



Diseño y producción de videos sobre el uso del diccionario de Kanjis y del diccionario japonés – español.

Por: Jesús Valdez Ramos*
Yumiko Hoshino*
Kazuko Nagao*
Kazuko Hozumi**¹

漢英辞典と和西辞典の使い方のビデオ制作

ヘスス・バルデス・ラモス*
星野由美子*
長尾和子*
穂積和子^{2**}

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Jesús Valdez Ramos y otros: *“Diseño y producción de videos sobre el uso del diccionario de Kanjis y del diccionario japonés – español.”* en Observatorio de la Economía y la Sociedad del Japón, septiembre 2007. Texto completo en <http://www.eumed.net/rev/japon/>

¹ *Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras.Universidad Nacional Autónoma de México. **Instituto Cultural Mexicano Japonés

² *メキシコ国立自治大学
**日墨文化学院

要旨

本稿はメキシコ国立自治大学における外国語学習 - イタリア語、日本語、ギリシャ語（現代、クラシック） - のためのビデオ教材制作プロジェクトについての報告書である。

このプロジェクトの目的はビデオ教材作成によって、メキシコ国立自治大学における第二外国語としての日本語、イタリア語、ギリシャ語の外国語教育と自律学習を支援することである。

制作された教材は四つのビデオプログラムで、辞書の適切な使い方を促進するためのものである。日本語は二つのビデオプログラムで、「漢英辞典の使い方、ラブレター」と「和西辞典の使い方、もう一度」である。

この報告書の内容はプロジェクトを実現させた経緯、目的、到達点、ビデオ制作方法論、ビデオプログラムの内容、ビデオ使用対象者、そして、外国語教育センターでのビデオを使用した日本語授業参観、評価の過程、その結果の全般的な考察を叙述したものである。

Diseño y producción de videos sobre el uso del diccionario de Kanjis y del diccionario japonés – español.

Por: Jesús Valdez Ramos*
Yumiko Hoshino*
Kazuko Nagao*
Kazuko Hozumi**³

Resumen:

En este informe se presenta el proyecto “Diseño y producción de materiales didácticos en video para el aprendizaje de lenguas extranjeras en la UNAM: italiano, japonés y griego (moderno y clásico)”. El objetivo del proyecto es apoyar la enseñanza y el aprendizaje autodirigido del japonés, italiano y griego como L2 en la UNAM, mediante la elaboración de

³ *Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras.Universidad Nacional Autónoma de México. **Instituto Cultural Mexicano Japonés

material didáctico en video. Los materiales que se diseñaron y produjeron son cuatro programas de video que promueven el uso adecuado de los diccionarios. Para el japonés se produjeron los programas de video “ラブレター o cómo usar el diccionario de Kanjis” y “もう 1 度, o cómo usar el diccionario japonés-español”. En este informe se presentan los antecedentes que propiciaron el desarrollo del proyecto, sus objetivos y metas, los lineamientos metodológicos, la descripción de los productos finales y la población meta, una reflexión general sobre las implicaciones didácticas que significa el uso de los programas de video en el aula, el proceso de evaluación y los resultados obtenidos.

1. Introducción y antecedentes.

En este informe del proyecto “*Diseño y producción de materiales didácticos en video para el aprendizaje de lenguas extranjeras en la UNAM: italiano, japonés y griego (moderno y clásico)*”, se presentan los antecedentes que propiciaron el desarrollo del proyecto, sus objetivos y metas, los lineamientos metodológicos utilizados, la descripción de los productos finales logrados, una reflexión sobre las implicaciones didácticas y la descripción del proceso de evaluación sobre el uso de los programas de video “ラブレター o cómo usar el diccionario de Kanjis” y “もう 1 度, o cómo usar el diccionario japonés-español “ en el salón de clase.

Un antecedente importante de este proyecto es el proyecto denominado "Diseño y elaboración de programas de video y multimedia para la enseñanza de lenguas extranjeras en la UNAM", que tuvo como propósito el elaborar una serie de cuatro programas de video que promueven el uso adecuado del diccionario en inglés, francés, alemán y portugués.

Dicho proyecto fue realizado en 1996, por un grupo de académicos del Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras (CELE), el Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas (CUIB) y la Escuela Nacional Preparatoria, plantel 6. Los productos que se diseñaron, produjeron, promovieron, usaron y evaluaron son cuatro programas de video:

- *In love with Shakespeare*, cómo usar el diccionario en inglés (2º lugar en la muestra de video educativo de la ANUIES. Xalapa, Ver. 1998).
- *A la recherche du sens perdu*, cómo usar el diccionario en francés.
- *Como dançar capoeira*, cómo usar el diccionario en portugués.
- *Alles aus Liebe*, cómo usar el diccionario en alemán.

Actualmente se utilizan dichos productos en las mediatecas y salones de clase y centros de apoyo didáctico de la UNAM en los que se enseña y/o aprende alemán, inglés, francés y portugués. Además se utilizan en diferentes universidades públicas del interior del país y el extranjero.

Para dar continuidad a esta acción se llevó a cabo el proyecto denominado "*Diseño y producción de materiales didácticos en video para el aprendizaje de lenguas extranjeras en la UNAM: italiano, japonés y griego (moderno y clásico)*", y de esta manera se amplió su radio de acción elaborando material para otras lenguas que se enseñan en la UNAM, es decir, por una parte incidir en la población de nivel medio superior y superior de la UNAM que estudia el italiano, japonés y griego moderno como lengua extranjera y por otra parte, apoyar a los estudiantes del bachillerato de la UNAM en el aprendizaje del griego clásico, específicamente en el área de las etimologías greco - latinas.

Con la realización de este proyecto, se crearon materiales que apoyan:

- Los procesos de aprendizaje autodirigido en las mediatecas.
- La programación de las actividades de las teleaulas de la Escuela Nacional Preparatoria.
- A los centros de recursos audiovisuales y apoyo didáctico, que son lugares a los que recurren los profesores de lenguas extranjeras para obtener materiales que apoyen el trabajo cotidiano en el aula.

