LA CREACIÓN DE MATERIALES PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS EN INTERNET

Aurora Duque de la Torre
Instituto Cervantes
Germán Hita Barrenechea
Fundación Universidad de la Rioja

1. INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta ponencia es la presentación de dos herramientas de trabajo para el diseño de materiales y actividades para cursos de idiomas por Internet. Las conclusiones a las que hemos llegado son fruto de la experiencia de tres años en la creación de un curso de español para extranjeros por Internet.

La creación de un curso de español por Internet se inscribe en el marco de la elaboración de cualquier producto multimedia. Las fases de este proceso de creación son tres: el diseño, la producción y la evaluación.

En la fase de diseño habrá que tomar decisiones sobre la corriente metodológica a la que se adscribe el curso y, en función de ello se definirán el entorno de aprendizaje y los objetivos que se quieren alcanzar. En este primer paso definiremos el tipo de navegación (lineal o jerárquica) a través del entorno, los diferentes espacios donde se alojarán los materiales para el aprendizaje, las herramientas de comunicación y su ubicación y el tipo de interacción que se producirá entre los usuarios y los materiales, y entre los propios usuarios. Queremos hacer notar aquí que cuando hablamos de usuarios, nos estamos refiriendo tanto a los alumnos de un curso como a los tutores del mismo.

Podemos deducir de lo dicho en el párrafo anterior que el equipo de trabajo en la fase de diseño de un curso de idiomas por Internet estará formado por profesionales de la enseñanza de idiomas a extranjeros y diseñadores informáticos. El trabajo coordinado de ambos permitirá crear un entorno virtual de aprendizaje que adapte las técnicas disponibles a los requerimientos didácticos del curso.

Una vez definido el espacio, habrá que producir los materiales necesarios con los que se desarrollará el proceso de aprendizaje/enseñanza. Para ello también es necesaria la participación de un equipo didáctico y un equipo técnico.

En esta ponencia nos centraremos en la fase de producción de los materiales. Presentaremos dos herramientas que nos pueden facilitar la labor durante la misma.

La tercera fase será la de la evaluación; en ella deberemos comprobar si con el producto creado se alcanzan los objetivos establecidos en la fase de diseño.

ASELE. Actas XII (2001). AURORA DUQUE DE LA TORRE y GERMÁN HITA BARRENECHEA. La ...
Centro Virtual Cervantes

2. LA PRODUCCIÓN DE MATERIALES MULTIMEDIA

Ya hemos visto que tanto en la fase de diseño como en la de producción se hace necesario un equipo multidisciplinar. Podemos hablar de un equipo didáctico y un equipo técnico. Para la enseñanza de español como lengua extranjera el equipo didáctico estará formado por profesionales en la materia y especialistas en la enseñanza a distancia. El equipo técnico estará constituido por informáticos que se encargarán tanto del diseño del entorno de aprendizaje, como de la implementación de los materiales que el equipo didáctico cree.

Los criterios que tenemos en cuenta para la creación de material para la enseñanza presencial de idiomas, serán los mismos a la hora de crear un material para enseñar idiomas por Internet. En función de los objetivos que nos hayamos propuesto, presentaremos el material en diferentes soportes (texto escrito, material audiovisual, imágenes, etc.), lo trabajaremos en diferentes momentos del proceso de aprendizaje y pensaremos en la forma de interacción de los alumnos y de los profesores con él.

Pero trabajar en Internet supone que el medio en el que se desarrolla el proceso de aprendizaje/enseñanza es diferente. No existe un espacio físico; el alumno interacciona de manera individual con los materiales en muchas ocasiones; si se propone un trabajo en parejas o en grupo, tenemos que pensar también en la ruptura de la coordenada temporal. Para poder superar estos problemas, es necesaria una profunda reflexión sobre cómo deben ser presentados los materiales. Esta reflexión atañe principalmente al equipo didáctico, que deberá buscar los medios para transmitir sus ideas al equipo técnico antes de la implementación de los materiales. Es necesaria una comunicación ágil y fluida entre ambos equipos.

