

# **BAJEL, EJEMPLO DE PROGRAMA PARA LA INTEGRACIÓN DE MATERIAL MULTIMEDIA DESTINADO A LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LA LENGUA Y LA LITERATURA**

ANTONIO GARCÍA VELASCO  
Universidad de Málaga

## **1. INTRODUCCIÓN**

La escritura nace como “tecnología” revolucionaria por imperativos económicos: era necesario dejar constancia escrita de las transacciones comerciales, del debe y del haber. Posteriormente se descubre la posibilidad de fijar el saber humano para las generaciones venideras y, por último, los poetas descubren una nueva forma de creación y difusión de lo creado. Hoy, en nuestros días, las tecnologías de la información y la comunicación invaden el mundo. Una nueva sensibilidad parece abrirse campo, no ya camino. ¿La tecnología aplicada al arte hace evolucionar la sensibilidad o es la nueva sensibilidad la que reclama nuevas tecnologías para expresarse? Con independencia de la respuesta, lo cierto es que ha habido sustanciosos cambios:

- en los instrumentos de escritura;
- en las formas de edición;
- en las formas de acercamiento a la creación literaria;
- en las posibilidades de manipulación de datos, ya sean recogidos en forma de escritura, ya lo sean como gráficos,
- en las inmensas posibilidades de se abren a la imaginación, a la creación.

Consecuentemente, ni escritores, ni lectores, ni estudiosos de la Literatura pueden vivir de espaldas a las tecnologías de su tiempo. De hecho, podemos decir, que nunca ha sido así. Es más, en el caso de los escritores, en numerosas ocasiones se han adelantado a su época y su obra sólo fue comprendida por generaciones muy posteriores.

## **2. NUEVA FORMA DE ACERCAMIENTO A LA LITERATURA**

En aquellos tiempos lejanos sólo sabía leer una minoría. La masa analfabeta (no era una nota de infravalor tal calificativo) recibía la poesía de viva voz por medio de juglares y trovadores. En oposición a esta forma de difusión y disfrute de la obra literaria, cuando ya las familias o las comunidades tenían en su seno a algún miembro que sabía leer, en contra del mester de juglaría, surge el mester de clerecía. Las obras de estos estaban destinadas a la lectura y, tal destino, condicionó el cuidado de la métrica: "Mester trago fermoso, non es de joglearía; / mester es sen pecado, ca es de clerezía; / fablar curso rimado por la cuaderna vía / a síllavas cuntada, ca es grant maestría". Los juglares suplían las irregularidades métricas durante el recitado valiéndose de recursos variados. Los versos destinados a la lectura individual o ante un público debían tener las sílabas bien contadas y medidas. Pero la nueva técnica de difusión del arte, ahora por medio del texto escrito, impone también un mayor rigor

en la selección de fuentes (escritas normalmente: "ca al non escrevimos sinon lo que leemos") e incluso de la finalidad del arte. Nace, en efecto, la finalidad didáctica, el fin educativo: se escribe para instruir. Los juglares instruían indirectamente, sin propósito expreso. Incluso difundían valores e ideologías. Los clérigos se proponen deliberadamente la instrucción. Pensemos, por ejemplo, en el paradigmático "Milagros de Nuestra Señora" de Gonzalo de Berceo.

Entre escribir para divertir, o para divertir e instruir, o para instruir de modo divertido, como declara don Juan Manuel en el prólogo de su libro de relatos *El conde Lucanor*, llega la invención de la imprenta. Nace de modo parejo al aprendizaje de la lectura que tiende a ser generalizado. Constituye una nueva técnica de difusión del libro que también ejerce su influencia en los modos de creación literaria. Se instaura la era Gutenberg, el libro llega a todas las manos y, en forma de libro, la literatura. Continúan los juglares, pero ya no son necesarios para disfrutar el arte de los poetas.

