



Actualización de material audiovisual para la enseñanza de ELE (español como lengua extranjera)

Updating of audiovisual material for SFL teaching (Spanish as a foreign language)

Lucy Mayerly Umaña Cifuentes*

Resumen

Este artículo reporta el proceso de edición de un material audiovisual para la enseñanza del español como lengua extranjera (ELE), que surgió principalmente de la experiencia, la intuición y la incursión en el campo del diseño de material y que, a la luz de la autoevaluación, la literatura y las opiniones de expertos, arrojó desaciertos que se buscaron mejorar en una nueva propuesta de material.

Dicha mejoría resulta de un ejercicio organizado de observación y autorreflexión, que se nutre además de las opiniones de expertos en las áreas de la lingüística, la pedagogía de ELE y del diseño audiovisual, así como de los criterios pedagógicos, lingüísticos y audiovisuales que se deben tener en cuenta al momento de diseñar materiales audiovisuales con fines pedagógicos.

Se busca rescatar, por un lado, el valor de los materiales didácticos creados por los maestros desde la experiencia, pero también desde la formación, la planeación consciente y el trabajo interdisciplinar; y por el otro, el proceso de reflexión constante que nos permite comprender, explicar e intervenir nuestra práctica docente.

Finalmente, el resultado de este ejercicio investigativo contribuye a incrementar el acervo de materiales disponibles para la enseñanza y el aprendizaje de esta lengua, contextualizados en la variedad lingüística y cultural colombiana.

Palabras clave: material audiovisual, evaluación de material audiovisual, diseño de material audiovisual, heurística, reflexión docente

Abstract

This article reports the editing process of an audiovisual material for teaching Spanish as a foreign language (SFL), which arose mainly from experience, intuition and incursion in the field of material design. In the light of self-assessment, literature and the opinions of experts, it showed mistakes that pretend to be improved in a new material proposal.

*

Magíster en lingüística aplicada del español como lengua extranjera de la Pontificia Universidad Javeriana. Cursó su último semestre, con el programa Erasmus, en la Maestría de Didáctica de las Lenguas y del Francés como Lengua Extranjera, en la Universidad de Poitiers, Francia. Cuenta con amplia experiencia en el campo de la enseñanza de las lenguas extranjeras, la traducción y el diseño de materiales. Actualmente se desempeña como docente del programa de Español para Extranjeros de la Pontificia Universidad Javeriana-Cali, donde además ha participado en el diseño curricular y el diseño de materiales didácticos para esta lengua. Correo institucional: lucy.umana@javerianacali.edu.co

This improvement results from an organized exercise of observation and self-reflection, which was also nourished by the opinions of experts in the areas of linguistics, pedagogy and audiovisual design, as well as the pedagogical, linguistic and audiovisual criteria that must be taken into account when designing audiovisual materials for educational purposes.

This research seeks to rescue, on one hand, the value of teaching materials created by teachers from experience, but also from training, conscious planning and interdisciplinary work; and on the other, the process of constant reflection that allows us to understand, explain and intervene our teaching practice.

Finally, the product resulting from this investigative exercise contributes to increasing the stock of materials available for teaching and learning this language, contextualized in the Colombian (cultural and linguistic) variety.

Keywords: audiovisual material, evaluation of audiovisual material, design of audiovisual material, heuristics, teacher thinking and reflection

Introducción

Según el último informe *El español: una lengua viva*, que publica anualmente el Instituto Cervantes con datos relevantes sobre el tema, se calcula que en el año 2021 más de 24 millones de personas estudiaron ELE y las previsiones estiman que este dato va a aumentar paulatinamente en los próximos años. Entre las razones que despiertan el interés por esta lengua, según el informe, se encuentran su papel como activo económico, su presencia en las plataformas digitales y en los ámbitos científicos y culturales.

La aparición y expansión de nuevas tecnologías de la información y la comunicación, así como la pandemia generada por el COVID-19, han hecho que los contextos de aprendizaje y enseñanza se amplíen a la virtualidad y no se restrinjan solamente al ámbito presencial, situación que ha generado nuevos retos para los maestros, las instituciones educativas, las editoriales y demás actores que participan en la elaboración y aplicación de los recursos y materiales para la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación de las lenguas extranjeras. Se hace necesario entonces crear nuevos recursos, o modificar y actualizar los ya existentes, para que se ajusten a las nuevas necesidades, intereses y desafíos de la educación.

Un hecho problemático detectado alrededor del tema de los materiales didácticos usados para la enseñanza de ELE en nuestro país es la predominancia del formato impreso. Así lo constata un estudio

realizado por García *et al.* (2011) sobre los materiales didácticos usados en diferentes instituciones colombianas que enseñan ELE. Este estudio pudo comprobar que “hay un predominio por el libro de texto y en especial, por aquellos producidos en España por editoriales españolas reconocidas y especializadas en la enseñanza del español desde una perspectiva peninsular” (p. 4). Lo anterior nos permite interpretar que la creación de materiales audiovisuales para la enseñanza del español sigue siendo un área poco explotada por las editoriales y maestros de ELE, y adicionalmente, que la enseñanza del español sigue siendo liderada por la variedad cultural y lingüística de España.