El video como herramienta de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y como auxiliar didáctico, irrumpe en las actividades de las instituciones de educación superior en la década de los setentas, ahora con las telecomunicaciones su campo de acción se replantea y amplía a través de transmisiones de programas vía satelital y con propósitos de apoyar procesos de aprendizaje autónomo. Introducir las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el aula tiene implicaciones de tipo pedagógico que de acuerdo con Scafie, J.; Wellington, J.(1993)⁴, quien señala "que las nuevas herramientas tecnológicas son interactivas y favorecen el aprendizaje por permitir una participación activa y agradable de los alumnos en situaciones de enseñanza que desencadenan". Así el uso del video como auxiliar didáctico apoya la estrategia de "aprender a aprender", dado que constituye una herramienta que facilita y encamina a los alumnos hacia el desarrollo de sus propias estrategias de aprendizaje de la segunda lengua.

Otro argumento en este sentido y desde la perspectiva de la Lingüística Aplicada es el siguiente: un hecho que ha sido ampliamente aceptado por lingüistas aplicados y profesionales de la enseñanza de lenguas extranjeras es, que "aprender a aprender", es uno de factores más importantes para el éxito de los aprendientes de una lengua extranjera. El proceso de aprendizaje de una lengua se inicia en el salón de clase, sin embargo el éxito de los aprendientes y el proceso de aprendizaje no termina cuando el curso finaliza, porque el proceso de aprendizaje de una lengua, es un proceso que está implícito en la vida misma.

Entonces enseñar a los estudiantes cómo devenir en aprendientes autónomos, habilitarlos para el desarrollo de estrategias necesarias para el aprendizaje de una lengua extranjera más allá del salón de clase y del ambiente universitario,

⁴ Scafie, J. ; Wellington, J. *Information technology in science and technology education*. U.K. Open University Press, 1993.

es indudablemente una tarea insoslayable. El uso adecuado de los diccionarios es una herramienta esencial en el aprendizaje autónomo de una lengua extranjera.

En el caso del CELE y la ENP mediante el "Programa de Impulso de Lenguas Extranjeras", como una estrategia de aprendizaje que ha propiciado el desarrollo de habilidades intelectuales en los alumnos encaminados a "aprender a aprender", ya que la práctica educativa se concebida como un espacio donde el estudiante, participa activamente en la construcción de su conocimiento conformándose en individuos activos, donde el aprendizaje es significativo y que de acuerdo con Ausbel⁵ (1978) quien lo define como el "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 cognositiva del estudiante elementos previos y relacionables".

El aprendizaje del japonés como lengua extranjera, presenta para los hispanohablantes problemas muy específicos, uno de los cuales es el uso de los diferentes tipos de diccionarios que se utilizan en el salón de clase o fuera de él. El uso efectivo de cualquier diccionario exige cierta formación, pero en el caso de japonés los diccionarios le presentan al alumno dificultades adicionales, tales como la mezcla confusa de caracteres de origen chino (*kanji*), dos alfabetos de origen japonés (*hiragana* y *katakana*), el alfabeto latino (*romaji*), así como el formato desconocido del diccionario que es el producto de esta mezcla.

Cada vez resulta más difícil para el alumno utilizar el diccionario de Kanjis, el cual no tiene equivalente en idiomas que escriben con el alfabeto latino y por lo tanto el alumno tiene que aprender a analizar el carácter desconocido, a escoger su raíz según el índice particular de cada diccionario, a contar los trazos que lo conforman siguiendo reglas fijas y finalmente aprender a buscar en el diccionario adecuado.

La tarea se hace más complicada por el hecho de que de este tipo de diccionarios no existe en versión japonés - español, sino únicamente en japonés - inglés.

Se considera entonces que el uso de diccionarios japoneses no puede ser intuitivo. El conocimiento del uso de diccionarios en otros idiomas no ayuda mucho al estudiante de japonés; por estos motivos un programa de video que promueva el uso adecuado de los diccionarios de caracteres (*kanjis*) y los alfabetos japoneses (*hiragana* y *katakana*) resulta ser una herramienta necesaria por una parte para el desarrollo de habilidades cognitivas en el estudiante y su desarrollo como aprendiente autónomo, y por otra para el aprendizaje del japonés como lengua extranjera.

⁵ Ausbel, David Paul. *Psicología Educativa. Un punto de vista cognositivo*. México: Trillas, 1978.p45.

A partir de los antecedentes y consideraciones expuestas anteriormente, en el CELE de la UNAM desde el año 2000 un grupo de académicos hemos desarrollado el proyecto *“Diseño y producción de materiales didácticos en video para el aprendizaje de lenguas extranjeras en la UNAM: italiano, japonés y griego (moderno y clásico)”*. Éste es un proyecto de diseño, a través del cual se diseñaron y produjeron, en colaboración con TV-UNAM, una serie de cuatro programas de video que promuevan el uso adecuado de los diccionarios en italiano, japonés y griego (moderno y clásico). Dicho proyecto es una iniciativa colectiva de algunos miembros del personal académico del Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras (CELE), de la Escuela Nacional Preparatoria (ENP), plantel 7 “Ezequiel A. Chávez” y el Instituto Cultural Mexicano Japonés A. C.

Los participantes en el proyecto para los materiales en japonés son el maestro Jesús Valdez Ramos, responsable académico del proyecto, la licenciada, Yumiko Hoshino, la licenciada Kazuko Nagao y la maestra Angela James por parte del CELE de la UNAM y la licenciada Kazuko Hozumi del Instituto Cultural Mexicano Japonés A.C.

2. Metas y objetivos.

Objetivo General.

