

## **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 Hozumi\*\*1**

**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

---

<sup>1</sup> \*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.