Como ya hemos dicho, en esta ponencia nos centramos en la fase de producción de los materiales, por lo que partimos de la existencia hipotética de un entorno virtual de aprendizaje.

El equipo didáctico creará los materiales y transmitirá las especificaciones necesarias para su implementación al equipo técnico. Se trata de que este último, plasme con la máxima fidelidad la idea del primero. Para ello nos podemos servir de dos herramientas: el boceto y el guión.

3. EL BOCETO

El boceto es una representación gráfica de la actividad que nos da una primera idea de la misma. Puede tener más o menos información, pero consideramos que, como mínimo, deberá presentar el código que nos permitirá saber el lugar que ocupa la actividad en el curso, el enunciado y los elementos (imágenes, textos, etc.) que componen la actividad y su distribución en la pantalla.

Es conveniente también, que la plantilla que utilicemos para el boceto nos dé alguna información sobre la navegabilidad en la actividad. Es decir, nos mostrará qué nos permite hacer el sistema en esa actividad. Nos referimos a los iconos para cambiar de actividad,

ASELE. Actas XII (2001). AURORA DUQUE DE LA TORRE y GERMÁN HITA BARRENECHEA. La ...
Centro Virtual Cervantes

repetirla, imprimirla, recibir *feedback*, etc. Es muy probable que estos iconos aparezcan en todas las actividades del curso, por lo que constituirán un elemento siempre presente en la plantilla para el boceto. Son parte del diseño corporativo del curso. Será en el posterior guión donde deberemos especificar si están activos o no para cada una de las actividades.

En la *figura 1* presentamos un modelo de boceto:

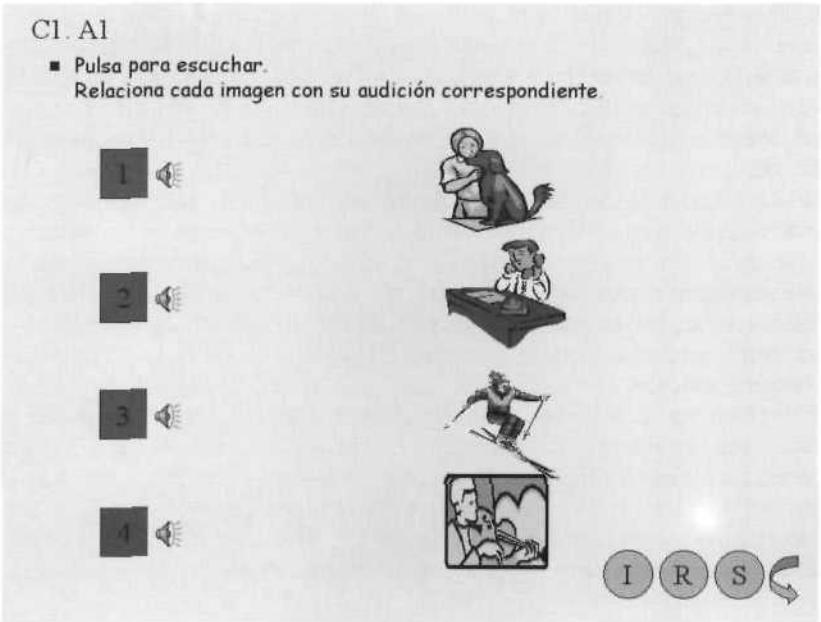

Figura 1

4. EL GUIÓN MULTIMEDIA

El guión es la herramienta que muestra todas las especificaciones necesarias para la producción de la actividad presentada en el boceto.

Si observamos nuestro boceto podemos echar en falta algunos elementos necesarios para poder entender el funcionamiento de la actividad, por ejemplo, ¿qué sucede *(feedback)* cuando el alumno relaciona los elementos del texto? ¿En qué momento queremos que suceda este? ¿Las imágenes que se presentan son las definitivas o solo aproximativas? ¿Cómo son las audiciones? ¿Se evalúa? ¿Qué se evalúa? Las respuestas a todas estas preguntas, necesarias para la correcta implementación de la actividad, deben recogerse en el guión multimedia, documento facilitador de la labor tanto del equipo didáctico como del técnico.

