

APRENDER ÁRABE CON UN MATERIAL INTERACTIVO

LEARNING ARABIC WITH AN INTERACTIVE MATERIAL

Dolores Serrano-Niza

dserrano@ull.edu.es

María Belén San Nicolás Santos

bsannico@ull.edu.es

Ovidia Soto Martín

osotomar@ull.edu.es

Universidad de La Laguna

RESUMEN

En este trabajo presentamos una propuesta de vocabulario interactivo en lengua árabe (*kalam*) con el objetivo de facilitar el aprendizaje del léxico árabe, en torno a 200 palabras del nivel básico correspondientes al A.1.1 del Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER). Cada una de esas palabras lleva una asociación audiovisual y, para consolidar ese aprendizaje, se han elaborado diferentes tipos de ejercicios interactivos que proporcionan al usuario retroalimentación sobre sus aciertos y errores. En estas páginas se describe tanto la herramienta como los resultados obtenidos en los últimos cursos académicos en los que se ha puesto en práctica este material interactivo.

PALABRAS CLAVE: Material Digital Interactivo; enseñanza de segunda lengua; educación superior; didáctica de lengua árabe; tecnologías de la información y la comunicación.

ABSTRACT

In this paper, we present a proposal for interactive vocabulary in Arabic (*kalam*) in order to make learning Arabic lexicon easier at the basic level, around 200 words of A.1.1 level in The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR). All of these words have an audiovisual association and, to consolidate this learning, we have prepared different types of interactive exercises that provide the user with feedback on their successes and mistakes. In these pages, we describe the tool and so the results we obtained in these last academic years, where we have implemented the interactive material.

KEYWORDS: Interactive Digital Material; Teaching of a Second Language; Higher Education; Teaching of Arabic; Technology of the Information and Communication.

INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

La idea de poner en marcha un proyecto como *kalam* comenzó en el curso 2013-2014, con el objetivo de buscar una fórmula didáctica para facilitar el aprendizaje de la lengua árabe. En el aquel momento, lo que constituyó una primera fase, se pusieron las bases metodológicas del vocabulario en cuestión (cuántas y qué palabras eran necesarias) y se eligió el soporte técnico que nos permitiera elaborar un material con el que el alumnado pudiese aprender el léxico de forma interactiva. En esta fase se diseñaron, además, las imágenes que debían representar las palabras del léxico y se grabaron los audios de cada una de ellas y, con todo esto, construimos un prototipo que fue probado por un grupo voluntario de estudiantes. Esta prueba piloto se puso en prácticas en varias sesiones de trabajo fuera del horario de clases por lo que, quienes participaron en él, tenían un altísimo interés por el aprendizaje de la lengua árabe. Una motivación que redundó en beneficio de nuestro diseño del material

digital interactivo, dada la gran implicación de quienes colaboraron en él. De hecho, al finalizar estas sesiones de trabajo, hicimos una encuesta con el fin de conocer la percepción que se tenía del *kalam*, el grado de satisfacción así como las sugerencias sobre posibles mejoras para tener de primera mano una respuesta a esta primera experiencia.

Durante el curso 2014-2015 se desarrollaron nuevos ejercicios y, de la misma manera, en el curso 2015-2016 se continuó corrigiendo e incorporando mejoras y sugerencias, toda ellas implementadas en las asignaturas de Árabe moderno de los países francófonos I y Árabe moderno de los países francófonos III del Grado en Estudios Francófonos de la Universidad de La Laguna.

Como puede suponerse, el proyecto del que hablamos en este trabajo forma parte de una labor continuada del grupo interuniversitario de innovación denominado, *KALAM. Innovación en la enseñanza de lengua árabe* y que ha venido consolidándose en la ejecución de sucesivos proyectos de innovación educativa de la Universidad de La Laguna, sumándose así a una propuesta para promover los procesos de innovación en la docencia universitaria.