- Apoyar la enseñanza y el aprendizaje autodirigido de lenguas extranjeras en la UNAM, mediante el diseño y la producción de material didáctico en video

Objetivos particulares

- Promover y aplicar el uso de nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza del italiano, japonés y griego(moderno y clásico).
- Elaborar material didáctico en video, que promueva el aprendizaje autodirigido, a través del uso adecuado de diccionarios en italiano, japonés y griego(moderno y clásico).
- Proporcionar material de video que apoye la programación de las teleaulas que incremente el acervo de las mediatecas, centros de apoyo didáctico y bibliotecas de la UNAM.

Metas

- Diseñar, producir, usar y evaluar cuatro programas de video que promuevan el uso adecuado de diccionarios en italiano, japonés (kanjis y japonés - español) y griego(moderno y clásico).

Producto final

- Cuatro programas de video terminados y utilizados por la población meta.

3. Lineamientos metodológicos.

Los lineamientos metodológicos que se exponen a continuación tienen tres ejes fundamentales a partir de los cuales giró el desarrollo del proyecto. Estos ejes deben considerarse sólo como puntos de apoyo, alrededor de los cuales y con aportaciones de otras disciplinas, como el trabajo creativo de artistas (realizadores de video, actores y músicos entre otros) e informáticos (diseñadores de animaciones en 3D, por ejemplo) que se involucraron durante el trabajo del proyecto y enriquecieron los productos finales.

El primero y desde la Pedagogía, se apoya en la tendencia pedagógica de “aprender a aprender”, el segundo, desde la perspectiva de la Lingüística Aplicada, en el diseño de materiales para el aprendizaje de lenguas extranjeras y el tercero desde la perspectiva de la Investigación Cualitativa en la aplicación de una herramienta de este enfoque, o sea la observación directa en el salón de clase, así como la Investigación Cuantitativa.

Dentro de la tendencia pedagógica de aprender a aprender un aspecto básico es diseñar materiales que propicien el desarrollo de estrategias de aprendizaje en los alumnos, entendiendo por estrategias “... las diferentes maneras que utilizan las personas para comprender, aprender y retener información”.⁶

Las estrategias que se pretenden promover en los alumnos de lenguas extranjeras son:

- “ realización de la lengua como un sistema y no en términos de aprendizaje de largas listas de palabras o de reglas gramaticales a memorizar;
- lengua como realización de comunicación e interacción, lo que servirá al aprendiente a entender la importancia del aprendizaje de los elementos pragmáticos;
- manejo de las demandas afectivas, que ayudarán al aprendiente a bajar la angustia en sus diferentes etapas de aprendizaje;
- monitoreo de las actuaciones con el fin de que el aprendiente pueda autocorregirse.”.⁷

Asimismo, el diseño de materiales para el aprendizaje de lenguas extranjeras es uno de los campos de interés de la Lingüística Aplicada a la enseñanza de lenguas. Para esta disciplina, el diseño debe responder a la necesidad de creación de materiales “hechos a la medida”, en oposición a los materiales comerciales que se diseñan para poblaciones con características homogéneas, sin tomar en cuenta la condición de diversidad.

⁶ **Chávez Aguilar ,M.R.** *Sala de aprendizaje autodirigido para estudiantes de lenguas extranjeras: organización y funcionamiento.* Tesis de maestría en lingüística aplicada. UNAM. México: La autora, 1995. h.25

⁷ **Chávez Aguilar, M.R...** *Op. cit.* h.26.

Plantea una visión diferente de la planeación integral de la enseñanza de lenguas, en la que se reconocen otros elementos tales como: el grupo meta, con el cual se comprende el público al que se destinan los programas de vídeo; las necesidades lingüísticas que satisfará el material diseñado; los entornos educativos y sociales diversos a los cuales se dirigen los programas; y la existencia de “*silabi*” diferentes.

Desde esta perspectiva, el diseño de materiales es un proceso creativo a través del cual se producen materiales originales y/o adaptados, de acuerdo con un análisis de necesidades de un grupo de aprendientes “x” de una lengua extranjera.

La evaluación del material producido se realizó con un enfoque cualitativo y que se refiere a la observación del proceso de uso de los programas de video en el salón de clase.

El enfoque metodológico que se utilizará para la evaluación del proceso de uso de los programas de video en el salón de clase, se inscribe en la línea de la investigación cualitativa en educación, que de acuerdo con Denzin, N.K.; Lincoln, Y. S. (1994)⁸ es, entre otras cosas, “el uso de diferentes métodos que se centran e implican enfoques interpretativos y naturales en el tema a investigar. Esto significa que los investigadores de la corriente cualitativa estudian las cosas en su medio ambiente natural, intentando conocer cómo es que el objeto a investigar adquiere sentido, y cómo es que se interpreta el fenómeno en términos de los significados que adquiere para los sujetos que intervienen en la investigación”.

En este caso se utilizará la técnica de la observación directa en el salón de clase, a partir de la cual se elaborarán una especie de “diarios o historias de vida”, de los cuales se derivarán recomendaciones para los profesores que utilicen en el futuro los programas de video como herramientas de apoyo en sus clases de japonés.

3.1 Etapas del proyecto.

El proyecto se desarrollo en tres etapas. La tres etapas de realización del proyecto son diseño, producción y uso y evaluación de los materiales producidos. Las actividades más importantes que se pueden distinguir en las etapas señaladas son las siguientes :

1a etapa : Diseño. Esta es una etapa de planeación cuidadosa y rigurosa, en la que se identifican de manera clara los objetivos y metas, es la etapa que se puede caracterizar como de alta creatividad. Las actividades que se desarrollaron fueron las siguientes:

⁸ Denzin,N.K.; Lincoln,Y,S.(1994). *Entering the Field of Qualitative Research*. Denzin, N.K. ; Lincoln, Y.S. eds. Sage Editor. U.K. p.2.

- Determinar objetivo(s). Establecer un parámetro de medición, en función de los objetivos de aprendizaje que se pretendan.
- Definir y diseñar el guión de contenido.
- Definir y diseñar el guión técnico o de producción.
- Relacionar el guión técnico con el guión de contenido.
- Seleccionar el equipo técnico que se utilizará
- Decidir sobre el personal que se necesita para la grabación de los videos.

