

ANDAWEV (ANDALUSIAN WEBSITE FOR ENGLISH VOCABULARY)

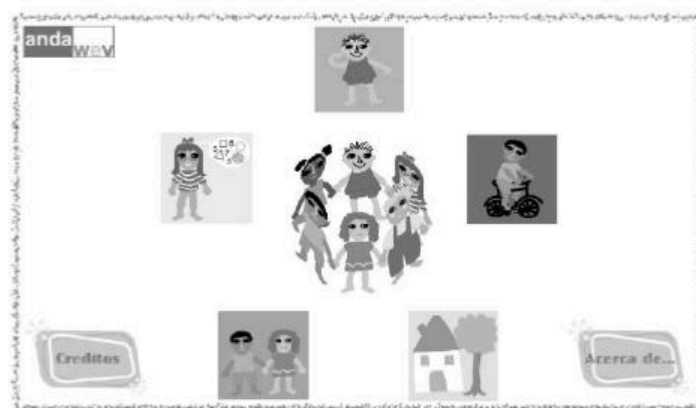
Jorge García Mata y M^a Elvira Barrios Espinosa

Dpto. de Didáctica de la Lengua y la Literatura. Universidad de Málaga
jgmata@uma.es
mebarrios@uma.es

Jorge García Mata enseña metodología y didáctica de la lengua inglesa a futuros maestros de educación primaria, lengua extranjera y licenciados en Filología en el Dpto. de Didáctica de la Lengua y la Literatura en la Universidad de Málaga y es profesor de inglés de la Escuela Oficial de Idiomas de Málaga. Actualmente sus intereses principales tienen que ver con la enseñanza de inglés a edades tempranas, el uso de las nuevas tecnologías enfocado al desarrollo de materiales y experiencias de aprendizaje de lenguas extranjeras, y las estrategias para el desarrollo de la reflexión en la formación de futuros docentes.

M^a Elvira Barrios es en la actualidad profesora del Dpto. de Didáctica de la Lengua y la Literatura en la Universidad de Málaga, donde enseña inglés y didáctica del inglés, después de haber enseñado varios años en Institutos de Enseñanza Secundaria. Entre sus áreas de interés figuran la didáctica del inglés a niños, el uso de las nuevas tecnologías en la enseñanza y el aprendizaje, y las concepciones y creencias de profesorado de lengua extranjera en ejercicio y en formación.

El artículo presenta una aplicación informática disponible en Internet, destinada al aprendizaje y consolidación del vocabulario en inglés incluido en el currículo del área de Lengua Extranjera (Inglés) en las etapas de Educación Infantil y Primer Ciclo de Educación Primaria. Esta presentación incluye información sobre el proceso y los criterios de selección del vocabulario que se presenta y practica, las áreas temáticas en las que éste se organiza en la aplicación y la descripción de las características y funcionalidad de las actividades de aprendizaje que contiene.



INTRODUCCIÓN

AndaWeV (Andalusian Website for English Vocabulary) es una aplicación destinada al aprendizaje y consolidación del vocabulario inglés incluido en el currículo del área de Lengua Extranjera (Inglés) en las etapas de Educación Infantil y Primer Ciclo de Educación Primaria. Actualmente está

disponible en la siguiente dirección de Internet:
http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/proyectos2003/culexweb/

Sus principales características son:

- Tratamiento de un vocabulario exclusivamente oral representativo de las áreas temáticas

incluidas en los niveles de enseñanza de referencia.

- Selección de tareas de aprendizaje variadas, basadas en estrategias de comparación, asociación y repetición.
- División temática en cinco módulos organizados alrededor de la experiencia del niño o niña.
- Apoyo completo a través de imágenes y sonidos.
- Grabaciones realizadas por hablantes nativos.
- Contextualización máxima de contenidos tratados.
- Ausencia de elementos escritos, de acuerdo con recomendaciones curriculares.
- Dos modos de trabajo: expositivo (el alumnado tiene un papel de observador y receptor de los estímulos que se le presentan) y evaluativo (el alumnado interactúa y es monitorizado y evaluado en su actuación, recibiendo retroalimentación).
- Posibilidad de establecer itinerarios flexibles, o bien seguir el desarrollo recomendado.

