CARMEN CABOT
PETER BREW
Departamento de Español y Estudios Latinoamericanos
Universidad de Nueva Gales del Sur
Sydney
Australia

La aplicación de Hypercard en la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera: La experiencia en el diseño de un programa humanista

En la Universidad de Nueva Gales del Sur (Sydney) Australia este año nos hemos embarcado en el diseño de un programa para la práctica del español como lengua extranjera. Lo hemos llamado *BUSCA* porque ha sido para nosotros una exploración de los principios que creemos que deben aplicarse a los programas de Aprendizaje de Lenguas Asistida por Ordenador (Computer Assisted Language Learning) y más importante porque los estudiantes adquieren conocimientos utilizando el castellano como lengua extranjera.

BUSCA es una colección de textos, ejercicios y herramientas para el desarrollo de las destrezas lectoras, gramaticales y estrategias de aprendizaje. El software ha sido preparado utilizando Hypercard en ordenadores Macintosh para estudiantes intermedios de español y está diseñado con la idea de ser integrado en nuestro curso universitario, donde los conceptos del lenguaje han sido previamente introducidos en la clase.

BUSCA consiste en el empleo de textos auténticos sobre cultura hispánica (extraídos de la Web) una serie de ejercicios léxicos, morfológicos y sintácticos relacionados con los textos y una serie de herramientas fundamentales de ayuda para el estudiante: concordancia, diccionario, notas gramaticales y material visual. Se ha puesto un considerable esfuerzo en que los ejercicios satisfagan nuestros objetivos pedagógicos y al mismo tiempo el programa ofrezca al estudiante suficientes enlaces de hypertexto para no forzarlo a seguir una linealidad ni en la lectura de los textos ni en la realización de los ejercicios.

Para asegurar una consistencia teórica al programa *BUSCA* hemos utilizado el marco metodológico para el desarrollo de programas de Aprendizaje de Lenguas Asistida por Ordenador sugerida por Hubbard. Este marco metodológico describe cualquier proyecto de Aprendizaje de Lenguas Asistida por Ordenador en tres parámetros organizativos: Acercamiento, Diseño y Procedimiento.

Acercamiento

En el acercamiento hemos considerado los preceptos sobre la naturaleza de la lengua y el aprendizaje de ésta, nuestro acercamiento con respecto a la enseñanza del español como lengua extranjera, el papel que vemos que debe jugar el ordenador como sistema de entrega de conocimientos y finalmente el criterio de diseño del programa.

BUSCA está basado en la creencia de que la función de la lengua es comunicar y que las estructuras de un discurso son las unidades fundamentales del lenguaje y la gramática debe ser tratada con referencia al significado y a factores sociales.

Uno de nuestros supuestos fundamentales sobre el aprendizaje de la lengua está basado en Humanismo. Humanismo en el Aprendizaje de Lenguas Asistida por Ordenador significa que el programa permita al estudiante que sea él el que dirija su propio aprendizaje explorando la base de datos de información lingüística y motivado por sus propios intereses. Para ello, hemos tratado de que *BUSCA* sea una herramienta versátil, una ayuda para el aprendizaje y un informante de la lengua. *BUSCA* permite al estudiante manipular la base de datos de información lingüística que contiene textos para leer, seis actividades para cada texto, y buscar ayuda cuando la necesite. Esta ayuda está presentada a través de un programa de concordancia en donde el aprendiente puede ver palabras en contexto, un diccionario, una sección de notas gramaticales y una selección de información visual y de recursos en el Internet.

Consistente con este acercamiento humanista creemos que al aprendiente se le debe exponer a la lengua y no dictarle las reglas y como dice Krashen el estudiante adquirirá competencia gramatical si se le expone a un input de lenguaje comprensible, interesante y relevante.

Vemos al ordenador como una herramienta que permita al estudiante explorar y escoger a su propio paso, como una enciclopedia de información cultural y un informante en la lengua que el aprendiente está estudiando. *BUSCA* trata de utilizar las ventajas que los ordenadores ofrecen hoy día, es decir, la capacidad de autocorección y combinación de diferente media, movilidad dentro del programa, libertad en la selección de temas y flexibilidad en los ejercicios, etc.

El criterio seguido en el diseño de *BUSCA* se puede resumir en estos cuatro puntos:

. dar práctica lingüística contextualizada en un discurso con coherencia. Presentando textos auténticos como un fragmento de discurso.

. proporcionar variedad de ayuda (Concordancia/Diccionario/Notas gramaticales/Información Visual) que permita a los estudiantes entender los textos y corregir sus respuestas en los ejercicios.

. proporcionar ejercicios que no dependan de una sucesión lineal. Esto significa que aunque en principio los ejercicios están preparados en base a los textos, permitir al estudiante conectar con otros textos y actividades si lo desea.

. ser muy permisivo cuando el estudiante entra información escrita, esto significa aceptar una amplia variedad de input: los acentos, las mayúsculas son aceptadas y automáticamente corregidas por el ordenador.

Diseño

En el diseño hemos considerado el contexto en el que *BUSCA* va a ser utilizado, los contenidos, el estilo de aprendizaje y el tipo y la variedad de actividades para este aprendizaje.

BUSCA está diseñado para estudiantes de Español como Lengua Extranjera a nivel de post principiantes e intermedios con unos mínimos conocimientos de cómo utilizar un ordenador. Está pensado para ser integrado en el curso de segundo año en nuestra universidad en donde la edad de los estudiantes oscila entre 19 y 23 años.

