

Diseño y desarrollo de programas multimedia para el aprendizaje de idiomas

Hans Fraeters y Brigitte Schludermann
University of Hull, Reino Unido

1. [Introducción](#)
2. [Fundamentos](#)
 - 2.1. [Principios didácticos](#)
 - 2.2. [Marco común](#)
3. [Desarrollo](#)
 - 3.1. [Proceso de producción](#)
 - 3.2. [Guión](#)
 - 3.3. [Software](#)

1. Introducción

El objetivo central del proyecto *Small is Beautiful* (SIB) es promover la movilidad de estudiantes hacia los países de la Unión Europea (UE) donde se hablan las lenguas menos extendidas y enseñadas (*LWULT languages*) a través del desarrollo de un paquete multimedia de aprendizaje de idiomas. Éste ha sido diseñado para cubrir las destrezas idiomáticas, culturales y comunicativas básicas de cada uno de estos idiomas.

Las universidades e instituciones participantes son Kobenhavns Universitet (Dinamarca), The University of Jyväskylä (Finlandia), Insitute for Balkan Studies (Grecia), The University of Hull (Reino Unido, coordinador del proyecto), Università per Stranieri (Italia), Katholieke Universiteit Leuven (Bélgica), Haagse Hogeschool (Holanda), Stockholms Universitet (Suecia), Universitet I Bergen (Noruega), y The University of Reykjavik (Islandia). LINGUA financia este proyecto.

En esta presentación no sólo queremos presentar los primeros resultados del proyecto SIB, sino también la metodología en la que se basa su proceso de producción y que, brevemente, se puede resumir así: primero, establecer los principios didácticos; segundo, desarrollar el plan detallado del curso y el guión; tercero, construir la plataforma de *software*; y finalmente, desarrollar las diferentes versiones.

2. Fundamentos

2.1. Principios didácticos

Con el objetivo de elaborar un plan de trabajo común a todos los idiomas pertinentes, un equipo encargado de la parte didáctica dentro del consorcio SIB y encabezado por Maisa Martin (Universidad de Jyväskylä, Finlandia) estableció los principios didácticos sobre los que se basaría el curso.

Maisa Martin en su informe titulado *Sobre los modelos de conocimiento lingüístico y de adquisición de un segundo idioma y la creación de un programa de enseñanza multimedia* describe el enfoque SIB sobre el aprendizaje de idiomas a los demás socios del consorcio. A la hora de desarrollar un curso multimedia para el estudio independiente, las dos siguientes ideas tienen una gran importancia:

Nuestra visión de la adquisición de una lengua incluye rutas tanto implícitas como explícitas hacia el aprendizaje de habilidades y conocimientos lingüísticos, de manera que ambos métodos tengan cabida en el proceso de aprendizaje.

En nuestra opinión, la adquisición de una lengua no consiste en una progresión lineal de puntos específicos, sino que se trata más bien de un proceso de recopilación de material de forma bastante aleatoria que en cualquier momento puede ser asimilado y convertido gradualmente en destrezas idiomáticas útiles.

El informe termina con una serie de principios didácticos que podrían ser utilizados como directrices para el desarrollo de un marco común.

- El curso SIB debe aportar material abundante, comprensible y real para promover el aprendizaje implícito, oportunidades para el uso de estrategias deductivas, y explicaciones claras y concisas en el L1 para promover el aprendizaje explícito.
- Para que el aprendizaje implícito produzca beneficios, es necesario utilizar un método cíclico. La misma materia y los mismos elementos lingüísticos deben repetirse a lo largo del programa de formas diversas.
- Para el aprendizaje explícito el material idiomático debe dividirse en los siguientes campos: léxico, estructural, funcional y especializado.
- El hecho de que haya tantos idiomas objetivo y de apoyo impide la utilización de fenómenos lingüísticos contrastados.

- Ya que se desconoce el orden exacto de adquisición de un idioma, ya sea de manera universal o de forma específica, el estudiante debe tener libertad para descubrir su propia forma de aprender el nuevo idioma. También debería ser posible explorar el programa libremente y en cualquier momento.
- Para afrontar estilos diferentes de aprendizaje, se debe ofrecer orientación por medio de una ruta ideal de aprendizaje. Por otra parte, se debe proporcionar ayuda para hacer elecciones bien fundadas basadas en preferencias individuales.
- Los sentimientos y las motivaciones juegan un papel fundamental a la hora de aprender un idioma. Por lo tanto, el programa debe ser variado y entretenido, y debe incluir una manera de medir el progreso individual de cada estudiante.

2.2. Marco común

Utilizando como base los principios didácticos, se creó un marco común para todos los idiomas. El curso consta de cinco temas que se desarrollan en un ambiente académico y se relacionan con el mismo.

Los cinco temas son:

- Identidad
- Necesidades básicas
- Visitas a lugares
- Aspectos específicos de la vida académica
- Tiempo libre

Cada tema está dividido en cinco situaciones, y cada situación representa un nivel de dificultad. Las situaciones marcan la progresión dentro del mismo tema (algo propio del método cíclico: la misma materia se trata en distintos niveles del lenguaje) y funcionan como puntos de acceso a los temas (permitiendo así el estudio libre). En total, hay 25 situaciones.