Hoy en día hay muchas maneras de aprender y de enseñar, gracias a las nuevas tecnologías; sin embargo, por diversas razones, muchos maestros siguen haciendo uso exclusivo del libro de texto.

Según encuestas realizadas por los mismos autores, el libro de texto es seguido por el material multimedia y por las guías diseñadas por profesores en cada institución. Esto nos permite resaltar, por un lado, la importancia que ven los maestros de complementar el material impreso dentro del aula con materiales multimedia que combinen texto, imagen y sonido (como los videos), y por otro, la exigencia que perciben de crear material extra que responda a las necesidades específicas de sus estudiantes y que además se ajuste al contexto donde se está enseñando la lengua.

Sin embargo, al igual que ocurre con otros recursos usados para la enseñanza de una segunda lengua, el video en sí mismo no garantiza un aprendizaje efectivo. Depende del maestro hacer una selección idónea del material que quiere presentar a sus alumnos, de acuerdo con sus necesidades y objetivos de clase y de la explotación pedagógica y didáctica que haga a partir del mismo. Esto nos conduce al siguiente hecho problemático: la selección apropiada de material audiovisual para la enseñanza de ELE.

No se debe “confundir el empleo de las nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza de ELE con la calidad de los materiales mismos, pues muchos de los materiales que se encuentran en internet son de dudosa calidad” (Nomdedeu, 2008, p. 4). Como consecuencia, se debe ser cuidadoso en la elección de un material audiovisual apropiado, en términos técnicos y de contenidos, a la hora de presentarlo a los estudiantes. Si se tienen en cuenta la cantidad de sitios y recursos disponibles en internet, la tarea de selección de material audiovisual puede resultar abrumadora. Según lo constata Nomdedeu (2008), “internet puede llegar a convertirse no en una herramienta para ahorrar tiempo y trabajo, sino en una maraña desorganizada si no se

logra seleccionar y organizar de manera adecuada los recursos y contenidos que allí se encuentran” (p. 5).

Estas dificultades en la búsqueda y selección de materiales, sumada a otras motivaciones y necesidades específicas, impulsan y alienan a los maestros a crear y diseñar su propio material. De allí surge el tercer y último hecho problemático de esta investigación, y es que la creación de material propio puede resultar provechosa en algunos casos, pero en muchos otros infructuosa, como consecuencia de la poca preparación, experiencia y sustento teórico de los maestros para diseñar tales materiales. Al respecto, Jackson y Quintana (2017) consideran que en ocasiones los elementos didácticos que tenemos a la mano no cumplen con los requisitos deseados, y en casos muy específicos los maestros se ven obligados a elaborar materiales que den respuesta a las necesidades de los estudiantes. No obstante, según lo constatan los mismos autores, diseñar material propio, para cubrir necesidades que de otro modo no se cubrirían, con escasa experiencia y formación, trae como consecuencia la creación de instrumentos que resultan de poca utilidad tanto para maestros como para alumnos.

El material audiovisual es una buena opción para llevar al aula la realidad de la lengua y su cultura, pues en un video todo se muestra más real y verídico. “Este tipo de recurso puede ser el puente de unión ideal entre el aprendizaje tradicional en el aula y el momento de la práctica real, en vivo, en territorios de habla hispana” (Brandimonte, 2003, p. 871).

En la práctica de mi labor docente, con frecuencia encuentro dificultad para seleccionar en la red material audiovisual que se ajuste tanto a las necesidades, gustos e intereses de los estudiantes, como a los míos propios. Por tal motivo, tomé la decisión de crear un material audiovisual animado, pensado para un grupo de tres estudiantes de origen asiático que aprendían español en Colombia y tenían un nivel de usuario básico de la lengua, es decir, estudiantes entre un nivel A1 (acceso) y A2 (plataforma) según el Marco común europeo de referencia para las lenguas (MCER en adelante).

Este trabajo investigativo busca plasmar un proceso de actualización en torno a dicho material, pues a pesar de que su proceso de creación partiera de la experiencia docente, de conocimientos previos en las áreas de la pedagogía y la lingüística, y del deseo de incursionar en el campo del diseño de material, no siguió ningún principio ni metodología específica. Fue un material que resultó más de una elaboración de ideas a partir de la intuición que de la planificación.

A partir de un proceso de reflexión, se buscó analizar y evaluar dicho material de manera consciente y crítica, para así detectar aspectos que requerían ser revisados y, desde una posición suficientemente informada, mejorarlos en una nueva propuesta que respondiera efectivamente a las necesidades que lo motivaron.

El resultado en un formato audiovisual animado, con sólidos sustentos teóricos a nivel lingüístico, pedagógico y audiovisual, y con situaciones que reflejan la cultura y la variedad del español hablado en Colombia, resulta a la vez actual, interesante, atractivo, motivante y útil para maestros y alumnos que buscan ampliar los recursos a su disposición para la enseñanza-aprendizaje de esta lengua en nuestro país.