AndaWeV fue desarrollado acogiendo a la convocatoria de "Proyectos de elaboración de materiales de apoyo al desarrollo del currículo en soporte informático o para su utilización en red", realizada por la Dirección General de Evaluación Educativa y Formación del Profesorado, Consejería de Educación, Junta de Andalucía (Orden de 27 de Mayo, BOJA 09/04/2003).

OBJETIVOS DEL PROYECTO

El proyecto que originó la aplicación AndaWeV se propuso los objetivos siguientes:

1. Identificar un número de campos semánticos de alta relevancia para el alumno de primaria.
2. Seleccionar un vocabulario básico que consideramos que los alumnos deben aprender – en su modalidad oral exclusivamente –, relativo a los campos semánticos anteriores.
3. Abordar el aprendizaje del vocabulario oral a través de actividades cuidadosamente diseñadas, todas ellas en formato html, y representativas de una amplia variedad de técnicas posibles. Dichas actividades se preveían encuadradas en módulos independientes, cada uno de los cuales se

referirá a un campo semántico concreto.

4. Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo en los alumnos, invitando a la generación de hipótesis, al uso eficiente del contexto y a la tolerancia de la ambigüedad como formas de acceder a significados. En particular se pretende que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación se constituya en un medio idóneo para el acceso al conocimiento por parte de los alumnos y alumnas.

PROCESO Y CRITERIOS DE SELECCIÓN DEL VOCABULARIO

Con el fin de seleccionar los términos objeto de tratamiento didáctico por la aplicación, empleamos una doble estrategia.

Por un lado, conscientes de la práctica extendida entre el profesorado de nuestro entorno de utilizar extensamente en la clase de inglés el libro de texto y material asociado a él, y partiendo de la idea de que deseábamos elaborar un material que pudiera ser utilizado en cualquier contexto de Educación Infantil y Primaria, independientemente del libro utilizado en la clase de inglés, los integrantes del proyecto¹ introdujimos, en una base de datos elaborada a tal fin, el vocabulario activo y pasivo que incluían libros de texto de colecciones de cuya amplia implantación teníamos constancia en centros de Educación Primaria de Málaga capital y provincia, publicados por tres conocidas editoriales del sector: Richmond, Oxford University Press y Heinemann. Estos libros de texto -6 en total- están diseñados para la enseñanza de inglés en cada uno de los dos cursos del primer ciclo de Educación Primaria. La introducción de los términos en la base de datos nos permitió analizar detalladamente el vocabulario incluido en cada uno de los cursos, así como en el ciclo completo, tanto en el material de cada una de las editoriales, como en el conjunto del corpus bibliográfico seleccionado. También permitió cotejar los términos incluidos en la totalidad del material didáctico examinado. Llegados a este punto, determinamos, en un primer momento, incorporar en nuestra aplicación únicamente las unidades léxicas que coincidían –como contenido de enseñanza– en los libros del texto para el ciclo de todas las

editoriales mencionadas. Más adelante, sin embargo, y con objeto de ampliar el número de términos, decidimos incluir las unidades léxicas que aparecían en al menos dos de las tres colecciones analizadas.

Por otro lado, y una vez que obtuvimos el listado de términos que resultó de este último proceso, procedimos a un análisis de los mismos y resolvimos ampliar el número de unidades léxicas con incorporaciones que, desde nuestra experiencia, consideramos conveniente incluir, como parte de vocabulario básico relacionado con la experiencia vital y con el contexto inmediato del niño o de la niña.

