

Pierre y la Coatlicue: curso en línea de español a través de la cultura mexicana

Pierre and the Coatlicue: Spanish Course through Mexican Culture Online

Sylviane Levy Amselle
sylviane@unam.mx

Dirección General de Cómputo y Tecnologías de Información y Comunicación
Universidad Nacional Autónoma de México

Rosa Esther Delgadillo Macías
rdelgadillo@cepe.unam.mx

Centro de Enseñanza para Extranjeros
Universidad Nacional Autónoma de México

Resumen: Se presenta el resultado de la investigación que permitió concebir, diseñar y desarrollar un recurso didáctico para ser utilizado en un curso en línea. El sitio web Pierre y la Coatlicue se diseñó durante la pandemia de COVID-19 a petición del Centro de Enseñanza para Extranjeros de la Universidad Nacional Autónoma de México (CEPE-UNAM), con la finalidad de apoyar a los profesores en la impartición de cursos de español en línea de los niveles B1 y B2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El diseño tecnopedagógico del sitio responde al objetivo de crear un recurso didáctico que tenga la flexibilidad para adaptarse a los diferentes estilos de enseñanza del cuerpo docente y al mismo tiempo que logre capturar el interés del estudiantado y motivarlo en el aprendizaje del español y la cultura mexicana.

Este curso se realizó con base en un CD-ROM desarrollado en 2014, en el cual se relata la historia de Pierre en su recorrido a través de algunos sitios emblemáticos de la Ciudad de México. De este programa se recuperó una serie de animaciones, así como diferentes recursos escritos, visuales e interactivos para ofrecer a cada docente flexibilidad en la manera de organizar sus cursos. Se propone conducir a la comunidad estudiantil a la realización de una serie de proyectos para que

investiguen y profundicen la información presentada en el sitio. Los resultados obtenidos son compartidos y discutidos en línea y en una página de Facebook.

Palabras clave: diseño de cursos; recursos digitales didácticos; enseñanza de lenguas; historia de México; aprendizaje basado en proyectos.

Abstract: The results of the research that allowed to conceive, design and develop a didactic resource are presented to be used in an online course. The website Pierre y la Coatlicue was created during the COVID-19 pandemic, at the request of the Centro de Enseñanza para Extranjeros (CEPE) of the Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), with the aim of supporting teachers in teaching online Spanish courses for levels B1 and B2 of the Common European Reference for Languages (CEFR).

The techno-pedagogical design of the site responds to the objective of creating a didactic resource that has the flexibility to adapt to the different teaching styles of teachers while capturing the interest of students and motivating them to learn Spanish and Mexican culture.

The course's design is based upon a CD-ROM developed in 2014, which tells the story of Pierre in his journey through some emblematic sites in Mexico City. A series of animations were recovered from this format, as well as different written, visual and interactive resources to offer teachers flexibility in the way they organize their courses. Also, it is proposed to lead students to carry out a series of projects so that they investigate and deepen the information presented on the site, to achieve their active participation. The results obtained are shared and discussed online and on a Facebook page.

Keywords: course design; didactic digital resources; language teaching; history of Mexico; project-based learning.

INTRODUCCIÓN

La sociedad global está transformando el desarrollo de programas y métodos basados en la innovación pedagógica mediante el uso de las tecnologías digitales. La introducción de métodos sociales constructivistas ha favorecido el desarrollo de aplicaciones basadas en esta innovación pedagógica.

En la enseñanza de lenguas se han experimentado varios cambios metodológicos, desde el estructural hasta el comunicativo. Hemos visto cómo estos cambios van incorporando aspectos relevantes relacionados con los procesos de adquisición de lenguas, desarrollo de habilidades y actitudes interculturales. Actualmen-

te, en el *Marco común de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación* (MCER, 2003), se tiene una orientación metodológica centrada en la acción, en la medida en que considera a usuarios y estudiantes que aprenden la lengua, principalmente, como agentes sociales que tienen que llevar a cabo una serie de tareas en un entorno específico y dentro de un campo de acción concreto. Además, toma en cuenta los recursos cognitivos, emocionales y volitivos, así como una serie de capacidades específicas que cada persona aplica como agente social (MCER, 2021: 37-38).

Considerar a cada estudiante como agente social, hablante intercultural y aprendiente autónomo nos lleva a proponer una serie de ejercicios y actividades para el desarrollo de habilidades y estrategias. De esta manera, el curso gira en torno a dos columnas fundamentales. Por un lado, los contenidos relacionados con el aprendizaje y, por el otro, el diseño tecnopedagógico.

En este contexto, desde hace algunos años se han desarrollado en el CEPE-UNAM varias aplicaciones cuya finalidad es servir como recurso didáctico a estudiantes y docentes de español y de cultura de los niveles intermedios (B1 y B2 del MCER) utilizando la variante del español de México, como se presenta en *Pierre y la Coatlicue*.

Pierre y la Coatlicue es un CD-ROM realizado en 2014 como un recurso didáctico para apoyar a quienes imparten cursos de español y cultura en el CEPE. Fue diseñado para ser utilizado de manera presencial en un salón de clases provisto de computadoras y proyector.