ASELE. Actas XII (2001). AURORA DUQUE DE LA TORRE y GERMÁN HITA BARRENECHEA. La ...
Centro Virtual Cervantes

Evidentemente, cada equipo multidisciplinar debe crear su propia plantilla de guión, dependiendo de los objetivos propuestos *a priori*, y modificarla si fuera necesario hasta encontrar la que haga más fluida la comunicación entre los miembros de los equipos.

El código: es la identificación de la actividad dentro del curso.

La instrucción: es el enunciado de la actividad. Debemos tener en cuenta, que el alumno, incluso en las actividades de comunicación, está solo ante la pantalla del ordenador, por lo que la instrucción debe ser clara y concisa. En todo momento, el alumno tiene que ser consciente de qué tiene que hacer, de cómo y en qué orden tiene que hacerlo, de para qué va a hacerlo, etc. y el único medio para transmitirle lo que queremos es la instrucción. Su conocimiento como internauta también será valioso, pero no podemos dejar al alumno que intuya constantemente, del mismo modo que no lo hacemos en una clase presencial, donde las instrucciones ocupan un lugar relevante para el buen funcionamiento de la actividad.

La descripción y la dinámica de la actividad: en este apartado del guión explicaremos todo lo que se refiere a la disposición y movimiento de los elementos de la pantalla que no se ven en el boceto. Es decir, si todos los elementos aparecen nada más entrar en la actividad, o si por el contrario se ve primero uno y luego otro. Por ejemplo, si tenemos dos actividades en una pantalla y no queremos que el alumno vea el segundo enunciado hasta realizar la primera actividad. También esto habrá que explicárselo en el guión al equipo técnico.

El técnico necesita saber también el tipo de actividad (relacionar, ordenar, seleccionar, escribir, jugar, comunicarse, enviar archivos, grabarse, etc.) y la dinámica (pulsar, arrastrar, colorear, subrayar, escribir un texto, completar un texto, correo electrónico, *chat*, foros, grabadora de voz, etc.) utilizada en cada caso, puesto que, no siempre, determinado tipo de actividad se corresponde con la misma dinámica. Una actividad del tipo seleccionar puede tener como dinámica pulsar, colorear o subrayar, por ejemplo.

La descripción de las imágenes: en este apartado se describen detalladamente los diferentes tipos de imágenes que aparecen en la pantalla (fotos, dibujos, animaciones). Pensemos en la importancia que puede tener en este medio para el alumno que las imágenes aparezcan contextualizadas. Habrá que describir detalladamente el contexto en el guión siempre que lo consideremos necesario para la actividad. Es importante para que los dibujantes y fotógrafos sepan exactamente que es lo que deseamos, lo que a veces no es tan evidente como pudiera parecer, y para que, en el caso de fotos ya hechas, se gestionen los derechos de autor pertinentes.

La descripción de las audiciones: es importante describir el tipo de entonación que queremos y todas las características que consideremos que debe reunir el actor que grabe la audición. Del mismo modo que ocurre con las imágenes, el equipo técnico tiene que saber qué tiene que grabar, cómo tiene que hacerlo, en qué situación, etc.

Si lo que deseamos es una canción, en esta apartado colocaremos toda la información necesaria para la gestión de derechos de autor.

