EL CAMINO DE SANTIAGO: UN VIAJE VIRTUAL

Ana Castiñeiras Ramos
Manchester Metropolitan University

1. Introducción

En esta era de la tecnología no podemos ignorar el valor del ordenador en la enseñanza de lenguas, especialmente cuando estamos intentando trabajar dentro de un enfoque comunicativo e integrador, pues el medio electrónico tiene la capacidad de integrar varias destrezas, así como diferentes usos de la tecnología en el proceso de aprendizaje de lenguas (Warschauer y Healey, 1998: 58).

Es obvio que diferentes enfoques de la enseñanza de lenguas han hecho uso del ordenador de diferentes modos, de acuerdo con las presuposiciones de los mismos sobre lo que es el proceso de aprendizaje de una lengua. Siguiendo la clasificación de Warschauer y Healey podemos hablar de tres grandes tendencias en la historia de *CALL (Computer Assisted Language Learning): Behaviouristic CALL, Communicative CALL* y *Integrative CALL*, (Warschauer & Healey, 1998: 57), pero en muchos casos, el único uso que se ha hecho de este ha sido como un medio diferente de presentar el mismo tipo de actividades que se presentan en papel, sin tener en cuenta que, como nuevo medio, ofrece la oportunidad de crear una nueva relación entre el estudiante y el material. Si lo entendemos de aquel modo, lo único que hacemos es reforzar las limitaciones de los ordenadores, tales como la deshumanización y el aislamiento del usuario, sin beneficiarnos de sus ventajas potenciales.

Las ventajas del medio electrónico son diversas. V. Cook señala su flexibilidad, debido a su capacidad de controlar la presentación; sus posibilidades de creatividad y su capacidad para dar *feedback*, esta última de una naturaleza cada vez más sofisticada e individualizada (Cook, 1985: 21 - 22). Pennington destaca la ventaja de trabajar y recibir *feedback* en un contexto más privado y por lo tanto menos amenazador y más motivador (Pennington, 1986: 9). Otra gran ventaja es la posibilidad de usar hipertextos[1] de diferentes clases: textos, fotos, dibujos, diagramas, gráficos, programas de ordenador, voces, etc., los cuales

1 Según la definición de P. Scrimshaw: "A hypertext consists of a set of screen displays, linked together by 'buttons" on the screen....In its most general formulation, then, a hypertext can be defined as an open-ended set of topics connected by variable links. The topics may be presented in a passive form (e.g. as text, pictures, diagrams, graphs) or an active one (e.g. as runnable computer programs, animation sequences, short musical or voice sequences). Hypertexts containing these more active elements are often called hypermedia" (Scrimshaw, 1993: 166 - 167).
También ha sido definido el hipertexto como "escritura no secuencial" (Nelson, 1987)
Ver ejemplos de hipertextos en esta aplicación en figuras 1, 2 y 3.

Centro Virtual Cervantes

están almacenados "en una estructura no lineal de nudos y redes" (Davis S., 1993:), y cuya estructura tridimensional se parece más al modo en que nuestra mente trabaja que a la estructura lineal de otros medios impresos. Finalmente, uno de los aspectos más importantes del papel del ordenador en la enseñanza de lenguas, es su capacidad para comunicarse en la lengua meta a través de la red, lo cual abre una amplia gama de posibilidades para el aprendizaje.

Aunque los ordenadores han sido usados en los últimos 20 - 30 años en la enseñanza de idiomas, a menudo han actuado como un nuevo medio de presentación de materiales más que como un nuevo elemento en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, los enormes avances de la tecnología en los últimos años, así como la facilidad de acceso sin precedentes, nos han permitido hacer un uso mucho más amplio de los ordenadores como herramienta de comunicación. De este modo, el ordenador podría potencial jugar un papel muy importante en la enseñanza de lenguas como "un medio que crea nuevas posibilidades para el aprendizaje y la comunicación entre profesores y aprendices" (Scrimshaw, 1993: 5).

