

Pierre y la Coatlicue.

Propuesta de un curso de español para extranjeros

Rosa Esther Delgadillo Macías

CENTRO DE ENSEÑANZA PARA EXTRANJEROS, UNAM
rosaestherd@yahoo.com

Sylviane Levy Amselle

DIRECCIÓN GENERAL DE CÓMPUTO
Y DE TECNOLOGÍA DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN, UNAM
SYLVIANE55@GMAIL.COM

Resumen

En este artículo presentamos algunas de las consideraciones metodológicas que sirvieron de base para el diseño de un Sistema Multimedia Interactivo (SMI) utilizado como recurso didáctico en los cursos presenciales de español. Estas consideraciones incluyen la propuesta de un nuevo paradigma basado en el constructivismo; la elaboración de textos a partir de referentes culturales y lingüísticos; los aspectos pedagógicos que subyacen en la organización de las herramientas que conforman el sistema y la organización de los contenidos, y la forma de evaluación.

PALABRAS CLAVE: diseño de cursos, innovación tecnológica, material didáctico, enseñanza de lenguas, historia de México

Introducción

Como todos sabemos, la sociedad global está transformando el desarrollo de programas y métodos basados en la innovación pedagógica mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. La introducción de métodos sociales constructivistas ha favorecido el desarrollo de aplicaciones basadas en esta innovación pedagógica.

En este contexto, en el Centro de Enseñanza para Extranjeros (CEPE) de la UNAM, se está diseñando un curso cuya finalidad es servir como recurso didáctico a estudiantes y profesores de español y de cultura de los niveles intermedios (nivel B2 del Marco Común Europeo de Referencia), utilizando la variante del español de México.

Su diseño parte de una serie de consideraciones metodológicas relacionadas con el planteamiento de un nuevo paradigma basado en el constructivismo, elaboración de textos a partir de referentes culturales y lingüísticos, los aspectos pedagógicos que subyacen en la organización de las herramientas que conforman el sistema, la organización de los contenidos y la forma de evaluación.

Nuevo paradigma

En la enseñanza de lenguas se han experimentado varios cambios metodológicos, desde el estructural hasta el comunicativo. Hemos visto cómo estos cambios van incorporando aspectos relevantes relacionados con los procesos de adquisición de lenguas, desarrollo de habilidades y actitudes interculturales. Actualmente, en el *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación (MCER)* se

tiene una orientación metodológica centrada en la acción en la medida en que considera a los usuarios y alumnos que aprenden la lengua, principalmente, como agentes sociales que tienen que llevar a cabo una serie de tareas en un entorno específico y dentro de un campo de acción concreto [además] toma en cuenta los recursos cognitivos, emocionales y volitivos, así como una serie de capacidades específicas que un individuo aplica como agente social (Instituto Cervantes, 2003: 9).

El considerar al alumno como agente social, hablante intercultural y aprendiente autónomo, nos lleva a proponer una serie de ejercicios y actividades para el desarrollo de habilidades y estrategias. De esta manera, el curso gira en torno a dos columnas fundamentales. Por un lado, los contenidos relacionados con el aprendizaje y, por el otro, la columna que da sustento al desarrollo del sistema tecnológico.

El punto de partida para la elección de los contenidos relacionados con el aprendizaje, fue lo propuesto en el inventario de Referentes culturales, del Plan Curricular del Instituto Cervantes, “en el que se incorpora el tratamiento de aspectos que, si bien no son estrictamente lingüísticos, tienen relación directa con la lengua y con su proyección comunicativa” (Instituto Cervantes, 2006: 366).

Para resolver de qué manera integrar estos textos, se consideró necesario utilizar un sistema multimedia interactivo que permitiera orientar al alumno a la integración de los saberes culturales con los lingüísticos, así como llevarlo al desarrollo de los procesos cognitivos como son la comprensión, la interpretación y la expresión de esos saberes culturales que le permitan desarrollar su competencia intercultural.

Referentes culturales

Los contenidos culturales que proponemos se asocian al patrimonio histórico mexicano a través de épocas representadas por acontecimientos, personajes, lugares, mitos y leyendas.