ASELE. Actas XII (2001). AURORA DUQUE DE LA TORRE y GERMÁN HITA BARRENECHEA. La ...
Centro Virtual Cervantes

Feedback: aquí describimos detalladamente la respuesta que queremos que el sistema dé al alumno cuando haya realizado la actividad. Necesitamos transmitir al técnico cuál será el *feedback* de acierto, el de no acierto, el de solución y, por último, la propia solución. Tiene que haber una coherencia entre la dinámica de la actividad y el *feedback*. Una actividad de relacionar cuya dinámica sea pulsar no tendrá el mismo feedback que otra con dinámica de arrastrar. En el primer caso, para el feedback de acierto, los elementos pulsados se podrían relacionar mediante flechas, podrían ponerse en un color determinado, se podría oír un sonido de acierto o de error, etc. En el segundo caso, las piezas pulsadas se moverían para ordenarse y quedarse en su posición en el caso de acierto, o rebotar en el de error.

En este apartado explicaremos también cuándo ocurre el *feedback*: inmediatamente después de que el alumno ejecute su acción, al pulsar sobre algún icono que indique al sistema que tiene que dar *feedback*, al pulsar *enter* o si no hay *feedback*.

Registro: en este apartado indicaremos qué aspectos del ejercicio se van a evaluar y qué información debe recoger el sistema, para el caso de que el entorno de aprendizaje tuviese una evaluación para el alumno.

Enlaces: este apartado servirá para especificar las direcciones de enlaces a otras páginas que estén fuera del curso o a otras actividades del propio curso. Dada la movilidad existente en Internet, es conveniente no utilizar páginas personales o de poca fiabilidad puesto que desaparecen o cambian.

Herramientas de comunicación: el último apartado hace referencia a las herramientas que permitirán al alumno hacer actividades en las que tiene que ponerse en contacto con otros alumnos o con su tutor (*chat*, correo electrónico, audioconferencia, videoconferencia). En el guión se dirá cuál de ellas se utiliza, dónde se ubica en la actividad, y en qué momento el alumno tiene que hacer uso de ellas.

Como hemos dicho al principio, estos apartados se adecuarán a las necesidades de cada equipo, porque no siempre lo que es conveniente para la didáctica, técnicamente es posible. Y lo que técnicamente es más viable, tal vez no sea lo más adecuado para nuestros objetivos didácticos.

Este sería el guión definitivo para nuestro boceto (algunos apartados solo muestran un ejemplo). Podemos observar que hay algunos cambios de lo que vemos en el boceto a lo que aparece en el guión:

- **Código:** CA1. A1
- **Instrucción:**
  Ana nos habla de sus amigos. Pulsa para escucharla.
  Arrastra cada imagen a su audición correspondiente.
- **Descripción y dinámica de la actividad:** Cuando el alumno entra en esta actividad, aparecen todos los elementos tal y como están dispuestos en el boceto. El alumno tiene que arrastrar cada imagen a un icono de audición. La imagen arrastrada queda a la derecha del icono de audición.

ASELE. Actas XII (2001). AURORA DUQUE DE LA TORRE y GERMÁN HITA BARRENECHEA. La ...
Centro Virtual Cervantes

- **Descripción de imágenes:** Para la descripción, numeramos los dibujos del 1 al 4 empezando por arriba.
    - Dibujo 1: se trata de una mujer de 29 años. Es delgada y alta. Tiene el pelo castaño. Es veterinaria y lleva una bata de médico. Está en su consultorio atendiendo a un perro.
    - Dibujo 2: se trata de un hombre de 45 años. Es recepcionista de un hotel. Detrás de la barra donde está trabajando, se ve el cajón con las llaves de las habitaciones. Es un poco gordo y tiene algunas canas. Está hablando por teléfono.
- **Descripción de audiciones:** Para la descripción, numeramos las audiciones del 1 al 4 empezando por la de arriba.
    - La voz de todas las audiciones es la de una mujer de unos 30 años. Habla de personas cercanas a ella, transmite claramente los sentimientos hacia estas personas.
    - Audición 1: *(Se trata de una audición en la que una chica habla de su mejor amiga. En el tono se nota que la aprecia).*
      "Alicia es mi mejor amiga. Siempre que tengo un problema ella está a mi lado. Tiene un perro enorme, Woody. Los fines de semana en invierno casi no la veo porque le encanta ir a esquiar."
- ***Feedbacks:***
    - De acierto: La pieza arrastrada se pone a la derecha del icono de audición.
    - De no acierto: La pieza arrastrada rebota.
    - ¿Cuándo? : Inmediato
    - De solución: Las piezas se colocan a la derecha de sus iconos correspondientes.
    - Solución: Dibujo 3- audición 1
- **Registro:** Comprensión auditiva.
- **Enlaces:** A la siguiente actividad.
- **Herramientas de comunicación:** No hay.