2. Descripción de la aplicación

Para analizar esta aplicación se ha seguido el esquema metodológico de *CALL* elaborado por Hubbard para el módulo de desarrollo (Hubbard, 1996: 15-31), adaptado del propuesto por Richard and Rodgers. Estos representan los elementos esenciales en la creación de una aplicación.

2.1. Enfoque

Esta unidad ha sido planeada dentro de un enfoque comunicativo, intentando beneficiarse del ordenador como una herramienta con múltiples posibilidades para presentar y practicar la lengua de un modo diferente y más dinámico que otros medios[2].

La aplicación intenta promover la autonomía del estudiante en el proceso de aprendizaje a través de la interacción con el medio electrónico. Ofrece la oportunidad de aprendizaje individual, así como aprendizaje colaborativo por medio del trabajo en grupos para intercambiar información para su tarea final.

2.2. Diseño

2.2.1. Tipo de programa

La aplicación lleva a los estudiantes en un viaje virtual a través del norte de España, en el curso del cual realizan una amplia variedad de actividades

2 Como apunta Hubbard: "A piece of courseware can be tedious and mechanical... But can also be engaging and provide the opportunity for the learner to absorb knowledge of the language, practice skills needed for communication, and experience aspects of the culture" (Hubbard, 1996: 21).

ASELE. Actas X (1999). ANA CASTIÑEIRAS RAMOS. El Camino de Santiago: Un viaje virtual

Centro Virtual Cervantes

designadas para mejorar y practicar las cuatro destrezas, así como alcanzar objetivos lingüísticos y culturales. A través de diferentes tareas posibilitadoras los estudiantes obtendrán la información necesaria para completar su tarea final que será presentada en forma escrita y oral a la clase.

2.2.2. Objetivos

- *Objetivos comunicativos:*
  - Practicar y desarrollar las cuatros destrezas integradas.
- *Objetivos lingüísticos:*
  - Desarrollar vocabulario para descripciones de lugar.
  - Desarrollar vocabulario específico para viajar.
  - Reforzar el conocimiento del uso de los tiempos del pasado.
- *Objetivos culturales:*
  - Cuestionar visiones esterotípicas de la cultura española y promover su conocimiento de la diversidad cultural de España.
  - Ampliar el conocimiento de la historia y geografía del norte de España, a través del entendimiento del significado del Camino de Santiago.

2.2.3. Aprendices

- *Nivel:* Segundo curso de la licenciatura de Lenguas Modernas, equivalente a nivel Intermedio Alto.
- *Edad:* 19 - 30 años
- *Intereses:* Deberían estar motivados hacia el conocimiento de los aspectos culturales de España, especialmente teniendo en cuenta que pasarán el curso siguiente en este país.

2.2.4. Uso en la clase

Está principalmente diseñado para ser usado en el Centro de Autoaprendizaje, como complemento a las clases de lengua, pero integrado dentro del programa del curso. Se deja abierta la posibilidad de que los estudiantes intercambien entre ellos información recogida a través de Internet, y de que se comuniquen con hablantes nativos a través del correo elctrónico con la opción que se le ofrece de acceso a *El País Digital*. Finalmente, deben presentar su reportaje en forma escrita y oral, con la posibilidad de realizar esta tarea en grupo o individualmente.

2.3. Procedimiento

2.3.1. Tipo de actividades

La mayoría de las actividades ofrecen la oportunidad de desarrollar estrategias generalizadas de procesamiento de lengua, pero otras están centradas en

ASELE. Actas X (1999). ANA CASTIÑEIRAS RAMOS. El Camino de Santiago: Un viaje virtual

Centro Virtual Cervantes

elementos específicos de aprendizaje, siguiendo la clasificación de Philips (Philips, 1985: 26).

2.3.2. Uso de medios

Esta aplicación usa diferentes tipos de medios: texto, sonido y gráficos (mapa y fotos con conexiones que las identifican). Todos ellos presentados de un modo interactivo.

2.3.3. Organización de la pantalla

El diseño se ha realizado siguiendo los principios señalados por Criswell: consistencia, páginas desahogadas, contraste de colores y facilidad de lectura (Criswell, 1989: 82-110).

