LA APLICACIÓN DEL MÉTODO COMUNICATIVO EN LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE E/LE: UNA EXPERIENCIA CON VIDEODISCO

Isidora Rubio López
Universidad de Kansas

En los últimos tiempos, la tecnología ha irrumpido con fuerza en el mundo de la enseñanza de idiomas, y cada vez hay más métodos que incluyen algún uso de los nuevos medios entre sus componentes, además de los productos no ligados a un libro de texto, como es el caso en el cual me voy a centrar en este trabajo. Se trata de Montevidisco, uno de los programas pioneros del videodisco controlado por ordenador que permite la interacción del estudiante. Mis experiencias con este método han sido altamente positivas, y se presta fácilmente a implementar el modelo comunicativo de aprendizaje tomando su uso como base.

La historia del videodisco inteligente o interactivo comenzó en los años setenta y pronto se contempló la posibilidad de aplicar dicha tecnología a la enseñanza de idiomas. En la universidad de Brigham Young (Utah, EE.UU.), la profesora Gloria Meléndez supervisó en 1976 el proyecto de adaptar al nuevo formato Macario, una película que solía usar en sus clases de español intermedio. Se añadieron anotaciones y preguntas comentando distintas escenas para que los estudiantes las contestaran a través de un simple menú mientras veían una versión abreviada del filme y, así, la primera versión del videodisco se completó en 1980. El siguiente paso era utilizar material original y, de hecho, Montevidisco fue el primer ejemplo de videodisco *creado específicamente para la enseñanza de una lengua extranjera* (*Bush y Crotty*, 83). Otros ejemplos tempranos fueron Zarabanda y Dígame, adaptados de cursos de la BBC (cf. Gale 243-47 y Verano).

Montevidisco, el programa en el que me voy a centrar, fue concebido por Jerry W. Larson y Charles D. Bush como un simulador de conversación a través del vídeo interactivo, para un nivel intermedio de español. Se elaboró también en la universidad de Brigham Young a principios de los ochenta, tras filmarse en México, y posteriormente se fue perfeccionando. Los alumnos lo usaban como una especie de viaje virtual durante el semestre previo a un programa de estudios en el que

Centro Virtual Cervantes

realmente visitaban la ciudad mexicana que aparece en el vídeo. El objetivo era prepararlos para los ambientes, situaciones y lenguaje con los que se iban a enfrentar en breve, una experiencia fácilmente extrapolable a cualquier estudiante de E/EL.

Yo he utilizado la versión para Macintosh de 1993 en mis clases de conversación (nivel intermedio y avanzado) de la Universidad de Kansas, desde 1996 hasta 1998, sin conexión con un futuro viaje. Mis estudiantes habían completado todos los cursos básicos de lengua y normalmente simultaneaban las clases de conversación con una de gramática avanzada o de introducción a la literatura española e hispanoamericana. Los del nivel superior solían especializarse en español, y muchos ya habían visitado un país hispano. Usé Montevidisco como material complementario y con mucha libertad al no estar incluido en el programa del curso y ser la primera persona que lo usaba en mi universidad. Sus complicaciones técnicas y la complejidad de su traslado al aula inhiben a muchos profesores y motivan su infrautilización, a pesar de su gran potencial y de lo atractivo que resulta para los estudiantes, quienes suelen manejar con soltura el programa tras unas mínimas indicaciones.

Montevidisco consta de un disco láser y un folleto de instrucciones muy escueto, sin sugerencias para su empleo en clase u orientaciones pedagógicas. En principio está diseñado para uso individual, aunque es posible utilizarlo en grupo siempre y cuando las decisiones sean corales. Se puede instalar en el laboratorio de idiomas o llevarlo a las aulas con una unidad multimedia móvil o *load-toter*. Como soporte se necesita un ordenador conectado a un aparato de vídeo con lector de disco láser. En el monitor aparecen imágenes con las situaciones y la pantalla del ordenador presenta las opciones que el estudiante puede elegir. Para utilizarlo en el aula, se proyecta el ordenador en una pantalla de diapositivas y se lleva un monitor de vídeo portátil. En este caso, el profesor maneja el teclado del ordenador y los alumnos deciden en conjunto o por turno las opciones. Lo ideal es que sean un grupo y una sala de clase de dimensiones reducidas pues si no resulta difícil leer los textos.