En lo que a la innovación y didáctica de la lengua árabe respecta, debe tenerse en cuenta las especificidades que el aprendizaje de esta lengua conlleva. No sólo porque quien comienza su estudio debe aprender, junto a los primeros rudimentos gramaticales y palabras, un nuevo alfabeto. En este sentido, desde hace algunos años se están haciendo intentos loables por mejorar la calidad en el aprendizaje de la lengua árabe (Aguilar y Manzano, 2014: 233-238) partiendo del castellano como lengua materna. A modo de ejemplo, citamos el proyecto Árabe en Línea (Calvo, Comes, Díaz-Fajardo, Moreno, Puig, Rius, y Romo, 2009, p.89-100) en el que se exponen contenidos teóricos y prácticos interactivos alojados en una página web. Además existen otros materiales en formato impreso, como *¡Alatull!: iniciación a la lengua árabe, A1.1* (Aguilar, Manzano, y Zanón, 2010).

De manera que, nuestro método viene a sumarse a esta renovación de la didáctica de la lengua árabe buscando, por su parte, nuevos soportes y alicientes. En este sentido, hemos tenido en cuenta algunos principios teóricos como los que tomamos de Cabero y Gisbert:

Si partimos de que en los materiales multimedia interactivos la secuenciación y selección de mensajes se determinan por la respuesta del usuario al material, por la intervención de este en la secuenciación del aprendizaje, es fundamental abordar el tema del diseño de sistemas multimedia desde de la perspectiva de medio interactivo o enseñanza interactiva (Cabero y Gisbert, 2005, p. 38)

Por tanto, uno de nuestros principales objetivos es hacer hincapié en el aprendizaje a través de la práctica, la interacción con el material y

la respuesta que quien lo utiliza va obteniendo según realiza los ejercicios. Dado que, este hecho, sirve de aliciente para el aprendizaje, como ya han descrito algunos autores:

Los contenidos contruidos con el recurso de la interactividad ofrecen un incentivo más a la participación activa de los estudiantes o de los usuarios en general, ya que genera una actitud participativa en el usuario y la simulación de diálogo. Los textos audiovisuales y también los textos multimedia interactivos en el plano del discurso se construyen con tres principios básicos como son el orden, la duración y la frecuencia de sus sustancias expresivas (palabra, imagen visual e imagen auditiva (García, 2005, p. 13-14).

Por las razones aquí explicadas, nuestras principales metas están dispuestas para lograr reconducir el aprendizaje de la lengua árabe por el camino de la participación activa y la motivación que conlleva la respuesta continúa a la práctica de los ejercicios. En otras palabras, la herramienta interactiva que hemos desarrollado, por su parte, intenta ser una aliada en el proceso de aprendizaje de la lengua árabe desde la primera clase recibida. Nos proponemos favorecer el aprendizaje con connotaciones de juego, donde haya una continúa respuesta en la realización de los ejercicios.

Por otro lado, el diseño trazado está muy relacionado con el proceso natural de aprendizaje basado en la asimilación de pequeños grupos de palabras, más o menos cercanas en lo conceptual, con las que, además, van aprendiendo a escribir un nuevo alfabeto.

CARACTERÍSTICAS DEL MATERIAL DIGITAL INTERACTIVO KALAM

El material digital interactivo *kalam* ha sido desarrollado con el software libre Jclíc. Se trata de un programa de autor que permite la construcción de recursos interactivos. Aunque el tipo de actividades permitidas son muy limitadas, hemos optimizado las posibilidades ofrecidas, generando la mayor diversidad de ejercicios posibles.

Las actividades que el software brinda son: asociaciones entre dos conjuntos de información, juegos de memoria, actividad de exploración, actividad de identificación, puzzles, rellenar texto, rellenar huecos, identificar elementos, respuesta escrita, palabras cruzadas y sopa de letras. Una buena parte de los ejercicios programados en el *kalam* son variaciones múltiples de asociación donde el alumno debe relacionar la palabra, con su pronunciación o con una imagen.