Todos los elementos tiene un sentido dentro de la aplicación, además de facilitar el manejo del programa y la lectura de los textos, reflejan apectos del paisaje e historia del Camino. Por ejemplo, los botones para avanzar o retroceder páginas están representados por conchas de vieira, uno de los principales símbolos de los peregrinos a Compostela, a la vez al volverse siguiendo la dirección de las páginas de un libro para avanzar, y viceversa, para retroceder dan un sentido de movimiento a través del viaje. Las fotos acompañan a los textos cada dos o tres páginas, añadiendo un contexto no lingüístio e intentado crear un ambiente de viaje, así como adjuntando contraste de colores y variedad. Cada página tiene conexión con un mapa de la ruta, que indica donde se encuentran y al mismo tiempo sirve de índice para conectar con otras páginas (Ver figura 4). Los colores se han mantenido dentro de la gama de verdes, grises y rojo oscuro, sobre un fondo beige claro[3], el objetivo es crear el ambiente del paisaje de la España verde, el granito y la lluvia de Santiago, así como el rojo oscuro y amarillo ocre de la tierra a lo largo de la ruta.

Además de estos aspectos, el uso de hipertextos (textos, mapa, texto localizador de las fotos, audiciones, *hotwords*[4], Internet.) permite mantener las páginas desahogadas, facilitando la lectura y comprensión, a la vez que añade dinamismo a la relación estudiante-material.

2.3.4. Feedback

Las actividades presentan diferentes tipos de *feedback*, según su naturaleza y objetivos.

Algunas de ellas indican si la respuesta es correcta o no, siempre sugiriendo una revisión si es incorrecta. En algunos casos, si la respuesta es correc-

3 Clarke señala: "Consistency in the functional use of colours is important" (Clarke, 1989: 39).

4 Las palabras que se consideran difíciles y/o importantes para la comprensión del texto aparecen en otro color, lo cual significa que el estudiatne tien la posibilidad de ver su definición presionando con el ratón sobre ella. (Ver figuar 5).

ASELE. Actas X (1999). ANA CASTIÑEIRAS RAMOS. El Camino de Santiago: Un viaje virtual

Centro Virtual Cervantes

ta, los estudiantes obtienen el *Certificado de Paso*, que es lo que los peregrinos reales reciben en los diferentes paradas a lo largo de la ruta. Esto ayuda a hacer el viaje más real. Si los ejercicios no pueden ofrecer la posibilidad de correcto o incorrecto, tienen la opción de comprobar las respuestas con un botón de acceso a las mismas.

Cuando se trata de actividades para hacer fuera del programa (resumen de un diario, textos sobre Santiago, reportaje final), no es posible dar *feedback* dentro del programa, pero es labor del profesor seguir el resultado de estas actividades.

Al final de la aplicación y también final del viaje, los estudiantes pueden obtener su *Compostelana*, que es la credencial que los peregrinos reales reciben cuando llegan a Santiago de Compostela. El objetivo es, de nuevo, hacer este viaje virtual los más real posible y llevar al máximo el placer de esta experiencia.

3. Conclusión

Esta aplicación ha sido planeada en torno a un tema cultural: *El Camino de Santiago*, el cual ha permitido elaborar un conjunto de diferentes tareas comunicativas basadas en materiales auténticos. El programa lleva a los estudiantes en un viaje virtual a través del norte de España, a lo largo del cual realizan una amplia variedad de acitividades designadas para mejorar y practicar las cuatro destrezas, así como alcanzar objetivos lingüísticos y culturales. Esto últimos especialmente dirigidos a ofrecer una imagen de España más allá de la esterotípica del sol y la costa, presentando la España verde, más fresca y lluviosa y también rica en variedades culturales. A través de diferentes tareas posibilitadoras los estudiantes adquieren las herramientas para realizar la tarea final, que consiste en un informe escrito y oral sobre el Camino de Santiago. El hecho de que sea un viaje virtual experimentado a través de diferentes caracteres, hace el programa más real, contribuyendo a la motivación de los estudiantes y ayudando a la presentación, así como a la comprensión de los materiales en un contexto más amplio.