La premisa del programa es que el usuario es un visitante en la ciudad imaginaria de Montevidisco, situada en algún lugar de México. Allí se encontrará con diversos personajes y escenarios y debe interactuar procurando pasar el mayor tiempo posible recorriendo varios puntos de la ciudad. El disco láser tiene dos caras: una está orientada a participantes femeninos y la otra a masculinos. La razón principal es el uso de las formas gramaticales correspondientes en la manera de dirigirse al visitante (del tipo: "Señorita, ¿desea algo?" o "Pareces cansado, debes ir a dar un paseo"), pero también cambian las situaciones o ciertos matices de ellas para adaptarse a la idiosincrasia local, como se verá posteriormente.

Cada viajero dispone de un pasaporte, dinero del país, un folleto turístico con un mapa y las descripciones de los principales lugares de interés en la ciudad, un diccionario, un aparato traductor y un amigo o amiga que vive en Montevidisco. Todos estos elementos son virtuales, aparecen sólo en la pantalla del ordenador y se pueden activar a voluntad del estudiante. Al iniciar la sesión, el participante cuenta con el equivalente a cien puntos de ayuda, que aparecen en un indicador. A medida que se van utilizando los distintos mecanismos auxiliares, estos puntos irán disminuyendo y al

Centro Virtual Cervantes

acabarse hay que finalizar la visita. Sin embargo, es posible avanzar durante mucho tiempo sin necesidad de gastar dicha energía. Tras escuchar lo que dice un personaje, se presentan varias posibilidades de respuesta, de las cuales se puede elegir sólo una. Casi siempre aparece una opción que implica solicitar una repetición o aclaración y escogerla no consume puntos de ayuda. Si esto no es suficiente, se pueden utilizar los distintos instrumentos auxiliares, que sí gastan energía en cantidades variables. Se puede pedir ayuda al amigo o amiga natural de Montevidisco (que parafraseará en lenguaje más sencillo y pronunciación cuidadosa lo oído en el vídeo), utilizar el diccionario para buscar una palabra específica y solicitar una transcripción en español o una traducción al inglés (aunque esto último consume mucha energía).

De acuerdo con la decisión que tome, el visitante irá en una dirección u otra. Según Gale (239, 241), hay más de mil cien situaciones distintas y unas cuatro mil opciones posibles (muchas ramificaciones coinciden, por lo que puedes encontrarte a un mismo personaje o llegar a un lugar específico por diversas vías). De ese modo, un mismo participante puede jugar repetidas veces, sólo tiene que elegir direcciones no exploradas anteriormente. Antes de abandonar el programa, aparece siempre una ficha para rellenar con el nombre del estudiante, el profesor, la clase y otros datos. Cada ficha incluye información sobre las características de la sesión finalizada, que se puede imprimir y almacenar. Allí figuran la hora de inicio y de fin, el tipo de situación, las ayudas utilizadas, el nivel de la batería de auxilio, etc. De esta manera, tanto el usuario como el profesor disponen de un banco de datos sobre cada viaje a Montevidisco para la evaluación o simplemente para observar el progreso en el aprendizaje del español. Además, el alumno recibe un *feed-back* constante e inmediato al observar en el vídeo la reacción de su interlocutor, lo que le resulta muy estimulante. Yo utilicé el programa de tres formas: todos a la vez en la sala de ordenadores del laboratorio para clases pequeñas, todos juntos en el aula para clases grandes, y haciendo que los estudiantes fueran individualmente al laboratorio para usarlo solos, al menos una vez, después de haber aprendido en clase su manejo. En este último caso, algunos alumnos fueron en parejas, una opción que yo no había contemplado pero que muchos prefirieron., especialmente en visitas múltiples.

