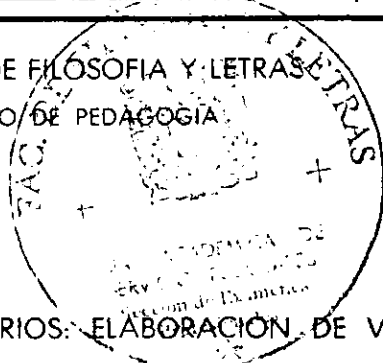




UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO.

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS  
COLEGIO DE PEDAGOGIA



FORMACION DE USUARIOS: ELABORACION DE VIDEOS  
Y PROGRAMA MULTIMEDIA PARA ENSEÑANZA Y  
APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS

INFORME ACADEMICO  
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA  
P R E S E N T A  
MA. DEL CARMEN HERNANDEZ SALAZAR

ASESORA: DRA. CONCEPCION BARRON TIRADO



MEXICO, D.F.

286411

2000



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*A ti mamá, por ser esa mujer que lee y escucha  
con un deseo de saber incansable, contribuyendo  
a la histórica lucha de formar a la nueva mujer,  
apoyándome incondicionalmente con su amor.*

*APaty  
por proporcionarme una  
beca vitalicia de tus conocimientos de  
investigadora, académica, docente, revisora y  
sobre todo por tu existencia en mi vida.*

*Y.....  
Por supuesto a mi Sofia  
por hacerme sentir tanto amor.*

## *AGRADECIMIENTOS*

*Gracias Dra. Concepción,  
por darme el apoyo y  
la seguridad para llevar a buen fin este proceso.  
...además de todo el apoyo académico.*

*Dr. Roberto Pérez  
Mtro. José Manuel Ibarra  
Lic. Omar Chanona  
Lic. Ma. del Carmen Cortés  
Gracias por sus aportaciones a mi trabajo.*

¡Aprende lo más sencillo! ¡Para quienes  
ha llegado el momento  
nunca será demasiado tarde!  
Aprende el ABC, no basta, pero  
¡apréndelo! ¡No te desalientes!  
¡Empieza! ¡Tienes que saberlo todo!  
Tú debes asumir la dirección.

Bertolt Brecht

# TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	1
<b>CAPITULO I. DETERMINACIÓN DE LA NECESIDAD DE UN PROYECTO PARA ELABORAR MATERIAL DE APOYO A LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS</b>	
1.1 Antecedentes.....	5
1.2 Justificación.....	10
1.3 Objetivos.....	18
1.4 Desarrollo del proyecto.....	19
<b>CAPITULO II. MARCO TEORICO.</b>	
2.1 Aprendizaje autodirigido.....	22
2.2 Formación de usuarios.....	26
<b>CAPITULO III. PROCESO DE ELABORACION DE VIDEOS Y PROGRAMA MULTIMEDIA</b>	
<b>A. VIDEOS</b>	
3.1 Diseño.....	35
3.2 Producción.....	39
3.3 Uso y evaluación.....	41
<b>B. PROGRAMA MULTIMEDIA</b>	
3.1 Diseño.....	53
3.2 Programación.....	57
3.2.1 Uso y evaluación.....	59
<b>Conclusiones.....</b>	<b>60</b>
<b>Obras Consultadas.....</b>	<b>65</b>

## INTRODUCCION

La Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), máxima casa de estudios de este país, siempre preocupada por ir a la vanguardia en el desarrollo académico crea espacios de recreación del conocimiento al proporcionar recursos extraordinarios a quien lo justifique mediante programas que apoyan Proyectos que cubran requisitos de innovación, que resuelvan problemas de grandes poblaciones universitarias y que promuevan el trabajo multidisciplinario, este informe académico, recoge la experiencia profesional desarrollada durante la consecución de un Proyecto inserto en el Programa de Apoyo a Proyectos Institucionales de Mejoramiento a la Enseñanza (PAPIME) denominado **“Diseño y elaboración de programas de video y multimedia para el apoyo a la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras en la UNAM”**.

El proyecto es una iniciativa colectiva representada por profesionales de cuatro disciplinas, Psicología, Lingüística Aplicada, Bibliotecología y Pedagogía, cuyo objetivo fue apoyar la enseñanza y el aprendizaje autodirigido de lenguas extranjeras en la UNAM, mediante la elaboración de material didáctico: videos y programa multimedia.

En las carreras a nivel licenciatura de la Universidad acreditar por lo menos un idioma es parte de la currícula, lo que ha motivado que se sigan un sinfín de metodologías para la enseñanza y aprendizaje de las lenguas, actualmente se puede hablar de un nuevo enfoque en el que la generación de aprendizaje no requiere la presencia de un

profesor y para la enseñanza es necesario que exista material para confirmar conocimientos, apoyando así a la autonomía en el aprendizaje en donde se espera que aprendan a aprender y sean independientes, este nuevo enfoque involucra el uso de tecnologías de la informática. En las Salas o Centro de auto-acceso, también llamados Mediatecas se está siguiendo este enfoque y aparecen como una propuesta educativa innovadora con el propósito de que el aprendizaje autodirigido sea una alternativa más para el aprendizaje de una lengua o para la formación académica del individuo.

Para fines de presentación de esta experiencia en el primer capítulo se plantea el origen, el por qué del proyecto, se explica la necesidad de contar con material que responda a las necesidades de los usuarios de la Mediateca como refuerzo de lo aprendido en el aula. También se presentan los objetivos y repercusiones en el quehacer universitario y etapas para llevar a cabo el proyecto.

En el segundo capítulo se hace una revisión histórica del aprendizaje autodirigido y de la formación de usuarios, se justifica la razón por la cual se tomaron como base estas tendencias para elaborar el material, ya que ambas tienen el sustento teórico del aprendizaje cognoscitivo en donde para que se dé un aprendizaje significativo es necesario se vincule el material de aprendizaje con los conocimientos previos del aprendiente.



En el último capítulo se desarrollan las tres etapas para la elaboración del material, **diseño, producción (videos), programación (multimedia); y uso y evaluación,** para cada tipo de material videos y programa multimedia.

En la etapa de diseño se describe cómo se diseñaron los guiones de contenido de los videos para el uso de diccionarios de Inglés, Francés, Portugués y Alemán, así como del programa multimedia sobre el uso de la Mediateca, de acuerdo con la tendencia cognoscitiva del aprendizaje en la que "...los conocimientos aprendido –hechos, conceptos, destrezas o habilidades, valores, actitudes, normas, etc.- sean funcionales, es decir, que puedan ser efectivamente utilizados cuando las circunstancias en las que se encuentra el aprendiente así lo exijan, debe ser una preocupación constante..."<sup>1</sup>, para lo cual la trama presenta un problema que el alumno debe resolver con personajes y situaciones que reflejan el entorno del alumno, con el fin de que la experiencia sea significativa para él.

En la segunda etapa se plantean los pasos que se siguieron para preparar (recopilar información, solicitar permisos y elaborar calendario) y llevar a cabo con éxito la grabación o programación ya que en ambos casos (videos y multimedia) el personal involucrado era alrededor de 30 personas (actores, técnicos, asesores, participantes del proyecto).

---

<sup>1</sup> COLL, Cesar . *Bases Psicológicas*. En cuadernos de Psicología No. 139. p.13

En el caso de los videos, la tercera etapa uso y evaluación ha sido totalmente desarrollada por lo que se incluyen las experiencias y resultados. Debido a que el programa multimedia está en programación, no se ha llevado a cabo el uso y evaluación.

La participación en este proyecto propició experiencias muy enriquecedoras, entre las que destaca la posibilidad de trabajar en un equipo multidisciplinario, la exposición y análisis de diferentes puntos de vista permitieron producir materiales con una gran calidad académica y que han sido bien aceptados por la comunidades a las que van dirigidos y sobre todo desarrollarme profesionalmente.

## **CAPÍTULO I. DETERMINACIÓN DE LA NECESIDAD DE UN PROYECTO PARA ELABORAR MATERIAL DE APOYO A LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS.**

### **1.1. Antecedentes**

En el año de 1993 el Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas (CUIB) y el Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras (CELE) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), a través de una Investigadora y un Técnico Académico respectivamente se plantearon llevar a cabo un Proyecto interinstitucional cuyo nombre fue **"Orientación e Instrucción bibliográfica de los usuarios de la Biblioteca "Stephen A. Bastien" del Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras a través del video"**, surge de la necesidad de proporcionar a los usuarios información acerca de los recursos, colecciones, normas y servicios con que cuenta la biblioteca. Si bien los usuarios al acudir a una biblioteca persiguen el mismo fin, pueden estar en diferentes momentos de aprendizaje, lo que variará sus necesidades, así dentro de los aproximadamente 332 usuarios se encontraban: 26 estudiantes de la Maestría en Lingüística Aplicada; 30 estudiantes de los cursos de Formación de Profesores y Perfeccionamiento; 80 estudiantes de la carrera de Letras de la Facultad de Filosofía y Letras; 20 de la especialidad de Didáctica; 57 miembros de la Asociación Mexicana de Lingüística Aplicada; 80 profesores y 60 alumnos de Lenguas Extranjeras, según estadísticas semestrales.

Por tal motivo se requería una herramienta que fuera de utilidad para todos, de fácil acceso, además de poder ser utilizada como material didáctico en el salón de clases en los cursos de Lenguas Extranjeras que se imparten en el CELE.

El proyecto tuvo por objetivo general: "Elaborar una serie de tres videos como apoyo a la orientación e instrucción en el uso de los recursos y servicios de la biblioteca "Stephen A. Bastien", siendo los objetivos particulares:

- Iniciar la sistematización de la formación de los usuarios de la biblioteca, por medio del uso del video.
- Elaborar un video en varios idiomas para orientar a los usuarios sobre información general acerca de la biblioteca.
- Elaborar un video para instruir en el uso de obras de consulta general : diccionarios, enciclopedias, etc., que sirva de apoyo a los cursos de algunas lenguas extranjeras que se imparten en el CELE.
- Elaborar un video para instruir en el uso de obras de consulta especializada en Lingüística Aplicada : índices, resúmenes, publicaciones periódicas, etc."<sup>2</sup>

Para cubrir los dos primeros objetivos se elaboró un video llamado "**Bienvenidos a la Biblioteca Stephen A. Bastien del CELE**", el cual se realizó tomando en cuenta la perspectiva bibliotecológica de formación de usuarios de la información donde la

---

<sup>2</sup> HERNÁNDEZ SALAZAR, Patricia; VALDEZ RAMOS, Jesús. *Orientación e instrucción bibliográfica de los usuarios de la Biblioteca "Stephen A. Bastien" del Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras a través del video* p. 3 (Documento impreso por computadora)

orientación persigue el objetivo de "...proveer a los estudiantes de información general acerca de un centro o servicio de información..."<sup>3</sup> en este video se dan a conocer los servicios y materiales de la biblioteca, y se comienza con el Programa de formación de usuarios, ya que el video puede ser consultado por quien así lo solicite en la biblioteca, o ser proyectado a los alumnos de primer semestre de los cursos de enseñanza de inglés y francés y a los alumnos de la Maestría en Lingüística Aplicada.