En esta aplicación se relata la historia de Pierre en búsqueda de la Coatlicue, importante divinidad mexicana, recorriendo diferentes sitios emblemáticos de la Ciudad de México, desde el Zócalo hasta el Museo Nacional de Antropología. La historia se cuenta a través de llamadas telefónicas entre Pierre y los diferentes actores de la historia, en particular Shu, chica a quien Pierre trata de conquistar. Las múltiples locaciones a donde llega Pierre son ilustradas con monumentos históricos del lugar, así como personajes típicos animados de la Ciudad de México. Se incluyen videos de los recorridos por las calles de la ciudad, el diario de campo de Pierre a través de animaciones humorísticas, galería de fotos, canciones mexicanas, textos sobre la historia de México, personajes emblemáticos y leyendas, cursos de gramática, actividades interactivas que acompañan los textos; todos ellos son algunos de los múltiples recursos con los que contaba el profesorado al utilizar este material. Igualmente, utilizaba el correo electrónico de Pierre y su perfil de Facebook para comunicarse con la comunidad estudiantil (Figuras 1 y 2).

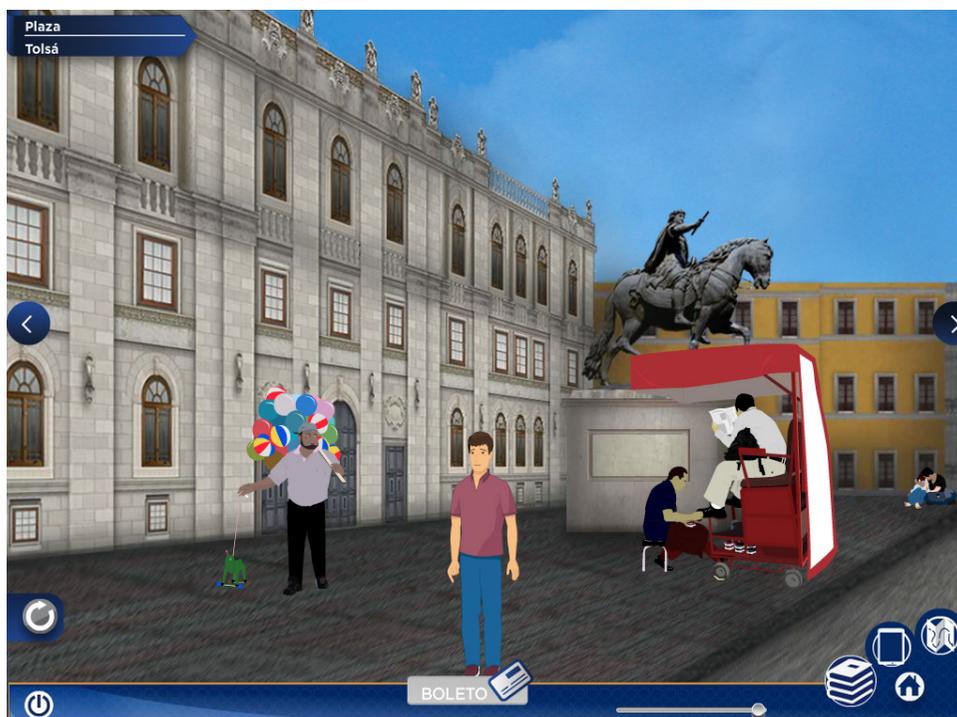


Figura 1. El escenario de la Plaza Tolsá del CD-ROM

Durante la pandemia el CEPE formuló la idea de recuperar parte del material del CD-ROM para realizar un sitio web que apoyara al cuerpo docente en la impartición de los cursos en línea que estaba ofreciendo el CEPE en los niveles B1 y B2 del MCER, propuesta que fue recibida y realizada en la Dirección General de Cómputo y Tecnologías de Información y Comunicación (DGTIC).

PROBLEMÁTICA Y LIMITACIONES

Cuando se recibió en la DGTIC la solicitud por parte del CEPE de realizar un sitio web basado en el CD-ROM, el contexto había cambiado completamente desde 2014. Se trataba ahora de desarrollar una aplicación para ser utilizada completamente en línea por docentes y estudiantes, de manera probablemente sincrónica pero no exclusivamente, en el contexto de la pandemia y, quizá, posterior a ella.



Figura. 2. Algunos recursos del CD-ROM.

Como se mencionó, el disco compacto original ofrecía una gran variedad de recursos con la intención de adaptarse a los diferentes estilos de enseñanza de cada docente y de aprendizaje de cada estudiante (Alonso, Gallegos y Honey, 2007). Sin embargo, la aplicación, así como muchos de estos recursos, habían sido programados con el programa Flash y, por lo tanto, son irrecuperables. Si se hubiera querido recrear el CD-ROM original, habría sido necesario volver a programar desde cero en HTML y producir nuevamente la mayoría de los medios para crear el sitio en línea. Llegamos rápidamente a la conclusión de que era imposible, tanto por el trabajo requerido, la falta de tiempo y de recursos humanos y materiales, así como por la diferencia del medio, puesto que no es lo mismo un CD-ROM que un sitio web.

Seleccionamos entonces todo el material que era posible recuperar para desarrollar un sitio web y se rescataron algunas de las ideas centrales bajo las cuales se había desarrollado el CD-ROM:

- Ofrecer múltiples recursos para que la aplicación (sitio web) se pueda adaptar a diferentes estilos de enseñanza.
- Ofrecer recursos que permitan al alumnado ejercitar la lectura, la comprensión oral y la escritura.

- Mantener la linealidad de la aplicación para que docentes y estudiantes sigan un hilo conductor a lo largo del curso, a la vez que puedan acceder a cualquier recurso en el momento requerido.

Entre las consideraciones iniciales, existía también la limitación financiera: a diferencia del CD-ROM original, que había sido financiado,¹ en este caso no se contaba con ningún tipo de apoyo económico, por lo que era necesario reducir al mínimo los costos de producción.