En cuanto al proceso de introspección que motivó la edición del material, es importante reflexionar en torno a nuestro quehacer docente, para comprender limitaciones e identificar desaciertos de los cuales se puede partir, no solo para mejorarlos, sino para innovar, crear y transformar nuestra práctica pedagógica. Un proceso constante de introspección y autoevaluación nos permite como maestros hacer un aporte a la construcción de saberes, destrezas, conocimientos y valores al contexto de enseñanza-aprendizaje en el que diariamente nos desenvolvemos.

Antecedentes

Para comprobar la pertinencia de esta investigación, se realizó una búsqueda de estudios sobre el diseño de material audiovisual con fines didácticos en el campo de la enseñanza y el aprendizaje de ELE en Colombia y en el mundo. Los trabajos encontrados se enfocan principalmente en la naturaleza del material audiovisual, en los beneficios que aporta a la enseñanza y al aprendizaje de las lenguas extranjeras, en su selección y aplicación en la clase de ELE, en su explotación didáctica en el aula, y en menor medida en los criterios para su diseño y producción.

Uno de los trabajos investigativos encontrados que resultó de gran relevancia para la actualización del material audiovisual fue el de Cañadillas (2012). Allí el autor desarrolla temas como la naturaleza del material audiovisual y su importancia como elemento didáctico en el aula de ELE, pero también una propuesta didáctica para la producción de dicho material. Este apartado presenta criterios importantes de las etapas del proceso creativo que se deben tener en cuenta para su realización, tales como la escritura del guion, las herramientas técnicas y la selección de contenidos, entre otras.

El trabajo también desarrolla los criterios y las fases más importantes que se deben tener en cuenta al momento de elaborar material audiovisual destinado a la enseñanza y el aprendizaje de ELE, lo cual, como lo afirma el autor, es un campo que cuenta con poca presencia.

Por su parte, la profesora Laksfoss (2008) comparte en su investigación las experiencias que ha tenido con el uso de este tipo de materiales en sus clases en Noruega. La autora presenta sus reflexiones en cuanto al uso de cortos en el aula, los beneficios que aportan estos materiales en el proceso de aprendizaje y cómo inciden de manera positiva en factores como la motivación, el interés y la participación activa de los alumnos.

El documento presenta la siguiente clasificación del material audiovisual: videos creados por nativos para nativos (cine, televisión, noticieros, etc.); situaciones filmadas por el profesor, muchas veces con sus estudiantes como protagonistas; y en tercer lugar está el material fabricado por los propios alumnos. El estudio presenta ejemplos para cada una de las categorías.

La autora afirma que cuando los alumnos hacen sus propios cortos, o cuando los profesores filman a sus alumnos, el enfoque está en el alumno y en su aprendizaje; adicionalmente, este ejercicio de creación audiovisual en clase, aparte de fomentar el interés y el gusto por la lengua meta y ayudar a distender el contexto pedagógico, es una manera de involucrar a estudiantes que pertenecen a una nueva generación más tecnológica y con nuevos estilos de aprendizaje.

Aunque resalta en su mayoría las ventajas de la producción propia del material, el artículo también reconoce las dificultades que se pueden presentar, dada la necesidad de aprender a manejar herramientas como la cámara, al igual que programas multimedia como Movie-maker y otros programas de edición.

Esta investigación resulta pertinente, pues resalta la importancia, por un lado, del uso de material audiovisual en el aula de ELE, y por otro, de la producción de este tipo de recursos por parte de los maestros.

Finalmente, Mecías y Rodríguez (2009) proporcionan información relevante sobre la naturaleza, clasificación y explotación de los materiales didácticos en el aula de ELE, además de que elaboran una completa propuesta de diseño de actividades comunicativas para su explotación didáctica en el aula.

Esto resulta de gran relevancia para esta investigación, pues la guía que desarrollan las autoras con actividades a partir de material audio-

visual será el insumo para la propuesta de explotación didáctica del nuevo material que se busca desarrollar en este trabajo investigativo.

El video original y su proceso de evaluación

El video original, un cortometraje animado, fue pensado para un grupo de estudiantes que aprendían el español en Colombia y tenían un nivel de usuario básico de la lengua. Los estudiantes compartían el gusto por la tecnología y por aprender un español más aterrizado al contexto colombiano en el que diariamente se desenvolvían.

Se eligió el cortometraje, pues su brevedad permite que no se convierta en el único material que se usa en la clase. La animación, por su parte, no requiere de actores, locaciones, ni del uso de equipos especiales de grabación; existen plataformas en línea para crear videos a partir de una biblioteca con elementos pre-animados que incluyen personajes, acciones, plantillas, accesorios, cuadros de texto, pistas de música y efectos de sonido, entre otros, lo que permite realizar un trabajo que no implica dibujar ni diseñar todo desde cero. Adicionalmente, la animación es producto de las nuevas tecnologías y es un formato que divierte por sí mismo, lo que genera mayor interés en los estudiantes.