Los personajes del vídeo de Montevidisco hablan a velocidad normal, con acentos autóctonos y sintaxis a veces truncada, en un tono y lenguaje muy naturales, dentro de escenarios reales, con ruidos de fondo grabados en directo. Los ámbitos son variados (la calle, una discoteca, un mercado, un hotel, una parada de autobús, el hospital, la farmacia, etc) y la gente pertenece a distintos niveles socioculturales, edades y condiciones. Todo ello aporta verismo a la experiencia, dentro de los límites lógicos del medio. Las imágenes que aparecen en la pantalla de vídeo están focalizadas desde el punto de vista del visitante, por lo que los distintos personajes se dirigen expresamente a él o ella y la cámara avanza de acuerdo con las instrucciones dadas (torciendo a la derecha o a la izquierda en una calle, por ejemplo). Si la situación requiere un tiempo de espera, como aguardar por la comida en un restaurante, la imagen barre el local, imitando los previsibles focos de atención de una persona sola y aburrida mirando lo que sucede a su alrededor mientras no le sirven. Este uso de la cámara subjetiva facilita la inmersión del alumno en los distintos escenarios, viviendo así una experiencia vicaria cercana a la realidad virtual.

Centro Virtual Cervantes

Por las características del programa, obviamente se trabaja mucho más lo perceptivo (escuchar y leer) que lo productivo (sólo se escribe en algunas ocasiones, como al rellenar una ficha en la comisaria de policía, y no se necesita hablar, aunque se puede fomentar el leer en alto el menú de opciones o, por lo menos, la elegida). En ese sentido, Montevidisco no es una actividad completa, pero el profesor la puede combinar con discusiones en clase durante o después de su uso y con la elaboración de informes escritos sobre las situaciones "vividas" en cada sesión. He comprobado cómo los alumnos se entusiasman al explicar y contrastar sus experiencias, especialmente tras el manejo individual en el laboratorio, cuando hacíamos una puesta en común en clase. Normalmente una discusión sobre una tarea tradicional no daría pie a ningún intercambio significativo, pero todos estaban dispuestos a narrar sus visitas a Montevidísco y a compararlas con sus viajes a países hispanos. Al usarlo en el aula, el profesor puede apuntar asuntos de interés y hacer que se comenten puntos específicos, pero normalmente los estudiantes están deseando seguir su visita y les impacientan las demoras. En cualquier caso, siempre es fácil combinar las cuatro destrezas utilizando este disco interactivo como base.

Hay que destacar que, a pesar de ser una tecnología pionera, el diseño de Montevidisco fomenta la competencia comunicativa en las cuatro áreas señaladas por Canale (cf. Ramírez, 39): la competencia sociolingüística, al tener que usar el lenguaje adecuado en distintos contextos sociales; la competencia estratégica, al manejar elementos como el diccionario virtual, la paráfrasis de textos o la interpretación del lenguaje gestual; la competencia gramática, por el léxico y la sintaxis integrados en los textos y los vídeos; y la competencia discursiva, ya que siempre se trabaja la coherencia y la cohesión de cada opción con la anterior.

Sin duda alguna, la mayor ventaja de este programa es su potencial para presentar asuntos culturales. Al estar perfectamente contextualizado, da pie a explicar y discutir muchos puntos de interés, que suscitan fácilmente el debate en clase. Aparecen circunstancias universales, como una enfermedad, preguntar por unas señas o los problemas de la lentitud burocrática, y otras más ligadas al ambiente cultural hispano, como las comidas, la artesanía, las peculiaridades del servicio de taxis, las propinas y el regateo en los mercados al aire libre. Otros puntos son estereotípicamente hispanos, pero siempre se puede discrepar con esta visión, como los celos exagerados de los hombres, los piropos que las mujeres reciben por la calle o la picaresca de engañar a los extranjeros. En algunos casos, las situaciones que aparecen en la cara masculina y en la femenina difieren significativamente, un tema muy controvertido. Las aportaciones de los alumnos que han visitado un país hispano suelen resultar esclarecedoras al enfrentarse con estos asuntos.