Cada módulo se inicia presentando el vocabulario objetivo de la lección y consta de un número variable de palabras que oscila entre 50 y 70. En esta presentación de léxico, el alumno encuentra una serie de imágenes y su correspondiente palabra escrita en caracteres árabes debajo

de dicha imagen y cuando pulsa sobre esta, un archivo sonoro dará la lectura correcta de cada palabra.



Figura 1. Presentación del vocabulario.

Uno de los ejercicios planteados con el fin de ayudar a la correcta asimilación del léxico árabe es el de la relación de imágenes con palabras. En esta ocasión, se han aprovechado los recursos que el propio programa ofrece y se han elaborado ejercicios de asociación, de manera que en la pantalla aparecen nueve imágenes y en recuadros a su derecha se encuentran las palabras que se corresponden con cada dibujo.

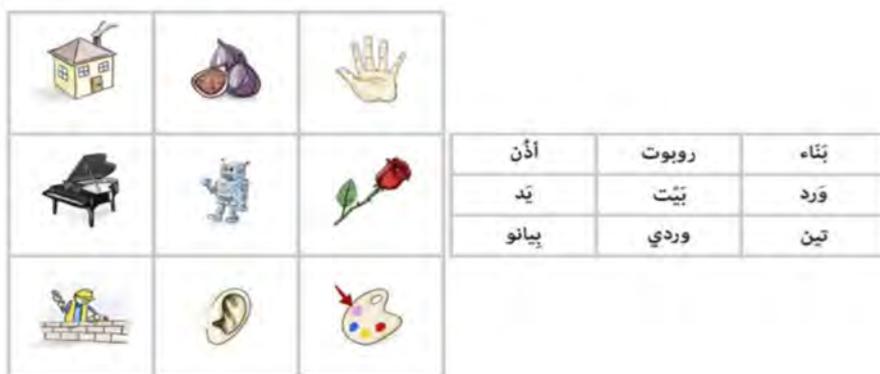


Figura 2. Asociación de imágenes y palabras.



Usando el ratón, se puede llevar cada palabra a su respectiva imagen de manera que, cuando la asociación es correcta, la imagen desaparece de la pantalla.

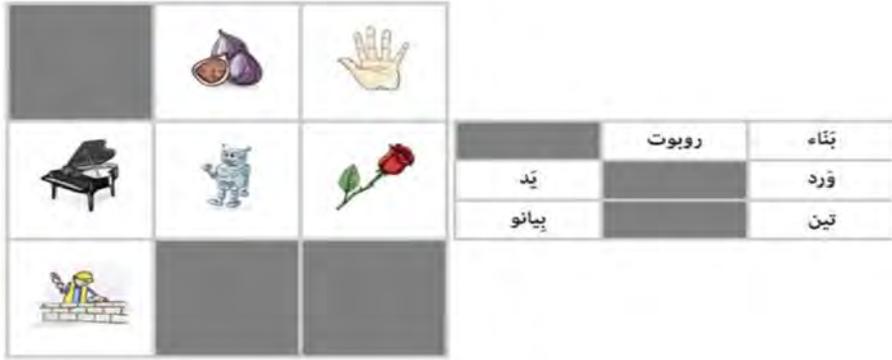


Figura 3. Identificación palabra e imagen.

Se ha utilizado un tipo de ejercicio denominado «respuesta escrita» cuyo objetivo es hacer una primera traducción del vocabulario aprendido. Para este fin se han eliminado las imágenes y se ofrecen una serie de palabras árabes pertenecientes al léxico de la lección. El usuario debe marcar la palabra que está leyendo y escribir debajo en castellano lo que significa.



Figura 4. Respuesta escrita.

Una de las principales demandas del alumnado se centra en la posibilidad de poder escribir en árabe utilizando el material. Esto ha implicado algunas dificultades que se han solventado planteando ejercicios como el que aparecen a continuación en el que se ofrecen varias imágenes y la palabra en árabe, los alumnos deben indicar con qué imagen está relacionada.