En suma, las unidades léxicas que la aplicación presenta y practica ascienden a 482; a este número hay que añadir los mensajes relativos al funcionamiento del sistema (mensajes relacionados con la entrada a la aplicación y a cada módulo y submódulo en los que se organiza el vocabulario - 20 en total -, instrucciones introductorias a cada una de las 9

actividades distintas que comprende la aplicación, 19 fórmulas de *feedback* positivo y negativo, y 7 fórmulas de despedida).

ORGANIZACIÓN DEL LÉXICO EN ÁREAS TEMÁTICAS

Las unidades léxicas que la aplicación contempla como contenido de enseñanza fueron organizadas, por proximidad semántica, en una estructura constituida por tres niveles diferentes. En un primer nivel de organización, el léxico aparece agrupado en torno a 5 módulos representativos de la experiencia del niño o niña, cada uno de ellos referido a un campo semántico concreto (véanse Figuras 1 a 5). A su vez, dentro de cada módulo, se diferenciaron submódulos (véanse Figuras 1 a 5), y, finalmente, los submódulos fueron organizados en bloques de entre 5 y 10 términos (véanse las Figuras 6 y 7), que representan las unidades en las que las distintas actividades presentan, practican y autoevalúan, en una secuencia que sigue este orden, el conocimiento del vocabulario enseñado.

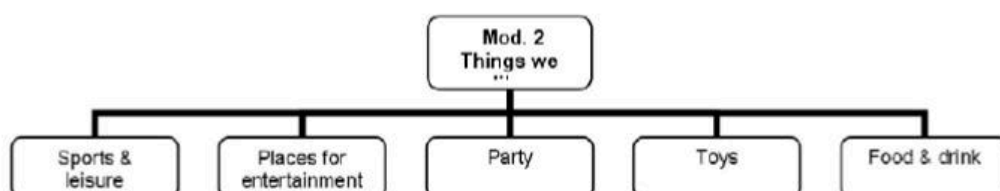


Figura 1: Módulo 1



Figura 2: Módulo 2

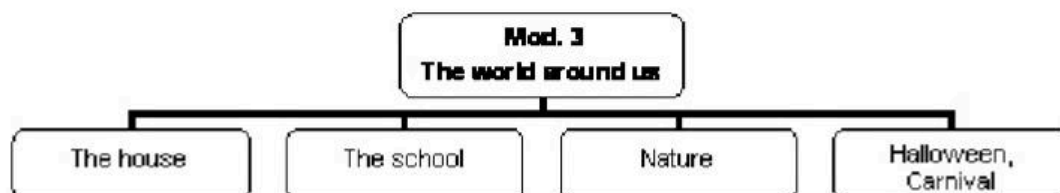


Figura 3: Módulo 3

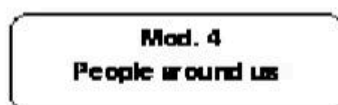


Figura 4: Módulo 4



Figura 5: Módulo 5

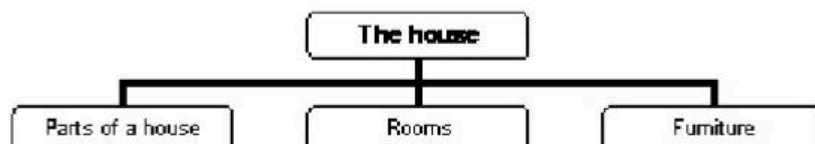


Figura 6: Ejemplo de organización en submódulos y bloques. Bloques del submódulo 1 (Módulo 3).

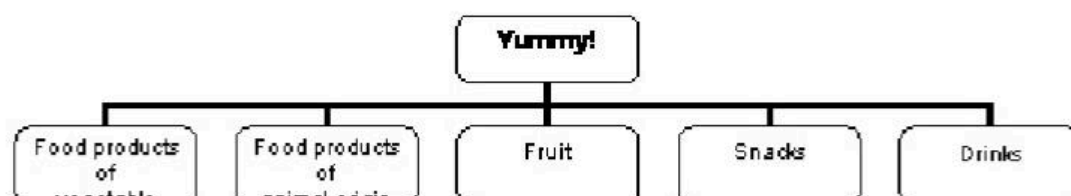


Figura 7: Ejemplo de organización en submódulos y bloques. Bloques del submódulo 2 (Módulo 2).