El video se llama “Mi primer día de clases” y fue creado con la herramienta GoAnimate. Tiene una duración de un minuto y medio y desarrolla contenidos funcionales como: dirigirse a alguien, dar y pedir información, responder a una presentación, expresar gustos y responder a una invitación; y contenidos léxicos como: los saludos, la presentación personal, la comida y los números. La historia se desarrolla en una universidad de Bogotá y es protagonizada por una estudiante extranjera y dos estudiantes colombianos. Los personajes se conocen a la salida de sus clases, y mientras comparten un almuerzo en la cafetería, los estudiantes colombianos ofrecen a la estudiante extranjera mostrarle su cultura y su ciudad. Los contenidos lingüísticos y funcionales se eligieron de la tabla de contenido del material impreso que guiaba las clases, y la creación de los personajes y la escritura del guion fueron labor propia.

La actividad de comprensión que se hizo en el momento de post visualización consistió en recordar información del video, como el nombre de los personajes, su nacionalidad, su ocupación, los alimentos que pidieron en la cafetería y el total de la cuenta, entre otros.

A partir de la observación se recolectó información sobre las impresiones y el efecto que tuvo el material en los estudiantes: aunque

valoraron el formato y se identificaron con la situación y los personajes, no reconocieron con claridad el tema que se buscaba reforzar, no recordaron en detalle la información necesaria para responder a las preguntas de comprensión y a nivel visual manifestaron que el video era algo borroso.

En una segunda etapa, el material fue valorado por tres expertos en las áreas de la lingüística y la pedagogía de ELE y del diseño audiovisual. Para dicha actividad se tomó como base la guía de evaluación de material didáctico audiovisual creada por Guerra y Ueda (2013), que consta de cuatro partes: fundamentos lingüísticos; guion y puesta en escena; producción; realización y postproducción.

La evaluación arrojó falencias y desaciertos, que comprobaron las dificultades detectadas en la etapa de observación, así como información nueva y relevante para tener en cuenta en la nueva propuesta de material.

Entre las falencias encontradas destacan: la selección y delimitación de los contenidos y objetivos de aprendizaje, la ausencia de contenidos culturales, el uso de una sola variedad del español, la estructura del guion, la ausencia de actividades de explotación pedagógica, y a nivel técnico, una imagen borrosa y movimientos poco naturales de los personajes. Todo ello generó dificultad para reconocerlo como un material didáctico.

Sin embargo, a pesar del gran número de desaciertos encontrados, esta evaluación de expertos también arrojó aciertos, dentro de los que destacan el valor de la iniciativa docente, el formato del material, la elección de los personajes y el contexto en el que se desarrolla la historia.

A continuación, se muestra la manera en la que se buscó dar respuesta desde la literatura a los desaciertos encontrados en la etapa de observación y de evaluación por parte de los expertos.

El proceso de edición

Iniciando con los contenidos, que son el soporte desde el cual se podrán cubrir los objetivos, Villalustre y del Moral (2014) afirman que la selección del contenido puede realizarse siguiendo estos criterios: los intereses personales del diseñador, la novedad informativa, el valor estético o artístico, y el más importante, el interés formativo.

Para elegir los contenidos de aprendizaje de la nueva propuesta de material, se parte de los temas principales que se desarrollan en el video original: los saludos, la presentación personal y la situación

de compra, los cuales surgieron en su momento por interés personal del diseñador.

El tema elegido para la nueva propuesta es la situación de compra, pues es un tema atractivo y motivante (interés personal del diseñador) con el que además se pueden desarrollar muchos contenidos a nivel lingüístico y cultural (interés formativo).

Una vez se tiene el tema que se busca desarrollar, se consulta la lista de nociones específicas del nivel umbral (Van Ek & Trim, 1990) para determinar temas y subtemas que de allí se pueden derivar: compras, precios, dinero, transacciones, comidas, bebidas, etc.

Para establecer los contenidos de aprendizaje en relación con el nivel de lengua de los estudiantes, se consultó el Plan Curricular del Instituto Cervantes (PCIC) y el MCER para el nivel A2. Los contenidos que surgieron a partir de esta consulta se dividen en cuatro categorías: léxico, como las frutas, los números, los pesos y las medidas, las expresiones para vender y comprar y el vocabulario relacionado con la preparación de recetas; funcionales, como expresar gustos y preferencias, preguntar por el precio de un producto, pedir y comprar algo y expresar acuerdo o desacuerdo; gramaticales, como el presente del indicativo (verbos irregulares), los verbos gustar y preferir y los adverbios de cantidad; y finalmente, como contenido cultural, se eligen el salpicón, como una preparación típica colombiana a base de frutas, y la plaza de mercado de Paloquemao, como un lugar tradicional para comprar, probar y regatear alimentos en la ciudad de Bogotá.