DISEÑO DEL RECURSO DIDÁCTICO DIGITAL

La propuesta que se fue construyendo debía entonces recoger las ideas originales del CD-ROM, pero también considerar que se trataba de un material que se iba a proponer en línea. Sabíamos por experiencia que era indispensable capturar y mantener el interés del estudiante en la lengua y la cultura (Levy y Gamboa, 2013), sobre todo tratándose de un curso en línea.

Con esta intención, además del uso de una estrategia narrativa que había funcionado en el caso de los cursos presenciales, se propuso utilizar una metodología inspirada en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) para proponer a la comunidad estudiantil desarrollar una serie de proyectos (Cobo y Valdivia, 2017) basados en la información del sitio y en una investigación realizada en Internet, de tal manera que los resultados pudieran ser presentados y discutidos en los cursos en línea y a través de un sitio cerrado en Facebook. Cabe recordar que Cobo y Valdivia (2017) definen el ABP como “una metodología que se desarrolla de manera colaborativa y enfrenta a los estudiantes a situaciones que los lleven a plantear propuestas ante determinada problemática” (p. 5). Los autores entienden por ‘proyecto’ el conjunto de actividades articuladas entre sí con el objetivo de generar productos, servicios o comprensiones capaces de resolver problemas o de satisfacer necesidades e inquietudes, considerando los recursos y el tiempo asignado (p. 5).

Otro de los retos importantes era el diseño de la presentación de la historia del CD-ROM a través de una aplicación o de un sitio web. Por un lado, había que proponer un diseño gráfico apropiado para contar una historia y, por el otro, era necesario conservar la estructura lineal del cuento permitiendo al usuario acceder a cualquier parte de la historia en todo momento, así como ofrecer los diferentes recursos, textos y actividades interactivas.

¹ Financiado por el Programa de Apoyo a Proyectos para Innovar y Mejorar la Educación (PAPIME) PE401912, DGAPA-UNAM.

Después de revisar el material original, se decidió recuperar del CD-ROM la serie de animaciones compuesta por las diferentes conversaciones telefónicas entre Pierre y los actores del relato, así como los diferentes personajes con los cuales interactúa Pierre en las locaciones que visita. Estas animaciones eran muy importantes, puesto que representaban el hilo conductor de la historia, así como un importante recurso didáctico que permitía al estudiante desarrollar la comprensión auditiva y se podía agregar la transcripción de los diálogos (Figura 3). También fue posible recuperar los textos de historia y de gramática, y se decidió volver a programar las actividades interactivas.

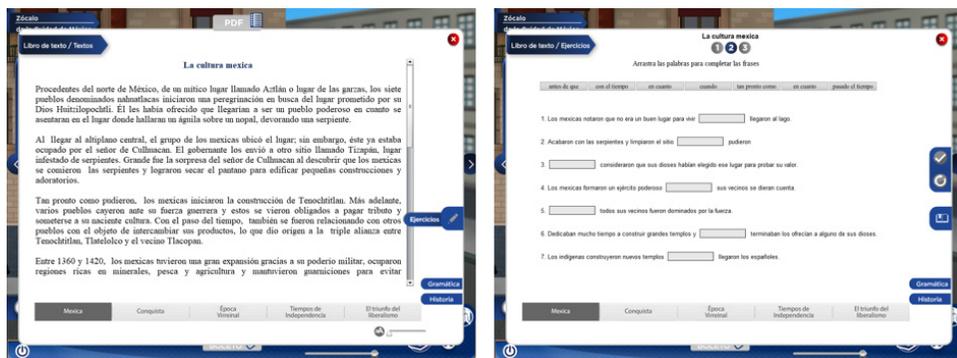


Figura 3. Libro de historia con actividades interactivas en el CD-ROM.

Para promover la interacción con el personaje, se creó un sitio cerrado en Facebook (Figura 4), en el cual se subieron fotografías de las locaciones visitadas por Pierre, los diferentes videos de los recorridos que hace por la ciudad, música mexicana y conferencias ofrecidas por distinguidos expertos sobre algunas de las temáticas abordadas.

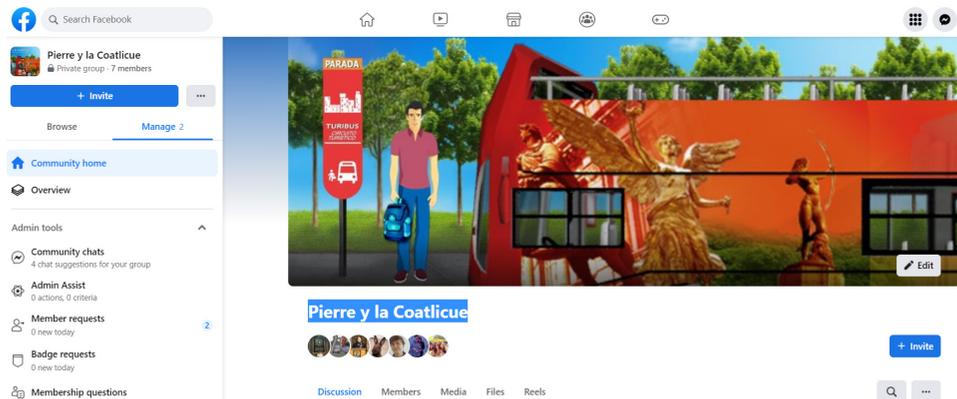


Figura 4. Vista del sitio en Facebook

Este diseño se llevó a cabo con el objetivo de ofrecer la mayor cantidad posible de material didáctico e información pertinente alrededor de la historia de Pierre y la Coatlicue, sin condicionar la manera en la que el profesorado los utilizaría.

