

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

Jesús Valdez Ramos*

Yumiko Hoshino*

Kazuko Nagao*

Kazuko Hozumi1**

**CELE.UNAM/ Instituto Cultural Mexicano Japonés
México, D.F.**

En esta ponencia se presentan:

- Antecedentes que propiciaron el desarrollo 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)”*
- Objetivos y metas.
- Lineamientos metodológicos que guiaron el desarrollo del proyecto.
- 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.
- Presentación de los productos finales: el programa de video “ラブレター o cómo usar el diccionario de Kanjis” y el Manual de ejercicios.

1. Antecedentes

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", (1996) que tuvo como propósito el elaborar una serie de

¹ *Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras.Universidad Nacional Autónoma de México.

**Instituto Cultural Mexicano Japonés

cuatro programas de video que promueven el uso adecuado del diccionario en inglés, francés, alemán y portugués.

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.

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.

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.
- La enseñanza / aprendizaje del japonés, griego e italiano en las aulas.

Por qué en video:

- 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.
- 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.

Desde la perspectiva de la Lingüística Aplicada se consideró lo 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, 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 de japonés los diccionarios 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 (*roma-ji*), 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.
- 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.
- Para el desarrollo de habilidades cognitivas en el estudiante y su desarrollo como aprendiente autónomo.
- Para el aprendizaje del japonés como lengua extranjera.
- 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 Jesús Valdez Ramos, responsable académico del proyecto, I Yumiko Hoshino, Kazuko Nagao y Angela James por parte del CELE de la UNAM y Kazuko Hozumi del Instituto Cultural Mexicano Japonés A.C.

2. Objetivos y metas.

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 se consideran 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 enriquecen 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, información estadística sobre el uso de los programas de video.

4. Etapas del proyecto.

El proyecto se desarrollo en tres etapas.

- Diseño.
- Producción
- Uso y evaluación de los materiales producidos.