Miguel Verano ofreció una temprana evidencia de la efectividad de los programas de videodisco interactivo, basándose en clases que usaban Zarabanda y comparando los resultados con estadísticas de la enseñanza de otras lenguas. Su conclusión es que las notas de los alumnos que usan estos programas mejoran sensiblemente (254) y que los buenos estudiantes suelen explorar todas las capacidades del medio, como el aprovechar las ayudas virtuales. Esto coincide con mis satisfactorias experiencias con Montevidisco y quiero explicar, muy brevemente, la eficacia de este programa a la luz de otros estudios teóricos.

Centro Virtual Cervantes

Si hay que clasificar Montevidisco, creo que lo más exacto sería encuadrarlo como juego, siguiendo la definición de Marc Helgesen: "games are enjoyable activities that involve an element of chance and are carried out by cooperating or competing decision makers seeking to achieve, within a set of rules, their objectives" (210). Comparte diversas características positivas de los juegos señaladas por Helgesen: es una actividad relajada, lo cual resta ansiedad al aprendizaje de una lengua extranjera; es activa, los participantes toman decisiones constantemente (individuales o colectivas); hace concentrarse en el curso del juego en sí y no en el estudio de una asignatura; tiene una meta específica y llegar a ella suscita la motivación (por ejemplo, jugar el mayor tiempo posible sin utilizar la ayuda y recorriendo diversas situaciones); hay un elemento de sorpresa e incertidumbre, casi a veces de suerte, según el hablante o el asunto que salgan en el vídeo; se resuelven problemas, hay un propósito claro que le da sentido y relevancia a la interacción; y tiene unas reglas específicas, que facilitan los empleos sucesivos y la evaluación. Este carácter lúdico es uno de los mayores atractivos de la actividad.

Bush y Crotty (84-85) señalaron la adecuación del formato vídeo interactivo a las premisas del proceso de aprendizaje de una segunda lengua estudiadas por Krashen. Este último postula que la clave del éxito en la adquisición de un idioma extranjero es reducir la ansiedad y aumentar la motivación y la confianza en uno mismo. En parte por su vertiente lúdica, que ya he señalado anteriormente, Montevidisco crea una atmósfera relajada para la enseñanza, con los alumnos entretenidos en su viaje virtual y olvidándose de que están llevando a la práctica sus conocimientos de español. El ritmo es marcado por el propio usuario, que realmente sólo compite consigo mismo y que cuenta con una gran capacidad de control sobre el curso de la actividad. El método se adapta muy bien a la personalidad del individuo, que puede optar por las respuestas previsibles o las inusuales, ser beligerante, sistemático o aventurado. Uniendo todo esto a la amplia tolerancia para los errores, y a que elimina la tensión de producir la segunda lengua directamente enfrente de la clase, el profesor o los nativos, este programa permite que el español traspase fluidamente el "filtro afectivo" (siguiendo la terminología de Krashen) del estudiante.

Otro factor estudiado por Krashen, Bush y Crotty es la hipótesis del *input*, según la cual el estudiante debe ser expuesto a un nivel comprensible de lengua extranjera para un aprendizaje efectivo. Este nivel consiste en el actual del alumno y algo un poco más avanzado que aunque no domina es capaz de inferir por vías extralingüísticas. Así el alumno entiende el español de Montevidisco que se corresponde a su nivel, y algo más que deduce de elementos tales como el contexto de la conversación, los gestos del hablante y los otros personajes, las imágenes y sonidos de la filmación, o por haber experimentado situaciones similares en el propio programa o en la vida real. De esa manera, los estudiantes pueden recibir y comprender lenguaje que va más allá de sus conocimientos presentes, pues el videodisco presenta una mayor complejidad expositiva que un tradicional ejercicio de comprensión auditiva con cinta. La sensación de entender más de lo que esperan resulta muy motivadora para el estudiante y refuerza su autoconfianza.