CONTENIDOS Y ESTRUCTURA

Los contenidos se asocian a temas relacionados con la cultura mexicana y al desarrollo de estrategias para la comprensión de textos. El objetivo general es conducir a la comunidad estudiantil a la práctica de la producción oral y escrita mediante el uso de una aplicación que permite realizar ejercicios de comprensión de textos y de gramática.

Están conformados por cuatro unidades. Cada una de ellas corresponde a uno de los escenarios: el Zócalo, el Templo Mayor, la Plaza Tolsá y el Museo Nacional de Antropología. En cada escenario se presentan al menos tres animaciones, las cuales están a su vez asociadas a unidades temáticas. Cada unidad gira alrededor de un tema determinado por las lecturas que el estudiante tendrá que realizar para identificar funciones comunicativas que tienen que ver con los objetivos específicos del programa. Por ejemplo, ubicar lugares, organizar ideas, etc.

Así, con la variedad de actividades relacionadas con la lectura visual y textual que tiene que realizar, el estudiantado desarrolla estrategias de lectura y escritura.

Cabe mencionar que las actividades se asocian al desarrollo de habilidades lingüísticas: comprensión auditiva y de lectura, a las que se une la comprensión audiovisual. Las producciones oral y escrita ocupan un lugar destacado en este material.

Al respecto, el MCER indica lo siguiente:

La comprensión supone la recepción y el procesamiento de información: poner en funcionamiento los que se consideran esquemas apropiados para elaborar una representación del significado que se expresa y una hipótesis respecto a la intención comunicativa que subyace en el texto. [...] En las actividades de 'Comprensión visual' (lectura o visionado), el/la usuario/a de la lengua recibe y procesa como material de entrada (*input*) textos escritos o signados por una o más personas. En la 'comprensión audiovisual' el/la usuario/a ve la televisión, un video, una película y utiliza tecnología multimedia con o sin subtítulos, voz en *off* o signación. (MCER, 2003: 59)

Se proporciona este material con el objetivo de que quienes hagan uso de este recurso relaten la historia de Pierre y la diosa Coatlicue. En cada una de las locaciones que visita Pierre se presentan al menos tres diferentes animaciones. Cada

animación está acompañada por una transcripción y diferentes preguntas para asegurar su comprensión. Igualmente, cada una de estas animaciones está acompañada de textos relativos a la locación con diferentes actividades interactivas y la propuesta de una tarea.

Como ejemplo, el primer escenario a donde llega Pierre (Unidad 1) y localiza la placa alusiva al descubrimiento de la Coatlicue está compuesto de cuatro animaciones interactivas que ayudan a la comprensión de los diálogos y amplían la información. Las animaciones, a su vez, están acompañadas de sus respectivas transcripciones y de algunos textos históricos (Tabla 1).

Acciones	Texto que acompaña la acción
Pierre hace un descubrimiento	<i>El descubrimiento de la Coatlicue</i>
Paty explica quién es la Coatlicue	<i>El mito de la diosa Coatlicue</i>
Pierre le hace un ofrecimiento a Shu	<i>La Coatlicue en el contexto del México virreinal</i>
La tía de Pierre le da una noticia	<i>Real y Pontificia Universidad de México</i>

Tabla 1. Ejemplo de textos del primer escenario

DESARROLLO DEL RECURSO DIDÁCTICO DIGITAL

Ante la falta de recursos humanos fue necesario proponer una forma de producción en la cual no fuera necesario contar personal de programación ni de diseño. Se seleccionó la aplicación eXeLearning (Figura 5), la cual posee una serie de características que permite desarrollar una aplicación en código HTML de manera local, integrando imágenes, animaciones y actividades interactivas con un estilo predeterminado que permite prescindir de diseño y programación. Tiene además la ventaja de ser una herramienta muy intuitiva, con una curva de aprendizaje rápi-

do. Esta aplicación se presta particularmente bien para relatar una historia, puesto que permite crear programas educativos con una estructura lineal y jerárquica.

También se integraron contenidos desarrollados con el programa gratuito Lumi, con el cual se pudieron incluir actividades variadas y motivantes. En particular se utilizó con los videos interactivos. Estos videos permiten determinar pausas e incluir actividades interactivas que sirven tanto para explotar la comprensión de los diálogos, como la riqueza de los escenarios.

El uso de eXeLearning permitió una comunicación constante entre el equipo de desarrollo y el profesorado del CEPE para compartir los avances y realizar los cambios sugeridos.

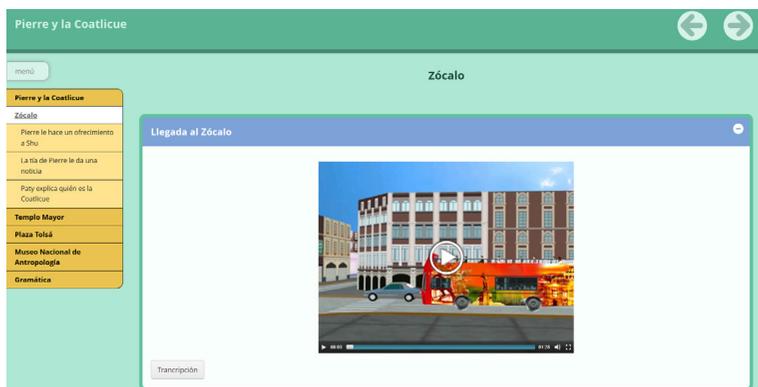


Figura 5. Una interfaz en eXeLearning con el menú principal

Debido al cambio tecnológico en el diseño y desarrollo, la mayoría de los ejercicios interactivos en el sitio son nuevos. El objetivo es ayudar a la comprensión de los textos y permitir al cuerpo de docentes motivar a sus estudiantes, así como permitirles introducir más información.