Pasan los años, los siglos. Un nuevo invento se impone entre nosotros y, con el nuevo invento, cuando ya es popular, se hace necesario que aparezcan las nuevas formas de presentación de la creación poética. Y aparecen, naturalmente. Ya, en este principio de milenio, se han impuesto las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y estas tecnologías afectan a la literatura de la siguiente forma:

- a) crean nuevas necesidades lectoras (Pantallas de ordenador, Presentaciones multimedia, Páginas WEB de Internet...);
- b) proporcionan nuevos soportes de la literatura (CD-ROM, DVD..., libros electrónicos, navegadores específicos como *Bajel*, navegadores generales para Internet...);
- c) potencian nuevos modos de lectura (hipertexto, cuentos de opciones, lecturas con objetivos concretos, textos interactivos...);
- d) permiten nuevos modos de presentar, conservar y analizar la información (opciones multimedia, versiones en varios idiomas del mismo texto, versiones en diferentes medios...) y
- e) potencian nuevos modos de creación literaria: escrituras automáticas como base de creaciones posteriores, creaciones multimedia en las que texto y elementos gráficos, sonoros y animados formen un conjunto artístico.

Ante este panorama tan complejo y, para no ser prolijo, sólo voy a detenerme brevemente en los actuales procedimientos multimedia de difusión de la literatura y en Internet.

En cuanto a Internet, hoy por hoy, constituye un inmenso océano por el que podemos navegar al encuentro de múltiples textos, de información sobre obras y autores, de recursos didácticos de posibilidades y estilos variados. Por supuesto es un elemento multimedia de difusión de la Literatura.

Los procedimientos multimedia permiten un acercamiento interactivo y se diría personalizado a la Literatura. Nos permiten leer el texto como en el mester de clerecía, escucharlo con la voz de su autor o de cualquier lector cualificado, a modo de los viejos juglares, y ver imágenes, animadas o no, sobre los textos correspondientes, como en aquellos buhoneros que plantaban su cartel y sobre las ilustraciones daban su recital para vender sus pliegos. Nos permiten incluso jugar con la obra literaria de múltiples maneras. Incluso con las "dichosas" preguntas de "la comprensión lectora".

Como ejemplo de programa de acercamiento a la Literatura, me permito hablar de *Bajel navegando por la Literatura actual en Andalucía*. Este programa fue premiado, con mención especial, por la Consejería de Educación y Ciencia de la Junta de Andalucía, en la XIV edición del Concurso de Investigación Educativa Joaquín Guichot, año 2000.

### 3. BAJEL, MARCO DE INTEGRACIÓN DE MATERIAL MULTIMEDIA

*Bajel* es un programa abierto que podemos vincular con una temática concreta, tratada con materiales multimedia: textos, imágenes, sonidos, vídeos... Es decir, es un programa para integrar material multimedia previamente elaborado. Su finalidad es, en principio, la de integrar materiales didácticos, pero, del mismo modo pueden ser lúdicos o recreativos. Los textos podrán ser utilizados para el planteamiento de ejercicios de Lengua tales como ortografía, comprensión lectora (rellenar huecos o "cloze") y juegos de palabras ("Verdugo y ahorcado"). Las imágenes pueden ser utilizadas para juegos como rompecabezas o descubrimiento de parejas (cartas asociadas). Nos permite, además, tomar de Internet, o de otras fuentes, un texto de actualidad y/o motivador para los alumnos concretos y, sobre el mismo, hacer que el programa plantee en pantalla o por escrito los correspondientes ejercicios de ortografía y rellenar huecos. Explicaremos sus utilidades sobre el ejemplo concreto de *Bajel navegando por la Literatura actual en Andalucía* (ya existe una versión paralela con el título *Bajel navegando por la Literatura española actual*).

### 4. BAJEL NAVEGANDO POR LA LITERATURA ACTUAL EN ANDALUCÍA

Este programa está destinado tanto a estudiantes del tercer ciclo de Primaria y de Enseñanza Secundaria como a profesores y público interesado en general. Los primeros, pueden encontrar una fuente de conocimientos, de entretenimientos y de actividades. Los profesores disponen de un conjunto de utilidades, materiales e instrumentos didácticos. El público general interesado encontrará información sobre la Literatura que se escribe actualmente en Andalucía, así como textos y notas biobibliográficas de los autores más destacados del ámbito andaluz.

Se trata de un programa absolutamente interactivo y multimedia, abierto a ser enriquecido con nuevas aportaciones. Para ello se han de tener en cuenta una serie de instrucciones que los autores pueden proporcionar a los interesados que se hayan registrado como usuarios.