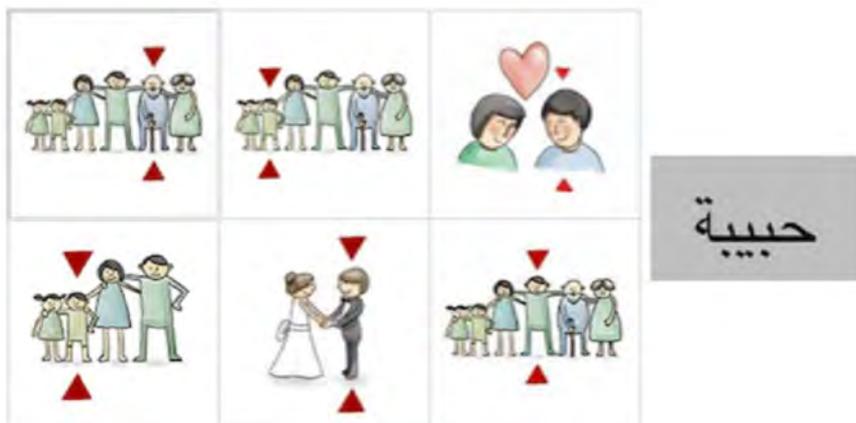


Figura 5: Asociación imagen y palabra en árabe.

Esa competencia lectoescritora también se va adquiriendo con las sopas de letras, donde el alumno debe diferenciar entre la representación de las letras de forma aislada e integradas en una palabra.



Figura 6. Sopa de letras.

De la misma manera que la agrupación de imagen y palabra escrita resulta esencial en este proceso, la asociación del sonido y su grafía forma parte de un proceso fundamental para la adquisición del léxico y su posterior uso comunicativo. Por esta razón, un tipo de ejercicio redundante en cada módulo consiste en relacionar un sonido con una palabra escrita. El alumno encontrará más palabras que sonidos por lo que estará obligado a la lectura de todas ellas.

		زَيْت
		أوروبا
		روبوت
		بَيْنَ
		نور
		أرز
		ثَوْب
		يَوْم
		يونيو

Figura 7. Relación audio y palabra.

		إِبْن
		وَزِير
	2	
		إِثْنَان
		بَاب
		أَنَا

Figura 8. Relación audio, palabra e imagen.

Uno de los aspectos más importantes del material es el feedback que el material ofrece a los alumnos indicando de forma inmediata y global sus aciertos y errores. Además se han desarrollado algunos vídeos para sustituir imágenes. Se recurre a este formato cuando el significado de la palabra implica una especial dificultad a la hora de representarlas con una única imagen, como, por ejemplo, la palabra «gracias» o «enhorabuena».



Figura 9: Imagen de uno de los vídeos.

METODOLOGÍA

Durante los últimos dos cursos académicos se ha implementado el material con dos grupos de alumnos. Durante curso 2014-2015 se realizó una prueba piloto con un grupo de alumnos voluntarios, en la que participaron un total de 6 estudiantes y durante el curso 2015-2016 se implementó en las asignaturas de *Árabe moderno de los países francófonos I* y *Árabe moderno de los países francófonos III* del Grado en Estudios Francófonos de la Universidad de La Laguna, en este caso participaron en la encuesta un total de 20 estudiantes. En estos dos cursos se pasó una encuesta de opinión a los estudiantes con el objetivo de conocer su grado de satisfacción, percepción, opiniones y sugerencias de mejora sobre el material interactivo *kalam*. La encuesta incluye una serie de preguntas de escala tipo Likert en la que se solicita al alumnado que indique su grado de acuerdo o desacuerdo con la afirmación planteada.

TABLA 1: PARTICIPANTES EN LA ENCUESTA.

GÉNERO	2014-2015	2015-2016
HOMBRES	2	3
MUJERES	4	17
TOTAL	6	20

Las dimensiones que se contemplan en la encuesta son:

- Objetivos de la asignatura: adecuación del material a los objetivos de la asignatura y sus competencias.
- Contenidos: los contenidos son los adecuados al nivel del alumnado, a sus intereses y al nivel de la asignatura.