Cada situación está compuesta de dos partes de aportación idiomática (tan reales como ha sido posible), las cuales forman parte de una historia multimedia, y de una serie de actividades (5 más o menos) centradas en el material lingüístico que aparece en distintas partes de la historia.

Aparte de los temas y de las situaciones que conforman los temas, los cuales son la arteria principal de la historia, se incluye un centro que suministra información y que consta de 7 secciones: vocabulario, gramática, gramática alternativa, funciones, cultura,

européismos y comunicación no verbal. Se puede entrar a cada sección directamente en cualquier momento. También es posible acceder a partes específicas del centro suministrador de información por medio de enlaces insertados en las situaciones.

Además, hay una unidad introductoria que contiene información básica sobre el idioma (alfabeto, ortografía, pronunciación, números y algunas funciones lingüísticas básicas) así como un test sobre estilos de aprendizaje.

3. Desarrollo

3.1. Proceso de Producción

Sin lugar a dudas, uno de los mayores desafíos del proyecto ha sido la formación de un proceso de producción claro y *bien engrasado*. Se diseñó un modelo por medio del cual los asesores del proyecto en las oficinas centrales desarrollaron una herramienta de *software* dedicada a SIB y un guión original y general. Los socios de los diferentes idiomas adaptaron el guión a su propia lengua y cultura y usaron la herramienta de *software* —el motor SIB— para crear su propia versión idiomática del programa. La producción de medios (audio, vídeo e imágenes) se lleva a cabo tanto en las oficinas centrales como en las locales, mientras que el diseño gráfico, el apoyo técnico y la coordinación de la producción se desarrolla de manera centralizada en la institución coordinadora (Universidad de Hull, Reino Unido).

3.2. Guión

Teniendo presentes los principios didácticos y el marco común se dedujeron las siguientes premisas para el guión.

- La estructura del programa SIB es no lineal (es decir, la exploración libre del mismo favorece el aprendizaje implícito), pero es necesario que siga una historia con el fin de mantener la motivación.
- El lenguaje utilizado debe resultar tan natural como sea posible.
- El guión se desarrollará en un ambiente académico pero a la vez tendrá que proveer abundante información general y cultural.
- El guión lo formarán 50 guiones cortos con un tamaño de dos páginas (dos minutos, aprox.). Es decir, dos guiones por situación.
- El presupuesto de producción impone restricciones de tipo financiero y también existen limitaciones técnicas (por ejemplo, el vídeo no podrá durar más de 30 minutos).
- El guión deberá acomodarse a todas las culturas y los

idiomas involucrados.

Con el fin de satisfacer toda estas necesidades, el guión original mostraba a dos estudiantes ficticios estableciendo una *estación multimedia en el campus*. Para cada situación del curso, ellos preparan un reportaje de vídeo, un relato radiofónico o un sitio web sobre el país en el que viven o la cultura académica del mismo. En sus reportajes utilizan lenguaje auténtico o semi-auténtico. Además, en cada situación aparece la historia completamente ficticia de los dos estudiantes —¡con personalidades opuestas!— dirigiendo su propia estación multimedia y preparando los reportajes.

Cada situación es independiente y está basada en un argumento diminuto, permitiendo de esta forma la exploración libre. Al mismo tiempo, se desarrolla un argumento global que sirve de ruta ideal de aprendizaje.

3.3. Software

El proyecto SIB presentó algunos problemas interesantes en lo referente a la ingeniería de *software*. Se necesitaba una herramienta de *software* que cumpliera los siguientes requisitos:

- Manejar una estrategia de aprendizaje que permitiera la libre exploración y tuviera una estructura no lineal, y que a la vez guiara el aprendizaje.
- Encargarse simultáneamente de un aprendizaje implícito y explícito, tal y como imponían los principios didácticos.
- Soportar un marco común —pero con la suficiente variación para hacer frente a las diferentes necesidades del griego y del finlandés, por ejemplo—.
- Ser utilizada por un grupo diverso de expertos del lenguaje con poca o ninguna preparación formal en informática.

Era obvio que ninguna herramienta de autoría existente en aquel momento cumplía todos estos criterios —especialmente el último, el cual parecía ser esencialmente un problema del lenguaje—. De hecho, al tener que aprender un idioma y sobrevivir en una *cultura extranjera* (en este caso la informática), los socios de SIB tuvieron que enfrentarse con un problema bastante similar al que tendrían sus estudiantes objetivo.

Para solucionar este problema se desarrolló una herramienta de *software* original, el *Motor Small Is Beautiful*. Tal herramienta puede considerarse como un sistema de autoría nuevo. Está ideado para resolver las necesidades de los lingüistas en general, y las necesidades del proyecto SIB en particular. Su desarrollo resultó económico gracias a la utilización de un «Sistema Rápido y Especializado de Desarrollo de Aplicaciones de 4.^a Generación»

llamado *Borland Delphi 4*.

Centro Virtual Cervantes

© Instituto Cervantes (España), 2000-2003. Reservados todos los derechos.