Consistentes en nuestro acercamiento humanista, creemos que es fundamental seleccionar textos que satisfagan los intereses de nuestros estudiantes y al mismo tiempo sean cultural y visualmente interesantes. Estos textos incluyen temas relacionados con la música, el cine, las fiestas, el arte, las tradiciones y la organización social. El contenido de estos temas proviene fundamentalmente de la Telaraña Mundial (WWW) el país electrónico, el periódico, Tecla (una revista electrónica publicada por Birbeck College, Universidad de Londres) así como material visual extraído de revistas publicadas en papel.

La gran parte de las actividades se realizan en torno a un texto que el estudiante desea entender llevado por su propio interés en el tema. Es nuestra intención que el software sea un programa de aprendizaje colaborativo, es decir, un programa en el que el aprendiente sea iniciador y descubridor y no un respondiente. Podemos decir con ello que el estilo de aprendizaje que queremos de *BUSCA* no está basado en la instrucción ya que uno de nuestros objetivos es animar a los estudiantes a aprender por sí mismos.

Las actividades que el aprendiente realiza son de comprensión y experimentales. En actividades experimentales el estudiante aprende la lengua realizando una acción. Esto significa que el estudiante inicia una lectura u otro tipo de aprendizaje sobre aspectos lingüísticos para completar un ejercicio. Estos ejercicios están relacionados con aspectos léxicos, morfológicos o sintácticos del texto y al mismo tiempo están preparados con la intención de crear la necesidad de buscar más información.

Procedimiento

Esta sección describe la implementación en términos de presentación del programa, actividades específicas y técnicas de feedback.

BUSCA está compuesto de una serie de ventanas. Cada ventana es un hypercard stack distinto. Esta facilidad permite al estudiante moverse y al mismo tiempo mantener el foco de la lectura. Otra característica de *BUSCA* es la consistencia en la presentación de las ventanas y los símbolos.

La ventana principal de acceso a las otras ventanas. Desde ella el estudiante puede tener acceso a las herramientas de ayuda: el diccionario, la concordancia y el material visual o seleccionar uno de los ejercicios.

El diccionario siempre marcado con el símbolo de la lupa y en color rojo y el estudiante no sólo puede abrir el diccionario apretando ese botón, sino también apretando una palabra en el texto. Lo mismo ocurre con el material visual, siempre señalizado en verde y con el símbolo de un lápiz. El estudiante puede también tener acceso al material visual apretando las palabras subrayadas en el texto. En este caso el estudiante apretando la palabra Valencia en el texto puede situar la ciudad en el mapa de España y seguir con la lectura.

Como las otras herramientas la concordancia está en otra ventana que el estudiante puede abrir o cerrar a su conveniencia. El texto es auténtico y está extraído de corpora oral disponible en la Web. Cada página es un discurso oral con un título que sitúa al estudiante en el contexto. La concordancia tiene un menú de construcciones gramaticales (verbos, preposiciones, subjuntivo) que permite un uso significativo del corpus y luego tiene un index con distintos verbos que el estudiante al seleccionar puede observarlo en todas sus formas morfológicas.

Finalmente los otros botones azules de la página central de un texto llevan a los ejercicios, que también están en ventanas separadas para permitir movilidad al estudiante.

La primera actividad está diseñada para ayudar al estudiante a la comprensión del texto. Estas actividades están presentadas normalmente de forma que el estudiante tiene que escribir la respuesta en forma de palabra, frase u oración. En este tipo de actividades *BUSCA* es muy permisivo, aceptado variedad de respuestas y autocorrigiendo los acentos. Los otros ejercicios se enfocan en la observación y práctica de estructuras gramaticales en el texto, estos ejercicios pueden estar relacionados con aspectos léxicos, morfológicos o sintácticos. Están presentados en formas distintas: completar espacios, selección múltiple, unir frases, u ordenar un texto. Las formas de feedback varían de un ejercicio a otro. La ventana de ejercicios tiene los mismos botones de ayuda que la página central más el de las notas gramaticales y otros botones en forma de bombilla de ayuda contextualizada. En este ejercicio de selección múltiple relacionado con aspectos léxicos del texto, la selección de la respuesta incorrecta en lugar de penalizar al estudiante. *BUSCA* da su significado. Los ejercicios relacionados con aspectos morfológicos y sintácticos animan a los estudiantes a utilizar sus conocimientos sobre la lengua y explorar los recursos que *BUSCA* ofrece, especialmente la concordancia y las notas gramaticales para completar la actividad. Por ejemplo, en este ejercicio al estudiante se le presenta un texto auténtico sobre la ciudad de Valencia en el que se han omitido los verbos *ser/estar*. El estudiante tiene que completar los espacios con el tiempo y la persona correcta del verbo SER o ESTAR. En la concordancia el estudiante puede ver ejemplos del elemento gramatical en contexto (en este caso el verbo ser) analizar los ejemplos, formular una hipótesis y probarla en el ejercicio. Las notas gramaticales contienen explicaciones gramaticales del uso de verbos, preposiciones y modos de ayudar a estudiantes con estrategias de aprendizaje deductivas. Por último y para que *BUSCA* pueda ser integrado en el curso, uno de los ejercicios anima al aprendiente a buscar más información (*BUSCA* provee direcciones de la Telaraña Mundial (WWW)) y a preparar una presentación sobre el tema en la clase.