- Metodología: metodología de trabajo y estudio con el material digital interactivo.
- Aprendizaje: impacto que el uso del material interactivo ha tenido en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- Motivación: motivación general de los estudiantes hacia la asignatura
- Tiempo dedicado: comparación entre el tiempo dedicado al estudio a través del material interactivo y tiempo dedicado al estudio sin este material.
- Mejoras: sugerencias de mejora de los alumnos sobre el material digital interactivo.
- Ventajas: cuáles son los aspectos positivos observados por los estudiantes.

El uso del material digital interactivo *kalam* podría ser utilizado en otras universidades así como en las Escuelas Oficiales de Idiomas que imparten asignaturas relacionadas con el aprendizaje de la lengua árabe.

RESULTADOS

A continuación, se presentan los principales resultados derivados de las encuestas realizadas a los estudiantes durante los dos últimos cursos académicos.

OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

282

En relación a los objetivos de la asignatura, se solicitó a los estudiantes que valoraran de 1 (totalmente en desacuerdo) al 5 (totalmente de acuerdo) la adecuación del material digital interactivo *kalam* a la materia. En el curso 2015-2016 se obtuvo una puntuación media de 4,55 sobre 5. Además, se preguntó a los estudiantes en qué grado habían logrado los objetivos de la asignatura, obteniendo en este caso una puntuación media de 4,05 en este último curso.

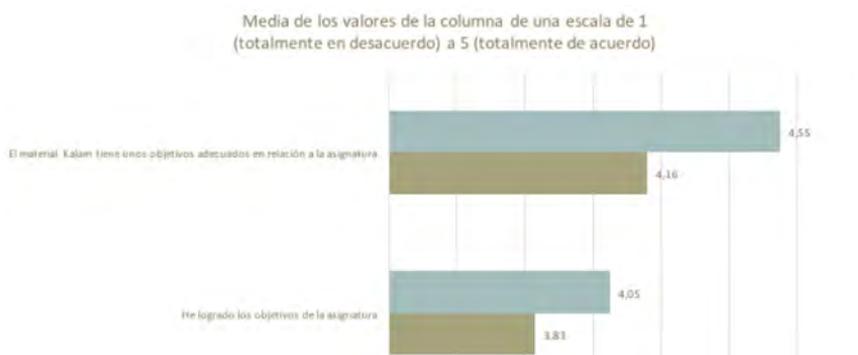


Figura 1. Objetivos de la asignatura.

CONTENIDOS

En relación a la valoración de los contenidos del *kalam* se solicitó a los estudiantes que respondieran a través de una escala en qué grado les resultó fácil seguir los contenidos del *kalam*, si dichos contenidos se adecuan a los de la asignatura, si el material les resulta atractivo, si es dinámico y si es claro. En general los datos obtenidos durante el último curso 2015-2016 son mejores que los del curso anterior, esto puede deberse a las mejoras incluidas en el material tras el desarrollo de la primera prueba piloto. Sin embargo, cuando preguntamos por la claridad del material los valores disminuyen. Es posible que esto se deba a que, al ampliar contenidos e incorporar las mejoras, haya aumentado la complejidad del contenido, de la gestión del material y de los ejercicios o actividades planteadas.

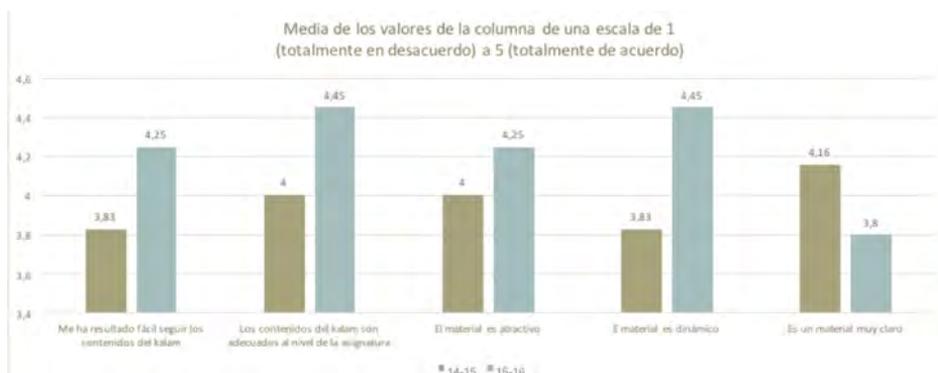


Figura 2. Contenidos.