El estar basado en un viaje real con viajeros reales da continuidad a las actividades. Las actividades iniciales son sencillas ya que el objetivo es que los estudiantes se familiaricen con el programa; una vez conocen los tres diferentes personajes y se han familiarizado con el programa, se presenta una actividad de post-lectura y post-audición combinadas que les recuerda y ayuda a recoger información para su tarea final; a continuación los ejercicios se hacen más largos y complicados, exigiendo más trabajo autónomo. Aparte de los diferentes tipos de actividades ofrecidos por la aplicación, los aprendices pueden tener acceso a páginas relevantes de Internet, que les permite sacar el máximo provecho de la red en español con un objetivo específico, así como mantener el programa actualizado.

ASELE. Actas X (1999). ANA CASTIÑEIRAS RAMOS. El Camino de Santiago: Un viaje virtual

Centro Virtual Cervantes

Por todo ello, esta aplicación ha querido mostrar una concepción del papel de los ordenadores en el aprendizaje de lenguas dentro de un enfoque comunicativo e integrador, intentando beneficiarse al máximo de las posibilidades ofrecidas por este medio para la enseñanza de lenguas dentro dentro de un contexto real.

Referencias bibliográficas

Clarke, A. (1989), *The Principles of Screen Design for Computer Based Learning,* Department for Education and Employment.

Criswell, E. (1989), *The Design of Computer-Based Instruction*, London, Macmillan.

Hubbard, P. (1996), "Elements of CALL methodology: Development, Evaluation, and Implementation" in Pennington M (ed.) (1996).

Nelson, T. (1984), *Literary Machines*, Vers. 87.1, The Distributors, South Bend, IN.

Pennington, M. (1996), *The Power of CALL,* Houston, Athelstan.

Philips, M. (1985), "Logical Possibilities and Classroom Scenarios for the Development of CALL" *Computers in English Language Teaching* ELT Documents:122, Pergamon Press.

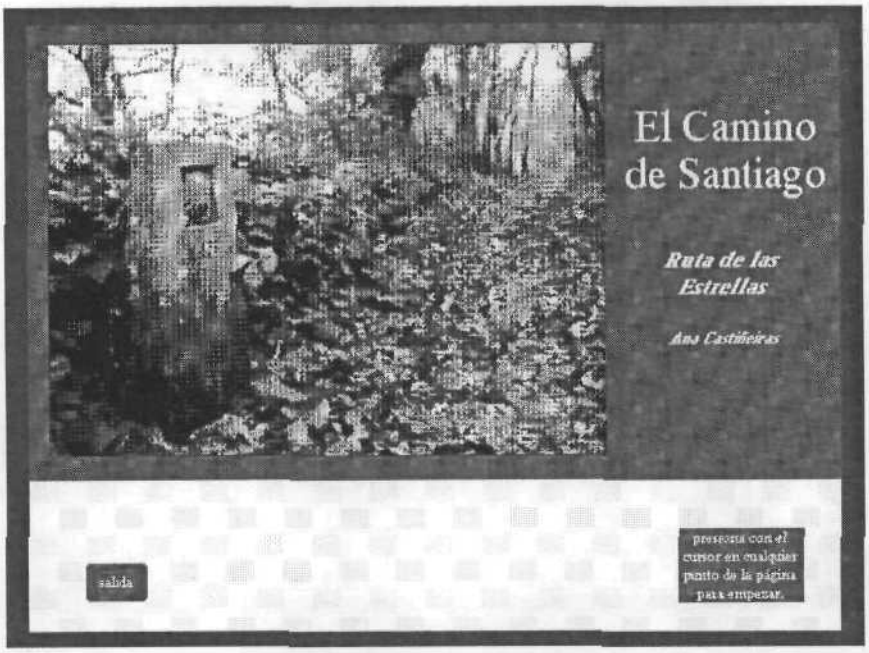
Scrimshaw, P. (ed.) (1993), *Language, Classrooms and Computers,* London, Routledge.