2a etapa: Producción de los videos. Etapa en la que se reúnen los elementos de contenido y técnicos para generar los productos. En esta etapa intervienen también la creatividad del realizador, los actores, el fotógrafo, el musicalizador, e informáticos, quienes son capaces de transformar los contenidos del guión en un producto fina de calidad artística.

- Tramitar los permisos necesarios para realizar las grabaciones de los videos.
- Integrar el equipo de producción / programación.
- Preparar el guión del video.
- Preparar el material visual y sonoro necesario para la grabación / programación : gráficas, planos, animaciones, música, voz, textos, etc.
- Definir el calendario de grabación, producción y post - producción.
- Grabar / programar.
- Preparar y realizar el trabajo de post - producción, esto es la edición del material grabado / programado.
- Reproducción de los videos.

3ª etapa: Uso y evaluación.

- Distribuir los videos y los programas en varias dependencias : CELE, ENP y centros de idiomas y lenguas extranjeras de la Universidad.
- Presentar el video a especialistas para recibir opiniones y sugerencias.
- Elaborar las modalidades de evaluación
- Proyección de los programas de video en diferentes escenarios : mediatecas, salones de clases, tele aulas, centros de apoyo didáctico y bibliotecas.
- Evaluar los resultados, es decir las observaciones en el salón de clase y el seguimiento estadístico.

Estas actividades las realizó el responsable académico del proyecto y algunos de los profesores de japonés del CELE.

4. Descripción de los programas de video.

A continuación se presentan las fichas catalográficas de cada uno de los programas de video y una sinopsis en la que se describen pequeñas historias de ficción, alrededor de las cuales se informa a los estudiantes sobre, la estructura, forma y partes que tienen los diccionarios de *kanjis* y de japonés español, así como la manera adecuada de consultarlos.

1. ラブレター o cómo usar el diccionario de Kanjis

PL 675

V35

Valdez Ramos, Jesús

ラブレター o cómo usar el diccionario de Kanjis.

[videograbación] / Jesús Valdez Ramos ; Yumiko Hoshino ; Kazuko Nagao ; Angela James. Realizador Armando Casas. -- México : TVUNAM : CELE :ENP plantel 7, 2001.

Elaborado por el equipo de trabajo PAPIME.

1 videocassete (26 min.) : formato VHS.— (Diccionarios

CELE)

1.Kanjis – Diccionarios I. Hoshino, Yumiko. II. Nagao, Kazuko. III. James, Angela. IV. T.

Sinopsis:

Menuda confusión envolvió la vida de Armando, quien se sumergió en una tormenta por malentender los *kanjis* de la carta de su amada *Nanako*. Fue hasta que Ale, su amiga, le enseñó a usar el diccionario de Kanjis (caracteres chinos que se emplean para escribir el japonés) que se disiparon las nubes que cubrían una carta de amor (ラブレター) destinada a cambiar su vida.

4.2 もう1度, o cómo usar el diccionario japonés-español

PL 679

V35

Valdez Ramos, Jesús

もう1度, o cómo usar el diccionario japonés - español.

[videograbación] / Jesús Valdez Ramos ; Yumiko Hoshino ; Kazuko Nagao ; Kazuko Hozumi. Realizador Armando Casas. -- México : TVUNAM : CELE :ENP plantel 7, 2001.

Elaborado por el equipo de trabajo PAPIME.

1 videocassete (23 min.) : formato VHS.— (Diccionarios

CELE)

1.Japonés – Diccionarios I. Hoshino, Yumiko. II. Nagao, Kazuko. III. Hozumi, Kazuko. IV. T.

Sinopsis

Ultraman se encarga de llevar a Felipe, un estudiante de japonés en la universidad, a un viaje por el mundo del *manga*, la historieta japonesa. El vuelo comienza con un juego de niños y termina al reunirse otra vez con aquella niña que ahora es su maestra (*mou ichdo, anoko ni, aeso na...*). A la voz de *¡nadare ga okiru zo!*, Felipe descubre en la biblioteca de la universidad un diccionario que le permite explorar por sí mismo el idioma japonés. Aprende que la llave de esta herramienta es el cabal entendimiento del *abc* o mejor dicho, del *a-ka-sa* del *hiragana*.

5. Perfil de los usuarios de los programas de video.

Los destinatarios directos de los programas de video son de dos tipos: Por una parte los estudiantes de la UNAM, es decir los alumnos que asisten y toman

cursos de japonés en los centros de idiomas y lenguas extranjeras en los diferentes *campus* de la Universidad:

- Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras
- Centro de Idiomas Extranjeros de la Escuela Nacional de Estudios Profesionales -Acatlán
- Centro de Lenguas de la Escuela Nacional de Estudios Profesionales - Aragón
- Departamento de Idiomas de la Escuela Nacional de Estudios Profesionales - Iztacala
- Coordinación de Idiomas de la Facultad de Estudios Superiores - Cuautitlán,
- Departamento de Lenguas Extranjeras de la Facultad de Estudios Superiores - Zaragoza.

Asimismo serán beneficiarios todos los profesores de la UNAM que enseñan, japonés. Además los estudiantes que acudan a las mediatecas que existen en la Universidad y soliciten utilizar el material que se producirá. Los destinatarios potenciales de los productos que se generen en este proyecto serán: Los estudiantes y profesores de japonés de México y los países hispanohablantes del mundo. Cabe mencionar aquí, que los materiales didácticos de este tipo, es decir en español y para poblaciones de hispanohablantes, no están disponibles en el mercado actualmente, por lo que despertarán gran interés entre los profesores de lenguas extranjeras de América Latina.

