

VISIBLE KNOWLEDGE PROJECT
ENSEÑANZA DE ESPAÑOL DIGITAL EN LOS EE UU

Por

Rafael Corbalán

Visible Knowledge Project¹ es un programa conjunto de varias universidades y centros de investigación norteamericanos que tiene por objeto mejorar la calidad en la enseñanza con el uso de nuevas tecnologías. El proyecto pretende mejorar ese mundo mágico que llamamos el aula, sea entre cuatro paredes o virtual.

Mi proyecto para *Visible Knowledge Project* es el uso y la evaluación de nuevas tecnologías en un curso de español intermedio (SPN 200) que se imparte en la actualidad en *Borough of Manhattan Community College (CUNY)*. SPN 200 consta de estudiantes mayormente hispanos que pueden hablar medianamente bien español, pero lo escriben y lo leen con dificultad al no haber recibido una educación formal en esta lengua. El problema principal en esta clase es, además de un pobre conocimiento por parte de los estudiantes del idioma español, el uso generalizado del llamado "Spanglish".

El *Spanglish* es la mezcla del inglés con el español y generalmente tiene las siguientes características: ortográficamente se escriben combinaciones de letras que no existen en español como ss, th, mm, etc.. El léxico, por otra parte, está muy contaminado del inglés con palabras como "grocería" por tienda de comestibles o "Constipado" con el sentido que tiene en inglés de estreñido, entre otras. También es gramatical, con construcciones copiadas directamente del inglés como "yo he

¹ Visible Knowledge Project es un proyecto conjunto del Center for New Designs in Learning y Scholarship (CNDLS) en Georgetown University con la American Studies Association y el American Studies Crossroads Project, American Social History Project (CUNY Graduate Center), Center for History and New Media (George Mason University), Carnegie Foundation for the Advancement of Teaching, TLT Group con la American Association for Higher Education.

El proyecto está formado por profesores de 13 universidades, más un grupo de 12 profesores independientes. En conjunto, el programa recoge el trabajo de 54 profesores en 25 universidades y tiene como misión principal la investigación y el desarrollo de nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza. Visible Knowledge Project tiene su sede en Georgetown University's Center for New Designs in Learning and Scholarship (CNDLS). Otros proyectos hermanos incluyen the American Studies Association's Crossroads Project, the Center for History and New Media (George Mason

estado viviendo aquí por siete años”, en lugar de ”Hace siete años que vivo aquí”, así como incorpora muchas expresiones calcadas del inglés como ”Voy pa tras” por ”regreso” o ”vuelvo”, etc.

El curso se enseña en una clase con computadoras y proyectores conectados a la red. Los estudiantes tiene una contraseña para acceder al curso desde casa en *Blackboard*, programa especialmente diseñado para la enseñanza *online*, y deben asistir a tres horas de clase semanalmente, más una hora de laboratorio que se imparte también en un aula con computadoras.

La filosofía general del curso es utilizar las nuevas tecnologías digitales para enseñar español de una forma activa. Es decir, con actividades que pretenden “enseñar jugando”. En ellas, los estudiantes aprenden participando activamente en las actividades de la clase, corrigiendo los trabajos de sus compañeros y, en cierta forma, compitiendo entre ellos.

Además del libro de texto que se ha creado específicamente para esta clase con un énfasis especial en la corrección de anglicismos, el curso incluye las siguientes actividades:

a.- Un libro de gramática digital en *Powerpoint*. La idea no es enseñar la gramática en forma detallada, sino hacer un repaso general de los capítulos que el estudiante debe haber preparado para la clase e incluir un gran número de ejercicios que se hacen de forma colectiva. Este tipo de ejercicios suelen ser muy efectivos cuando los estudiantes trabajan en equipos y existe cierto ambiente de competición entre ellos.

Entre los ejercicios incluidos en el curso hay composiciones, dictados, correcciones de textos, ejercicios de gramática, etc. Los dictados, por ejemplo, se hacen en dos computadoras conectadas a proyectores. La clase se divide en dos grupos y al final de la lectura cada equipo da una última revisión a su texto y corrige los errores del equipo contrario. La palabra final la tiene el profesor quien debe determinar que texto es el mejor escrito. El secreto de esta actividad es variar constantemente los equipos y limitar las correcciones a aspectos específicos del curso (anglicismos, usos de acentos, verbos, etc.) En actividades como la corrección de textos, los estudiantes deben identificar errores o

reescribir un escrito, por ejemplo, lleno de anglicismos. La corrección final la hacen los estudiantes en equipo, buscando los errores en el texto proyectado en una pantalla en la clase.