Sheffield Cook, V. (1985) "Bridging the Gap between Computers and LanguageTeaching", in *Computers in English Teaching,* ELT Documents:122, Pergamon Press.

Warschauer, M. & D. Healey (1998), "Computers and language learning: an overview", *Language Teaching*: 31, 57-71 Cambridge University Press.

ASELE. Actas X (1999). ANA CASTIÑEIRAS RAMOS. El Camino de Santiago: Un viaje virtual

Centro Virtual Cervantes



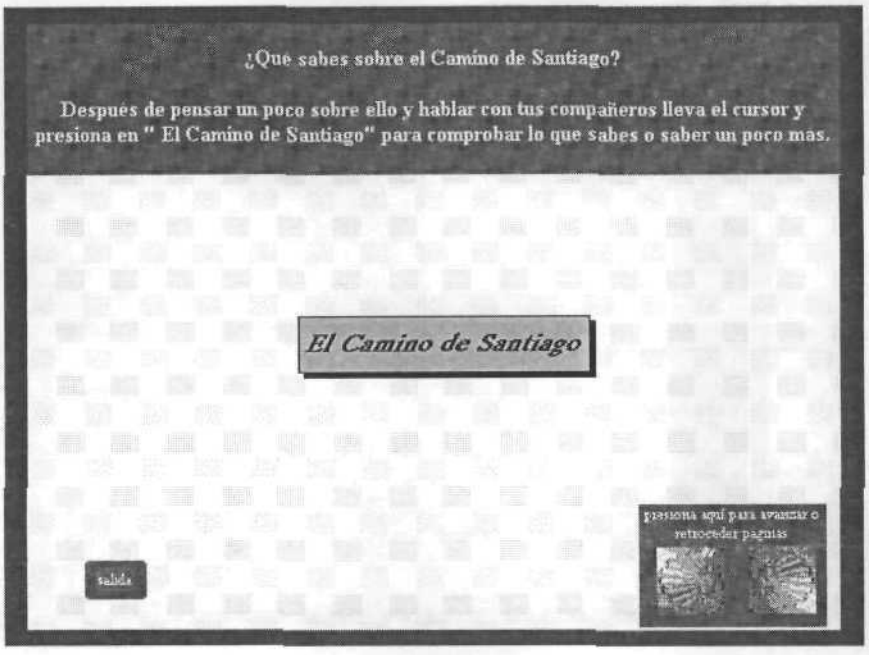


Figura 1

ASELE. Actas X (1999). ANA CASTIÑEIRAS RAMOS. El Camino de Santiago: Un viaje virtual
Centro Virtual Cervantes