En la propuesta de diseño, se analizó cómo incluir estos referentes culturales en un programa de español como lengua extranjera y de qué manera lograr que los alumnos construyan paulatinamente una visión de las creencias, valores, representaciones y símbolos que han dado identidad al pueblo mexicano. En el Cuadro 1 se presentan algunos de los contenidos históricos, geográficos, literarios y lingüísticos considerados en el programa.

CUADRO 1. Algunos contenidos del curso

ÉPOCAS	HISTORIA	LUGARES	BIOGRAFÍAS	MITOS Y LEYENDAS	TEMA GRAMATICAL
MEXICA	La cultura mexicana	El Valle de México -Tenochtitlan	Moctezuma II	Leyenda de la Coatlicue	El sustantivo El artículo
CONQUISTA	La conquista de México-Tenochtitlan	La gran Tenochtitlan	Hernán Cortés	Un día en la vida Moctezuma	El adjetivo El pronombre El adverbio
ÉPOCA VIRREINAL	La Coatlicue en el contexto del México virreinal	La Real y Pontificia Universidad de México	Antonio de León y Gama	La leyenda de La Llorona	El verbo: pretérito y copretérito
TIEMPOS DE INDEPENDENCIA	Patriotismo criollo	Guanajuato	Miguel Hidalgo y Costilla	La Virgen de Guadalupe	Las preposiciones
2º. IMPERIO	Los indígenas en el siglo XIX	El Museo Nacional de las Culturas	Benito Juárez	La india bonita	Las conjunciones

Aspecto pedagógico

El diseño del curso se realizó desde una perspectiva constructivista,¹ partiendo de que el alumno es un ser proactivo,² capaz de ir dando significado al conjunto de referentes culturales presentados en el sistema, que le permitan entender, más tarde, las creencias, símbolos y aspectos de la vida cotidiana del mexicano, objetivo general de este curso.

Para Coll, el currículo en el enfoque constructivista debe establecer una diferencia en lo que el alumno es capaz de aprender *solo* y lo que es capaz de aprender con el concurso de otras personas para ubicarse en la zona de desarrollo próximo,³ el que delimita el margen de incidencia de la acción educativa, no para acomodarse a él, sino para hacerlo progresar a través de su zona de desarrollo próximo, a fin de ampliarla y generar eventualmente nuevas zonas de desarrollo.

El hecho de invitar al alumno a construir la historia de México a través de los parlamentos de los personajes de la historia y la realización de los ejercicios que se le proponen en cada uno de los textos, le ayudan a hacer preguntas sobre los distintos momentos de la historia de México, así como a ir construyendo o reafirmado su gramática.

Aunado a lo anterior, consideramos la importancia de las innovaciones tecnológicas basadas en un aprendizaje experiencial que nos permite dejar de lado los cursos lineales para ofrecer alternativas a profesores y estudiantes orientadas a emprender un recorrido por la historia de México en el momento histórico de interés.

¹ Que nos permite conducir al alumno a una participación activa; centrarnos en los procesos cognitivos que favorecen el aprendizaje; desarrollar estrategias de aprendizaje; respetar la individualidad de cada alumno en cuanto a maneras y recursos que emplea para aprender; ayudar al alumno a desarrollar la autoestima y habilidades que le permitan resolver problemas, comunicarse y aprender a aprender (Peris *et al.*, 2008: 127).

² El término *proactivo* es un neologismo tomado del inglés *proactive*. Con el adjetivo *proactivo* se califica a aquellas personas o aquellos comportamientos que 'reaccionan o actúan con anticipación', que 'se adelantan' de forma activa a los posibles hechos que se presenten en el desempeño de su trabajo o en cualquier actividad. Proactivo también califica una actitud de constante iniciativa para adelantarse a los acontecimientos, en lugar de limitarse a reaccionar ante ellos, y a una gestión previsiva y anticipativa (*Diccionario Clave*. 8ª. ed. Madrid: SM, 2006).

³ Definida por Vygotsky como la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema con la ayuda del profesor o de otros compañeros (Vygotsky, 1995: 305).