6. Reflexiones sobre el uso de los programas de video en el salón de clase.

El impacto que tendrán los programas de video en los centros de idiomas y lenguas extranjeras de la Universidad, será el siguiente, aunque no el único, porque los programas de videos *ラブレター* o cómo usar el diccionario de Kanjis y *もう1度*, o cómo usar el diccionario japonés-español, en manos de un profesor de lengua extranjera siempre es una herramienta versátil que se utiliza de formas diversas, que a veces se usa para abordar temas relacionados con la cultura u otros tópicos de interés para los estudiantes.

En el entorno del salón de clase, mejora el conocimiento de la lengua meta de estudio por parte de los alumnos; a los profesores de lengua extranjera les proporciona un auxiliar didáctico de uso recurrente, porque el tema de uso de diccionarios casi siempre está presente en los programas de un curso de lengua extranjera. Además los programas de video por su contenido tendrán vigencia a largo plazo.

Por otra parte, en este espacio, el salón de clase se promoverá en el estudiante el aprendizaje de estrategias cognitivas que propicien la autonomía en el aprendizaje y la responsabilidad en la adquisición de una segunda lengua. En las mediatecas será quizás donde se promuevan con mayor énfasis el desarrollo de estrategias de autoaprendizaje en los aprendientes, por la naturaleza del entorno y la consonancia que existe entre el diseño del programa de video y el estilo del trabajo que se da al interior de una mediateca.

Además aportará materiales en video e incrementará los acervos de videos para el aprendizaje de lenguas extranjeras.

En los centros de apoyo didáctico o salas de recursos audiovisuales el uso de los programas de video mejorará la calidad de la enseñanza en el salón de clase, porque los profesores de lenguas extranjeras contarán con materiales diseñados *ad hoc* y de los planes de clase (*lesson plans*) de los cursos de lengua extranjera de los centros de idiomas. Además se incrementarán los acervos de materiales en video.

En las bibliotecas, se utilizaran como materiales de consulta o referencia para los usuarios de los servicios de préstamo interno, externo o interbibliotecario. Para el bibliotecario de referencia, servirá como material de apoyo para sus programas de instrucción bibliográfica o de formación de usuarios de obras de consulta de la biblioteca. También incrementará los acervos de la colección de materiales audiovisuales de las bibliotecas de la UNAM.

En las teleaulas su efecto será multiplicador, el material producido dada su calidad profesional de grabación, podrá integrarse a la programación de la Coordinación de Educación Abierta y a Distancia de la UNAM (CUAED) y podrá ser vista por los canales de EDUSAT en las teleaulas de la E.N.P y en todo el país.

7. Evaluación del uso de los programas de video en el salón de clase.

De acuerdo con lo señalado en el punto 3 de este documento enseguida se presenta una descripción general del proceso de evaluación del uso de los programas de video en el salón de clase. Se presentan las características y criterios que se tomaron en cuenta en el diseño de los instrumentos de evaluación que se aplicaron. Se describe el procedimiento que se siguió en la aplicación de las pruebas y se presentan y se discuten los resultados obtenidos.

Se aplicaron una serie de ejercicios a cinco grupos de idioma japonés de 2º a 6º nivel en el CELE de la UNAM para observar la reacción y el aprovechamiento de los videos como una herramienta didáctica. Se pidió a cada maestro encargado del grupo que mostraran el video, aplicaran los ejercicios y el cuestionario de evaluación.

7.1 Instrumentos de evaluación.

Se diseñó un instrumento para cada uno de los programas del video, con el propósito de conocer el efecto que tienen los programas.

La prueba para *ラブレター* o *cómo usar el diccionario de Kanjis* tiene tres secciones:

- Ejercicio previo para detectar la habilidad real que los alumnos tienen para buscar kanjis en un diccionario.
- Ejercicio para confirmar aprendizaje después de ver video,
- Sección para anotar sugerencias para otros alumnos y impresión general sobre video (Ver el anexo 1).

La prueba para “もう一度 o cómo usar el diccionario japonés-español” tiene dos secciones:

- Ejercicio para confirmar el aprendizaje y detectar dificultades.
- Sugerencias para otros alumnos y preguntas generales sobre video (Ver el anexo 2).

Se aplicaron los instrumentos de evaluación durante sesiones de clase cotidianas. Los alumnos utilizaron el diccionario *The New Nelson Japanese-English Character Dictionary* y el Diccionario japonés-español de *Hakusuisha*. Se usaron estos diccionarios por dos razones, una porque son los que están disponibles para su consulta en la biblioteca del CELE y son los que utilizan regularmente los estudiantes y dos porque son lo que se utilizaron como referencia para la elaboración de los guiones de los videos.

7.2 Criterios para elaborar los instrumentos de evaluación.

A continuación se anotan algunos criterios que se tomaron en cuenta para el diseño de los instrumentos de evaluación.

7.2.1. ラブレター o cómo usar el diccionario de Kanjis.

Los kanjis que se utilizaron en las pruebas fueron seleccionados al menos bajo uno de siguientes criterios:

- Que fuera fácil de confundir con otro kanji parecido.
- Que el *radical* de kanji fuera difícil de identificar.
- Que el kanji formara parte de una palabra.

Por ejemplo, en la palabra 本当 (hontou), 本 (hon) que significa el libro si está sólo, pero cuando está junto a otro kanji 当 (tou), 本当 (hontou) significa “real, verdadero”.

7.2.2. もう一度 o cómo usar el diccionario japonés-español.

Las palabras que se utilizaron en la prueba fueron seleccionadas bajo dos criterios al menos: Uno, que las palabras formaran parte del discurso que se encuentra en la historia que se cuenta en el video. Y dos, que para los alumnos las palabras seleccionadas, resultaran difíciles de buscar en el diccionario porque tienen algunas de las siguientes características:

- **Característica fonética:** Aspectos fonéticos como, “el つ pequeño, (tsu: doble consonante)” ずつと (zutto), “vocal larga” もう (mou; “ou” se pronuncia “o” largo “oo”) o “semi-vocal” きょう (kyou). Las palabras que tienen estas características, algunas veces se confunden con otras palabras por sus pares mínimas, por ejemplo, きょう (kyou: hoy) - きょう (kiyou: hábil).
- **Característica morfológica:** Palabras homófonas que el alumno debe revisar en el kanji. Por ejemplo, la palabra “ki” tiene varios significados

según el kanji que se usa, 気 (espíritu), 木 (árbol), 忌 (luto), 機 (oportunidad), etc.