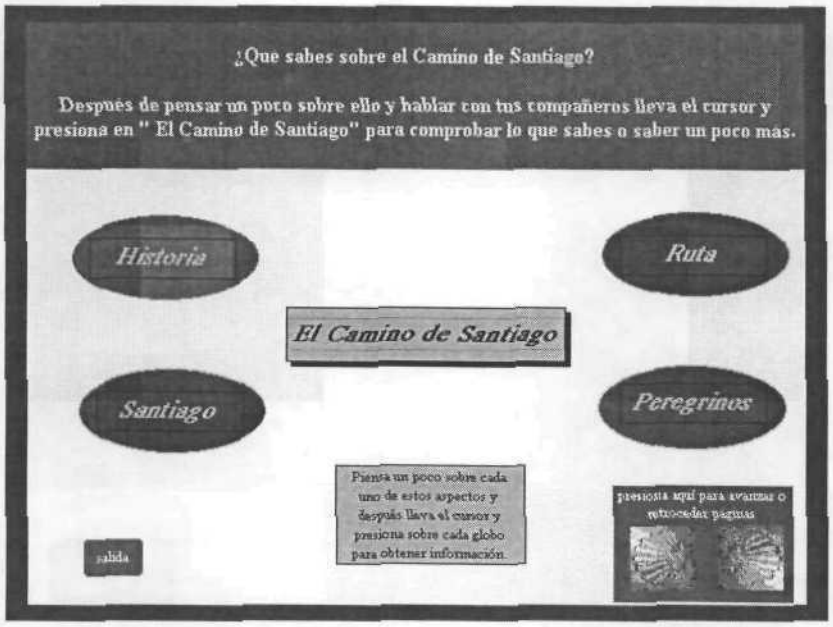


Figura 2

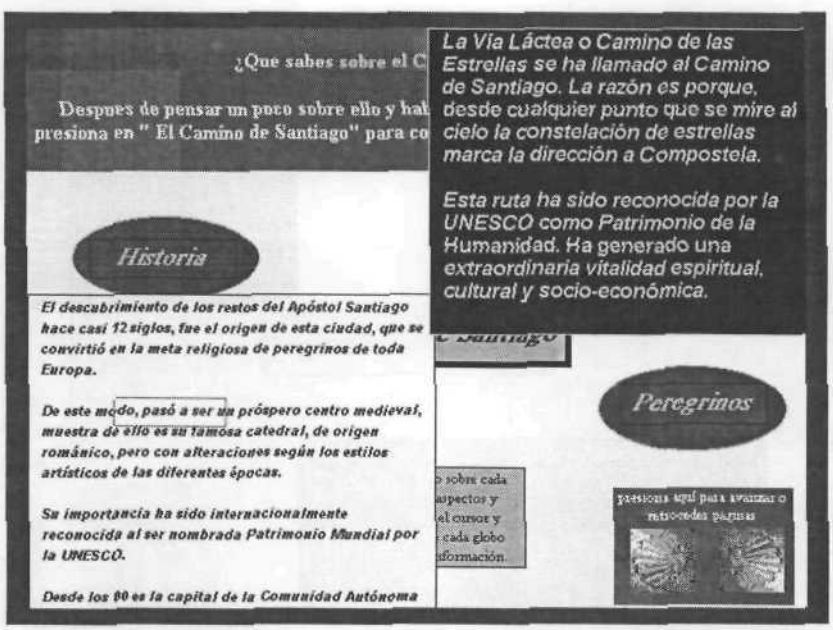


Figura 3

ASELE. Actas X (1999). ANA CASTIÑEIRAS RAMOS. El Camino de Santiago: Un viaje virtual
Centro Virtual Cervantes



Figura 4

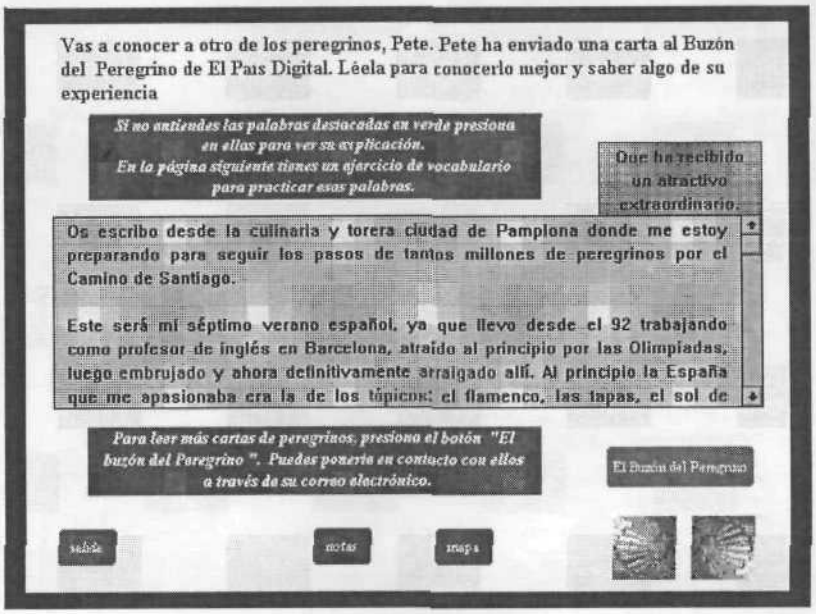


Figura 5

ASELE. Actas X (1999). ANA CASTIÑEIRAS RAMOS. El Camino de Santiago: Un viaje virtual
Centro Virtual Cervantes

Centro Virtual Cervantes