CARACTERÍSTICAS DEL INPUT QUE INCLUYE LA APLICACIÓN

1. Modalidad de contextualización lingüística del léxico

Con relación al contexto lingüístico en que AndaWeV expone a los alumnos al contenido léxico, el vocabulario que designa o hace referencia a nociones concretas -244 términos- se presenta de forma aislada, mientras que el vocabulario que designa cualidades, lenguaje descriptivo (adjetivos y sintagmas preposicionales de situación y/o movimiento como *on the box*, *under the box*) y acciones -238 términos- se presenta en el contexto lingüístico de una oración. Asimismo, una parte significativa del contenido funcional que incluye esta aplicación (instrucciones relativas a las actividades, algunas fórmulas de despedida al acabar cada actividad, así como parte del *feedback* positivo y negativo), se expresan en contextos oracionales.

2. Composición del material sonoro

Dado el enfoque exclusivamente oral que determinamos adoptar en la elaboración de este recurso, el componente sonoro de la aplicación estaba destinado a tener un protagonismo destacado. A este respecto, se grabaron, en total, 369 archivos de sonido relativos al vocabulario

que la aplicación pretendía presentar y practicar, además de las instrucciones introductorias a cada una de las 9 actividades distintas que comprende la aplicación, 20 mensajes relacionados con la entrada a la aplicación y la entrada a cada módulo y submódulo en los que se organiza el vocabulario, 19 fórmulas de *feedback* positivo y negativo, y 7 fórmulas de despedida. Para la grabación de los 369 archivos arriba mencionados, se contó con una hablante nativa británica, mientras que, para grabación del contenido funcional integrado por instrucciones relativas a las actividades, fórmulas de despedida que se oían al acabar cada actividad y fórmulas mediante las que se proporcionaba *feedback* positivo y negativo, se solicitó la colaboración en el proyecto a un hablante nativo varón de origen sudafricano. Una vez grabados estos archivos, éstos fueron tratados convenientemente mediante un programa de edición de sonidos que permitió optimizar la calidad perceptiva de los mismos, indispensable para una aplicación de las características de la que estábamos elaborando, en las que el *input* en inglés se transmitía únicamente por vía oral.

3. Estrategia de clarificación del input

La estrategia empleada para hacer el *input* en inglés comprensible a los alumnos fue la

utilización de ilustraciones, para las que se emplearon colores planos en tonos intensos y una modalidad de dibujo apropiada al grupo de edad al que se orientaba este recurso. El hecho de que no se contemplara ninguna otra estrategia modalidad de aclaración de *input* obligó a prestar una extrema atención a la calidad de las imágenes en cuanto a su capacidad de representar –sin ambigüedad posible– el significado de las unidades léxicas cuyo significado se pretendía transmitir. Esta circunstancia requirió la colaboración estrecha entre la diseñadora gráfica autora de la práctica totalidad de las ilustraciones que incluye la aplicación y los autores del proyecto, con objeto de resolver conjuntamente dificultades en la expresión gráfica de algunos conceptos (p. ej., la representación diferenciada de nociones semánticamente próximas, como es el caso de *see* y *look* y de *circle* y *round*; la de acciones que implican movimiento, como en el caso de la oración *Lucy is nodding her head*; o la de los días de la semana).

TIPOS DE ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA GENERADOS

El trabajo del alumno, dentro de cada bloque, considerado como la unidad de presentación y práctica de vocabulario relacionado, se plantea en una secuencia de tres fases: presentación, práctica y autoevaluación.

Corresponde a la etapa de presentación poner al alcance del alumno todos aquellos contenidos propios del bloque, de una manera sencilla, amena y con una alta variedad y repetición de estímulos. El papel del alumno en esta primera fase es el de receptor, identificador y asociador de la información que se le presenta por cauces visuales y auditivos.