Las experiencias de aprendizaje se realizan gracias a la utilización de cada una de las herramientas que conforman el programa.

Los textos, imágenes y audios se confeccionaron con la finalidad de que los alumnos puedan desarrollar sus habilidades lingüísticas y comunicativas.

Las herramientas usadas son los mecanismos que permiten a los alumnos poner en juego sus estrategias de aprendizaje, como son aquellas relacionadas con la planificación y control de su propio aprendizaje; la selección de la información que subyace en los textos propuestos; procesamiento y asimilación del sistema de la lengua; generalización y formulación implícita o explícita de reglas a partir de la observación; uso de información conocida para extraer o adivinar significados, entre otras. Es mediante los ejercicios que el alumno va haciendo inferencias, asimilando, almacenando y recuperando información en las tareas de expresión oral y de expresión escrita que se le solicitan.

Forma de evaluación de los aprendizajes

Dada la naturaleza del curso, en cuanto a su flexibilidad, es necesario tener instrumentos de evaluación que permitan no sólo a los profesores, sino también a los alumnos, evaluar la competencia adquirida mediante la realización de actividades y ejercicios, con los que el alumno tiene la posibilidad de autocorregirse, ya sea volviendo a leer el texto o haciendo una reflexión del porqué de sus respuestas.

En un sistema escolarizado, presencial, el profesor sirve como mediador y evaluador entre lo aprendido y lo alcanzado por el alumno. En el caso en que el usuario lo haga de manera independiente, tendrá sólo la opción de revisar sus respuestas a los ejercicios propuestos e interpretar el nivel de los logros alcanzados.

En este sentido, lo que se busca es llegar a una evaluación auténtica⁴ que permita al alumno ir reconociendo sus avances en el uso de la lengua al mismo tiempo que va identificando aquellos comportamientos propios del mexicano que provienen de nuestros míticos orígenes. Asimismo, a través de la realización de los ejercicios, el alumno puede ir descubriendo su nivel de avance y el profesor puede utilizar estos ejercicios como una forma de evaluación formativa. Se presenta a continuación uno de los instrumentos empleados para la evaluación auténtica (Cuadro 2).⁵

⁴ Definida como aquella evaluación que utiliza instrumentos que están dentro del repertorio habitual del alumno, y está más focalizada en el proceso que en el resultado; además, permite supervisar más de cerca la evaluación del aprendizaje (Klinger & Badillo, 2000).

⁵ Con base en O'Malley y Valdez Pierce (1996).

CUADRO 2. Ejemplo de Instrumento de Evaluación Auténtica

ASPECTO	CRITERIO
Construcción de una respuesta	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante: • Integra información nueva dentro del conocimiento que ya tiene. • Construye respuestas con base en sus experiencias personales con relación a los textos propuestos.
Habilidades intelectuales de orden superior	<ul style="list-style-type: none"> • Es capaz de hacer paráfrasis a partir de lo escuchado. • Hace uso de destrezas en análisis, síntesis y evaluación. • Narra las ideas principales o pormenores seleccionados de un texto al que estuvo expuesto, a través de la lectura o la narración oral. • Identifica las categorías gramaticales en los textos. • Es capaz de producir un texto a partir de la información dada en los textos.

Diseño del curso

Con base en las consideraciones anteriores, se diseñó un sistema multimedia interactivo para apoyar los cursos presenciales que se imparten en el Centro de Enseñanza para Extranjeros de la UNAM. Esta decisión se tomó sobre la base de que, mientras existe una multitud de sistemas en internet para la enseñanza de idiomas a distancia, hay pocos sistemas que apoyan la educación presencial. Sin embargo, pensamos que aún estamos lejos de haber explotado la potencialidad que la tecnología multimedia ofrece para apoyar los cursos presenciales de idiomas y estamos de acuerdo con la afirmación de Gerald Friedland (2007) al referirse al *augmented classroom teaching*:

Creemos que el multimedia jugará un papel aún mayor en el futuro de la educación mediada por computadora, que en la actualidad. El proceso de enseñanza-aprendizaje es una actividad que involucra naturalmente diferentes modalidades. Existen aún múltiples preguntas abiertas relacionadas en cómo el contenido educacional debería presentarse, desplegarse, navegarse, buscarse, editarse, combinarse y reutilizarse en una forma propia.