- **Característica semántica:** Polisemia. Palabra ずっと "zutto" fue seleccionada porque tiene sus significados, "mucho más" o "todo el tiempo, siempre, continuamente". Palabras que forman una frase con otros verbos y adjetivos, por ejemplo, con la palabra 気 "ki" (espíritu), se pueden construir frases como las siguientes: 気が短い "ki ga mijikai" (ser poco paciente), 気をつける "ki wo tsukeru" (cuidarse de algo), etc.
- **Característica sintáctica:** Verbos y adjetivos conjugados. Los alumnos deben determinar la "forma diccionario" para de esta manera encontrar el significado de los verbos y adjetivos conjugados. Por ejemplo, dentro de la expresión 日が くれて (higa kurete) el verbo くれる (atardecer) está conjugado en la forma て, y para encontrar el significado hay que pensar cómo es su forma diccionario.

7.3 Procedimiento para la aplicación de las pruebas.

Enseguida se describe el procedimiento que se siguió en la aplicación de las pruebas.

7.3.1. ラブレター o cómo usar el diccionario de Kanjis.

La evaluación del video se llevó a cabo en cuatro partes. La primera es una etapa de *familiarización (warm up)*, en la que previamente a la proyección del video se pidió a los alumnos que leyeran el texto de una carta, ésta es idéntica a la que aparece en el video, y que buscaran los kanjis enumerados dentro del texto en el diccionario de Kanjis de Nelson (ver anexo 1). En esta etapa los alumnos se familiarizaron con el texto y se hicieron conscientes de qué es lo que saben y conocen o qué no saben y conocen sobre el uso de diccionario de Kanjis. Después se les pidió que anotaran las dificultades que tuvieron al consultar a un diccionario de Kanjis.

La segunda parte consistió en la proyección del video. En este momento del ejercicio de evaluación, los alumnos reconocieron en la historia que se cuenta en el video, algunas situaciones similares a las que se enfrentan ellos al consultar el diccionario de Kanjis, de esta manera suponemos resolvieron algunas de sus dudas.

En la tercera parte, hicieron un ejercicio similar al anterior, pero con otro texto, es decir una respuesta de la carta que se utilizó en la primera parte del ejercicio. El propósito del ejercicio fue corroborar la habilidad que tienen para consultar el diccionario de Kanjis. La diferencia entre la primera parte del ejercicio y esta segunda, fue que en esta ocasión anotaran además el procedimiento de búsqueda que utilizaron para encontrar los kanjis. El número de diccionarios que se utilizó era reducido, por lo que en la primera parte y en

la tercera trabajaron en grupo, sin embargo cada alumno escribió sus comentarios individualmente. Algunos ejemplos de los procedimientos que anotaron se mencionan a continuación:

- *Primero busqué el radical pero nos costó trabajo, por eso fuimos al índice de sonidos, y así lo encontramos.*
- *El radical que buscamos es 矢 y sus trazos restantes.*
- *El 4º lo buscamos por sonido. Este sonido ya lo habíamos escuchado.*

Finalmente en la cuarta parte, los estudiantes contestaron las siguientes preguntas: i) ¿Qué sugerencias le darías a un compañero que no sabe usar adecuadamente el diccionario de Kanjis? Y ii) ¿Qué te pareció el video?

7.3.2. もう一度 o cómo usar el diccionario japonés - español.

La evaluación del video *もう一度 o cómo usar el diccionario japonés - español*, se llevó a cabo en cuatro partes. En la primera parte se pidió a los maestros encargados que preguntaran a sus alumnos sobre las experiencias tuvieran sobre del uso de diccionario. En la segunda parte se proyectó el video. En la tercera parte los alumnos buscaron las palabras subrayadas en el texto de la canción con la que se musicaliza en el video (ver anexo 2).

En la cuarta parte y después de buscar y anotar el significado de cada palabra subrayada, los alumnos contestaron a las preguntas; ¿Al consultar diccionario a qué dificultades te enfrentaste?, ¿Qué sugerencias le darías a un compañero que no sabe usar adecuadamente el diccionario japonés-español?, y ¿Qué te pareció el video?.

7.4. Resultados.

En esta sección se anotan y comentan de manera sucinta los resultados de las pruebas aplicadas para cada video.

7.4.1. ラブレター o cómo usar el diccionario de Kanjis.

Los resultados obtenidos en la primera etapa de la prueba, fueron los siguientes. Los alumnos mostraron que poseen habilidades básicas para la búsqueda de kanjis. Expresaron que tenían muchas dudas sobre el procedimiento adecuado para encontrar los kanjis y el significado correcto. Los estudiantes manifestaron gran entusiasmo al un nuevo reto que significa el uso adecuado del diccionario de Kanjis.

Contestaron que la mayor dificultad para ellos fue identificar el *radical* y contar el número de trazos del mismo, sobretodo en caso de kanjis complicados como el número 4 “愛”.

En la segunda parte, después de ver el video, buscaron los kanjis a través de los *radicales* o bien por el índice de sonidos si es que ya habían visto el kanji antes. Los alumnos señalaron algunas veces la dificultad de determinar *radical*,

sobretudo para buscar el kanji “案” (an). Por ejemplo, en el primer reactivo un alumno anotó su significado de la palabra 案内(annai) como “invitación”, sin embargo según el contexto el significado correcto era “guía, guiar”. En cuanto al número ② 知る (shiru), el significado correcto era “saber”, sin embargo, algunos alumnos escribieron que significaba “entender”. Los reactivos ③ y ⑤ no presetaron problemas, porque las palabras no estaban conjugadas.