Finalmente, se sugirió una serie de proyectos para ser desarrollados por la comunidad estudiantil en cada una de las etapas. Basándose en la historia de Pierre, se les propuso investigar algún tema que les permitiera profundizar en la historia y la cultura de México. Se consideró que era una forma de sugerir a los estudiantes buscar información en español en Internet, hablar y escribir en español y presentar el resultado ante el grupo a través de la plataforma Zoom.

EVALUACIÓN DEL RECURSO

Una de las ventajas del desarrollo con eXeLearning fue que pudimos realizar una evaluación con estudiantes y docentes en línea. Esta evaluación se realizó en la

sede de la UNAM en Chicago. El curso tuvo una duración de ocho horas con seis alumnos de niveles B1 y B2 (MCER) y dos profesores. Los profesores compartieron el sitio con los estudiantes y fue interesante observar de qué manera se apropiaron del mismo. Sin que se les dieran explicaciones, encontraron una manera muy dinámica de conducir la clase con una participación muy activa por parte de los alumnos. Gracias a este curso se realizaron algunas adaptaciones. Por ejemplo, a petición de los profesores se ajustaron los proyectos originalmente propuestos a los alumnos y se realizaron algunas correcciones puntuales. Finalmente, se decidió que el curso podía ofrecerse como un curso regular del CEPE para alumnos de B1 a C1 con una duración de dieciocho horas. Se diseñó el temario y se trazaron los objetivos. Posteriormente, el comité académico del CEPE autorizó la impartición del curso.

DESARROLLO FINAL

Ante los resultados positivos del curso piloto, la DGTIC aceptó integrar un diseñador y un programador al equipo de trabajo con la finalidad de cambiar el estilo gráfico del sitio, un trabajo que logró hacerse en dos meses.

Entre los cambios importantes en el diseño, como se puede observar en la Figura 6, el menú se encuentra ahora en la parte superior en vez de la parte izquierda. De esta manera se transmite mejor la linealidad de la historia, a la vez que se puede acceder a cualquier parte del menú en todo momento.

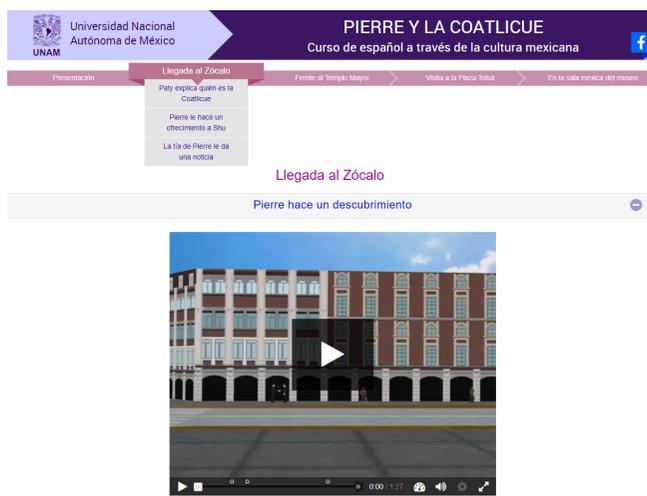


Figura 6. Interfaz final con el menú principal en la parte superior

ASPECTOS PEDAGÓGICOS

El diseño del curso se realizó desde una perspectiva constructivista (Martín Peris et al. 2008: 127), partiendo de que cada estudiante es un ser proactivo, capaz de ir dando significado al conjunto de referentes culturales presentados en el sistema, lo que le permitirá entender, más tarde, las creencias, símbolos y aspectos de la vida cotidiana del mexicano, objetivo general de este curso.

Para Coll (1989), en el enfoque constructivista el currículo debe establecer una diferencia entre lo que el alumnado es capaz de aprender *solo* y lo que es capaz de aprender con el concurso de otras personas para ubicarse en la zona de desarrollo próximo (Vigotsky, 1995: 305). El currículo delimita el margen de incidencia de la acción educativa, no para acomodarse a él, sino para hacer progresar a cada estudiante a través de su zona de desarrollo próximo, para ampliarla y para generar nuevas.

Siguiendo a Marta Reyero Saénz (2019: 111), podemos decir que [la]

integración de las TIC en la metodología constructivista es óptima para motivar, crear experiencias y, como resultado conjunto, para enseñar a pensar, enseñar a aprender e incrementar el conocimiento mediante un aprendizaje significativo. A partir de ello, se han recomendado diversas sugerencias metodológicas con el propósito de construir conocimiento en el alumnado, de forma eficaz, mediante el desarrollo de proyectos; y, en estos, se recomienda la integración de las TIC y habilidades útiles para un futuro profesional cuando resulte adecuado.

El hecho de invitar al estudiantado a construir la historia de México a través de los parlamentos de los personajes de la historia y la realización de los ejercicios que se le proponen en cada uno de los textos, le ayuda a hacer preguntas sobre los distintos momentos de la historia de este país, así como a ir construyendo o reafirmado su gramática.

Aunado a lo anterior, consideramos la importancia de las innovaciones tecnológicas digitales basadas en un aprendizaje experiencial, lo cual nos permite dejar de lado los cursos lineales para ofrecer alternativas a docentes y estudiantes de emprender un recorrido por la historia de México en el momento histórico de interés.