Para dar continuidad a este Proyecto, ampliar el radio de acción e incidir en la población de nivel medio superior y utilizar el espacio creado en algunos planteles de la Escuela Nacional Preparatoria (ENP) y el CELE para el aprendizaje autodirigido en la enseñanza de lenguas se pensó en la posibilidad de obtener recursos y es aquí donde se recurrió al Programa de Apoyo a Proyectos Institucionales de Mejoramiento de la Enseñanza (PAPIME) de la UNAM que surge "...para cambiar positivamente la práctica educativa..."<sup>4</sup> el programa tiene por objetivo promover y apoyar en "...forma coordinada, el esfuerzo de las entidades académicas para definir las líneas de acción que conduzcan a la innovación y al mejoramiento de las tareas educativas; la creatividad del personal docente que proponga opciones para cumplir con los propósitos enunciados y la obtención de los recursos para implantar los proyectos que hayan demostrado el logro de un avance evidente en el aprendizaje de los alumnos"<sup>5</sup>.

---

<sup>3</sup> HERNÁNDEZ SALAZAR, Patricia. *La formación de usuarios de información en instituciones de educación superior*. 1998. p. 12.

<sup>4</sup> Secretaría General. UNAM. *Convocatoria Programa de Apoyo a Proyectos Institucionales de Mejoramiento de la Enseñanza*. p. 1.

<sup>5</sup> Secretaría General. *Op. cit.*

Este programa es convocado por la Secretaría General de la UNAM, por conducto de la Coordinación de Programas Académicos, dirigido a las Facultades, Escuelas y al Colegio de Ciencias y Humanidades invitando a "...presentar proyectos institucionales de innovación y mejoramiento de la actividad docente, de acuerdo con los siguientes objetivos y bases:

**Objetivos:**

1. Inducir la elaboración de proyectos institucionales de mejoramiento de la enseñanza, inscritos en los planes de desarrollo, que coadyuven a elevar la calidad de la enseñanza, en los niveles académicos de bachillerato y licenciatura de la UNAM.
2. Propiciar la creatividad del personal académico para la innovación de la práctica docente, a fin de mejorar el aprendizaje en las diversas disciplinas.
3. Impulsar el desarrollo y el uso más amplio de nuevas tecnologías en el aprendizaje.
4. Promover la generación de programas de cómputo para brindar apoyo a las actividades docentes.
5. Apoyar a las entidades académicas en la adquisición de la infraestructura requerida para la innovación y el mejoramiento de la docencia.

6. Fomentar la colaboración entre las Facultades y Escuelas, así como la cooperación entre éstas y las entidades de investigación, de extensión y de servicio"<sup>6</sup>.

Las bases planteaban en general, apoyo económico para desarrollo de los proyectos que debían ser presentados por los directores de las dependencias dejando explícito, los objetivos, metas, metodología, requerimientos y evaluación.

Los proyectos se someterían a consideración del Comité de Evaluación del Consejo Académico del Área correspondiente o del Consejo Académico del Bachillerato.

De tal suerte que se respondió a la convocatoria con un Proyecto de iniciativa colectiva, con miembros del personal Académico del CELE, un psicólogo y una pedagoga; del CUIB, una Maestra en Bibliotecología y de la Escuela Nacional Preparatoria (ENP) Plantel 6 "Antonio Caso", una licenciada en Letras Modernas, profesora de la asignatura de inglés, el Proyecto se llamó **"Diseño y elaboración de programas de video y multimedia para el apoyo a la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras en la UNAM"**.

---

<sup>6</sup> Ibidem.

## 1.2 Justificación.

En la UNAM la enseñanza de lenguas extranjeras se enfrentaba a diferentes problemas entre los que destacaban los siguientes.

En primer término, era y es insuficiente la cantidad de profesionales de la enseñanza de lenguas extranjeras para atender la gran demanda que se presenta en los niveles medio superior y superior.

En el ciclo escolar 1994, la población de alumnos del nivel medio superior fue de 108,050<sup>7</sup> los profesores que atendieron a esta población fueron 1587<sup>8</sup>, por lo tanto cada profesor atendió aproximadamente 68 alumnos.

En el nivel licenciatura sucede algo similar, la matrícula de alumnos fue de 146,000<sup>9</sup>, contra una planta de profesores de 474<sup>10</sup> por lo que cada profesor atendió a 278 alumnos. En segundo, en el proceso de aprendizaje de lenguas extranjeras se ha podido observar que los aprendientes tienen diferentes aptitudes y estilos de aprendizaje.

---

<sup>7</sup> *Agenda estadística 1994. 1995* p. 30.

<sup>8</sup> Encuesta realizada por Dulce María Gilbón, DLA/CELE y entrevistas con coordinadores de idiomas de Facultades y Escuelas. 1995.

<sup>9</sup> *Agenda estadística... Op .cit* p. 36.

<sup>10</sup> Encuesta realizada por Dulce María Gilbón, DLA/CELE y entrevistas con coordinadores de idiomas de Facultades y Escuelas. 1995.



Hasta el momento la manera tradicional de enseñar lenguas extranjeras ha sido el salón de clase, ahora se están probando en México otros espacios tal es el caso del denominado Mediateca o Sala de Autoacceso, que surge del Programa de Impulso a las Lenguas Extranjeras de la Secretaría General de la UNAM y de un programa similar que ha diseñado la Secretaría de Educación Pública (SEP) y el Consejo Británico.

La definición que se hace comúnmente de una Mediateca, es un lugar dotado de gran diversidad de recursos pedagógicos (fichas autocorrectivas, juegos de mesa, cintas de audio y video, programas de cómputo, publicaciones de divulgación popular o científica, libros de consulta y de lectura etc.), tecnológicos (videos, computadoras, grabadoras de diferentes tipos) y humanos donde, con la ayuda de un consejero, cada aprendiente puede organizar su aprendizaje, siguiendo sus propios ritmos y estilos cognitivos.

Por lo anterior surge la necesidad de diseñar materiales que apoyen al alumno en el proceso de aprendizaje autodirigido de una lengua extranjera. Para el diseño de dichos materiales se utilizaron las antes llamadas nuevas tecnologías (video y multimedia) condición que permitirá el uso masivo de los mismos, en espacios diversos, tales como, mediatecas, bibliotecas, salas de cómputo y salones de clase.

La irrupción de la informática en las actividades de las instituciones de educación superior a partir de la década de los setenta, y más actualmente las telecomunicaciones, propician un cambio en su hacer cotidiano. La informática ha sido aplicada principalmente para apoyar el proceso de administración, tanto escolar (control de alumnos, estadísticas de ingreso, exámenes de admisión, control de profesores) como laboral (generación de nóminas, control de personal de apoyo, etc.).

A partir de la década de los ochenta se ha impulsado la utilización de la computadora como apoyo a la docencia, siguiendo dos perspectivas, ya sea como medio para proveer experiencias de aprendizaje (paquetería sobre matemáticas, estadística, física, geografía, robótica para ingeniería, sistemas expertos generadores de escenarios de aprendizaje), o como medio para generar y/o recuperar información necesaria para la producción o reproducción de conocimientos (procesadores de textos, hojas de cálculo, hipertextos, bases de datos magnéticas, soportes ópticos como discos compactos, videodiscos, entre otros). La introducción de la computadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha ampliado la perspectiva del diseño de experiencias instruccionales o de aprendizaje.

Es el caso del CELE el cual mediante su "Programa de Impulso de Lenguas Extranjeras", como una estrategia de aprendizaje ha propiciado el desarrollo de habilidades intelectuales en los alumnos encaminadas a "aprender a aprender", ya que la práctica educativa es concebida como un espacio donde el estudiante, participa activamente en la construcción de su conocimiento conformándose en

individuos activos, donde el aprendizaje sea significativo "El término significativo se refiere al contenido a aprender que, en cuanto a su estructura, debe presentar significatividad lógica; es decir, no debe ser arbitrario ni confuso; y en cuanto a su posibilidad de asimilación debe presentar significatividad psicológica; es decir tiene que haber en la estructura cognoscitiva del estudiante elementos previos y relacionables"<sup>11</sup>.

El uso de la computadora como auxiliar didáctico y herramienta, apoya la estrategia de "aprender a aprender" ya que constituye un medio para la transmisión de conocimientos a los alumnos o bien para crear un entorno que permita desarrollar habilidades específicas.

Una de las maneras de producir esto, es a través de la elaboración de programas interactivos de multimedia, este vocablo hace mención a ciertas facilidades de los ordenadores para manejar información que no sólo se encuentre en forma de texto. Es posible mediante la digitalización que es el proceso de conversión de contenidos al lenguaje binario de unos y ceros, manejar datos en forma de imágenes, gráficos, sonido, voz, animaciones, etc. Este tipo de información puede generar un ambiente más agradable e interactivo para el usuario.

Con respecto a visualizarla como medio de generación y/o recuperación de información, en todos los procesos que se realizan para organizar, almacenar, procesar y transferir la información se percibe la presencia de las computadoras en

---

<sup>11</sup> AUSUBEL, David Paul. *Psicología educativa : un punto de vista cognoscitivo*. 1978. p. 45.

actividades tales como: elaboración de bases de datos; generación de juegos de tarjetas para catálogos; control de servicios al público; producción de estadísticas de uso; subir bases de datos y catálogos en red (Internet y/o World Wide Web); diseño de experiencias para formar usuarios, entre otros. El proceso de trabajar con información ha cambiado a partir del uso de la tecnología, si bien los resultados finales no son diferentes, la profundidad de entendimiento de los estudiantes ha aumentado.

La tecnología potencia al estudiante para mirar a la información de muchas maneras diferentes, recuperarla más precisamente, explorarla desde diferentes ángulos, reestructurarla, todo esto antes de determinar la forma de comunicar los resultados.

Debido a que la informática está cambiando la lógica del procesamiento de información y en consecuencia del aprendizaje, los estudiantes deben habilitarse en el uso de estos recursos electrónicos que están disponibles. La mejor estrategia de aprendizaje para usar la tecnología de la información es mediante la utilización de la tecnología como herramienta de formación "...para formar conciencia y conducta pública y privada, individual y colectiva....que determina la calidad de sus encuentros con la información, la calidad de sus lecturas y la consistencia incluso de juicios en torno al mundo"<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> CHANONA, Omar, *Formación y educación en el espacio audiovisual*. Página WWW en Internet, URL: <[http://ute.sep.gob.mx/articulos\\_e\\_invest/formacion\\_educacion.htm](http://ute.sep.gob.mx/articulos_e_invest/formacion_educacion.htm)>(4 de octubre de 2000)

Dentro de las actividades para la formación en el uso de recursos informativos está la transferencia de información que consiste en la orientación e instrucción en recursos y servicios específicos.

Al relacionar ambas perspectivas: provisión de experiencias de aprendizaje y recuperación de información, nos encontramos con que la tecnología de la computación es un medio propicio para formar a los alumnos de instituciones de educación media superior y superior en el uso de la información.

El uso de la tecnología de la computación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de formación sobre el uso de información ofrece varias ventajas: la disponibilidad del material en cualquier momento; el aprendizaje es autodirigido ya que la secuencia del aprendizaje se puede adaptar a los conocimientos y características de los alumno (el usuario aprende a su ritmo); es interactiva, permite el reforzamiento de las respuestas en forma inmediata, esta interactividad estimula la participación de los alumnos; recuerda un aprendizaje anterior al proporcionar referencias de los conocimientos que los alumnos poseen; estimula al alumno para practicar y aplicar conocimientos, propiciando la creación de ambientes de aprendizaje reales a través de simulaciones adecuadas.