Con la delimitación del tema y de los contenidos, se establecen los objetivos de aprendizaje, que buscan que el alumno se familiarice con el vocabulario de las frutas, aprenda expresiones idiomáticas que se usan en el contexto de la compra, la venta y el regateo de productos en una plaza de mercado, y que además pueda contrastar tradiciones culturales entre su país de origen y Colombia.

En relación con el acento, que es uno de los criterios que se busca mejorar en la nueva propuesta de material, Mora *et al.* (2004) presentan una clasificación dialectal del español hablado en Colombia. La propuesta presenta dos grandes superdialectos: el costeño y el andino o central. El superdialecto costeño está compuesto por los dialectos costeño caribe y costeño pacífico. Dentro del superdialecto andino o central están los dialectos andino oriental y andino occidental, que a su vez se dividen en varios subdialectos. Esta propuesta dialectal fue tomada en cuenta al momento de escribir el guion y de crear los personajes secundarios, con el fin de aportar mayor diversidad al tema dialectal y cultural que se busca desarrollar en el video.

En cuanto a la estructura del guion, sigue una estructura lineal básica: principio, medio y fin (Álvarez, 2017). El principio es también conocido como el planteamiento, ya que es aquí donde la historia y los personajes son presentados. Al cierre de esta parte se encuentra el nudo de la trama. Esto es un incidente, un acontecimiento que hace que la historia tome dirección. Este giro se desarrolla en la parte media del relato. Por último, se escribe un final con fuerza, que resuelva la historia y la complete.

En la nueva propuesta de material, el factor detonante de la trama es el salpicón, bebida típica colombiana a base de frutas que impulsa a los personajes a visitar un mercado tradicional colombiano para comprar los ingredientes necesarios para prepararlo. Allí conocen la gran variedad de frutas con la que cuenta nuestro país y la manera como se compra y se vende en un mercado tradicional en Colombia. La historia comienza con una breve introducción de los personajes y la forma en la que se conocen; la parte media desarrolla su encuentro en la cafetería, una conversación alrededor del salpicón y una visita a la plaza de mercado de Paloquemao, donde compran y regatean las frutas que necesitan; la parte final cierra la historia con los personajes preparando la bebida.

En relación con la ausencia de actividades de explotación pedagógica en el video original, Bustos (como se citó en Mecías y Rodríguez, 2009, p. 3) nos recuerda que “para alcanzar el máximo aprovechamiento de un material didáctico debemos manejar la perspectiva de su finalidad en nuestra clase (¿para qué?) y la configuración misma de la actividad (¿cómo?)”.

El recurso audiovisual en sí mismo no garantiza un aprendizaje. Proyectar un video en clase sin pensar en el objetivo que se busca alcanzar y sin desarrollar actividades en torno a lo que se presenta, puede resultar una actividad amena y divertida, pero no aporta al proceso de enseñanza-aprendizaje. Una de las falencias del material “Mi primer día de clases” fue la ausencia de una guía didáctica que facilitara su aplicación y que permitiera a los estudiantes “hacer algo” con la información que recibían. Por esta razón, este apartado presenta bases teóricas que resaltan la importancia del diseño de actividades pedagógicas en torno a la proyección de un video en clase, así como las etapas y las pautas que se deben tener en cuenta al momento de diseñarlas.

Se deben considerar tres momentos fundamentales para la proyección de un material audiovisual en clase: previsualización, visualización y postvisualización. Según Mecías y Rodríguez (2009), estas son etapas

que repetimos con otros tipos de material de clase como las lecturas o los audios. La importancia de dividir el trabajo en estos tres momentos es, según las autoras, “definir los objetivos de la visualización, tener claro el ‘para qué’, pues ese objetivo nos dará la pauta de las actividades previas y de las de post visualización” (p. 8).

La fase de previsualización y el apoyo de otros elementos son factores indispensables para contextualizar y sensibilizar a los estudiantes. Hay que asegurarse de que estos tengan un conocimiento previo del tema y que se preparen para lo que van a ver. Para lograrlo, se proponen en esta etapa actividades de conocimiento del tema, de expectativas y de hipótesis del contenido.

La segunda etapa es la de visualización, en la que los estudiantes ven el video con un propósito en mente y no se limitan simplemente a ser observadores pasivos. Mecías y Rodríguez (2009) dividen esta etapa en tres partes: a) audición general (el objetivo de este estadio es que los alumnos realicen una comprensión global del video); b) audición de respuesta a la actividad (pueden ser actividades de selección múltiple, de transcripción, de registro, de ampliación, de respuesta abierta, de predicción, de falso y verdadero, etc.); y c) audición de comprobación de la tarea y evaluación. En esta última parte se pueden tener en cuenta las siguientes preguntas: ¿Ha podido todo el mundo hacerla bien? ¿Es necesaria una nueva audición? ¿Pueden comprobar cómo ciertas estrategias y destrezas les ayudaron a realizarla?

La última etapa de la visualización corresponde a las actividades de postvisualización, o como las denominan Mecías y Rodríguez (2009), actividades derivadas, en la fase de producción. En este estadio las autoras sugieren: actividades de expresión oral; actividades de expresión escrita; actividades de comprensión lectora; selección de vocabulario según los propios intereses; deducción de reglas gramaticales; práctica de contenidos gramaticales; reflexión sobre fenómenos gramaticales, etc.