Las experiencias de aprendizaje se realizan gracias a la utilización de cada una de las herramientas que conforman el programa. Los textos, imágenes y audios se confeccionaron con la finalidad de que la comunidad estudiantil pueda desarrollar sus habilidades lingüísticas y comunicativas. Las herramientas usadas para

el desarrollo del proyecto permiten al alumnado poner en juego estrategias de aprendizaje relacionadas con:

- a. la planificación y control del mismo;
- b. la selección de la información que subyace en los textos propuestos;
- c. el procesamiento y asimilación del sistema de la lengua;
- d. la generalización y formulación implícita o explícita de reglas a partir de la observación;
- e. el uso de la información conocida para extraer o adivinar significados, entre otras.

Mediante los ejercicios cada estudiante va haciendo inferencias, asimilando, almacenando y recuperando información en las tareas de expresión oral y escrita que se le solicitan.

El punto de partida para la elección de los contenidos relacionados con el aprendizaje se basó en el inventario de *Referentes culturales*, “en el que se incorpora el tratamiento de aspectos que, si bien no son estrictamente lingüísticos, tienen relación directa con la lengua y con su proyección comunicativa” (Instituto Cervantes, 2006: 366).

La actualización del sistema multimedia interactivo con eXeLearning nos permitió orientar al estudiantado a la integración de los saberes culturales con los lingüísticos, así como llevarlo al desarrollo de los procesos cognitivos como la comprensión, la interpretación y la expresión de esos saberes culturales con la intención de que desarrolle su competencia intercultural.

PLANEACIÓN DEL CURSO

En consonancia con el modelo académico de los cursos de español y cultura mexicana para extranjeros (Samperio, 2020), se diseñó el curso en línea Pierre y la Coatlicue, cuyo objetivo es “dar a conocer algunos aspectos de la historia de México con la finalidad de que el estudiante desarrolle estrategias de aprendizaje y comunicación”. Tiene una duración de dieciocho horas y se enfoca en los niveles de lengua 5 y 6 del CEPE (B1, B2 del MCER). A manera de ejemplo, se presenta el desarrollo de la Unidad 1 en el “Anexo” de este texto.

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Dada la flexibilidad del curso, es necesario tener instrumentos de evaluación que permitan no solo al cuerpo docente, sino también al alumnado evaluar la competencia adquirida mediante la realización de actividades y ejercicios con los que cada estudiante tenga la posibilidad de autocorregirse, ya sea volviendo a leer el texto o haciendo una reflexión del porqué de sus respuestas.

En un sistema escolarizado y presencial, el profesorado sirve como mediador y evaluador entre lo aprendido y lo alcanzado por el alumnado. En caso de que el usuario lo haga de manera independiente, tendrá solo la opción de revisar las respuestas a los ejercicios e interpretar el nivel de los logros alcanzados.

En este sentido, lo que se busca es llegar a una evaluación auténtica (Klingler y Vadillo, 2000) que permita a cada estudiante reconocer sus avances en el uso de la lengua al mismo tiempo que identifica rasgos culturales de la cultura meta. Asimismo, a través de la realización de los ejercicios, el alumnado puede descubrir su nivel de avance y el docente puede utilizar estos ejercicios como una forma de evaluación formativa. En la Figura 7 se presenta uno de los instrumentos empleados para la evaluación auténtica.

ASPECTO	CRITERIO:
CONSTRUCCIÓN DE UNA RESPUESTA	El estudiante: <ul style="list-style-type: none">→ Integra información nueva dentro del conocimiento que ya tiene.→ Construye respuestas con base en sus experiencias personales en relación con los textos propuestos.
HABILIDADES INTELCTUALES DE ORDEN SUPERIOR	<ul style="list-style-type: none">→ Es capaz de hacer paráfrasis a partir de lo escuchado.→ Hace uso de destrezas en análisis, síntesis y evaluación.→ Narra las ideas principales o pormenores seleccionados de un texto al que estuvo expuesto a través de la lectura o la narración oral.→ Identifica las categorías gramaticales en los textos.→ Es capaz de producir un texto a partir de la información que se le proporciona.

Fig. 7. Ejemplo de instrumento de evaluación auténtica (basado en O'Malley et al., 1996).

Le y Yee (2020: 2) proponen que

la evaluación formativa (o la evaluación para el aprendizaje) se suele llevar a cabo de manera regular para calibrar el progreso de los y las aprendices mediante observación, pruebas, trabajos. Mientras que las notas de una evaluación sumativa determinan el nivel de competencia o las destrezas finales del alumnado, la evaluación formativa se centra en la interacción y en el proceso de aprendizaje y, por lo tanto, sirve para modificar el contenido y los métodos de enseñanza y mejorar el aprendizaje. En un entorno de aprendizaje a distancia, pueden utilizarse ambos métodos de evaluación formativa, tanto el sincrónico (interacción en tiempo real) como el asíncrono (separado en tiempo y espacio).

En este sentido, podemos mencionar que durante el curso impartido la evaluación formativa se pudo realizar de una manera sistemática de acuerdo a los instrumentos mencionados, asociados a una evaluación auténtica.

EXPERIENCIA DIDÁCTICA EN EL AULA VIRTUAL

Llevar al aula virtual material orientado al desarrollo de estrategias de aprendizaje y comunicación a través de la lectura de algunos textos sobre aspectos de la cultura mexicana remite a la búsqueda de actividades comunicativas y estrategias de comprensión.