Este proyecto también fue diseñado para responder a los planes de desarrollo de las dependencias participantes, ya que al elaborar material didáctico se apoya al CELE en su objetivo principal que es "Desarrollar actividades de docencia, investigación y difusión cultural que contribuyan a extender lo más ampliamente posible entre la comunidad universitaria y la sociedad en general, el beneficio del aprendizaje de lenguas extranjeras"<sup>13</sup>, así como sus funciones sustantivas "Planear y llevar a cabo investigaciones en lingüística aplicada e innovación educativa, promover la difusión de los resultados de dichos planes y elaborar material didáctico para la enseñanza de lenguas extranjeras".<sup>14</sup>

Con respecto al CUIB, el proyecto apoya dos aspectos importantes, uno es el relacionado con su plan de desarrollo en el que aparece un rubro denominado Vinculación Investigación-Docencia, entre los objetivos que se deben cubrir está "... Desarrollar proyectos interinstitucionales (Centro-Escuelas) encaminadas a la elaboración de material documental de apoyo a la docencia..."<sup>15</sup>.

Otro aspecto que tiene que ver con que el material sea elaborado con una perspectiva de autoaprendizaje, para poder ser utilizado cuando el usuario de acuerdo con sus propias necesidades de saber, lo demande, en el CUIB se vinculará con los productos

---

<sup>13</sup> *Plan de trabajo 1995*. s.f. s.p. (Documento interno de trabajo).

<sup>14</sup> *Plan de trabajo...Op. cit*

<sup>15</sup> *Plan de Desarrollo 1993-1997*. México : Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas, s.f. h. 10. (Documento impreso en impresora láser).

del área de investigación de ese centro "Formación de usuarios de la información", entre los que destacan, dos programas uno de instrucción asistida por computadora dirigida a alumnos del área de humanidades y otro de radio como apoyo a docentes del nivel medio, todos ellos de manejo individual.

En la ENP impulsará a las lenguas ya que el objetivo es "Promover el aprendizaje autodirigido con la creación de centros de autoinformación y salas de autoacceso o mediatecas"<sup>16</sup>.

Enseñanza asistida por computadora, "Incorporar progresivamente el uso de la computadora en la enseñanza a fin de aumentar y mejorar la operacionalización y funcionalidad de este proceso y contribuir así a su modernización"<sup>17</sup>.

Habilidades de estudio "Fomentar el auto-aprendizaje y la investigación en los alumnos para aumentar la calidad de los resultados académicos"<sup>18</sup>.

---

<sup>16</sup> *Plan de trabajo académico institucional 1994-1998*. México : UNAM, Escuela Nacional Preparatoria, 1994. p.55.

<sup>17</sup> *Plan de trabajo académico...Op. cit.* p. 79.

<sup>18</sup> *Ibidem*. p. 51.

### 1.3 Objetivos.

#### **General:**

Apoyar la enseñanza y el aprendizaje autodirigido de lenguas extranjeras en la UNAM, mediante la elaboración de material didáctico : audiovisual y programas de multimedia.

#### **Particulares:**

Promover y aplicar el uso de nuevas tecnologías en la enseñanza de lenguas extranjeras.

Elaborar material didáctico que promueva el aprendizaje autodirigido en la enseñanza de lenguas extranjeras.

Formar en el uso de recursos de información que apoyen el proceso de enseñanza aprendizaje de lenguas extranjeras.



## **1.4 Desarrollo del Proyecto.**

El proyecto se llevó a cabo en 3 etapas para cada uno de los productos, los cuatro videos y el programa multimedia.

### **Etapas.**

**1.- Diseño.** Etapa de planeación, en la que se identifican de manera clara los objetivos y metas, es la etapa de creatividad, en la que se pueden distinguir las siguientes actividades:

- 1.1 Determinar objetivo(s). Establecer un parámetro de medición, en función de los objetivos de aprendizaje que se pretendan.
- 1.2 Definir y diseñar el guión de contenido.
- 1.3 En el caso de los videos definir y diseñar el guión técnico o de producción, en el del programa multimedia el storyboard.
- 1.4 Seleccionar el equipo técnico que se utilizará.
- 1.5 Decidir sobre el personal que se necesita para la grabación (videos) o para la programación (programa multimedia).

**2.- Producción (videos) o programación (programa multimedia).** Etapa donde se conjuntan elementos de contenido y técnicos para generar los productos, en ésta se realizan las actividades de:

- 2.1 Tramitar los permisos necesarios para realizar las grabaciones (sólo videos).

2.2 Preparar el material visual y sonoro necesario para la grabación/programación:

gráficas, planos, animaciones, música, voz, textos, etc.

2.3 Definir el calendario de producción y post-producción (sólo videos).

2.4 Grabar o realizar "...es el conjunto de operaciones mediante las cuales se convierte en imágenes y sonido todo lo que previamente ha sido planificado en papel"<sup>19</sup>/programar.

2.5 Post-producción, esto es la "...operación mediante la cual se seleccionan, se ordenan y se acoplan, según el orden previsto en el guión"<sup>20</sup> (sólo videos)

2.6. Reproducción de los videos o los programas.

**3.- Uso y evaluación.** El uso como elemento motivador para "...crear un objeto deseo: intelectual, pasional, volitivo, etc. Lo que importa es despertar en el sujeto –en este caso, telespectador-estudiante- una pulsión hacia delante: una intriga que le permita desear seguir, una pasión que le haga avanzar"<sup>21</sup> con esta concepción la utilización de los materiales permitirá someterlos a una sistemática evaluación para lo cual se requirió realizar las actividades que aparecen a continuación:

3.1 Distribuir los videos en varias dependencias : CELE, ENP No. 6 y ENP No. 1, CCH Naucalpan.

3.2 Presentar el video a especialistas para recibir opiniones y sugerencias.

3.3 Proyectar los materiales a estudiantes en salones de clases, con el apoyo de los profesores, aplicando un instrumento de pretest-postest.

---

<sup>19</sup> FERRÉS, Joan. *Video y educación*. 1992. p.136.

<sup>20</sup> FERRÉS...*Op. cit.* p.139.

<sup>21</sup> PÉREZ TORNERO, José M. *El desafío educativo de la televisión, para comprender y usar el medio*. 1994. p. 237.

3.4 Evaluar los resultados. Se codificó el instrumento de pretest y postest, así como las observaciones cualitativas, tomando en cuenta los objetivos planteados.

En esta iniciativa colectiva como se puede observar se hizo un trabajo multidisciplinario ya que cada uno de nosotros desde su propia disciplina y con un objetivo en común justificamos y planteamos los objetivos del proyecto para responder a las necesidades de nuestras respectivas comunidades.

En lo personal como mi ambiente laboral era la Mediateca del CELE, mi perspectiva era formar usuarios a través de material “ad hoc” para los usuarios de la Mediateca

## CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.

### 2.1 Aprendizaje Autodirigido

*Las cosas que no sepas por ti.  
En realidad no las sabes.  
Revisa la cuenta.  
Examina cada cifra.  
Pregunta (¿y esto de dónde salió?)  
Tú debes asumir la dirección.*

*Bertolt Brecht*

La metodología de la enseñanza de lenguas ha ido cambiando por el devenir histórico, antes de la Segunda Guerra Mundial el aprendizaje surgía del interés de leer literatura en otro idioma para lo cual los métodos se basaban en la repetición, lectura y escritura, es después de la Segunda Guerra Mundial que surgió la necesidad de replantear los métodos, se empezó a privilegiar la práctica en conversación lo cual propició el uso de discos, emisiones de radio y películas extranjeras, se desarrolló la enseñanza con los medios audiovisuales "Los métodos audiovisuales y de ejercicios estructurales desarrollados desde los años cuarenta están basados en la asociación de la lingüística y la psicología. La psicología conductista, con su teoría de condicionamiento, propuso un proceso mecánico de formación de hábitos mediante el cual las fases de estímulo-respuesta-refuerzo determinarían la formulación de ejercicios y llevarían al alumno a la adquisición de las estructuras deseadas"<sup>22</sup>, donde la enseñanza de las lenguas estaba "... basada en la

---

<sup>22</sup> PARKINSON DE SANZ, Sara M. *La lingüística y la enseñanza de las lenguas; teoría y práctica* 1980. p. 222.

premisa de que la adquisición de una segunda lengua es el resultado del hábito y los reflejos condicionados<sup>23</sup>.

Después de los años 50 la enseñanza de lenguas extranjeras se centra en el aprendiente ya que se incursionaba en las ciencias del lenguaje, psicológicas, de la sociedad, de la educación y de la didáctica de lenguas.

Es a finales de los sesenta, cuando surgen otras teorías en donde se subraya la naturaleza creativa del lenguaje o sea que se puedan hacer un número infinito de oraciones, lo cual deja de fuera a los ejercicios repetitivos y da pie a priorizar la libre expresión y a la creatividad lo que permitirá al alumno cometer errores y de esa forma irle explicando la naturaleza de la lengua además de apreciar las diferencias de las lenguas.

La psicología cognoscitiva influye en el aprendizaje de lenguas ya que la enseñanza se enfoca hacia el alumno tomando en cuenta el bagaje intelectual con el que llega que influye en su aprendizaje, para comprender lo que está leyendo, haciendo o escribiendo. La enseñanza se centra en el alumno tomando en cuenta que tiene conocimientos previos que influyen en su aprendizaje y ayudan a relacionar lo que está aprendiendo con la experiencia o los conocimientos previos.

---

<sup>23</sup> PARKINSON *Op cit.* p. 216

La lengua materna será un apoyo para dar explicaciones o contrastar con la lengua que se aprende.

Aún no se puede precisar los inicios del aprendizaje autodirigido ya que algunos autores plantean que filósofos griegos como Sócrates y Platón tomaron en cuenta que el conocimiento se podía dar con o sin la guía del maestro.

En este trabajo se partirá de la década de los 60 en donde por aspectos sociales como los movimientos a favor de los derechos de las minorías a la educación, el rechazo a la psicología conductista y la apertura por el significado y el valor de la experiencia personal se dio pauta a la psicología cognoscitiva en donde el aprendizaje para los aprendientes debe hacerse por ellos mismos y no algo que debe hacerse para ellos, partiendo de la individualidad de los aprendientes, los lingüistas vieron a la lengua como una herramienta para la comunicación, lo cual los llevó al enfoque comunicativo que toma en cuenta las necesidades individuales de comunicación, las normas sociales y la autonomía<sup>24</sup>.

Según Knowles<sup>25</sup>, el aprendizaje autodirigido describe un proceso en el cual los individuos toman la iniciativa, con o sin la ayuda de otros, para diagnosticar sus necesidades, formular sus objetivos de aprendizaje, identificar sus recursos de

---

<sup>24</sup> GREMMO, M.J. *Conseiller n'est pas enseigner: le rôle conseiller dans l'entretien de conseil*. Mélanges No. 22. Francia. CRAPEL. Université Nancy II. 1996 p.

<sup>25</sup> KNOWLES, M. S. *Self-directed learning* 1975 p 18

aprendizaje humanos y materiales, escoger e implantar las estrategias de aprendizaje apropiadas y evaluar el resultado de su aprendizaje.