Las autoras presentan una guía para la elaboración de actividades a partir de la proyección de un video en clase, la cual se tomó como modelo para desarrollar las prácticas que acompañan la edición del material.

Por último, para mejorar las falencias detectadas a nivel técnico, se buscó el apoyo de profesionales en diferentes áreas. Inicialmente, fue indispensable la ayuda de un comunicador audiovisual encargado del diseño, montaje y edición del video, y posteriormente un diagramador estuvo a cargo del diseño del material complementario.

El video resultante y la cartilla de explotación didáctica

El video resultante se llama “Zhen y el salpicón” y tiene una duración de cinco minutos y medio. Fue realizado con la herramienta de animación Vyond (antes GoAnimate) y con el apoyo del software de edición Adobe Premiere. Los personajes principales se mantienen igual que en el video original, con cambios sutiles como la ropa, y aparecen dos personajes secundarios, que son los que introducen variedad dialectal. Las locaciones de la universidad se mantienen igual que en el video original (salón de clase y cafetería) y aparece una nueva locación: la plaza de mercado de Paloquemao.

La historia se resume de la siguiente manera: Zhen estudia español en una universidad de Bogotá, donde conoce a Luis y a Andrea, dos estudiantes con los que hace amistad. Un día, los amigos se encuentran en la cafetería y por primera vez Zhen escucha hablar sobre el salpicón. Los amigos le proponen ir a la plaza de mercado de Paloquemao a comprar los ingredientes para preparar uno, para de paso mostrarle las variedades de frutas que existen en Colombia y la manera como se compra en un mercado tradicional colombiano: probando las frutas, regateando, pidiendo rebaja y ñapa.

La cartilla, por su parte, inicia con una etapa de previsualización: “Calentemos motores”, la cual tiene como objetivo sensibilizar a los estudiantes e introducir los temas principales del video: la situación de compra, las frutas y la plaza de mercado.

En esta etapa, los estudiantes deben expresar gustos y preferencias con relación al sabor, aroma y color de las frutas y reconocer los lugares donde se pueden comprar frutas en cada país, lo que permite contrastar diferencias culturales entre unos países y otros.

Finalizada esta etapa de sensibilización, cede paso a la etapa de visualización: “Manos a la obra”. Ahora los estudiantes entran en contacto directo con el material y definen los momentos principales en los que se divide la historia. Aparece aquí también el concepto de salpicón de frutas y los ingredientes que se necesitan para prepararlo. Las actividades que introducen el término de regateo sirven nuevamente para contrastar diferencias culturales y para generar un intercambio de opiniones al respecto.

Finalmente, en la etapa de producción: “Ahora es tu turno”, los estudiantes pueden interactuar con sus compañeros, compartir una preparación típica de sus países que se haga con frutas y poner en

práctica los términos aprendidos para comprar, vender y regatear frutas en un mercado tradicional colombiano.

Pilotaje y aplicación del material resultante

El material resultante de esta investigación fue aplicado en una clase virtual de ELE que contó con la participación de seis estudiantes extranjeros (de diversas nacionalidades, con un nivel básico de la lengua) y que tuvo una duración de dos horas. Al finalizar el encuentro, los estudiantes respondieron un cuestionario con preguntas dicotómicas, de selección múltiple y cerradas. El cuestionario se divide en dos partes: la primera recoge información sobre el desarrollo de la clase, y la segunda sobre la calidad del material audiovisual propiamente dicho, para un total de siete preguntas. En las dos primeras preguntas, los estudiantes debían valorar la experiencia de la clase y decir si alcanzaron o no los objetivos de aprendizaje. En las cinco preguntas restantes, debían evaluar aspectos del material audiovisual, como la duración, los contenidos, los efectos visuales y de sonido, entre otros, con valores numéricos de 1 a 5.

En términos generales, el cuestionario arrojó resultados positivos tanto del desarrollo de la clase como del material audiovisual. La experiencia que tuve al implementar con los estudiantes el primer video “Mi primer día de clases” fue muy diferente a la aplicación de la nueva propuesta de material “Zhen y el salpicón”, y me resulta muy alentador como maestra y diseñadora de este producto comprobar que el trabajo y la planeación que hubo detrás de su realización llevó a resultados satisfactorios. Esto comprueba la importancia de elaborar un material a partir de un diseño estructurado y consciente, tanto a nivel teórico como metodológico.

El rediseño del material tuvo en cuenta factores lingüísticos y culturales que determinaron la selección de sus contenidos, y que permitieron ejercer una mediación pedagógica entre los alumnos, la lengua y unas prácticas culturales colombianas. Esto se evidencia en los resultados obtenidos en esta evaluación, en la que se lograron los objetivos propuestos tanto a nivel lingüístico como pedagógico.