Se puede diseñar una clase con Montevidisco que coincida con los postulados del

Centro Virtual Cervantes

método comunicativo (siguiendo a Ramírez, 5-7): el profesor es un consejero o moderador, con poco protagonismo pues se lo cede a los "montevidisqueños" o a los alumnos; se enfatiza el uso del lenguaje encuadrado en contextos sociales específicos; las clases son variadas y activas, con énfasis en averiguar una información desconocida o explorar un nuevo lugar; el sistema continuo de *feed-back* permite que se reconsideren las respuestas incorrectas si la reacción del interlocutor no es la esperada; y las clases incorporan las experiencias previas de los alumnos. En mi caso, ha sido una de las actividades que más contribuyeron a establecer una comunicación natural en las clases, incrementando la curiosidad y la apertura al mundo hispano y el interés por expresarse en español. En conclusión, me gustaría recalcar que el veterano Montevidisco todavía es una herramienta muy útil como complemento de las clases de español, y ejemplifica el gran potencial del formato del videodisco interactivo y las tecnologías similares que se han desarrollado más recientemente en el terreno de la enseñanza de lenguas extranjeras. Sus principales limitaciones (como el énfasis en escuchar y leer en detrimento de la producción oral o escrita) se pueden subsanar fácilmente combinándolo con discusiones en clase y tareas escritas. Resulta un programa especialmente valioso para presentar el ámbito sociocultural hispano de una manera completa y atractiva, estableciendo una comunicación tecnológica entre los alumnos y el contexto de la lengua que estudian. Esta interacción facilita el salto a la experiencia real y también puede fomentar interesantes situaciones comunicativas en el aula.

BIBLIOGRAFÍA

Bush, M. y J. Crotty (1989), "Interactive Videodisc in Language Teaching" en W.F. Smith (1989, 75-95).

Canale, M. (1984), "A Communicative Approach to Language Proficiency Assesment in a Minority Setting" en C. Rivera (ed) *Communicative Competence Approaches to Language Proficiency Assesment: Research and Application*, Avon, England, Multilingual Matters, 107-122.

Gale, L. (1989) "Macario, Montevidisco, and Interactive *Dígame*: Developing Interactive Video for Language Instruction" en W. F. Smith (1989, 235-48).

Helgesen, M. (1987), "Playing in English: Games and the L2 Classroom in Japan" en S. Savignon y M. Berns (ed) *Initiatives in Communicative Language Teaching II*, Reading, Massachusetts, Addison-Wesley, 205-25.

Krashen, S. (1982), *Principles and Practice in Second Language Acquisition*, Oxford, England, Pergamon.

Larson, J. y C. Bush (1993), *Montevidisco* Macintosh Version 1.0, Humanities Research Center, Brigham Young University, Provo, Utah.

Littlewood, W. (1981), *Communicative Language Teaching: An Introduction*, Cambridge, CUP.

Ramírez, A. (1995), *Creating Contexts for Second Language Acquisition: Theory and Methods*, New York, Longman.

Smith, W. F. (1989), *Modern Technology in Foreign Language Education: Applications and Projects*, Lincolnwood, Illinois, National Textbook Company.

Verano, M. (1989) "USAFA Interactive Study in Spanish" en W. F. Smith (1989, 249-56).

Centro Virtual Cervantes

TALLERES

ASELE. Actas IX (1998). ISIDORA RUBIO LÓPEZ. La aplicación del método comunicati...
Centro Virtual Cervantes

Centro Virtual Cervantes