De lo anterior se puede aclarar que el aprendiente necesita factores externos que facilitan el aprendizaje, como son los materiales, equipo, lugar y también necesitan factores internos como la necesidad, motivación, personalidad propensa a la autonomía, responsabilidad e iniciativa.

Tomando en cuenta que la mayoría de los aprendientes ha sido formado donde los profesores son los responsables del aprendizaje del estudiante y éste solo es receptor, se hace necesario para que el estudiante logre el aprendizaje autodirigido aprender a aprender que es desarrollar la autonomía en el aprendizaje en donde según Ellis & Sinclair<sup>26</sup> la pregunta es **cómo aprender** y no **qué aprender**.

---

<sup>26</sup> ELLIS, G., SINCLAIR, B. *Learning to learner english: a course in learner training*. 1989.

## 2.2. Formación de usuarios.

*¡Busca la escuela, hombre sin techo!  
¡Busca el saber, muerto de frío!  
Hambriento, toma el libro: es un arma.  
Tú debes asumir la dirección*

*Bertolt Brecht.*

La investigación en bibliotecología preocupada por que la información sea ocupada y recuperada ha planteado un área denominada **Formación de usuarios**, cuyos antecedentes se remontan a la segunda mitad de 1800 en Estados Unidos de Norteamérica donde se concibió a los bibliotecarios como educadores, además de ser ellos quienes impartían cursos sobre el uso de la biblioteca.

Entre 1920 y 1930 se establecieron programas de instrucción bibliotecaria en donde los estudiantes al llegar a la biblioteca y no encontrar la información tuviesen la posibilidad de recurrir al bibliotecario quien era considerado como bibliotecario-profesor.

En 1933 en el Colegio Stephens se pretendió que la biblioteca funcionara como el centro de un programa instruccional, teniendo como objetivo que los estudiantes cambiaran la actitud hacia los libros y la lectura recreativa. Para cubrir el objetivo se desarrollaron etapas de orientación e instrucción en obras de consulta básica,



interpretación, evaluación y entendimiento de los materiales bibliográficos, utilizando técnicas individualizadas y grupales<sup>27</sup>

Los bibliotecarios para 1940 debieron salir de las bibliotecas para impartir clases, trabajar con los profesores y proponer servicios extra-biblioteca, los profesores debían acudir a la biblioteca y estar disponibles para los estudiantes.<sup>28</sup>

En el Colegio de Monteith de la Universidad del Estado de Wayne (Wayne State University) del estado de Maine, se plantearon cursos de instrucción bibliotecaria cuyos objetivos fueron que los alumnos desarrollaran un entendimiento profundo de la biblioteca y aumentaran su habilidad para usarla, aquí los alumnos relacionarían los trabajos escolares con experiencias en el uso de la biblioteca.

A partir de los ochenta se hace más formal la propuesta, por una parte se pretende incorporar a la currícula la instrucción bibliotecaria, lo que llevaría a que profesores y bibliotecarios trabajaran con un mismo fin. Por otra, se da una nueva área de investigación donde se aplica la teoría del aprendizaje a la instrucción bibliotecaria, detectando la necesidad de retomar la teoría educativa para el diseño de programas de educación de usuarios, así como examinar la relación entre la educación y la bibliotecología en general<sup>29</sup>.

---

<sup>27</sup> *User instruction in academic libraries: a century of selected reading*. 1986. p. 110.

<sup>28</sup> ROBERTS, Anne F. *Library instruction for librarians*. 1982, p. 17.

<sup>29</sup> *The service imperative for libraries*. 1982 pp 53-54

Surge entonces la llamada alfabetización en información (information literacy) que es considerada como "...habilidad para buscar y evaluar información de acuerdo con una necesidad determinada",<sup>30</sup> y tiene por objetivo proporcionar :

- Un conjunto integrado de habilidades y conocimientos sobre información: estrategias de búsqueda, evaluación y conocimiento de herramientas y recursos.
- El desarrollar ciertas actitudes, persistencia, atención al detalle y aceptación de recursos escritos.
- La capacidad de resolver problemas derivados de una necesidad específica.

Con estos planteamientos la American Library Association<sup>31</sup> genera una definición que en términos generales incluye lo establecido por Martin Tessmer, basado en el paradigma pedagógico de aprender a aprender:

"... las personas alfabetizadas en información son aquéllas que han aprendido a aprender. Saben cómo aprender puesto que saben cómo está organizado el conocimiento, como encontrar información, y cómo usar información de tal manera que otros puedan aprender de ellos. Están preparados para el aprendizaje a lo largo de la vida, ya que siempre pueden encontrar información necesitada para cualquier tarea o toma de decisión".

---

<sup>30</sup> Patricia Senn Breivik en su artículo Putting libraries back in the information society. *American libraries*. 16: 723. November, 1985. Retoma la definición desarrollada por Martin Tessmer en 1985

<sup>31</sup> American Library Association. Presidential Committee on Information Literacy. En: <http://www.ala.org/acrl/nli/bills.html>, 20 de mayo de 1999.

En el Reino Unido el antecedente más remoto del que se tiene noticia es de 1926, año en que se hace necesario que la "bibliografía" formara parte de la enseñanza universitaria de los estudiantes. Las recomendaciones de la Royal Society Scientific Information Conference organizada por la Royal Society of London en 1948, declaraban la necesidad de crear cursos sobre "Entrenamiento en el uso de información" para estudiantes universitarios, que se dieran en dos niveles, nuevo ingreso al nivel licenciatura teniendo como contenido orientación en general de la biblioteca universitaria a través de lecturas, demostraciones y apoyos audiovisuales, el otro nivel fué a posgrado donde la instrucción sería personalizada en métodos de búsqueda, esquemas de clasificación, inidización temática, uso de catálogos, obras de consulta general y especializadas. Para impartir esta orientación e instrucción fue necesario elaborar manuales de autoinstrucción y libros técnicos sobre el uso de herramientas bibliográficas<sup>32</sup>.

A partir de los años setenta se dan las nuevas universidades politécnicas y colegios de educación superior que se apoyan en la biblioteca para cubrir sus planes de estudio lo que llevó a las bibliotecas a maximizar el uso y efectividad de sus colecciones, más que actuar como guardianes de ellas.

A nivel nacional la Biblioteca Nacional de Préstamo para la Ciencia y Tecnología (National Lending Library for Science and Technology) impartió pequeños cursos

---

<sup>32</sup> MEWS, Hazel. *Reader instruction in colleges and universities: teaching the use of the library*. c1972 pp.9-10

sobre recuperación de información dirigido a estudiantes universitarios y bibliotecarios.

En México el antecedente documentado se da en 1962, en la Facultad de Química en la UNAM, donde se impartió un curso de Literatura, Química y Redacción de Trabajos Científicos que surgió de la necesidad de impartir instrucción bibliográfica, ya que los usuarios de la información química tenían problemas para acceder a la información pues su organización no les permite recuperarla, el curso se impartía por un profesor y un bibliotecario<sup>33</sup>.

Después fue en Universidades particulares donde se dieron cursos de introducción al uso de la Biblioteca, en algunos casos con valor curricular con carácter obligatorio, eran impartidos al comenzar cada ciclo escolar a los alumnos de nuevo ingreso, en la mayoría de los casos era para resolver necesidades específicas de uso de los recursos de la Biblioteca.

Como se puede observar, los términos para nombrar la formación de usuarios se manejan indiscriminadamente, instrucción bibliográfica, educación bibliográfica, entrenamiento, alfabetización, introducción. En algunos casos el objetivo es solo el de instrucción y orientación en contraposición a la formación de usuarios.

---

<sup>33</sup> POMBO SAAVEDRA, Delia. "Anotaciones sobre el curso de información química bibliográfica de la Facultad de Química de la UNAM". En: *Jornadas Mexicanas de Biblioteconomía* (6: 1974:Guanajuato, Gto.). Integración del Servicio Bibliotecario Nacional. 1975. pp. 214-217

En este trabajo se plantea la formación como un proceso personal, de cambio continuo en donde el individuo busca las condiciones para que los saberes o conocimientos recibidos desde fuera puedan ser insertados en su estructura cognoscitiva y transformarlos en saberes o conocimientos con nuevos significados para una actividad propia<sup>34</sup>.

Esta tendencia parte de los supuestos que "...la información representa una de las formas comunicables de la estructura del conocimiento, a través de datos; existe una diferencia esencial entre los términos información y conocimiento"<sup>35</sup> ya que información es un conjunto de datos tratados con fines de transferencia y recuperación, a través de la comunicación<sup>36</sup>, entendida esta última como el proceso social en el que una idea se pretende hacer común al otro y conocimiento es un estado disposicional para actuar que un individuo ha adquirido y que está determinado por un objeto o situación objetiva aprehendidos<sup>37</sup>.

Hecha esta diferenciación se puede decir que la información para ser usada es necesario que sea comunicada y para lograr la comunicación se tiene que tener presente que el receptor o usuario de la información tiene una infraestructura cognoscitiva sobre cierta área del conocimiento para poderse plantear necesidades de información, sobre esta base el especialista en información podrá concebir un programa donde exista intercambio de ideas a partir de la estructura

---

<sup>34</sup> HONORE, Bernard., *Para una teoría de la formación: dinámica de la formatividad*, 1980, p. 20.

<sup>35</sup> HERNÁNDEZ SALAZAR, Patricia. *La formación...Op. cit.* p. 4.

<sup>36</sup> SHERA, Jesse H. *Los fundamentos de la educación bibliotecológica*, 1990, p. 167

cognoscitiva del usuario y sus necesidades de aprendizaje como una "...posibilidad de intercambio de experiencias relacionables cuyo objetivo es la adquisición de formas de saber hacer (método) o de resolver problemas. Tales experiencias serán relacionables a partir de que tengan significado para el individuo (experiencias significativas), que puedan insertarse en un proceso continuo de aprehensión del conocimiento, o proceso cognoscitivo. No es la mera transmisión de saberes, es la retroalimentación de experiencias a partir de rupturas cognoscitivas: "[...]para completar este concepto me falta algo, busco ese algo, lo inserto en mi estructura y creo un concepto nuevo."<sup>38</sup>

De tal forma, que este concepto de formación se lleva a la formación de usuarios de la información y se entiende como "...el proceso de intercambio de experiencias o saberes significativos sobre el uso de la información, con el fin de que la persona que la usa, de acuerdo con su proceso cognoscitivo, perciba la importancia de la información y adquiera formas de saber hacer o de resolver problemas relacionados con el acceso y uso de información".<sup>39</sup>

Después de planteado lo anterior se puede observar que el aprendizaje autodirigido y la formación de usuarios tendencias en la que nos basamos para elaborar los videos y el programa multimedia tienen sus raíces en el cognoscitivismo lo cual provoca que se llega al mismo punto de partida y/o final

---

<sup>37</sup> VILLORO, Luis. *Crear, saber, conocer*. 1982. p.220-221.

<sup>38</sup> HERNÁNDEZ SALAZAR,....*Op.cit.* p. 9.