METODOLOGÍA

La metodología que favorece el *kalam* permite al alumnado tener un feedback inmediato de sus aciertos y errores, siendo un recurso de apoyo para el profesorado y el alumnado. En relación a este ítem se preguntó al alumnado sobre la adecuación del método, si este resultó instructivo y si ha sido de utilidad para el aprendizaje de vocabulario. En el curso 2015-2016 los resultados son ligeramente más positivos que en el curso anterior. Se corrigieron algunos errores y se incluyeron imágenes, audios y vocabulario nuevo que aumentaba las posibilidades de aprendizaje de los estudiantes con el material.

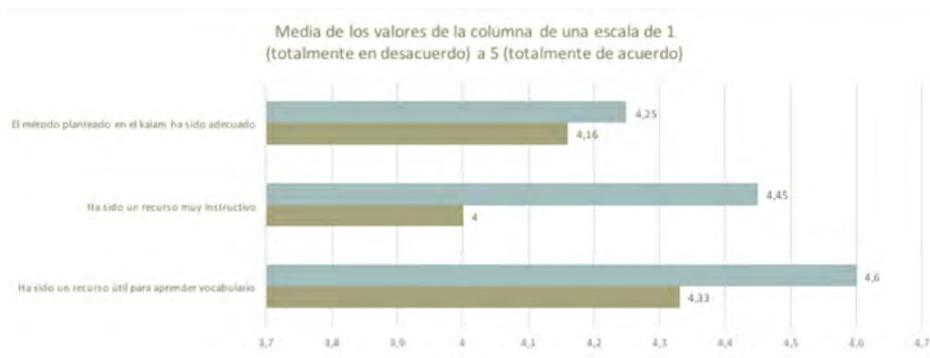


Figura 3. Metodología.

APRENDIZAJE

El *kalam* constituye un recurso de apoyo más para la asignatura. En este sentido se preguntó a los estudiantes en qué medida el recurso ha facilitado su aprendizaje (4,6), si ha favorecido su autoevaluación (4,15) y si este ha cubierto sus expectativas (4,2).

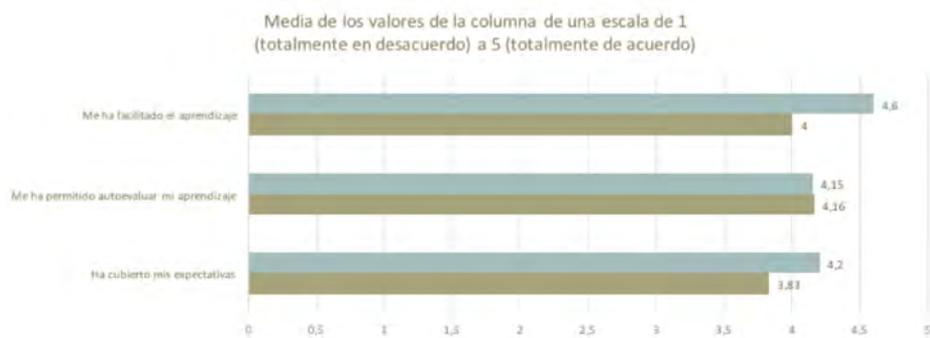


Figura 4. Aprendizaje

MOTIVACIÓN

El seguimiento de la asignatura por parte de los estudiantes, su grado de implicación y su motivación hacia el aprendizaje de la materia se ven condicionados por diversos aspectos, entre ellos el uso de un recurso que trata de aportar dinamismo al proceso de enseñanza-aprendizaje, donde los alumnos desarrollan su actividad resolviendo actividades y ejercicios prácticos orientados al aprendizaje natural de la lengua árabe.