El curso de Pierre y la Coatlicue, por sus características de diseño y programación, es un material cuya flexibilidad permite al profesorado utilizarlo a partir de la experiencia en la práctica docente en aulas virtuales. Le permite, a través de las actividades, desarrollar estrategias y producir textos a partir de la interacción establecida por docentes y estudiantes.

En el caso del trabajo de experimentación con estudiantes de la sede de la UNAM Chicago, pudimos observar cómo la profesora, con un principio constructivista (Acosta y Boscán, 2012), a partir de la visualización de los videos o de la lectura de los diversos textos, fue guiando el trabajo de los estudiantes a partir de la elicitación de información sobre el tema que se estaba tratando.

La participación activa del estudiantado, generalmente, se refería al desconocimiento del significado de algunas palabras, cuya definición la proporcionaba la profesora la mayoría de las veces. También daba explicaciones gramaticales para aclarar dudas.

Durante la lectura se hacían correcciones de pronunciación. Asimismo, la presentación de ejercicios de vocabulario, de estructuras lingüísticas y de comprensión de la lectura favoreció las explicaciones dadas por la profesora.

Fue interesante observar cómo se establecía el diálogo a partir de las dudas del grupo de estudiantes quienes, de manera implícita, al realizar las actividades y los ejercicios, estaban desarrollando estrategias para identificar: lugares, tiempo y causa; el tema por el contexto; acciones de los personajes; palabras clave en el diálogo; expresiones para referirse a lugares y para organizar ideas; hacer inferencias sobre el significado de las palabras y describir espacios físicos.

Este diálogo también se observó en el grupo de Facebook, donde el grupo de estudiantes pudo ver un video, acompañado de música mexicana, con los recorridos de Pierre por la Ciudad de México. Un estudiante comentó sobre una pintura con una interpretación contemporánea de la Coatlicue que se estaba exhibiendo en el Museo Nacional de Arte Mexicano en Chicago, lo cual contribuye a mostrar el interés existente por la cultura mexicana.

La evaluación del curso tuvo un carácter formativo y giró en torno a la realización de un proyecto por unidad. Asimismo, pudimos observar durante el curso que los estudiantes lograron integrar información nueva dentro del conocimiento que ya tenían sobre temas de la cultura mexicana. Pudieron construir respuestas con base en sus experiencias personales con relación a los textos propuestos. Fueron capaces de hacer paráfrasis a partir de lo escuchado y de hacer uso de destrezas en análisis, síntesis y evaluación. Pudieron narrar las ideas principales o secundarias seleccionadas de un texto al que estuvieron expuestos e identificaron las categorías gramaticales en los materiales proporcionados. Finalmente, fueron capaces de producir un texto a partir de la información dada en otras fuentes.

CONCLUSIONES

La pandemia y el aislamiento nos obligaron a repensar la forma de transmitir conocimientos que, si bien son importantes para la comprensión de una cultura, muchas veces, por su tratamiento en el aula, no motivan al alumnado. Si partimos del hecho de que los estudiantes extranjeros han desarrollado competencias instrumentales como las habilidades cognitivas, metodológicas, tecnológicas y lingüísticas, estaremos en el camino adecuado. Es así como, a través de Pierre y la Coatlicue, proponemos innovar un modelo tradicional de la enseñanza del español como lengua extranjera a partir del uso de una plataforma que permita al estudiante ir construyendo una visión cultural de México, al mismo tiempo que transfiera sus estrategias de lectura y audición. La metodología empleada está ba-

sada en una innovación tecnológica que permite al estudiantado, en primer lugar, comprender lo escrito y, después, interpretar lo que le rodea a partir de las diferentes escenas que viven el personaje Pierre y su novia.

El diseño tecnopedagógico utilizado resultó adecuado para motivar al estudiantado y mantener su interés. Igualmente, la diversidad de recursos ofrecidos al cuerpo docente le permitió adecuar el recurso a su estilo de enseñanza. Actualmente el sitio se encuentra en <https://ava.cepe.unam.mx/pierre/> en la modalidad de libre acceso.

El desarrollo del sitio nos dejó una gran enseñanza. La programación realizada con eXeLearning se convirtió en una buena guía para que el diseñador y el programador pudieran desarrollar el sitio. También representó un excelente medio de comunicación entre el cuerpo docente del CEPE y el equipo de desarrollo para que ambas partes entendieran lo que estaban proponiendo y se pudiera integrar toda la información. La facilidad para programar y hacer cambios con eXeLearning y Lumi permitió desarrollar el sitio rápidamente y realizar todas las modificaciones sugeridas hasta lograr un sitio funcional para ser utilizado como programa piloto y, a la vez, cumplir con el objetivo del proyecto: concebir, diseñar y desarrollar un recurso didáctico.

La impartición del curso también mostró las bondades del recurso y favoreció no solo la evaluación formativa, sino también el conocimiento de aspectos gramaticales.

Estamos convencidas de que este proceso es muy interesante para desarrollar sitios web educativos, sobre todo para instituciones con bajo presupuesto, además de que permite contar con un material que integra imágenes, videos, textos y actividades que favorecen el aprendizaje significativo del estudiantado. Finalmente, queremos subrayar que el traslado tecnológico nos permitió rescatar un recurso didáctico: el CD-ROM Pierre y la Coatlicue.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, S. y Boscán, A. (2012). Estrategias cognoscitivas para la promoción del aprendizaje significativo de la Biología, en la Escuela de Educación. *TELOS: Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 14(2): 175 - 193 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3990392>
- Alonso, C., Gallegos, D. y Honey, G. (2007). *Los estilos de aprendizaje: procedimientos de diagnóstico y mejora*. Ediciones El Mensajero.