<sup>39</sup> *Ibidem.* p. 11

en donde se privilegia al individuo en el proceso de aprendizaje, y este aprendizaje se puede hacer de forma independiente según sus necesidades, tiempo, intereses y formas. La formación propuesta es para desarrollar progresivamente la capacidad de aprender a aprender (cómo aprender) y la cultura de la información (comprender el proceso de recuperar y usar información).

La relación de estas tendencias posibilitó que los videos y el programa fueran elaborados para que los usuarios se formen en el uso de diccionarios y el espacio denominado Mediateca como apoyo al aprendizaje autodirigido de lenguas extranjeras, teniendo en cuenta los problemas específicos de aprendizaje-enseñanza de cada lengua.

### **CAPÍTULO III. PROCESO DE ELABORACION DE VIDEOS Y PROGRAMA MULTIMEDIA.**

Después de haber planteado el marco teórico del trabajo, se puede sostener que para elaborar el material hay que tener presente que el elemento medular es a quién va dirigido el material o sea "el aprendiente", por tal motivo se tomó en cuenta que cada persona posee estilo y estructuras cognoscitivas particulares de aprendizaje por lo que el enfoque se basó en la premisa de que el aprendiente es un individuo activo y responsable de la construcción de sus conocimientos, nosotros pretendimos crear las condiciones elaborando recursos de aprendizaje con una historia dramatizada en donde tendrá "...la fuerza de la narratividad: habrá un sujeto, un objeto de deseo, una acción del sujeto para conseguir ese objeto del deseo, y finalmente, un desenlace"<sup>40</sup> que le sea atractiva y significativa ya sea para aprender o para reforzar lo aprendido, a través de un escenario ordenado se logrará que el mensaje quede claro e intelegible. A continuación se detalla el proceso para la elaboración de los cuatro video y el programa multimedia.

La descripción corresponde a los puntos planteados en el apartado 1.4 Desarrollo del proyecto .

Para cubrir esta etapa se realizaron diversas actividades.

---

<sup>40</sup> PÉREZ TORNERO, José M. *El desafío educativo de la televisión, para comprender y usar el medio.* 1994. p. 219.



## **A. VIDEOS**

### **3.1 Diseño**

#### **3.1.1. Determinar objetivos.**

En esta fase se determinó el objetivo general que fue propiciar el uso adecuado de diccionarios de alemán, francés, inglés y portugués, a través del enfrentamiento del aprendiente a un problema relacionado con el aprendizaje de lenguas extranjeras.

#### **3.1.2. Definir y diseñar el guión de contenido.**

Teniendo claro el objetivo general se procedió a plantear qué información se necesitaba proporcionar para lograr el objetivo de tal forma se concluyó lo siguiente:

- Descripción general de los diccionarios.
- Especificaciones de cada lengua para uso de los diccionarios.
- Determinación de ejemplos
- Principales problemas de aprendizaje de cada lengua y contenidos que resuelven esos problemas.

#### **3.1.3. Definir y diseñar el guión técnico.**

Después se conformó un equipo de trabajo formado por los miembros del proyecto, un profesor de cada lengua que fungió como asesor de la lengua y el guionista. Los asesores proporcionaron la información del contenido académico de

cada lengua, los miembros del proyecto planteamos que el guión debía ser diseñado tomando como base el paradigma de aprender a aprender, de tal manera que la trama representara un problema que el alumno debía resolver, los personajes y situaciones reflejarían el entorno del alumno, con el fin de que la experiencia resultara significativa para él, y se incluyeran los rubros presentados en el guión de contenido.

Se llevaron a cabo varias reuniones de las cuales se derivaron los guiones técnicos. En éstos se incluyeron los siguientes elementos : personajes, escenas, diálogos, efectos, audio e imágenes.

A continuación se presenta la trama o anécdota principal de cada video :

- Inglés: In love with Shakespeare : cómo usar el diccionario en inglés. Iván y Ernesto asisten a la representación de Hamlet de William Shakespeare. Iván no entiende algunas palabras y trata de traducir una escena completa pero no sabe qué opción de significado tomar de su diccionario de bolsillo. Así ambos buscan un mejor diccionario y descubren la gran variedad que existen en inglés. Finalmente, con ayuda, Iván consulta el adecuado y logra entender la escena.
- Francés : A la recherche du sens perdu : cómo usar el diccionario en francés. Todo lo que usted quería saber sobre el Noh, pero temía preguntar. En este video las personajes principales son dos muchachas que al ver un video en francés que presenta una obra de teatro Noh y no entender la frase principal,

deciden ir en busca de información a la biblioteca para esclarecer el significado de aquella frase. La bibliotecaria al verlas en aprietos, las auxilia en el uso adecuado del diccionario, logrando que las muchachas comprendan el sentido del video, además de poder traducir el texto.

- Alemán: Alles aus liebe : cómo usar el diccionario en alemán. Todo por amor. En Alles aus liebe una noticia en un tabloide sobre el asesinato de una pareja de amantes pone en aprietos a Jorge, quien no entiende a ciencia cierta lo que dice la nota. Su hermana Julieta sale al rescate, enseñándole, con ayuda de su maestro el uso adecuado de los diccionarios y descubre así el enigma que tanto lo atormentaba.
- Portugués: Como dançar Capoeira : cómo usar el diccionario en portugués. Este video presenta como Berenice pretende saber más acerca de una danza típica del Brasil llamada Capoeira. Berenice le pide a su esposo Pablo quien estudia portugués, que traduzca un folleto de un instituto que imparte clases de danza, Pablo le promete traducir el texto, pero él se encuentra en un grave apuro al tratar de identificar varias palabras cuyo significado desconoce y además se da cuenta que no sabe utilizar el diccionario adecuadamente, por lo que decide pedirle apoyo a su maestro. Así al asistir a una representación de Capoeira, Pablo se convierte en el centro de atención al relatar la historia de aquella danza.

Los videos presentan diversas categorías de estudiantes de lenguas y diferentes situaciones por las que se requiere utilizar un diccionario como parte del

aprendizaje de una lengua extranjera, siempre tratando de que el usuario final del video se identifique con la situación.

#### **3.1.4. Seleccionar el equipo técnico.**

En esta etapa se cotizó con diversas empresas de producción de videos, aquí fue necesario tomar en cuenta que la empresa se comprometiera a permitir nuestra presencia en todo momento de la grabación, apegarse al guión y a contar con actores que tuvieran la capacidad de pronunciar correctamente cada lengua extranjera según fuera el caso.

Dentro de las dependencias de la UNAM estaba la Dirección General de Televisión Universitaria (TVUNAM), la calidad de los programas que produce es muy buena, y los costos eran mucho más bajos que otras empresas, por lo que se decidió que era la instancia más conveniente para producir los videos. TVUNAM cuenta con modernos equipos de grabación, producción y post-producción, así como con personal con formación profesional para realizar y producir programas y/o videos, con lo que se aseguraba que los productos serían de muy buena calidad.

#### **3.1.5. Decidir sobre el personal necesario para la grabación.**

Los directivos de TVUNAM nos pusieron en contacto con el que sería el realizador de los videos, generalmente los realizadores tienen un equipo de trabajo que los apoya en la grabación y producción de los videos : actores, productores, realizadores, asistentes, camarógrafos e iluminadores. De tal manera que esta actividad quedó a cargo del realizador.

### **3.2. Producción.**

#### **3.2.1. Tramitar los permisos necesarios para realizar las grabaciones.**

De acuerdo con los guiones se solicitaron permisos para grabar en lugares como la Biblioteca, Mediateca, Auditorio Rosario Castellanos del CELE y la Casa Universitaria del Libro.

#### **3.2.2. Preparar el material visual y sonoro necesario para la grabación.**

Con base en los contenidos de cada video se seleccionaron los materiales que contuvieran los ejemplos planteados, así como los diccionarios que serían las imágenes didácticas de los videos.

#### **3.2.3. Definir el calendario de producción y post-producción.**

Con los permisos se elaboró un calendario de trabajo para la grabación donde se especificó la fecha, hora, lugar de grabación, el asesor y el miembro del proyecto este calendario debió llevarse rigurosamente ya que es difícil coincidir en tiempo y lugar todos los participantes.

#### **3.2.4. Grabar o realizar.**

Las grabaciones se hicieron en tres meses, aproximadamente. Es importante señalar que se requirió una gran supervisión por parte del equipo a cargo de proyecto, ya que la gente de televisión puede perderse en el guión técnico y por seguir las especificaciones técnicas de grabación, luz, audio, imagen, etc., dejan de lado elementos académicos. Por tal motivo, dependiendo el idioma del video

que se grababa se necesitó siempre la presencia del asesor de la lengua para corregir pronunciación. En todas las sesiones de grabación siempre estuvo presente un miembro del proyecto para que se siguiera el guión, evitando barbarismos e interpretaciones que distorsionaran la intención, ya que "todo producto audiovisual posee intencionalidad específica: exploración, motivación, desarrollo temático y problematización, y depende de la didáctica con que se aplique la efectividad de su uso"<sup>41</sup>, en este caso se pretendió impactar en el desarrollo de destrezas y estilo de aprendizaje que es el de aprender a aprender.

### **3.2.5. Preparar y realizar el trabajo de post-producción.**

Esta actividad implicó percibir el video en su totalidad, se conjuntaron las escenas grabadas con el audio en un solo momento. Se revisaron varias veces los videos, se confrontaron con los guiones, pues con los efectos y sonido es difícil percibir errores tales como : dicción poco clara; faltas de ortografía; coherencia en los diálogos; que los conceptos no sean claros y consistentes; que la música resulte desagradable y no esté relacionada con la imagen; que los textos no sean claros, concretos y bien redactados; que la imagen no corresponda al audio y al texto, entre otros. Asimismo se incluyó en los videos datos para la descripción física del material : título, lugar de publicación, edición, producción, créditos de realización, guionista, contenido, musicalización, narración, duración, tipo de formato.

---

<sup>41</sup> CHANONA, Omar *Estrategia de contenidos para el audiovisual y la informática educativa.*, Página WWW en Internet, URL: [http://inec.sep.gob.mx/articulos\\_e\\_invest/estrategia\\_contenido\\_him/](http://inec.sep.gob.mx/articulos_e_invest/estrategia_contenido_him/)(4 octubre 2000).

### **3.2.6.Reproducción de los videos.**

Ya terminados los videos, se dieron de alta en el Registro de derechos de autor. El original o master de cada video se grabó en formato Betacam pues permite calidad profesional de imagen y sonido.

Se hicieron 100 copias de cada video, se solicitó a una diseñadora gráfica que hiciera un diseño para las cubiertas que incluyera un resumen del contenido del video, una ficha catalográfica con el fin de apoyar los procesos de organización y recuperación de información, los logotipos de las instituciones que hicieron posible el video y una imagen que rescatara la idea principal de cada video. Con esta información la diseñadora gráfica nos presentó propuestas, la cuales se revisaron y se decidió por la que contenía todo lo necesario.

### **3.3. Uso y evaluación.**

El diseño de la serie de videos se ha concebido con varios propósitos de uso : para que sirvan como herramientas que apoyen a los usuarios de las bibliotecas en el uso de obras de consulta como son los diccionarios de lenguas extranjeras; para que sean utilizados por los usuarios de las mediatecas, así los estudiantes conocerán de manera más detallada y profunda las características que tiene un diccionario y reconocerán el valor que tiene esta obra de consulta, en el aprendizaje de una lengua extranjera y para que sean utilizados como material didáctico (como motivador para despertar el interés de un tema, como introducción de un tema, como apoyo en una clase, para confrontar ideas, para

recapitular, o como cierre) en el salón de clases y así apoyar al profesor en los cursos generales de lengua y en los cursos de comprensión de lectura.