En este caso se ha preguntado al alumnado por su implicación (4,45) y motivación hacia la asignatura (4,25).



Figura 5. Motivación.

TIEMPO DEDICADO

El tiempo dedicado al estudio de la asignatura y específicamente al estudio utilizando el *kalam* ha sido similar en ambos cursos académicos. Generalmente el alumnado dedica más tiempo a estudiar sin el método propiamente dicho, aunque el volumen de tiempo al uso del mismo es considerable constituyendo un recurso de apoyo importante para el estudio de la asignatura.

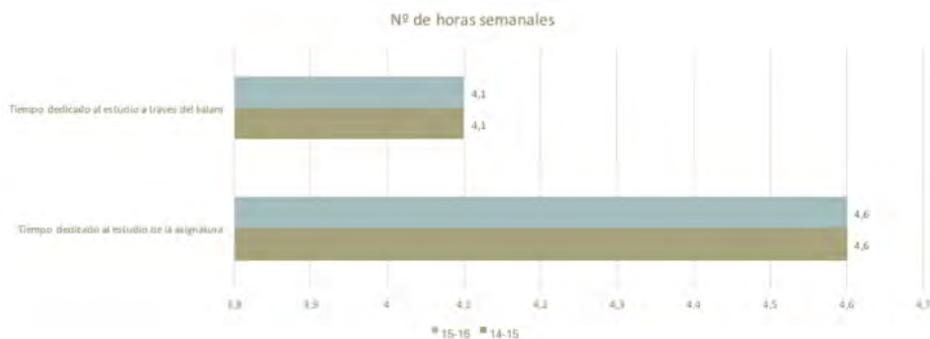


Figura 6. Tiempo dedicado.

MEJORAS

Con el objetivo de obtener información acerca de las posibles mejoras del programa, se solicitó al alumnado que indicaran a través de preguntas abiertas cuáles eran los aspectos que mejorarían del material.



En el primer curso las mejoras planteadas por los estudiantes se centraron en la ampliación de los ejercicios y en que estos se presentaran de forma desordenada, para evitar que pudieran aprenderlos de memoria. Además, solicitaban poder escribir en árabe en el material con el objetivo de poder obtener feedback sobre si lo habían hecho correctamente o no.

Y por último que el vocabulario estuviera organizado por temas, para poder aprender el vocabulario de forma contextualizada, por ejemplo: el vocabulario de la familia.

En el segundo año las mejoras solicitadas estaban más orientadas a una mejora en la complejidad del contenido, los estudiantes demandaban además de la ampliación de los ejercicios, la introducción de conceptos gramaticales, grafemas auxiliares o la introducción de nuevas funcionalidades en el material, como por ejemplo realizar búsquedas por palabras o la escritura en árabe dentro del material.

VENTAJAS

Al preguntar al alumnado por las ventajas o los aspectos positivos de la utilización del *kalam*, los alumnos de ambos cursos coinciden en destacar que este material interactivo les ha permitido adquirir el aprendizaje del vocabulario con rapidez y ha mejorado la motivación hacia la asignatura.

En el curso 2014-2015 el alumnado propuso y se implementó la asociación de tres tipos de recursos, la imagen, el audio y la palabra escrita en los ejercicios del material.

El alumnado del curso 2015-2016 además destaca las mejoras en el aprendizaje de la escritura y la pronunciación gracias a la incorporación de los correspondientes audios en el desarrollo de los ejercicios.

En general los aspectos observados son positivos y se recogen mejoras en el proceso de transición entre la primera implementación en la prueba piloto del curso 2014-2015 y la del curso 2015-2016 en el que se incluyeron una serie de mejoras en el material.

CONCLUSIONES

En el desarrollo del *kalam* se ha seguido un proceso de mejora continua tratando de adaptar el recurso a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Este proceso ha permitido mejorar el contenido, la funcionalidad y el feedback que ofrecía el recurso a los estudiantes. Desde este punto de vista el material ha ido evolucionando produciéndose también una consecuente mejora en la percepción de los estudiantes.