b.- Charlas y discusiones electrónicas en *Blackboard*. Este sistema ofrece a los estudiantes la posibilidad de comunicarse entre ellos de una forma informal y por escrito. Las charlas tienen un carácter más informal que las discusiones ya que en ellas se responde inmediatamente a las preguntas y los comentarios de otros estudiantes. Las discusiones, en cambio, exigen una mayor reflexión y esmero por parte del estudiante al saber que su escrito quedará publicado en *Blackboard*. En mi caso, tanto en las charlas como en las discusiones, se permite a los estudiantes que consulten con el profesor libremente problemas de gramática o de léxico antes de hacer públicos sus escritos. Tanto las charlas como las discusiones son excelentes métodos para alentar al estudiante a escribir en español y además ayudan a participar de una forma muy especial a muchos estudiantes que generalmente son reacios a hablar en la clase, pero participan frecuentemente en estos ejercicios escritos².

c.- Conexión con Puerto Rico. Hasta el 11 de septiembre de 2001, SPN 200 tenía una actividad que se ha suspendido temporalmente, de charla por satélite en vivo con la Universidad de Puerto Rico en Río Piedras. Para mis estudiantes, muchos de ellos de origen hispano, el objetivo principal es el practicar la lengua con jóvenes cuya primer idioma es el español. Para los estudiantes de Puerto Rico, (matriculados en cursos de Ciencias Políticas) el interés es conocer mejor la juventud de Nueva York y el estado actual de la comunidad hispana en esta ciudad. Para esta actividad utilizamos el sistema por satélite HEADS que nos permite comunicarnos en vivo con Puerto Rico. Las ventajas de esta actividad son muchas, como es la interacción directa entre estudiantes en zonas geográficas distintas y la práctica oral de español. Los inconvenientes principales son problemas para establecer la conexión y un retraso en la señal auditiva que generalmente tarda en llegar unos cuatro segundos más que la visual. Es por esa razón que estudiamos ahora reemplazar HEADS por un

² En mi opinión, las charlas electrónicas dan al estudiante un sentido mayor de anonimidad que les permite participar en la clase de una forma más libre y sin las limitaciones del "que dirán" u otras consideraciones similares.

sistema de teleconferencia que funciona por la línea telefónica y no tiene el problema del retraso en la señal auditiva.

d.- El laboratorio de este curso consiste en varias actividades semanales (revisión de gramática, dictados, etc). De ellas, merece mención especial, los informes que los estudiantes deben hacer de las noticias más importantes de un país hispano. El objetivo de la actividad es que los estudiantes estén en contacto con la cultura y la realidad actual de Hispanoamérica y España por medio de la prensa electrónica.

Aunque SPN 200 está en proceso de evaluación y el proyecto *Visual Knowledge* ayudará a evaluar la eficacia de estos métodos en la clase. De momento, nos atrevemos a adelantar las siguientes conclusiones: 1.- Para mayor eficacia, ninguna actividad electrónica se debe extender más de 20 minutos, ya que los estudiantes pierden interés cuando el ejercicio es demasiado largo. 2.- todas las actividades deben concentrarse en problemas específicos del curso. Es decir, deben estar coordinadas para corregir problemas concretos como pueda ser la acentuación, anglicismos, etc. 3.- Aunque la idea principal del curso es “aprender jugando”, el profesor debe tener muy claros los objetivos del curso y debe utilizar los métodos apropiados para conseguir sus metas académicas. 4.-El curso debe tener unos objetivos académicos bien definidos, pero el diseño de la clase debe tener suficiente flexibilidad para que se pueda adaptar a las características particulares de cada clase.

Lo que ofrecen las nuevas tecnologías a la clase es un gran número de herramientas educativas que difícilmente podemos encontrar en un aula convencional. Estos nuevos métodos ofrecen ventajas de incalculable valor, sobre todo, en la educación de idiomas extranjeros por varias razones: acercan al estudiante a la lengua y la cultura que se estudia; en muchos casos son métodos visuales y auditivos que permiten diferenciar las distintas formas de habla y escritura en diferentes países de habla hispana; así como son, en su conjunto, métodos más íntegros de aprendizaje al poder combinar escritura, imágenes, películas y ejercicios orales. No es aventurado afirmar, por tanto, que la incorporación de nuevas tecnologías a las aulas es el gran reto de los educadores y las instituciones educativas de hoy en día.

[VOLVER AL INDICE TEMAS](#)