Por otra parte, dado que el diccionario está en inglés, esta condición permite suponer que provocó en los estudiantes algunas dificultades para encontrar el significado exacto del kanji o de las palabras. Los alumnos comentaron la necesidad de contar con un diccionario de kanji-español.

Los alumnos después de ver el video señalaron qué es importante:

- Saber identificar *radicales*.
- Conocer los kanjis básicos y sus diferentes sonidos.
- Saber cuantos trazos tiene el *radical* primario o secundario.
- Localizar el *radical* con menos trazos o *radicales* comunes.
- Intentar la búsqueda con varios *radicales* cuando no se encuentra el significado.
- Agotar la búsqueda a través de todas las opciones posibles: el *radical* y el sonido.
- Observar con detenimiento el kanji antes de buscar (2).
- Tener paciencia en la búsqueda de los kanjis.

Sin embargo, un estudiante hace la siguiente sugerencia, que nos parece interesante mencionar “No le haga mucho caso a su cuenta de los trazos restantes y siga buscando”. Con las sugerencias como ésta y otras hechas por los alumnos se pueden inferir algunas de las estrategias que utilizan al consultar el diccionario de Kanjis.

La opinión que expresaron sobre el video fue la siguiente:

La mayoría de los alumnos contestaron que el video fue bueno, ilustrativo y divertido. También contestaron que el contenido y la historia están bien explicado. Para algunos alumnos el video fue bueno en general, sin embargo expresaron algunos comentarios que no favorables como los siguientes:

Algunos estudiantes señalaron que les pareció útil, sin embargo la historia les pareció infantil. Algunos opinaron que fue divertido, práctico e ilustrativo pero en ocasiones algo confuso. Un alumno contestó que fue excelente pero sintió que las explicaciones versan solamente sobre un tipo de kanjis y no proporciona una visión panorámica del tema. Finalmente un alumno escribió que la iluminación que se utilizó en la grabación del video fue muy luminosa.

7.4.2. もう一度 o cómo usar el diccionario japonés - español.

A la pregunta ¿cuál fue el problema que enfrentaron para encontrar las palabras? los alumnos mostraron dificultades en:

- Conocer la raíz de los verbos o adjetivos para buscar la palabra.
- Conocer el contexto en el que la palabra se encuentra.
- Conocer la manera de leer los kanjis de las palabras y la manera en la que se muestran los ejemplos que aparecen en el diccionario.
- Conocer el orden de abecedario japonés y tener cuidado en el uso del “tsu” pequeño.

La mayoría de los alumnos escribieron bien el significado de las palabras. Solamente en la frase “*ki ga suru*” en el número uno escribieron mal el significado. Confundieron “*kigaeru*” y “*kigasuru*” y anotaron que significaba “cambiar de ropa” en vez de “se me hace”. Una respuesta similar se puede observar en el reactivo número cuarto, “*zutto*”, que es un adverbio polisémico y que confundieran con otro significado. Respecto a esta palabra, resulta curioso que los alumnos hubieran anotado el significado que fue visto y estudiado durante el curso, para ser precisos en la lección quince del libro de texto *Bunka Shokyu Nihongo I*. En esta lección “*zutto*” tiene significado de “mucho más”.

Ej. *Mekishiko ha Nihon yori zutto ookii desu.*

(México es mucho más grande que Japón.)

Sin embargo, en el texto de la prueba “*zutto*” significa “mucho tiempo”.

Ej. *Kyoumo zutto matteruyo.*

(Hoy también te estoy esperando mucho tiempo)

En el diccionario japonés-español del de editorial *Hakushuisha*, que los alumnos utilizaron para consultar el significado de estas palabras, aparece primero el significado “mucho más, muy” y después “sin cesar, todo el tiempo, siempre, continuamente”, por lo tanto y muy probablemente los alumnos eligieron la primera acepción, además y posiblemente con la confianza del conocimiento derivado de haberlo visto en la clase.

A pesar de que los alumnos señalaron la estrategia de “considerar el contexto en el que se encuentra la palabra” para encontrar su significado. En el caso de la palabra “*zutto*” no lograron encontrarlo el por este medio. Por lo tanto, es importante señalar aquí, que durante las sesiones para aprender a usar diccionario, se haga énfasis en ejercicios en los que se los utilice la estrategia de uso del contexto.

Las sugerencias que hacen para que un compañero utilice de manera adecuada el diccionario los alumnos señalaron que es importante:

- Conocer bien el orden del abecedario japonés.
- Conocer la conjugación de verbos y adjetivos.
- Identificar las raíces de los verbos para así poder encontrarlos en la forma diccionario.
- Considerar el contexto en el que se encuentra la palabra.
- Tener la paciencia y practicar mucho.
- Tomar en cuenta los detalles de escritura como “*ten ten*”, entre otros .

La opinión que expresaron sobre el video fue en los siguientes términos:

Todos los alumnos señalaron que fue bueno, interesante y útil para uso didáctico, sin embargo al mismo tiempo hicieron comentarios como los siguientes:

- Faltaron más ejemplos.
- Percibieron problemas en el audio.
- El tema resultó un tanto infantil, sin embargo va de acuerdo con el interés que actualmente tienen los jóvenes por los “anime” y “manga” japoneses. Por lo mismo es importante mencionar la característica del lenguaje de este tipo de publicaciones, que resulta más adecuado para públicos como los estudiantes de preparatoria o secundaria y no para los adultos.
- En algunas de las explicaciones que se hacen en el video se utilizaron las palabras muy rebuscadas y difíciles de entender.
- Un alumno señaló que hacía falta practicar el uso del diccionario.

Los resultados y comentarios arriba mencionados serán tomados en cuenta para la elaboración de un manual y guía didáctica. En dicho manual se presentaran diversas formas y diferentes posibilidades de uso que tienen los videos en el salón de clase y en espacios de aprendizaje autodirigido como la mediateca o sala de autoacceso. Estará dirigido a los maestros de japonés y a los estudiantes que tienen interés por conocer y aprender más sobre el uso adecuado de los diccionarios.