Plataforma

El sistema está diseñado para ser utilizado en un salón de clases, como un recurso didáctico que tiene la función de apoyar al profesor en su labor docente y a los alumnos en el aprendizaje del idioma. Presenta la singularidad, al igual que las aplicaciones utilizadas en los dispositivos móviles, de ser un sistema híbrido: instalado localmente; además, tiene la posibilidad de utilizar servicios de internet y compartir información con los otros usuarios del sistema. Lo anterior permite hacer uso de los recursos locales de la computadora, en particular, desplegar medios audiovisuales con calidad y velocidad, utilizar redes sociales como Facebook, así como tener acceso a bases de datos centralizadas en un servidor.

El sistema presenta también la ventaja de que el profesor es quien lo proyecta en el salón de clases, mientras los alumnos interactúan con su propio sistema personalizado, en su computadora. De esta manera, el profesor decide de qué manera hará uso del sistema: puede utilizar los recursos didácticos ofrecidos para dar su clase y también dejar a los alumnos avanzar a su propio ritmo.

Concepto creativo

La estrategia utilizada consiste en utilizar el relato como una forma para motivar al estudiante y mantener su interés a lo largo del curso, al tiempo que permite poner en contexto los recursos didácticos que utilizará el profesor. Esta estrategia no es novedosa: el cuento es utilizado comúnmente en la educación. Waraich (2007) menciona que “las historias son la vía primaria para asimilar el conocimiento del mundo y darle un sentido. Juegan un papel importante para recordar y comprender el material”.

La historia relatada tiene como protagonista a un joven francés de origen mexicano, Pierre, quien se encuentra vacacionando en la Ciudad de México, en casa de su tía, con la intención de descubrir sus raíces. Al pasear por el Zócalo, encuentra una placa que conmemora el descubrimiento, en 1790, de un monolito que representa una importante deidad mexicana, la Coatlicue. Éste será el inicio de una larga búsqueda en la que Pierre, junto con Shu, la bella asiática que trata de conquistar, irá conociendo varios lugares emblemáticos de la ciudad. A lo largo de este recorrido, irá aprendiendo lo que sucedió con el monolito a través de la historia, descubriendo, al mismo tiempo, algunos de los acontecimientos más

relevantes que forjaron nuestra nación, así como diferentes aspectos de la cultura mexicana.

FIGURA 1. Pierre en la Plaza de la Constitución conversando con un historiador



Recursos didácticos

Para ayudar al alumno a contextualizar los sucesos históricos, el curso cuenta con un libro virtual con textos sobre algunos sucesos importantes de la historia de México, personajes, lugares, mitos y leyendas. Estos textos permiten al alumno imaginar y recrear encuentros de diferentes culturas a través de la lectura de los hechos históricos; crear espacios con la descripción que se hace de los lugares donde se llevaron a cabo los diferentes acontecimientos históricos; penetrar en el alma humana, conocer las motivaciones de hombres y mujeres que han dejado su huella en las diferentes etapas de la historia de México y, finalmente, conocer el saber mítico y el conjunto de creencias, la relación de sucesos fabulosos, transmitidos por tradición a través de la lectura de los mitos y leyendas. Para ayudarlo en esta recreación histórica, cada texto está ligado con una serie de imágenes, que

permitirán al profesor de cultura explicar cada una de las épocas que aparecen ilustradas. Otro de los recursos con los que cuenta, es un curso de gramática cuyo contenido está clasificado en torno a las categorías gramaticales.

Ambos recursos, tanto los textos de historia como los de gramática, están acompañados por una serie de actividades que llevan al alumno a la comprensión de los diferentes temas propuestos mediante la realización de ejercicios de opción múltiple, selección de falso o verdadero, complementación de textos, ordenación cronológica y relación de columnas. Estos ejercicios, aunque mecánicos, permiten al alumno ir haciendo hipótesis o inferencias sobre el acontecer histórico de México. Así, estos ejercicios permiten al estudiante evaluar sus progresos en el aprendizaje del idioma.