La proyección de los videos de instrucción en el uso de diccionarios se llevó a cabo en los salones de clase, con la idea de que sirvieran como material didáctico de apoyo, y se utilizaran en función de los objetivos del curso y de la lengua que se tratara, portugués, inglés, francés y alemán en el CELE y francés, inglés, alemán en las ENPs.

Se estableció un calendario que contemplara dos fases, la primera para promocionar el uso de los videos entre los profesores de lengua y la segunda como un seguimiento de la utilización de este material en el salón de clase para optimizar los resultados del aprendizaje.

Los profesores que utilizaron los videos fueron seleccionados de los participantes en Talleres de Aprendizaje Autodirigido y Qué es una mediateca, los cuales fueron impartidos en el CELE, de tal forma los profesores ya sabían y tenían presente el cambio "...en el papel del docente, en cuanto a su función pedagógica: el paradigma dice que del transmisor de conocimientos pasa a mediador, del conductor a animador, de enseñante a formador"<sup>42</sup>

La información que se les proporcionó fue la explicación de que se llevaría a cabo la evaluación y la metodología a seguir que se detalla en el punto 3.3.2, a través de un instrumento de pretest-postest por cada lengua.



### **3.3.1. Distribución de Videos.**

La distribución se ha llevado a cabo de dos formas, donación y venta.

Donación.

Los videos se donaron a:

1. La Dirección General de la Escuela Nacional Preparatoria para que se dieran a conocer en los departamentos de idiomas de las 9 preparatorias .
2. La Facultad de Estudios Superiores Zaragoza para el Departamento de Lenguas Extranjeras.
3. La Facultad de estudios Superiores Cuautitlán para la Coordinación de Idiomas.
4. La Escuela Nacional de Estudios Profesionales Iztacala para el Departamento de Idiomas.
5. La Escuela Nacional de estudios Profesionales Aragón para el Centro de Lenguas.

Venta

Se hace a través del CELE

### **3.3.2. Evaluación de videos.**

La evaluación de los videos se hizo en dos etapas :

---

<sup>42</sup> CHANONA...*Op. cit.*

Primera etapa.

Transmisión de los videos a grupos de nivel medio superior y superior y evaluación de los resultados desde dos perspectivas :

Cuantitativa. Se elaboraron cuatro instrumentos de medida para cada lengua (inglés, francés, alemán y portugués) que incluyeron ítems de diversa índole : opción múltiple, relación de columnas y abiertos, se aplicaron a varios grupos del CELE del nivel medio superior, la aplicación fue en la modalidad de pretest-postest. A la llegada a la sesión se les solicitó que llenaran el cuestionario, se les proyectó el video y se les volvió a aplicar el mismo instrumento.

El resultado obtenido fue que en el postest, la mayoría de los estudiantes contestó correctamente, lo cual nos hace pensar que adquirieron conocimiento nuevos.

Cualitativa. Se hizo una grabación en video sobre el comportamiento de los alumnos, después de la presentación de los videos, se les planteó un problema de traducción que ellos debían resolver, se les ofreció una colección de varios títulos de diccionarios de diferentes lenguas, de entre los cuales debían seleccionar el adecuado y saber utilizarlo.

En esta etapa el resultado fue que se detectó que los estudiantes además de adquirir conocimientos nuevos, los aplicaron correctamente, lo cual nos lleva a concluir que se llevó a cabo el objetivo.

Segunda etapa.

Se llevó a cabo mediante una técnica investigación etnográfica denominada observación, se asistió al salón de clase, con dos propósitos explorar el valor pedagógico del documento y conocer diferentes formas de uso de los programas de video. La recolección de datos se hizo con notas de campo, se registraron todos los acontecimientos que sucedieron en la sesión de clase lo que permite ofrecer una descripción detallada de los procedimientos que se siguieron en las diferentes sesiones de clase de portugués en las que se utilizó el video "Como dançar capoeira: cómo usar el diccionario de portugués".

A continuación se presenta la descripción de cinco sesiones de clase, en las que se describen diferentes maneras de trabajo. Se presentan algunas actividades previas y posteriores a la proyección del programa de video.

La primera observación fue hecha en un curso general de 4º nivel, el objetivo de la sesión fue descubrir las recomendaciones y consejos que contiene el programa de video y cuáles de éstas pueden ser utilizadas para acompañar la lectura de un texto y para el uso adecuado del diccionario. A partir de los hallazgos hechos por los alumnos y después de ver el video, los alumnos, primero leyeron un texto sobre el carnaval<sup>43</sup>, después consultaron las palabras de las que no entendían su significado y posteriormente elaboraron un glosario sobre el carnaval.

---

<sup>43</sup> Las observaciones fueron hechas en febrero de 1998.

La segunda observación se hizo en un curso general de segundo nivel, el propósito de la sesión fue utilizar el diccionario de manera adecuada a partir de la lectura de un texto. Primero, el profesor leyó un fragmento de un documento sobre el tema de la preservación de la Amazonia. Después los estudiantes escribieron en el pizarrón las palabras que les eran desconocidas o eran poco claras en su significado, por ejemplo: cutucar, sabonete, segredo, sinais, mergulhar, devagarinho, Ué!, Né?, pular, tona, pasmo, trilha. En seguida el profesor mostró tres diccionarios diferentes: Diccionario Portugués - Español, Diccionario de Bolsillo, Diccionario Aurelio (edición grande y mini - diccionario). Enseguida los alumnos buscaron las palabras y de nuevo en actividad grupal comentaron sobre las diferencias que existen entre los diccionarios y las dificultades que tuvieron para localizarlas. Algunos comentarios fueron: "es diferente al diccionario en español", "los diccionarios no son iguales porque son bilingües", "tienen pocas palabras", "mi diccionario está en portugués de Brasil". Luego se proyectó el video. Posterior a la proyección el profesor preguntó, si habían encontrado nuevas estrategias para el uso del diccionario y las respuestas fueron afirmativas. Un alumno dijo que aprendió que había otros tipos de diccionarios de los que el conocía, otro comentó que él sabía que un diccionario sólo contenía definiciones. Finalmente, los alumnos buscaron en los diccionarios el significado de las palabras que al principio de la clase se habían anotado en el pizarrón.

La tercera observación se llevó a cabo en un curso general de cuarto nivel. El propósito de la sesión fue conocer las ventajas que tiene el uso del diccionario

durante el aprendizaje de la lengua portuguesa. Primero la profesora habló sobre los materiales que se utilizan en un clase de portugués, libros, cuadernos de trabajo, láminas, mapas, video, películas, etc. Después preguntó si habían traído sus diccionarios. En seguida se proyectó el programa de video "Como dançar capoeira: cómo usar el diccionario en portugués". Después de la proyección los estudiantes comentaron que "el diccionario es útil para escribir, ampliar el vocabulario y conocer el contexto del uso de la palabra". Luego la profesora lanza un par de preguntas: ¿Cuándo descubrieron el diccionario? ¿Para qué han utilizado el diccionario?. Las respuestas fueron diversas: descubrieron el diccionario desde niños, a través de sus hijos y en la secundaria; lo han utilizado para conocer diferentes acepciones de una palabra, para escribir con mayor precisión y claridad. Finalmente la profesora explicó con un ejemplo, las partes de una "entrada" (entry), es decir las abreviaturas que mas se usan ( v.t. ; s.f.p. ; s.m. ; u.t.p....), las diferentes acepciones de una palabra; ejemplos de uso en la Literatura y ejemplos de uso en Brasil y Portugal, entre otros puntos .

La cuarta observación se realizó en un grupo de primer nivel. El programa de video sobre el uso del diccionario había sido proyectado en una sesión anterior. Esta sesión se inicia con la reseña sobre el contenido del programa de video, que hace un estudiante. En seguida la profesora muestra a los estudiantes el diccionario Aurelio, y pregunta ¿cuál ha sido la experiencia que han tenido al utilizar el diccionario?; las respuestas que pudieron ser observadas son las siguientes:

- No comprenden el alfabeto fonético.
- Señalan las ventajas que tiene el uso del diccionario en una clase de lengua extranjera, para la ampliación del vocabulario y la escritura.
- Señalan la importancia del contexto para la comprensión y el uso de algunos términos.

En seguida, se proyecta un documento en video sobre el carnaval. Durante la proyección los estudiantes seleccionan y escriben las palabras que no entienden. Después los alumnos buscan la definición en el diccionario de cada una de las palabras que seleccionaron. Finalmente, la profesora señala las ventajas que significa el conocimiento del diccionario como una herramienta necesaria para escribir y ampliar el vocabulario.

La quinta observación fue hecha en un grupo de tercer nivel. Se inicia la sesión con una pregunta de la profesora hacia el grupo. ¿Realmente sabemos utilizar el diccionario? En el momento siguiente la profesora señala el uso del diccionario en el proceso de la comprensión de un texto escrito y habla del camino que se habrá de seguir para entender el significado de las palabras:

- Conocer el contexto.
- Conocimiento del mundo.
- Falsos cognados.

Luego se proyecta el programa de video, los estudiantes lo observan atentos y a veces reaccionan con risas y comentarios ante la historia que se cuenta en el video. Una reacción general fue la identificación que tienen con los personajes del video. Después hacen la lectura en silencio de texto del libro *Portugués en Activo*. Los estudiantes, seleccionan las palabras que no entienden y en seguida las anotan en el pizarrón. De esta tarea resulta una lista de palabras. Los alumnos tratan de inferir su significado a partir de la discusión en grupos pequeños, si no llegan a algún acuerdo se busca el significado en el diccionario Aurelio. Se pudo observar ahora, que el uso del diccionario es mas ágil y rápido, los estudiantes descubrieron también, que con la información que obtuvieron del programa de video y la que complementó la profesora respecto a las estrategias, la tarea de comprender un texto escrito es más fácil.

De esta etapa se desprendieron las siguientes conclusiones :

1.- Impacto del uso del programa de video en las actividades en el salón de clase.

A continuación se mencionan algunos cambios que se observaron en:

El alumno. En el alumno tuvo un impacto positivo, es decir despertó interés por el uso del diccionario como herramienta de apoyo para el aprendizaje del portugués, ya que el video conectó con situaciones similares al alumno. Promovió el conocimiento a detalle de la estructura del diccionario y a través de una serie de

ejemplos se familiarizó con el procedimiento adecuado sobre el uso del mismo.

El profesor. En el profesor promovió la creatividad, es decir, se observaron diferentes formas de uso del programa de video. Por ejemplo, la exploración y explotación de los elementos culturales que están presentes en el programa; el uso del video para promover en el alumno el desarrollo de diferentes habilidades: la escritura, la comprensión de lectura y la expresión oral y escrita.

Metodología. En términos metodológicos se considera que las actividades generadas a partir del uso del programa de video son significativas, dada la diversidad que se observó en las formas que utilizaron el programa señalado. También puede decirse que se reconoce el valor comunicativo que se da en el salón de clase a partir, por un lado de la negociación y el intercambio de información que se presenta y de los productos que se generan en el aula (mini - glosarios, pequeños escritos ).

