimedia. En general, lo que se hace es presentar pantallas con una secuencia lineal, con cierto grado de interactividad pero sin un hilo conductor o anécdota que permita al alumno identificarse con la situación y lo estimule para utilizarlo. Para tratar de conseguir esto se contrató a una guionista de videos y películas, quien escribió un guión que puede ser interpretado como una historia lineal o como módulos independientes.

La clave: visita virtual por la mediateca. El argumento sobre el cual gira el diseño del programa es encontrar una clave mediante el uso de las diferentes secciones de la mediateca, los personajes principales son dos: Romualdo, estudiante de 6° semestre de ingeniería en sistemas, y Cintia, estudiante de 4° semestre de literatura dramática y teatro.

Romualdo tendrá que descifrar un mensaje y encontrar la clave para salir del lugar, para ello será necesario seguir el mapa de orientación, consultar la base de datos, videos, escuchar cintas, grabar su propia voz, etcétera. Enfrentará algunos problemas al no leer las instrucciones y tendrá que pasar por todas las habilidades de la lengua (hablar, escribir, escuchar y leer) en las diversas secciones. Romualdo logrará comunicarse con otros estudiantes, mediante correo electrónico y hasta escuchar la voz de Cintia en alguna grabación de audio. Al final de su aventura, Romualdo descifrará la clave: "aprender a aprender", "learning to learn", "apprendre à apprendre", y encontrará la salida para llegar con Cintia. Sin embargo, se dará cuenta de que todo fue una ilusión, su aventura sucedió en unos segundos, el tiempo que permaneció desmayado, pero la duda quedará

con él porque repite, en diferentes idiomas, la frase: "La clave es aprender a aprender", "The key is learning to learn", "La clé est apprendre à apprendre".

2. Producción.

Actualmente se está haciendo la programación de *La clave*. La pretensión es producir un programa que dé la sensación de visita virtual y que el usuario controle las acciones. Se están incluyendo imágenes, animaciones, sonido, video, ejercicios, instructivos de uso, planos de ubicación física y, en general, se emulan los escenarios y situaciones reales dentro de una mediateca. Por ejemplo, en la explicación sobre el uso del equipo de video el usuario realizará las instrucciones mediante una imagen del equipo y el uso del ratón para lograr encenderlo, apagarlo, etcétera.

El soporte será en disco compacto. Debido a que aparece información sobre el uso de internet, el disco permitirá hacer ligas a direcciones *web* en tiempo real, lo que hará que el alumno se ubique en el entorno real de la red internet.

3. Uso y evaluación.

Se usará básicamente en los espacios denominados mediatecas y en las bibliotecas. Para la evaluación se seguirá la modalidad de pretest-postest, y se hará un entrevista con los usuarios del programa para identificar si es claro, fácil de usar y si resuelve sus problemas relacionados con el uso de las salas de autoacceso o mediatecas.

Conclusiones

La realización del proyecto ha promovido la integración de un equipo de trabajo interdisciplinario de profesionales de diferentes disciplinas: bibliotecólogos, pedagogos, profesores de lenguas, lingüistas aplicados y especialistas en la producción de videos y de programas multimedia, condición que ha enriquecido los productos del proyecto. Por otra parte, el desarrollo del proyecto ha permitido el intercambio de experiencias sobre el uso de nuevas tecnologías con especialistas de otros países, sobre temas y enfoques diversos que se utilizan para el diseño de materiales. Asimismo, podemos decir que la realización del proyecto ha permitido conocer algunos rasgos sobre el grado de desarrollo que se ha alcanzado en Francia acerca del uso de nuevas tecnologías en la elaboración de material didáctico para el aprendizaje de lenguas extranjeras.

También, y desde un punto de vista pedagógico, podemos decir que los programas de video que promueven el uso del diccionario, a diferencia de los materiales auténticos que se utilizan con frecuencia en el salón de clase, cumplen con la finalidad didáctica para la que fueron concebidos, es decir, el autoaprendizaje del uso adecuado del diccionario de lengua extranjera. Esto lo pudimos observar en las sesiones de clase que se describieron y en los productos que surgieron del trabajo desarrollado por los alumnos, tales como los miniglosarios y las tareas cotidianas en el salón de clase. Por otra parte, podemos concluir diciendo que los programas de video no sólo tienen valor como auxi-

liares didácticos, sino como auxiliares para la implementación metodológica que hace el profesor de lenguas extranjeras al utilizarlos de forma diversa en el salón de clase.

Finalmente, el desarrollo del proyecto ha dado a los materiales diseñados una característica que los hace diferentes, es decir, tienen una marca que los distingue y que es el resultado del trabajo interdisciplinario; esto provocó que tengan una gran riqueza en su diseño, desarrollo, uso y evaluación.

Obras consultadas

- Agenda estadística 1994.** México: UNAM, Secretaría General, Dirección General de Estadística y Sistemas de Información Institucionales, 1995. 200 p.
- AUSUBEL, D. P. (1978) **Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo.** México: Trillas, 769 p.
- CAMPBELL, D. T. (1966) **Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social.** Buenos Aires: Amorrortu, c. 140 p.
- CHÁVEZ AGUILAR, M. R. (1995) **Sala de aprendizaje autodirigido para estudiantes de lenguas extranjeras: organización y funcionamiento.** México: Tesis de maestría, UACPyP del CCH, CELE, UNAM.
- GALISSON, R., COSTE, D. (1976) **Dictionnaire de didactique des langues.** Hachette: Paris., 611 p.
- GREMMO, M. J. (1998) "Asesorar no es enseñar: el rol del asesor en la entrevista de consejo". En: **Colección de aprendizaje autodirigido.** Marina Chávez (ed.) Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras. UNAM: México, p.65.
- GUARDIA GONZÁLEZ, S. (1988) **Efectos del video en la formación del profesorado de E.G.B.** Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación. Departamento de métodos de investigación y diagnóstico en educación, Tesis doctoral. Colección tesis doctorales N° 414/88.. 430 p.
- HERNÁNDEZ SALAZAR, P. (1998) **La formación de usuarios de información en las instituciones de educación superior.** México: UNAM, Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas, 76 p.
- Plan de desarrollo 1993-1997.** México: Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas, s.f. 23 h. (documento interno impreso en láser).
- Plan de trabajo académico institucional 1994-1998.** México: UNAM, Escuela Nacional Preparatoria, 1994. 120 p.
- Plan de trabajo 1995.** México: Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras, s.f. 18 h. (documento interno de trabajo).