Para avanzar en el relato y practicar, a la par, sus habilidades de comprensión del idioma, el estudiante cuenta con un teléfono celular virtual que simula las conversaciones de Pierre y los mensajes que intercambia con diferentes personas. Asimismo, a través de las fotografías tomadas por Pierre, puede visualizar el entorno de las locaciones, las cuales sirven para contextualizar los hechos históricos relatados. Así, cada escenario le da la oportunidad al alumno de visitar algunos de los lugares emblemáticos de la Ciudad de México y conocer personajes que forman parte del paisaje urbano de la ciudad.

Como puede observarse, este curso se caracteriza por la flexibilidad en el uso de las herramientas, haciendo posible que los profesores decidan de qué manera los utilizarán en sus cursos y que los alumnos estudien de manera autónoma.

Utilización de internet

Con la finalidad de permitir a los profesores seguir los progresos en la producción escrita y la comprensión de lectura de sus alumnos, Pierre (a través del profesor) utiliza su correo electrónico y su cuenta de Facebook para comunicarse con los estudiantes. Mediante el correo, los estudiantes le contestan a Pierre con pequeños ensayos que son, posteriormente, corregidos por el profesor. Igualmente, Pierre comenta el avance de su búsqueda a través de Facebook, enviando mensajes e imágenes que el profesor proyecta en el salón de clases, al igual que las respuestas de los estudiantes. Ello le permite contar con una herramienta de comunicación con sus estudiantes que puede utilizar de diferentes maneras, según el propósito perseguido.

Reflexiones finales

Es un deseo cambiar la forma de transmitir conocimientos de contenidos que, si bien son importantes para la comprensión de una cultura, muchas de las veces, por su tratamiento en el aula, no motivan al alumno. Si partimos del hecho de que los alumnos extranjeros han desarrollado competencias instrumentales como lo son las habilidades cognitivas, metodológicas, tecnológicas y lingüísticas, estaremos en un camino adecuado. Es así como, a través de este programa, nos proponemos innovar un modelo tradicional de la enseñanza del español como lengua extranjera a partir del uso de una plataforma que permita al alumno ir construyendo una visión cultural de México, al mismo tiempo que transfiera sus estrategias de lectura y audición. La metodología que subyace está basada en una innovación tecnológica que permite al alumno, en primer lugar, comprender lo escrito y, después, interpretar lo que le rodea a partir de las diferentes escenas que vive nuestro personaje Pierre y su novia.

Es así como pretendemos, con el Curso Pierre y la Coatlicue, ayudar al alumno extranjero, ofreciéndole virtualmente lo que siempre carga en su mochila: un libro de gramática, un libro de historia, un diccionario, un celular y una cámara fotográfica, con lo que estará más cerca de los referentes culturales emblemáticos de México.

Referencias

- COLL, C. (1989). Marco psicológico para el currículum escolar. En *Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*. Buenos Aires: Paidós.
- FRIEDLAND, G. *et al.* (2007). Educational Multimedia Systems. The past, the present, and a glimpse into the future. Ponencia presentada en EMME'07, Augsburg, Alemania.
- KLINGLER, C. Y G. BADILLO (2000). *Psicología cognitiva. Estrategias en la práctica docente*. México: McGraw Hill.
- INSTITUTO CERVANTES (2003). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación*. Madrid: Instituto Cervantes.
- _____ (2006). *Plan Curricular del Instituto Cervantes*. Madrid, Instituto Cervantes.
- PERIS, E. M. *et al.* (2008). *Diccionario de términos clave de ELE*. Madrid: Instituto Cervantes-SGEL.

- O'MALLEY, J. M. Y L. VALDEZ PIERCE (1996). *Authentic assessment for English language learning. Practical approaches for teachers*. Nueva York: Addison Wesley Publishing.
- VYGOTSKY, L. (1995). La educación de las formas superiores de la conducta. En *Obras escogidas*. Vol. 3. Madrid: Visor.
- WARAICH, A. (2007). Using narrative as a motivating device to teach Binary Arithmetic and Logic gates. Ponencia presentada en EMME'07, Augsburg, Alemania.