5. LA FIGURA DEL MEDIADOR

Además de los errores que se pueden producir al redactar los guiones, pueden surgir problemas de última hora al implementarlos. Puede ocurrir que un enunciado no haya quedado suficientemente claro, que haya que reducir el número de imágenes de una actividad porque pesa demasiado, etc. Son decisiones finales que consideramos que hay que tomar rápidamente y, por supuesto, teniendo en cuenta todo lo que acabamos de decir.

Para ello recomendamos la figura de un mediador. Se trata de una persona que conoce muy bien el curso que se está realizando y actúa de puente entre el equipo didáctico y el equipo técnico para resolver aspectos técnicos o didácticos que puedan surgir en el momento de la implementación.

ASELE. Actas XII (2001). AURORA DUQUE DE LA TORRE y GERMÁN HITA BARRENECHEA. La ...
Centro Virtual Cervantes

En definitiva se trata de buscar vías de comunicación para el buen entendimiento de todo el equipo y para que el producto final tenga como resultado el objetivo primigenio: aprender español.

6. CONCLUSIONES

Consideramos necesario un equipo multidisciplinar para la creación de un curso de idiomas por Internet. Este equipo estará formado por expertos didácticos y técnicos. El boceto y el guión son dos herramientas que nos pueden facilitar la labor, ya que sirven de comunicación entre ambos equipos. Además de las dos herramientas mencionadas, la figura del mediador puede ayudar resolver diversos aspectos que puedan surgir en el momento de la implementación.

7. BIBLIOGRAFÍA

Arrarte, G.; Duque, A.; Hita, G.; Juan, O.; Luzón, J.M.; Soria, I. y Villapadierna, J. I.S. (2000): "Cursos de Español a distancia a través de Internet. Una experiencia de innovación pedagógica del Instituto Cervantes", en Alonso, C.M. y Gallego, D. J. (eds), *La informática en la práctica docente*, I, UNED, Madrid.

Hita, G. (2001): "La enseñanza comunicativa de idiomas en Internet. Características de los materiales y propuesta didáctica", Memoria del MEELE (Master de Enseñanza de Español como Lengua Extranjera, Universidad Antonio de Nebrija, Madrid.

Marqués Graells, Pere (2000): "Diseño Instructivo (guión educativo, diseño funcional)", en: http://dewey.uab.es/pmarques/tecnoedu.htm

Marqués Graells, Pere (2000): "Elaboración de materiales formativos multimedia. Criterios de calidad", http://dewey.uab.es/paplicada/profess/sep2000.htm; XII Congreso Nacional y I Iberoamericano de Pedagogía. Madrid, septiembre, Sociedad Española de Pedagogía (http://www.ucm.es/info/mide/sep.htm)

Marqués Graells, Pere (1998) "Metodología para la elaboración de software educativo" en: http://dewey.uab.es/pmarques/disoft.htm

Osuna, S. (1998); "Multimedia", Madrid, UNED. Material perteneciente al Curso de Especialista Universitario en Comunicación y Educación y Máster Universitario en Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación.

Sigüenza, J.A.; "Diseño de materiales docentes multimedia en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje" en: http://www.ucm.es/info/multidoc/revista/num8/siguenza.html

ASELE. Actas XII (2001). AURORA DUQUE DE LA TORRE y GERMÁN HITA BARRENECHEA. La ...
Centro Virtual Cervantes

Centro Virtual Cervantes