En la fase de práctica, se recogen todas aquellas actividades enfocadas a que el alumno use los conocimientos adquiridos en la fase anterior de una manera controlada, y con una frecuencia lo más alta posible. El papel del alumno durante la práctica es el de repetidor, asociador, y automatizador del uso del conocimiento.

La finalidad de estas dos etapas es la de que, aprovechando la tolerancia del alumno de esta edad de la exposición al mismo estímulo en repetidas ocasiones, escuche una y otra vez el

mismo lenguaje asociado a su significado a través de la ilustración correspondiente, aunque a través de formatos de actividades variados y de corta duración – los cuales demandan del alumno una actividad diferente en cada caso –, con el fin de captar y mantener su atención en la tarea de aprendizaje.

En la fase de constatación del aprendizaje – cada bloque va acompañado de actividades de autoevaluación –, se pretende que el usuario autocorrobore su aprendizaje receptivo del vocabulario presentado y practicado en las fases anteriores, aunque el propio diseño de la actividad permite la repetición de intentos hasta que el alumno proporciona la respuesta correcta.

1. Descripción de las actividades diseñadas para las fases de presentación y práctica

Para las fases de introducción de vocabulario y de práctica controlada del mismo, se diseñaron las siguientes seis actividades, identificadas a continuación según la instrucción oral que iniciaba el trabajo con cada una de ellas:

1.a. *Please, look and listen*

Van apareciendo en la pantalla ilustraciones correspondientes al vocabulario del bloque en cuestión, y, simultáneamente a la aparición de cada una de las ilustraciones, el usuario oye el modelo oral correspondiente.

1.b. *Please, listen and repeat*

Se trata de un formato similar al anterior en el que se solicita al usuario que, después de oír el modelo oral del vocabulario presentado, proceda a la imitación del mismo.

1.c. *Please, move the mouse and listen*

Aparece una pantalla oscurecida completamente; al pulsar el usuario en el mensaje “Start”, el ratón se transforma en una linterna cuyo foco de luz va iluminando parte de la pantalla (la actividad sugiere un “itinerario” o camino a seguir, señalado por flechas). Cuando el haz de luz se proyecta sobre una ilustración escondida, se oye el archivo de sonido a ella asociado.

1.d. *Which is different? Please, click on it*

En pantalla aparecen 4 ilustraciones –3 de ellas pertenecen a un mismo conjunto– y el alumno

ha de decidir cuál es la que no pertenece al grupo. Al hacer clic sobre la imagen correcta, se oye un mensaje de *feedback* positivo e, inmediatamente después, se oye el sonido correspondiente a esa ilustración. En el caso de que el alumno elija una opción equivocada, el sistema hace sonar un mensaje de *feedback* negativo y permite continuar los intentos hasta dar con la respuesta correcta.

1.e. *Please, rub out the screen*

Aparecen en pantalla una serie de ilustraciones y el ratón se transforma en una goma de borrar. El alumno ha de ir eliminando –o borrando de la escena– la ilustración que se corresponda con el sonido que se oye, pulsando sobre ella. En el caso de que la respuesta sea correcta, se oye un mensaje de *feedback* positivo; en el caso de que el alumno elija una opción equivocada, el sistema hace sonar un mensaje de *feedback* negativo y permite continuar los intentos hasta dar con la respuesta correcta.

1.f. *Please, match the pairs*

Esta actividad adopta el formato de “memory game” o “pelmanism”, con cartas –ilustraciones del contenido léxico del bloque– que aparecen boca abajo y que se vuelven cuando el usuario hace clic sobre ellas, a la vez que oye el sonido asociado. El alumno ha de emparejar las cartas que contienen las mismas ilustraciones.