## 2.- Funciones pedagógicas del video.

El video educativo "...no solo transmite informaciones de tipo cognoscitivo, sino también sensaciones, emociones, experiencias...Para ser exactos, es a través de éstas como transmite las información de carácter cognoscitivo"<sup>44</sup>, formando parte de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, con esta

---

<sup>44</sup> FERRÉS, Joan. *Op. Cit.* p 94.



concepción se puede decir que:

Las funciones pedagógicas que se pudieron identificar en el uso de los video son, entre otras las siguientes:

- Permite hacer demostraciones de experiencias, ya que con el guión dramatizado el lenguaje audiovisual "...provoca constantemente a la imaginación y confiere a la afectividad un rol de mediación primordial en el mundo<sup>45</sup>.
- Presenta a los estudiantes documentos auténticos en los que se ilustran situaciones reales que (por los efectos de edición y/o postproducción) permiten demostrar ciertos principios que se tratan en algunos temas de la clase.
- Se modifican algunas actitudes de los alumnos respecto al uso del diccionario, ya que al conocer la diferencia de cada uno, tiene la capacidad para privilegiar cual utilizar.
- Puede permitir a los estudiantes identificarse con los personajes de la historia que se cuenta en el video, a través de la resolución de ciertos problemas.

---

<sup>44</sup> FERRÉS, Joan. *Op. Cit.* p. 94.

<sup>45</sup> FERRÉS, *Op. Cit.*

También modifica él mismo sus actitudes como consecuencia de ciertos hechos que se presentan en el programa de video.

- Muestra procesos de decisión y promueve que el alumno tome decisiones propias sobre un problema determinado.
- Reduce el tiempo necesario para que los estudiantes asimilen los contenidos de un tema de estudio, ya que se globalizan las experiencias.

## **B. PROGRAMA MULTIMEDIA**

### **3.1 Diseño**

Previo al arranque del diseño del programa multimedia se tuvo la asesoría de un especialista en lingüística aplicada y en el uso de medios y nuevas tecnologías en la enseñanza de lenguas extranjeras, el Dr. Thierry Lancien de la Escuela Normal Superior de Fontenay-Saint Cloud, de la cual se derivaron las siguientes conclusiones :

- Es conveniente determinar criterios para seleccionar videos y programas multimedia para la enseñanza de lenguas extranjeras. Estos deben considerar el método pedagógico, los contenidos desde el punto de vista lingüístico y temático y las condiciones en que se da el proceso de aprendizaje.
  
- Proyectos sobre la producción de programas multimedia para la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras son innovadores puesto que existe un número reducido a nivel mundial de instituciones de educación superior que están dirigiendo esfuerzos a la producción de herramientas didácticas como videos o programas multimedia.
  
- Con respecto al impacto del uso de la multimedia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras, se comentó que no existen en Francia trabajos que evalúen tal impacto. Al igual que en México están en la etapa de diseño, producción e inicio de la aplicación de esta tecnología.

- La corriente pedagógica que se ha seguido para diseñar programas multimedia ha sido directiva, sin considerar las posibilidades del aprendizaje autodirigido, por ejemplo se proporcionan las respuestas pero no se explica el porqué.

### **3.1.1. Determinar objetivos.**

Tomando en cuenta las conclusiones anteriores se determinó el objetivo del Programa Multimedia el cual fue : **Ofrecer orientación al usuario de mediatecas, proporcionando información sobre los servicios, secciones, manejo de equipo y materiales.**

### **3.1.2. Definir y diseñar el guión de contenido.**

Teniendo el objetivo, el equipo de trabajo determinó los contenidos que fueron : descripción del área física, de los servicios y de la utilización del equipo. El diseño siguió una estrategia de aprendizaje basada en la reestructuración organizada de los conceptos involucrados, éstos fueron clasificados en categorías lineales relacionables para ser hipertextualizados, logrando con la utilización del programa que el alumno relacione los elementos básicos para hacer uso de una mediateca, no existe jerarquización conceptual ningún concepto o categoría de conceptos incluye a otro.

Para obtener la información del guión de contenido se visitaron Mediatecas o Salas de autoaprendizaje de las siguientes dependencias;

- Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras, UNAM.

- Colegio de Ciencias y Humanidades Naucalpan, UNAM.
- Escuela Nacional de Biblioteconomía y Archivonomía de la SEP.
- Escuela Nacional Preparatoria No. 1, UNAM.

Estas visitas nos arrojaron que todos los espacios tienen el mismo objetivo y que las diferencias que tienen es la variedad de servicios que proporcionan, según sus recursos. Por tal motivo se concluyó incluir en el programa todos los servicios susceptibles de encontrar para que puedan ser utilizados en cualquiera de estos espacios.

Con esta información se elaboró el documento que se le llamó guión de contenido

### **3.1.3. Definir y diseñar el guión técnico.**

Para esta actividad se tuvo problemas para conseguir un especialista en guiones para programas multimedia, en general lo que se hace es presentar pantallas con una secuencia lineal, con cierto grado de interactividad pero sin una anécdota que permita al alumno identificarse con la situación y lo estimule para utilizarlo. Para tratar de conseguir esto se contrató a una guionista de video y cine y se le dió el guión de contenido quien escribió un guión que es una historia con módulos independientes

La clave : visita virtual por la mediateca. El argumento sobre el cual gira el diseño del programa es encontrar una clave mediante el uso de las diferentes secciones de la mediateca, los personajes principales son dos ROMUALDO,

estudiante de 6º semestre de ingeniería en sistemas y CINTIA estudiante de 4º semestre de literatura dramática y teatro.

ROMUALDO tendrá que descifrar un mensaje y encontrar la clave para salir del lugar, para ello será necesario seguir el mapa de orientación, consultar la base de datos, videos, escuchar cintas, grabar su propia voz, etcétera. Enfrentará algunos problemas al no leer las instrucciones y tendrá que pasar por todas las habilidades de la lengua (hablar, escribir, escuchar y leer) en las diversas secciones. ROMUALDO logrará comunicarse con otros estudiantes, mediante correo electrónico y hasta escuchar la voz de CINTIA en alguna grabación de audio. Al final de su aventura, ROMUALDO descifrará la clave: "APRENDER a APRENDER", "LEARNING to LEARN", "APPRENDRE À APPRENDRE", y encontrará la salida para llegar con CINTIA. Sin embargo, se dará cuenta de que todo fue un sueño, su aventura sucedió en unos segundos, el tiempo que permaneció desmayado, pero la duda quedará con él porque repite, en diferentes idiomas, la frase: "La clave es aprender a aprender", "the key is learning to learn", "La clé est apprendre à apprendre".

#### **3.1.4. Seleccionar el equipo técnico.**

Se presentó el proyecto a diferentes empresas, explicándoles que era la pretensión producir un programa que diera la sensación de visita virtual y que el usuario controlara las acciones, que se incluyeran imágenes, animaciones, sonido, video, ejercicios, instructivos de uso, planos de ubicación física, y en

general se emularan los escenarios y situaciones reales dentro de una mediateca. Por ejemplo, en la explicación sobre el uso del equipo de video el usuario realizará las instrucciones mediante una imagen del equipo y el uso del ratón para lograr encenderlo, apagarlo, etc.

El soporte sería en disco compacto, debido a que aparece información sobre el uso de internet, el disco permitirá hacer ligas a direcciones web en tiempo real, lo que hará que el alumno se ubique en el entorno real de la red internet.

Fue en la Universidad de Colima al proporcionarles el guión técnico que se interesaron en el proyecto por ser algo que la Universidad no había hecho, que se comprometió y nos presentó la propuesta que programaría y nos presentaría dos demos.

### **3.1.5. Decidir sobre el personal necesario para la programación.**

Actividad a cargo del equipo de la Unidad de Producción de Material Multimedia de la Universidad de Colima.

## **3.2. Programación.**

Con la idea transmitida al personal de la Universidad de Colima de obtener un producto interactivo y lo más apegado a la realidad de una mediateca, nos presentaron dos propuesta: una que se filmara con videocamara y se montara en computadora, esta alternativa limitaba las potencialidades de la computadora ya que le daba una forma lineal al programa; y otra que todo fuera diseñado y programado en 3D (3 dimensiones) lo que daría la sensación de realidad virtual,

esta opción era la más viable para el equipo, sin embargo no era costeable para la Universidad.

De lo anterior se derivó una tercera propuesta planteada por el equipo PAPIME, que consistió en desarrollar la anécdota principal en video y montarla en un marco de computadora, esto permitiría tener una historia y aprovechar los recursos tecnológicos de la computadora.

### **3.2.1. Preparar el material visual y sonoro necesario para la programación.**

Esta actividad se realizó por ambas partes;

Equipo PAPIME. Recopiló imágenes de video e instructivos de uso; elaboró fichas de ejercicios de cada sección (audiovisual, material impreso, cómputo, trabajo grupal, asesorías); tomó fotografías de cada sección y tipo de material.

Personal de la Universidad de Colima, grabaron el video.

### **3.2.2. Programar.**

Se hizo la programación, como producto nos presentaron un primer demo, el cual incluía la estructura general, el video y algunos aspectos de interacción.

De la revisión y análisis de este demo se detectaron los siguientes problemas.

- Los diálogos eran poco claro, fuera de tono y con mala dicción.
- No había interactividad
- La música era plana, sin armonía y no se percibía una relación entre el fondo musical y las escenas.

Las sugerencias que se hicieron para resolverlos fueron:



- Grabar los diálogos con profesionales del doblaje, en estudios y con equipo especial para obtener claridad y fidelidad.
- Grabar la música de fondo y de conexión con músicos especializados en esta actividad.
- Con respecto a la interactividad: crear botones que permitieran al usuario parar, avanzar, escribir, visualizar el video, visualizar escenarios, leer instructivos, leer textos, elegir idioma de textos, entre otras opciones. Con estos cambios el alumno tendrá la sensación de “controlar” el programa y seguir su propio ritmo en la utilización del mismo.

Todos los cambios han sido realizados y se está por obtener un segundo demo, y esperamos sea la versión final para concluir esta etapa de programación.

### **3.3. Uso y evaluación**

El programa, multimedia se utilizará principalmente en las mediatecas y en las salas de cómputo del CELE o de las ENPs, para que el alumno se acerque a el, lo utilice de manera independiente y lo incorpore como herramienta auxiliar en su proceso de aprendizaje de lenguas extranjeras.

Se hará una entrevista con los usuarios para identificar si es claro, fácil de usar y si resuelve sus problemas relacionados con el uso de las mediatecas.

ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA

## CONCLUSIONES

La realización del proyecto ha promovido la integración de un equipo de trabajo multidisciplinario de profesionales de diferentes disciplinas: bibliotecólogos, pedagogos, profesores de lenguas, lingüistas aplicados y especialistas en la producción de videos y de programas multimedia, condición que ha enriquecido los productos del proyecto.

El desarrollo del proyecto ha permitido el intercambio de experiencias sobre el uso de nuevas tecnologías en dos niveles, por un lado con especialistas de otros países, sobre temas y enfoques diversos que se utilizan para el diseño de materiales; y permitido conocer algunos rasgos sobre el grado de desarrollo que se ha alcanzado en Francia acerca del uso de nuevas tecnologías en la elaboración de material didáctico para el aprendizaje de lenguas extranjeras, esto se dio al tomar cursos y asesorías con especialistas del área, así como reuniones o seminarios por correo electrónico con profesores que han elaborado material didáctico.