Contiene información escrita, una antología de textos que pueden ser leídos o/y escuchados, vídeos de lecturas poéticas, propuestas de actividades, ejercicios infinitos que *Bajel* plantea automática y aleatoriamente sobre ortografía y completar texto, juegos como "Adivina la palabra oculta" ("Ahorcado"), rompecabezas sobre imágenes del programa o de cualquier otro origen guardadas como mapa de bits de Windows (\*.bmp) y "Empareja" o "Encuentra la pareja", que consiste en una propuesta de 12 "cartas" para ir descubriendo las dos iguales (autor y autor, obra y obra...) o relacionadas (autor/obra).

*Bajel* se ejecuta desde el propio CD-ROM (arranque automático o, en la edición de la Junta de Andalucía desde el documento PDF en el que se inserta) o bien instalándolo en el disco duro. Para esta operación —no recomendada a menos que se quieran aumentar los medios de que dispone— se necesitan un mínimo de 370 megas libres en el disco duro. Para instalarlo en éste, basta abrir el CD-ROM, seleccionar todo, pulsar Copiar y luego volver al disco duro, abrir la carpeta en la que deseemos la grabación y pulsar Pegar. Si instalado en

el disco duro, da problemas al leer algunos archivos, la solución consiste en cambiar la especificación de "Solo lectura", o sea, borrando la marca correspondiente de este recuadro al editar las Propiedades del archivo.

Los ejercicios de ortografía y de completar textos (cloze) pueden ser guardados o copiados para trasladarlos al procesador de texto preferido o ser impresos directamente. El planteamiento de estos ejercicios como el de "Palabra oculta" puede ser planteado a partir de un texto aleatorio de la Antología o a partir de uno escrito, leído o importado de **Internet** o de cualquier otra fuente. Para esta opción basta tener el texto en la pantalla de "Utilidades" y pulsar el botón "Exporta".

Las distintas pantallas se abren pulsando la pestaña indicativa, donde basta pinchar en los botones correspondientes para obtener la información o acción deseada.

Directamente, al abrir una página de la antología de textos (*Páginas*), de *Informes generales* o de *Biobibliografías* aparecen ilustraciones relacionadas con el texto. También pueden verse las imágenes desde la opción "Ver imagen" de la carpeta "Utilidades dos".

#### *Actividades.*

Esta carpeta incluye una serie de propuesta de actividades relacionada con los textos antologados. El profesor puede elegir las deseadas, añadir las que crea oportuno y usar las hojas como procesadores de texto. De una a otra hoja es posible marcar y arrastrar texto directamente, o bien, mediante las opciones Copia, Corta y Pega que aparecen en los botones correspondientes bajo cada Hoja o Pizarrín.

#### *Diccionario.*

El Diccionario consta de unas 30.000 palabras que pueden ser consultadas desde "Búsqueda específica", "Búsqueda general" o "Búsqueda en definición". Cualquier texto que aparezca en la hoja de información puede ser copiada y transportado a cualquier documento, de este programa o de otro como el procesador de textos habitual.

#### *Valores didácticos.*

No es preciso insistir en la utilidad y valor didáctico de los ejercicios de ortografía, de rellenar huecos (cloze) o de recomponer una palabras (ahorcado). Por ello sólo vamos a ocuparnos de explicar los aspectos didácticos de los juegos *Rompecabezas* y *Parejas*.

#### *Rompecabezas.*

En la carpeta de "*Juegos y ejercicios*" se incluye la subcarpeta "*Rompecabezas*" en la que aparece el juego de Rompecabezas o Puzzle. El programa descompone en cuadros cualquier imagen guardada como mapa de bits (formato BMP) y propone su reconstrucción. Presenta cinco niveles de dificultad, que van de menor a mayor número de cuadros en los que descomponga la figura. Es una opción abierta (como el programa en general), en tanto que el usuario puede tener guardadas todo tipo de fotos, dibujos o ilustraciones de cualquier temática.

La *Actividad* consiste en:

- a) Buscar la imagen, o sea, escogerla de la carpeta donde haya sido guardada. O bien dejar que el programa la elija al azar.
- b) Señalar el nivel o utilizar el ya elegido, que el programa retiene por defecto, aunque al arrancar siempre aparece el nivel 1; al marcar el nivel o pulsar el botón "*Rompeca-*

*bezas*" la imagen se descompone, según nivel, naturalmente. Se puede conservar el modelo o prescindir de él con sólo pulsar sobre el mismo.