2. Descripción de las actividades diseñadas para la fase de constatación

Para la fase de autoevaluación o autocomprobación del conocimiento receptivo del vocabulario introducido en las fases anteriores se elaboraron las siguientes tres actividades:

2.a. *True or false?*

Se ve en la pantalla una ilustración, se oye un sonido y el usuario ha de decidir, pulsando en el icono correspondiente, si el mensaje oído se corresponde con la imagen en pantalla. En el caso de que la respuesta sea correcta, se oye un mensaje de *feedback* positivo; en el caso de que el alumno elija una opción equivocada, el sistema hace sonar un mensaje de *feedback* negativo y permite que el alumno haga clic en la

respuesta correcta, después de la cual hará sonar un mensaje de *feedback* positivo.

2.b. *Please, listen and click on the right picture* (versión 1)

Aparecen en la pantalla una serie de ilustraciones. El alumno oye un sonido y ha de pulsar en la ilustración asociada a ese sonido. En el caso de que la respuesta sea correcta, se oye un mensaje de *feedback* positivo; en el caso de que el alumno elija una opción equivocada, el sistema hace sonar un mensaje de *feedback* negativo y permite continuar los intentos hasta dar con la respuesta correcta.

2.c. *Please, listen and click on the right picture* (versión 2)

Se trata de una variante de la actividad anterior, aunque, en este caso, la dificultad cognitiva es mayor, ya que el sistema hace sonar un archivo de sonido y, pasados dos segundos, muestra el conjunto de imágenes de entre las que el usuario ha de elegir la imagen correspondiente a dicho sonido.

MODOS DE TRABAJO CON ANDAWEV

El diseño de AndaWeV responde, en principio, a un modo de trabajo secuencial ordenado, en el que los niños y niñas van avanzando a través de las tareas concretas partiendo desde la primera del primer bloque del primer submódulo del primer módulo hasta la última del último bloque del último submódulo del Módulo 5. A efectos de facilitar esta secuencia, cada tarea presenta un botón de flecha roja que, al ser pulsado tras la finalización de la tarea, conduce a la siguiente. Dentro de cada tarea también existe la posibilidad de volver a realizarla pulsando la flecha azul tras su finalización. Finalmente, también es posible volver al menú del módulo dentro del cual se esté trabajando o, incluso, volver al menú general de la aplicación. De esta manera, se introducen elementos de flexibilización de la secuencia ordenada establecida por defecto, por medio de elementos de navegación apoyados en iconos.

Sin embargo, en ciertos momentos del desarrollo de la actividad de aula, el profesor o profesora puede encontrar oportuno dirigir a su alumnado

al trabajo con un bloque o tarea concreta que se corresponda con los contenidos tratados entonces. AndaWeV permite el acceso directo a las tareas concretas sin necesidad de atravesar la secuencia establecida ni navegar por el sistema de menús antes descrito. Se incluyen a tal efecto 'mapas' de cada módulo, a los que se accede pulsando el botón correspondiente en las pantallas de Menús de módulo. Estos mapas son directorios donde aparece un enlace directo a cada tarea concreta, de modo que el profesor o profesora puede indicar a su alumnado exactamente qué tarea desea que realicen en un momento dado.

CONCLUSIÓN

A nuestro juicio, AndaWeV representa un ejemplo de recurso que conjuga un uso

didáctico de las TICs que obedece a principios válidos de diseño instructivo en un entorno de enseñanza a niños a través de Internet, y una concepción y planteamiento coherentes con las directrices curriculares vigentes para la enseñanza de inglés a alumnos del grupo de edad al que esta aplicación va dirigida.

Últimamente se ha publicado por la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía la segunda parte de AndaWev, que incluye nuevas tareas de aprendizaje y se centra en contenidos propios del segundo ciclo de Educación Primaria. Puede consultarse en la siguiente dirección¹:

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/proyectos2004/andawev2/index.html

NOTAS

¹ Los integrantes de este proyecto fueron M^a Elvira Barrios Espinosa, Jorge García Mata y Daniel Torres Olalla.

² Los integrantes de este proyecto fueron M^a Elvira Barrios Espinosa y Jorge García Mata.