En el curso 2015-2016 el método diseñado consigue una mayor adecuación a las metas propuestas y el alumnado considera que ha logrado en mayor medida los objetivos asociados a la asignatura.

Una de las demandas del alumnado es la ampliación del contenido del material, abordando más vocabulario, más gramática o grafemas auxiliares en la escritura de las palabras. Y aunque en el curso 2015-2016 se han realizado algunos cambios, todavía quedan cuestiones por abordar aunque hemos de decir que muchas de estas cuestiones dependen de aspectos técnicos sobre los que será necesario tomar decisiones en el futuro para continuar desarrollando el proyecto.

La metodología de trabajo en el que se integra el *kalam* permite tener al alumno como centro y protagonista del proceso de aprendizaje, integrando dinámicas de juego y aprendizaje experiencial que permiten a los alumnos desarrollar pequeños diálogos en árabe. Además de ser un recurso que según el alumnado facilita el aprendizaje, permite la autoevaluación a través de la autocorrección de ejercicios y actividades facilitando el feedback correspondientes sobre aciertos y errores.

Otros de los aspectos más destacados por el alumnado es que el material les ha permitido adquirir el aprendizaje y memorización del vocabulario con rapidez. El dinamismo del material, las posibilidades de aprendizaje que ofrece y la dinámica de juego a través de las puntuaciones que va obteniendo el alumnado a través del desarrollo de los ejercicios, mantienen la motivación hacia el aprendizaje y hacia la asignatura.

Por último, el *kalam* es un recurso que podría ser utilizado en otros contextos formativos para la enseñanza, aprendizaje y estudio de la lengua árabe en sus niveles iniciales, constituyendo un material de apoyo de referencia.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS

- AGUILAR, V., y MANZANO, M. A. (2014). *Alatull! as a tool for reading, writing and oral communication in arabic*. En AGUILAR, V., MANZANO, M. A., PÉREZ CAÑADA, L. M., SALEH, W. y SANTILLÁN GRIM, P. (Eds.), *Teaching and learning the arabic language* (pp. 233-238). Murcia: Editum-Universidad de Murcia
- AGUILAR, V., MANZANO, M. A., y ZANÓN, J. (2010). *iAlatull!: Iniciación a la Lengua Árabe*, A1.1. Barcelona: Herder
- CABERO J. y GISBERT, M. (2005). *La formación en internet: Guía para el diseño de materiales didácticos*. Alcalá de Guadaíra (Sevilla): MAD.
- CALVO, E., COMES, M., DÍAZ-FAJARDO, M., MORENO, C., PUIG, R., RIUS, M., y ROMO, E. (2009). *Aplicación de las nuevas tecnologías a la enseñanza del árabe en la universidad: El proyecto Árabe en Línea* (Ael) del GIDC Luga de la UB. En V. AGUILAR, L. PÉREZ CAÑADA y P. SANTILLÁN GRIMM (Eds.), *Enseñanza y Aprendizaje de la Lengua Árabe*. Arabele 2009 (pp.89-102). Murcia: Editum-Universidad de Murcia.

- GARCÍA, F. G. (2005). *Contenidos Educativos Digitales: Construyendo la Sociedad del Conocimiento*. *Red Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*, 6 (1). Recuperado de: http://reddigital.cnice.mec.es/6/Articulos/pdf/Articulos_1.pdf.
- PÉREZ GARCÍA, F. (2010). *Alfabetización digital del profesorado: herramientas educativas interactivas*. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, 16 (3). Recuperado de: <http://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/185703>.
- SERRANO-NIZA, D. (2015). *Kalam. Un recurso interactivo para aprender árabe*. En J. O'DWYER ACOSTA (coord.), *Innovación en las enseñanzas universitarias. Experiencias presentadas en V Jornadas de Innovación Educativa* (pp. 470-490). La Laguna: Universidad de La Laguna.
- SERRANO-NIZA, L. (2010). *Leer y escribir en árabe*. Santa Cruz de Tenerife: Intramar Ediciones.