- Cobo Gonzáles, G. y Valdivia, S. (2017). *Aprendizaje basado en proyectos*. Instituto de Docencia Universitaria, Pontificia Universidad Autónoma del Perú. <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/170374>
- Coll, C. (1989). *Aprendizaje Escolar y Construcción del Conocimiento*. Paidós.
- Instituto Cervantes. (2006). *Plan Curricular del Instituto Cervantes*. https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/Biblioteca_Ele/plan_curricular/default.htm
- Klingler, C. y Vadillo, G. (2000). *Psicología Cognitiva. Estrategias en la práctica docente*. McGrawHill.
- Le Thu Huong y Yee Ki Au (2020). *¿Cómo puede contribuir la evaluación formativa digital a monitorizar el aprendizaje del alumnado durante y después de la era COVID-19?* Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación de la UNESCO. <https://learningportal.iiep.unesco.org/es/blog/como-puede-contribuir-la-evaluacion-formativa-digital-a-monitorizar-el-aprendizaje-del>
- Levy, S. y Gamboa, F. (2013). Quality Requirements for Multimedia Interactive Informative Systems. *Journal of Software Engineering and Applications*, 6, 416-425 <https://www.scirp.org/journal/paperinformation.aspx?paperid=35253>
- Martín Peris, E., et al. (2008). *Diccionario de términos clave de ELE*. SGEL.
- MCER. Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. (2003). https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/
- MCER (2021). Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación: volumen complementario. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco_complementario/default.htm
- O'Malley, J. y Valdez Pierce, L. (1996). *Authentic Assessment for English Language Learning: Practical Approaches for Teachers*. Wesley.
- Reyero Sáenz, M. (2021). La educación constructivista en la era digital. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 12, 111-127. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6775566>
- Samperio, L.M. (Coord.) (2020). *Curso de Español y Cultura Mexicana para Extranjeros. Modelo académico*. Manuscrito no publicado. CEPE, UNAM.
- Vigotsky, L. (1995). La educación de las formas superiores de la conducta. En *Obras escogidas*, vol. 3. Visor.

ANEXO

Contenido

Zócalo: El descubrimiento de la Coatlicue

Pierre le hace un ofrecimiento a Shu: La Coatlicue en el contexto del México virreinal

La tía de Pierre le da una noticia: Real y Pontificia Universidad

Paty explica quién es la Coatlicue: El mito de la diosa Coatlicue

El Zócalo

1ª sesión

Duración: dos horas en línea y una hora de trabajo individual y cooperativo.

Actividades:

- Visión del video: *Llegada al Zócalo*.
- Interacción: ejercicios de comprensión.
- Lectura: texto *Descubrimiento de la Coatlicue*.
- Realización de ejercicios de comprensión.
- Producción oral: explicar cómo fue el descubrimiento de la Coatlicue.
- Producción escrita: al final de esta etapa, cada estudiante tendrá que entregar una tarea. Para realizarla, debe buscar en Internet datos sobre el Palacio Nacional. Allí se encuentra Pierre. Se le pide al estudiante que escriba lo que considera que representa el Palacio Nacional para la sociedad mexicana. Deberá realizar una presentación con ayuda de algún programa de cómputo que deberá contener al menos un minuto de video en el que aparezca el estudiante hablando y cinco láminas con

textos e imágenes. Cuando termine de grabar el video, deberá enviarlo al Facebook de Pierre y la Coatlicue. Disponible en: <https://www.facebook.com/groups/1370368633314406>

Pierre le hace un ofrecimiento a Shu

2ª sesión

Duración: dos horas en línea y una hora de trabajo individual y cooperativo.

Actividades:

- Visión del video: *Llamada de Pierre a Shu*.
- Interacción: ejercicios de comprensión.
- Lectura: texto *La Coatlicue en el contexto del México virreinal*.
- Realización de ejercicios de comprensión.
- Producción oral: descripción de la escultura de la Coatlicue.
- Producción escrita: describir a la Coatlicue (enviar el texto al Facebook de Pierre).

La tía de Pierre le da una noticia

3ª sesión

Duración: dos horas en línea y una de hora trabajo individual y cooperativo.

Actividades:

- Visión del video: *Llamada de la tía a Pierre*.
- Interacción: ejercicios de comprensión.
- Lectura: texto *Real y Pontificia Universidad de México*.

- Realización de ejercicios de comprensión.
- Producción oral: descripción de la Real y Pontificia Universidad de México.
- Producción escrita: describir la arquitectura y rasgos particulares de la universidad que aparece en el video (enviar el texto al Facebook de Pierre).

Paty explica quién es la Coatlicue

4ª sesión

Duración: dos horas en línea y una hora de trabajo individual y cooperativo.

Actividades:

- Visión del video: *Pierre llama a su prima Paty*.
- Interacción: ejercicios de comprensión.
- Lectura: texto *El mito de la Coatlicue*.
- Realización de ejercicios de comprensión.
- Producción oral: explicar quién fue la Coatlicue.
- Producción escrita: describir las características del Palacio Nacional (enviar el texto al Facebook de Pierre).

Proyecto Final

El estudiantado tendrá que tomar en cuenta la siguiente consigna: “Pierre Cartier Bresson está en Facebook. Acaba de escribir en su muro solicitando tu apoyo para encontrar una tienda donde pueda comprar una pulsera para Shu. Ayúdalo enviándole la localización. Organízate con tus compañeros de equipo para encontrar alguna joyería cercana”.