Metodología de investigación

Este trabajo se desarrolló bajo los parámetros de una investigación práctica, pues aborda el campo de la lingüística aplicada, específicamente el campo del diseño de material pedagógico. Dado el carácter

auto reflexivo que llevó a formular la pregunta de investigación, se nutre también de un modelo de tipo heurístico.

La heurística, según Moustakas (2001), es una búsqueda cuya metodología consiste en tomar conciencia de un problema y, por medio de una mirada introspectiva, encontrar su naturaleza y su significado. El objetivo de una investigación de tipo heurístico es, según el mismo autor, alentar a los investigadores para que se pongan en contacto con sus propias experiencias y problemas, siguiendo un proceso que rescate la intuición, la reflexión y la imaginación como formas válidas en la búsqueda del conocimiento.

La heurística “busca descubrir la naturaleza y el significado de los fenómenos en sí mismos e iluminarlos a través de relatos directos en primera persona de individuos que han descubierto directamente dichos fenómenos desde la experiencia¹” (Moustakas, 2001, p. 264). El proceso heurístico de investigación inicia pues con una toma de conciencia o con una sensibilización que parte de la experiencia y debe trasladarse luego a un interrogante o problema, hasta alcanzar una comprensión fundamental del mismo. La cualidad heurística en investigación se caracteriza por:

- Explicar las razones de un problema, los antecedentes de una situación, lo que sucedió y por qué sucedió.
- Explicar por qué funcionó o fracasó una iniciativa o innovación.
- Discutir y evaluar alternativas no contempladas.
- Evaluar, resumir y concluir, incrementando de esta forma su potencial aplicación² (Merriam, 1997, p. 31).

En esta investigación, dichas características se presentan de la siguiente manera: inicialmente, tomé la decisión de diseñar un material audiovisual animado para una clase de español de nivel principiante, con el propósito de enseñar y reforzar unos contenidos de aprendizaje. Las necesidades de los estudiantes pasaban por aprender la lengua a partir de situaciones comunicativas aterrizadas al contexto colombiano y en un formato que les resultara atractivo y motivante. Aunque el proceso de creación de dicho material partió de mi experiencia docente, de conocimientos previos en el campo de la pedagogía y la lingüística, y del deseo de incursionar en el campo del diseño de material, no seguí ninguna teoría ni metodología específica. Fue un material que resultó más de una elaboración de ideas a partir de la intuición que de la planificación. Como consecuencia, al momento de llevarlo a clase y aplicarlo, no generó en los estudiantes un aprendizaje significativo. Se abarcaron varios temas, pero ninguno se desarrolló en profundidad ni con la intención de alcanzar un objetivo claro de aprendizaje.

1

Traducción propia

2

Traducción propia

Adicionalmente, no se contempló una propuesta de actividades que respaldara los contenidos, lo que convirtió la visualización del material audiovisual en una actividad pasiva que no condujo a ninguna interacción comunicativa.

Al hacer una reflexión y una autoevaluación sobre el proceso de diseño del material, el producto resultante y la experiencia de su aplicación en el aula, concluí que hubo fallas y desaciertos.

En un principio, contemplé desechar el material, pero al tomar conciencia del esfuerzo y del valor que tuvo para mí, decidí retomarlo, analizarlo y convertirlo en mi problema personal de investigación. Para corroborar que mis conclusiones no eran subjetivas, pedí a tres expertos valorarlo a partir de una grilla de evaluación desarrollada para productos audiovisuales destinados a la enseñanza de ELE. Las apreciaciones de los expertos me permitieron concluir que, efectivamente, el material presentaba las limitaciones y desaciertos que habían sido resultado de mi reflexión. Por esta razón, tomé la decisión de actualizarlo, teniendo en cuenta bases teóricas y metodológicas más sólidas respecto al diseño de material didáctico audiovisual.

Todo este proceso heurístico me permitió expandir mi problema de investigación, así como corroborar lo que ya intuía. Según Merriam (1997), “asumir una actitud heurística frente a un fenómeno puede llevar a descubrir nuevos significados alrededor del fenómeno analizado, a ampliar la experiencia del investigador, o a confirmar lo que ya se sabía”³⁷ (p. 30).

Este estudio, que partió de la heurística para formular un problema de investigación a partir de una experiencia personal, se extiende al campo de lo aplicado y de lo práctico, pues busca actualizar un material desde bases teóricas y metodológicas más sólidas que las que tuvo originalmente.

Conclusiones

Para concluir, se puede decir que a través de un proceso consciente y organizado que involucró la reflexión, la evaluación por parte de expertos y la revisión de la literatura, se lograron analizar, describir y aplicar los criterios pedagógicos, lingüísticos y audiovisuales que requería la edición del material.

En cuanto al recurso audiovisual en nuestras clases de ELE, podemos usarlo de manera activa y no solo con un fin lúdico en el que el alumno adopta el rol de un espectador pasivo. Para ello debemos proponer materiales complementarios, con actividades que exploten con-

tenidos lingüísticos y pedagógicos ligados a prácticas culturales, con el fin de que se conviertan en mediadores entre la lengua y la cultura y permitan generar en los estudiantes un aprendizaje significativo.