8. Obras Consultadas.

Agenda estadística 1998. UNAM. Secretaría General. Dirección General de Estadística y Sistemas de Información Institucionales: México, 1998. 200 p.

The New Nelson Japanese-English Character Dictionary: Based on the Classic Edition by Andrew N. Nelson, Revisada por John, H. Haig. Charles E. Tuttle: Tokio, 1997, 1600p.

Ausbel, D. P. (1978) *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas, 769 p.

Bunka Gaikokugo Senmon Gakkou Nihongo-ka (2001) *Bunka Shokuyuu Nihongo 1*, Bonjinsha: Tokio, p201.

Chávez Aguilar, M. R. (1995) *Sala de aprendizaje autodirigido para estudiantes de lenguas extranjeras: organización y funcionamiento*. México: Tesis de maestría en lingüística aplicada, UACPyP / CELE, UNAM. (¿de pag)

Denzin, N. K.; Lincoln, Y ,S. (1994). *Entering the Field of Qualitative Research*. Denzin, N.K. ; Lincoln, Y.S. eds. Sage Editor. U.K. p.2.

Diccionario japonés-español, Miyagi, Noboru y E. Contreras (eds.). Hakusuisha: Tokio, 1998, 1239p.

Galisson, R., Coste, D. (1976) *Dictionnaire de didactique des langues*. Hachette: París, 611p.

Gremmo, M.J. (1998) “Asesorar no es enseñar: el rol del asesor en la entrevista de consejo”. En: *Colección de aprendizaje autodirigido*. Marina

Chávez (ed) Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras. UNAM: México, p 65.

Guardia González, S. (1988) *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, Tesis doctoral. Colección tesis doctorales N° 414/88. 430 P.

Hernández Salazar Patricia, et al.(2000) Los materiales didácticos en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras: el uso del video y la multimedia. *Estudios de Lingüística Aplicada*. Edición Especial. 30/31. Dic1999 – jul2000. UNAM / CELE: México. p185 – 202.

Kanou, Chieko et.al. (1989) *Basic Kanji Book, Vol. 1*, Bonjinsha: Tokyo, 136p.
_____ (1993) *Basic Kanji Book, Vol. 2 versión revisada*, Bonjinsha: Tokio, 162p.

Spahn, M. , W. Hadamitzky, K. Fujie-Winter *The Kanji Dictionary with Compounded Look Up via Any Kanji*. Cheng & Tsui : Tokyo, 1989. 1676p.

Valdez Ramos, Jesús. (2000) *El papel del bibliotecólogo ante las nuevas tecnologías de la información y la comunicación: el caso de las mediatecas y salas de autoacceso en México*. Tesis de maestría en bibliotecología. Facultad de Filosofía y Letras: UNAM, México. 235 p.

_____ (1998). La mediateca del Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras: un espacio para el aprendizaje autodirigido. En: *Biblioteca Universitaria. Boletín de la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM*. Nueva Época. N° 1 enero – junio 1998.p 21 – 32.

Anexo 1.

Proyecto “Diseño y elaboración de programas de video y multimedia para la enseñanza de lenguas extranjeras en la UNAM”.

3ª etapa: uso y evaluación.

Nombre..... Grupo..... Edad
.....

I. Consulta el significado de los kanjis grandes en el texto que sigue en diccionario.

アルマンドさん

私は ^{こころ},心を ①開くことにしました。

あなたが ^{とお},遠くにいても、私は いつもあなたのことを ②考えています。

なぜなら、これは ③本当の ④愛だと ^{おも},思うからです。

^{ななこ},奈々子

¿Al consultar diccionario qué tipo de problemas te enfrentaste?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

II. Consulta en el diccionario el significado de los kanjis grandes en el texto que sigue.
Escriba su significado de acuerdo al contexto y explica también cada paso de cómo lo buscaste.

アルマンドさん

メキシコでは いろいろ①案内してくれてありがとう。

メキシコのことを よく②知ることができました。

メキシコシティーは にぎやかで ③楽しい ^{まち},町でした。

また ④遊びに行きたいと おも ,思っています。

ご⑤家族のみなさんに よろしく つたえてね。

ななこ
奈々子

1.
.....
.....
.....

2.
.....
.....
.....

3.
.....
.....
.....

4.
.....
.....
.....

5.
.....
.....
.....

III. Conteste a las siguientes preguntas.

1. ¿Qué sugerencias le darías a un compañero que no sabe usar adecuadamente el diccionario de Kanjis?

.....
.....
.....

2. ¿Qué te pareció el video?

.....
.....
.....

Anexo 2.

PROYECTO: “Diseño y elaboración de programas de video y multimedia para la enseñanza de lenguas extranjeras en la UNAM”.

3ª etapa: uso y evaluación.

Nombre Grupo..... Edad

I. Consulta el significado de las palabras que están subrayadas en el texto que sigue en el diccionario y en seguida explica su significado de acuerdo al contexto.

もう1ど (ウルフルズ)

もう1ど あのこに あえそうな そんな 1)きがして

2)人ごみは つらいけど また 3)きょうも 4)ずっと まってるよ

わかって いるけど それでも もう1ど あのこに あいたい

5)日が くれて さそわれて かえらない ころろ こがして

こんな こい 6)もう 2どと できないよ だから もう1ど

いまなら いえるよ だれよりも だれよりも あのこに あいたい

1.
.....
.....

2.
.....
.....

3.
.....
.....

4.
.....
.....

5.

.....
.....

6.

.....
.....

¿Al consultar diccionario qué dificultades te enfrentaste?

.....
.....
.....

II. Contesta a las siguientes preguntas después de ver el video.

1. ¿Qué sugerencias le darías a un compañero que no sabe usar adecuadamente el diccionario japonés-español?

.....
.....
.....

2. ¿Qué te pareció el video?

.....
.....
.....