- c) Pinchar el cuadro que deseamos desplazar y pincha de nuevo en el lugar al que deseamos situarlo. De este modo hasta tener reconstruida la figura, momento en el que el programa emite el mensaje de la finalización con éxito.

Con independencia del entretenido pasatiempo que proporciona y de su contribución al desarrollo de las habilidades necesarias para el uso de ordenadores, las actividades que el programa permite realizar están relacionadas con los siguientes objetivos:

- Discriminación visual.
- Desarrollo del sentido de la situación espacial y la orientación.
- Desarrollo de la memoria visual.
- Desarrollo de la atención.
- Desarrollo de la coordinación psico-motora (en tanto que se han de coordinar movimiento de la mano para dirigir el cursor del ratón al punto deseado).

Es tan útil la realización de tareas lúdicas de reconstrucción de imágenes que, entre las pruebas psicotécnicas que han de realizar los aspirantes a ciertas profesiones (controlador aéreo, por ejemplo) figura la de reconstruir una imagen desordenada en la pantalla de un ordenador. Ello nos da una prueba más de que las habilidades que esta actividad permite desarrollar son útiles y convenientes.

#### *Parejas o Encuentra su igual.*

Esta parte, *Encuentra su igual*, es el juego que consiste en el descubrimiento de parejas. Este programa se presenta en la versión de 12 cartas (nivel medio).

Se han de descubrir los dos elementos iguales o relacionados ocultos en las diferentes cartas. El programa se inicia con una pantalla en la que aparecen las cartas boca abajo. El juego o actividad consiste en ir descubriéndolas hasta emparejar las relacionadas o iguales. Se descubren una a una de modo que, a la tercera, las dos descubiertas anteriormente se ocultan. Si se descubre una y la siguiente es su igual o relacionada, el programa avisa del acierto y elimina la pareja. Y así sucesivamente hasta el descubrimiento de todas. Se contabilizan los intentos empleados en la actividad. Se permite ver la distribución de las imágenes previamente y pulsarlas sucesivamente en el modo descubierto.

Sus objetivos con claros:

- Potenciar el desarrollo de la *memoria visual* y, paralelamente, si las imágenes utilizadas guardan cierto parecido, la *discriminación visual* y *semántica*.
- En otros niveles educativos (Infantil, Primaria) si las imágenes van acompañadas del nombre que corresponde al objeto y objetos representados, permite la iniciación en la *lectoescritura* o perfeccionamiento de la misma.

Sobre las opciones generales se ha de indicar que el programa resulta intuitivo y de fácil uso; aparecen expresas en los botones correspondientes: *Reinicio*, *Ver reparto*, *Cambio de tema*.

En cuanto a *Opciones específicas*, el programa facilita la creación de archivos de temática variada mediante las Opción *Edita Fichas*. El proceso para esta creación es el es fácil y queda explicado en las instrucciones que el programa incluye.

Añadiremos que el juego puede realizarse en parejas, siguiendo las reglas establecidas: cada jugador levanta dos cuadros, gana quien haya conseguido más parejas.

## 5. A MODO DE CONCLUSIÓN

Hemos querido comentar, por medio de un programa concreto, las múltiples posibilidades que ofrecen las TIC para la enseñanza/aprendizaje de la Lengua y la Literatura o, simplemente, para presentar la Literatura.

El programa sobre Literatura actual en Andalucía ha sido editado, como se ha dicho, por la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía y difundido por todos los centros educativos de esta comunidad autónoma. Su versión general, con editor-distribuidor de materiales, no está aún en el mercado. No obstante, las personas interesadas pueden dirigirse al autor de este trabajo (Dirección de Correo-E: [argavel@uma.es](mailto:argavel@uma.es)).

Entre otras utilidades o usos, está el recoger información de Internet (o cualquier otra fuente) e integrarla en un proyecto, dándole así un sentido. Por ejemplo, el autor de este artículo ha compuesto un “Bajel navegando por la Literatura hispanoamericana” con datos recogidos exclusivamente de la Red. Allí aparecen textos, imágenes, vídeos y voces de varios autores hispanoamericanos (Neruda, Octavio Paz...), así como sus notas biobibliográficas y artículos generales sobre esta literatura.

Programas semejantes a este nos aportan, como los libros electrónicos e Internet, un nuevo medio para acercarnos y acercar a los alumnos a la Literatura. Sus posibilidades están aún por explorar y explotar.