Finalmente, la tarea de diseño de materiales con una finalidad didáctica implica poner en marcha una serie de tareas debidamente documentadas y planificadas, con el fin de desarrollar una propuesta de calidad para ser usada en el contexto de enseñanza-aprendizaje de la lengua española.

Referencias bibliográficas

- Álvarez, R. (2017). *Sobre las estructuras narrativas en el relato cinematográfico* [entrada web]. https://medium.com/@Mise_en_sceneHV/sobre-las-estructuras-narrativas-en-el-relato-cinematogr%C3%A1fico-146dcbd9c982
- Brandimonte, G. (2003). *El soporte audiovisual en la clase de ELE: el cine y la televisión* [ponencia]. XIV Congreso Internacional de ASELE. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/14/14_0871.pdf
- Cañadillas, F. (2012). *Producción audiovisual en el aula de ELE: Una propuesta didáctica* [tesis de maestría]. Universidad de Oviedo. http://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/10651/3933/6/TFM_Fernando_Ca%C3%B1adillas_Ramallo.pdf
- Consejo de Europa para la publicación en inglés y francés. (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf
- García, D., García, J. y Buitrago, N. (2011). Estado del arte de ELE en Colombia, una mirada holística: metodologías y enfoques, material didáctico, variedades lingüísticas y dificultades en el área. *Marco ELE*, 13, 1-11. https://marcoele.com/descargas/13/garcia-garcia-buitrago_colombia.pdf
- Guerra, L. y Ueda, H. (2013). *Producción y evaluación de materiales didácticos audiovisuales*. Arco Libros.
- Instituto Cervantes (2021). *El español: una lengua viva*. https://www.researchgate.net/publication/355339231_El_espanol_una_lengua_viva_Informe_2021
- Jackson, D. y Quintana, M. (2017). Materiales didácticos para un curso de ELE adaptado al contexto cubano. Libro del alumno y Libro del profesor (A1-A2). *Lengua y Habla*, 21. <http://www.redalyc.org/jatsRepo/5119/511954894006/html/index.html>
- Laksfoss, A. (2008). *¡ACCIÓN! El uso de materiales audiovisuales en el aula de ELE* [ponencia]. Congreso nacional: Multiculturalidad y norma policéntrica: Aplicaciones en el aula de ELE. <http://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:ebf8717f-0b5a-4eae-b9cc-fb2a03148a19/2009-esp-09-08laksfoss-pdf.pdf>

- Mecías y Rodríguez (2009). Diseño de materiales audiovisuales para la clase de ELE. *Marco ELE*, 10, 1-16. http://marcoele.com/descargas/enbrape/mecias_rodriguez-diseno-materiales.pdf
- Merriam, S. (1997). *Qualitative Research and Case Study Applications in Education*. Jossey-Bass.
- Mora, S., Lozano, M., Ramírez, R., Espejo, M. B. y Duarte, G. E. (2004). *Caracterización léxica de los dialectos del español de Colombia según el ALEC*. Publicaciones del Instituto Caro y Cuervo.
- Moustakas, C. (2001). Heuristic research: Design and Methodology. En K. J. Schneider, J. F. T. Bugental & J. F. Pierson (eds.), *The handbook of humanistic psychology: Leading edges in theory, research, and practice* (pp. 263-274). Sage Publications. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=EcVyAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA263&dq=HEURISTIC+INQUIRY:+The+Internal+Search+to+Know.&ots=MEeZhUvrQ3&sig=LUDEMBTyR4VW-TFE-F0X-nSywqGI#v=onepage&q=HEURISTIC%20INQUIRY%3A%20The%20Internal%20Search%20to%20Know.&f=false>
- Nomdedeu Rull, A. (2008). Actualización de los recursos del docente de ELE en internet. *redELE*, 12, 1-21. https://www.researchgate.net/publication/28241363_Actualizacion_de_los_recursos_del_docente_de_ELE_en_Internet
- Van Ek, J. A. & Trim, J. L. M. (1990). *Threshold level (Nivel umbral)*. Council of Europe Publishing. <https://books.google.com.co/books?id=g8drD98OA5IC&pg=PA64&dq=sub-themes+specific+notions+threshold+level&source=bl&ots=60b36MIMqx&sig=ACfU3U3vPLdFx4OWUs-fbSrZvoQvff1B7Q&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi3lbO75PrpAhVLnOAKHF-TAC4IQ6AEwAHoECAoQAQ#v=onepage&q=sub-themes%20specific%20notions%20threshold%20level&f=false>
- Villalustre, L. y Del Moral, M. (2014). Digital storytelling: una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los maestros. *Revista Complutense de Educación*, 25(1), 115-132. <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/41237/41701>

Cómo citar: Umaña Cifuentes, L.M. (2023). Actualización de material audiovisual para la enseñanza de ELE (español como lengua extranjera). *Humanitas Hodie*, 6(1), H61a4. <https://doi.org/10.28970/hh.2023.1.a4>