Por otro con especialistas nacionales (Universidad de Colima, DGSCA-UNAM, Centro Nacional de las Artes, y empresas privadas) relacionados con aspectos técnicos y los tecnológicos muy específicos que han enriquecido el quehacer profesional de cada uno de los integrantes del equipo.

Desde un punto de vista pedagógico, podemos decir que los video diseñados “ad

hoc” promueven el uso del diccionario, a diferencia de los materiales auténticos “...son aquellos que el aprendiente utiliza directamente: películas, periódicos, revistas...es material que no tiene ninguna ayuda pedagógica”<sup>46</sup>, que se utilizan con frecuencia en el salón de clase, cumplen con la finalidad didáctica para la que fueron concebidos, es decir el aprendizaje autodirigido del uso adecuado del diccionario de alguna lengua extranjera. Esto se pudo observar en las sesiones de clase que se describieron y en los productos que surgieron del trabajo desarrollado por los alumnos, tales como los mini-glosarios y las tareas cotidianas en el salón de clase.

Los programas de video tienen valor como materiales de autoaprendizaje, como auxiliares para la implantación metodológica que hace el profesor de lenguas extranjeras al utilizarlos de forma diversa en el salón de clase.

Es importante señalar que el diseño y programación de productos multimedia que sigan un argumento no está muy desarrollado en México, puesto que para la Universidad de Colima, institución reconocida por sus avances tecnológicos en cuanto a la producción de programas se refiere, resultó ser un reto y será su primer programa de este tipo.

Finalmente el desarrollo del proyecto ha dado a los materiales diseñados una característica que los hace diferentes, es decir tienen una marca que los

---

<sup>46</sup> CONTIJOCH, María del Carmen. *La Mediateca del CELE, sus necesidades y aciertos*. Tesis de Lingüística Aplicada. 1998.p. 56.

distinguen y que es el resultado del trabajo multidisciplinario; permiten al aprendiente trabajar de manera independiente y encuentra en ellos el apoyo metodológico necesario para tal fin; esto provoca que tengan una gran riqueza en el diseño, desarrollo, uso y evaluación.

La importancia de mi participación como pedagoga en el equipo se hace patente durante el desarrollo de todo el proyecto.

Una etapa que se considera básica en cualquier proyecto es la determinación del sustento teórico, en este caso en cuanto al aprendizaje autodirigido se contaba con el por qué y el para qué formar, pero se desconocía de dónde surgía, fue de este modo que mi aportación pedagógica fue realizar la búsqueda y análisis de tendencias de aprendizaje, esta búsqueda me llevó a encontrar que tenía como raíz la Teoría congnotiva del aprendizaje al igual que el concepto de formación de usuarios que se propone en este proyecto de ahí que se elaboró la propuesta con un marco teórico basado en dicha concepción.

Después de haber sido aprobado el proyecto, en las etapas de diseño y producción de los materiales se requirieron los conocimientos pedagógico que fundamentaron la teoría que se retomaría para elaborar materiales congruentes con una concepción del proceso de enseñanza y aprendizaje planteado.

El profesor de lenguas extranjeras está acostumbrado a preparar material de apoyo para impartir sus clases y el bibliotecólogo a preparar material para formar usuarios, por lo que no se puede negar que tienen conocimientos para abordar el fenómeno

educativo desde su área, ya que en algún momento de su formación o de su experiencia profesional se les proporcionó información para elaborar material de apoyo, sin embargo, estos materiales resultan de instrucción y no de formación en el sentido de que el individuo que aprende sienta que le son significativos, lo que ha arrojado al evaluar el material que no se logren los objetivos deseados.

En este sentido mi participación fue plantear al equipo que el material debía diseñarse con una concepción cognoscitiva de aprendizaje en donde el aprendiente se apropie del conocimiento a partir de que el material sea elaborado con una estructura didáctica que sea<sup>47</sup> "...un encuadre metodológico que posibilita la cientificidad de la sistematización de la enseñanza" y que en este caso además sea para el aprendizaje .

Para lograr esto trabajé con los especialistas en contenido para construir la estructura conceptual a partir de hacer una síntesis conceptual coherente y plantear problemas de aprendizaje para que los estudiantes al utilizar los videos y el disco compacto pudieran entenderlos y apropiarse de los contenidos.

Después se llevó a cabo la estructura metodológica en donde se enfatizó que al elaborar el guión dramatizado se partiera del todo hacia las partes, jerarquizando los conceptos para que el aprendiente pudiera identificarse con la problemática. Así las estructuras conceptual y metodológica lo llevarían a la reorganización de su estructura cognoscitiva a partir de sus propias experiencias.

---

<sup>47</sup> FURLÁN M., Alfredo J "Planeación de unidades de trabajo". En: *Aportaciones a la didáctica de la educación superior*. 1989. p. 119

Como se puede observar fueron necesarios los conocimientos pedagógicos para la fundamentación teórica, la organización de los contenidos, de las actividades de aprendizaje, de los materiales y de la interacción para dar como resultado<sup>48</sup> "... la organización integral de todos los procesos que intervienen en la enseñanza-aprendizaje, de un modo tal que se alcancen metas estipuladas para tiempos determinados".

---

<sup>48</sup> FURLAN M., Alfredo J. "Metodología de la enseñanza". En : *Aportaciones a la didáctica de la educación superior*. 1989.p. 83.

## OBRAS CONSULTADAS

*Agenda estadística 1994*. México : UNAM, Secretaría General, Dirección General de Estadística y Sistemas de Información Institucionales, 1995. 200 p.

*Aportaciones a la didáctica de la educación superior*. México : UNAM, Escuela Nacional de Estudios Profesionales Iztacala, 1989. 219 p.

AUSUBEL, David Paul. *Psicología educativa : un punto de vista cognoscitivo*. México : Trillas, 1978. 769 p.

BREIVIK, Patricia Senn. Putting libraries back in the information society. *American libraries*, 16 : 723. November, 1985.

CAMPBELL, Donald T. *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social*. Buenos Aires : Amorrortu, c1966. 140 p.

COLL, Cesar. *Bases psicológicas*. En Cuadernos de Psicología No. 139, 13 p.

CONTIJOCH, María del Carmen. *La mediateca del CELE : sus necesidades y aciertos*. México : La Autora, 1998.

CHÁVEZ AGUILAR, María del Rosario. *Sala de aprendizaje autodirigido para estudiantes de lenguas extranjeras : organización y funcionamiento*. México : La autora, 1995. 110 h.

ELLIS, G.; SINCLAIR, B. *Learning to learner english : a course in learner training*. Cambridge: Cambridge University Press.

Encuesta realizada por Dulce María Gilbón, DLA/CELE y entrevistas con coordinadores de idiomas de Facultades y Escuelas, 1995.

FERRÉS, Joan. *Video y educación*. España : Paidós, 1992. 213 p.

FURLAN M., Alfredo J. "Metodología de la enseñanza". Pp. 61-88. En : *Aportaciones a la didáctica de la educación superior*. México : UNAM, Escuela Nacional de Estudios Profesionales Iztacala, 1989. 219 p.

-----, "Planeación de unidades de trabajo". En: *Aportaciones a la didáctica de la educación superior*. México : UNAM, Escuela Nacional de Estudios Profesionales Iztacala, 1989. 219 p.



GREMMO, M.J. *Conseiller n'est pas enseigner : le role coseiller dans l'entretien de conseil*. Melanges No. 22 CRAPEL : Francia : Université Nancy II, 1996.

GUARDIA GONZÁLEZ, S. *Efectos del video en la formación del profesorado de E.G.B.* Madrid : Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación. Departamento de métodos de investigación y diagnóstico en educación, 1988. Tesis doctoral. Colección tesis doctorales N° 414/88. 430 p.

HONORE, Bernard. *Para una teoría de la formación : dinámica de la formatividad*. Madrid: Narcea, c1980. 176 p.

HERNÁNDEZ SALAZAR, Patricia. *La formación de usuarios de información en las instituciones de educación superior*. México : UNAM, Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas, 1998. 76 p.

HERNÁNDEZ SALAZAR, Patricia; VALDEZ RAMOS, Jesús. *Orientación e instrucción bibliográfica de los usuarios de la Biblioteca "Stephen A. Bastien" del Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras a través del video*. (Documento impreso por computadora)

KNOWLES, M. S. *Self-directed learning*. New York : Association Press, 1975. 18 p.

MEWS, Hazel. *Reader instruction in colleges and universities : teaching the use of the library*. Great Britain : Linnet Books, c1972. 111 p.

PARKINSON DE SANZ, Sara M. *La lingüística y la enseñanza de las lenguas : teoría y práctica*. Madrid. 1980. 222 p.

PÉREZ TORNERO, José M. *El desafío educativo de la televisión : para comprender y usar el medio*. España : Paidós, 1994. 219 p.

*Plan de desarrollo 1993-1997*. México : Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas, s.f. 23 h. (Documento interno impreso en láser).

*Plan de trabajo académico institucional 1994-1998*. México : UNAM, Escuela Nacional Preparatoria, 1994. 120 p.

*Plan de trabajo 1995*. México : Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras, s.f. 18 h. (Documento interno de trabajo).

POMBO SAAVEDRA, Delia. "Anotaciones sobre el curso de información química bibliográfica de la Facultad de Química de la UNAM". Jornadas Mexicanas de Biblioteconomía (6: 1974: Guanajuato, Gto.). Integración del Servicio Bibliotecario Nacional. México: AMBAC, 1975. pp. 212-225.

ROBERTS, Anne F. *Library instruction for librarians*. Littleton, Colorado: Libraries Unlimited, Inc., 1982. 159 p.

Secretaría General. UNAM. *Convocatoria Programa de Apoyo a Proyectos Institucionales de Mejoramiento de la Enseñanza*. 4 p.

*The service imperative for libraries*. Littleton, Colorado: Libraries Unlimited, 1982. 215 p.

SHERA, Jesse H. *Los fundamentos de la educación bibliotecológica*. México : UNAM, Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas, 1990. 520 p.

*User instruction in academic libraries : a century of selected reading*. London : Scarecrow Press, 1986. 311 p.

VILLORO, Luis. *Crear, saber, conocer*. México : Siglo XXI, 1982. 310 p.

## DIRECCIONES ELECTRÓNICAS

American Library Association. Presidential Committee on Information Literacy. Página WWW en Internet, URL <<http://www.ala.org/acrl/nili/ilits.html>> 20 de mayo de 1999.

CHANONA, Omar. *Estrategia de contenidos para el audiovisual y la informática educativa*. Página WWW en Internet,

URL;<[http://ute.sep.go.mx/articulos\\_e\\_invest/estrategia.contenido.htm](http://ute.sep.go.mx/articulos_e_invest/estrategia.contenido.htm)> 4 de octubre de 2000.

------. *Formación y educación en el espacio audiovisual*. Página WWW en Internet. URL:<[http://ute.sep.gob.mx/articulos\\_e\\_invest/formacion\\_educación.htm](http://ute.sep.gob.mx/articulos_e_invest/formacion_educación.htm)> 4 de octubre de 2000).