

Software de enseñanza y aprendizaje elemental del Guaraní

Prog. Berdaguez, Antonio Alejandro
Msc. Petris, Raquel [1]

Facultad de Ciencias Exactas, Naturales y Agrimensura. Universidad Nacional del Nordeste.
e-mail: aleberdaguez@hotmail.com
e-mail: rpetris@exa.unne.edu.ar

Resumen

Jejaporâ Guaraní (en guaraní significa "Programa Guaraní") es un software multimedia que puede ser utilizado por alumnos (entre 8 y 10 años de edad), para dar a conocer nuestra lengua madre, su historia, la lectura, escritura y redacción.

El guaraní o avañe'ẽ es una lengua de la familia tupí-guaraní hablada por aproximadamente 5 millones de personas. Es la más hablada en Paraguay, donde funge como uno de los dos idiomas oficiales. Países vecinos del mismo lo hablan en parte de su territorio, lo que ocurre en el Chaco Boliviano, sur de Brasil y el noroeste de Argentina (Corrientes, Formosa, parte del este de la provincia del Chaco y en partes aisladas de la provincia de Entre Ríos).

En abril de 2007 se declaró en Corrientes la Ley provincial N°: 5598 que establece al idioma Guaraní como lengua oficial alternativa. Y en el año 2009, el Parlamento del MERCOSUR (Parlasur) aprobó por unanimidad el reconocimiento del Guaraní como IDIOMA OFICIAL DEL MERCOSUR.

Palabras claves: Guaraní, Software de aprendizaje, Lengua madre

Introducción

El software multimedia se justifica por sí mismo como instrumento pedagógico, pero en

el caso de la enseñanza-aprendizaje de la lengua guaraní y para alumnos entre 8 y 10 años de edad, se justifica más aún, porque por su naturaleza audiovisual y su dinamismo personalizado e interactivo, ofrece ventajas pedagógicas para los dos problemas que la experiencia de los educadores y la investigación educativa han demostrado ser los más gravitantes en los alumnos que aprenden idiomas. Estos problemas son: la difícil fonética, especialmente para los fonemas guturales y nasales propios de esta lengua, y las dificultades de su ortografía.

Justificación e importancia

En abril de este año se presentó en la Casa de Gobierno de la provincia de Corrientes el Programa Intercultural Bilingüe, por medio del cual se pretende revalorizar esta lengua. Hecho que constituye un importante antecedente histórico por ser el primero y único en el país. El objetivo principal de este programa es enseñar el guaraní en las escuelas correntinas. La presentación de este programa es una especie de coronación de un largo proceso que comenzó hace un tiempo.

Existe la necesidad de aprender el guaraní de una manera más dinámica e intuitiva. Al día de la fecha no existe un software de aprendizaje de esta lengua en el norte argentino. El mismo facilitará el aprendizaje de la lengua con el fin de ayudar en el rescate de la cultura y de esta manera contribuir a fomentar los valores étnicos en nuestra sociedad.

Fundamentación informática y descripción del multimedia

El software cuenta con una serie de elementos: movimiento de textos e imágenes, sonido, posibilidad de interacción, manejo del tiempo, relacionado con el ritmo y la velocidad de cada alumno- configuración del espacio y el hecho de que el alumno mantiene control y dirección de los procesos, pudiendo incluso alterar fácilmente orden y secuencias o conseguir la representatividad súbita de palabras e imágenes. Puede hacer contacto con la realidad extendiéndose a múltiples referencias explícitas; y en cuanto a riqueza de percepción audiovisual.

“La introducción de recursos tecnológicos como la computadora en la Educación debe considerar la revisión de las bases pedagógicas sobre las cuales se apoya el sistema educativo tradicional y más específicamente con la integración de herramientas como los software educativos multimedia que, por sus características busca realzar, enfatizar y alentar al estudiante, a participar y a involucrarse con más libertad y posibilidad de elección, en su propio proceso de enseñanza, en el que tendrá un rol activo específico y no el rol de simple espectador del mismo. Gracias a las facilidades de este recurso que permiten la interactividad, despierta la participación y permite, a su vez, una adaptación a la forma de aprender del estudiante” [2].

Metodología:

En esta sección, se menciona la metodología aplicada en el desarrollo del presente trabajo:

- Análisis los aspectos teóricos
- Metodológicos necesarios para la elaboración del diseño de un prototipo de software educativo.
- Elaboración del prototipo de software en función de la base psicopedagógica seleccionada.

- Búsqueda y recolección de datos e información acerca productos de software similares.
- Selección una base psicopedagógica sobre el aprendizaje de la lectura y la escritura, adecuada para diseñar el prototipo del software educativo.
- Estudio de la situación actual.
- Evaluación de las necesidades de los docentes y alumnos acerca de la lengua guaraní.
- Realización de cuestionarios a docentes y alumnos.
- Análisis y diseño de las necesidades básicas para el desarrollo de un software multimedia interactivo.
- Desarrollo del entorno gráfico. (Flash)
- Captura digital de audio e imágenes. (Photoshop – NeroSoundtrax)
- Adaptación de la información recolectada al entorno de trabajo.
- Codificación y Programación del Software.
- Puesta a prueba con docentes y alumnos interesados en colaborar con el proyecto.
- Modificaciones del software de acuerdo a las sugerencias recolectadas de los usuarios.

Descripción del programa multimedia

Este software multimedia es un apoyo didáctico para la enseñanza del guaraní. Puede ser ejecutado por el usuario de forma intuitiva-exploratoria, pero se recomienda que se lo utilice bajo la guía del maestro accediendo sobre los objetos y la barra de menú, de acuerdo a su plan de clase y a los contenidos que desee desarrollar.

Pantalla de inicio.

La pantalla de inicio tiene una animación que da énfasis al reconocimiento de la cultura del guaraní y de nuestras raíces. Existe la posibilidad de dar salto a la introducción.

Luego de la presentación podemos ingresar a la página principal, donde se presentan

distintas alternativas de acceso a las distintas secciones, utilizando colores llamativos a los menús para que el alumno se sienta atraído con el mismo.

Existe un personaje (niño) dentro del software que se llama Arandú (que significa sabio en guaraní), que guía mediante audio al alumno durante todo el recorrido del programa.

Pantalla de inicio.



Pantalla Principal.



Menú principal.



Área de contenidos.



Menú secundario.



Primeras evaluaciones.

En primeras pruebas realizadas con chicos entre 8 y 11 años, el software satisface las expectativas esperados del uso de una herramienta específica de informática educativa. Es un buen producto para la enseñanza-aprendizaje del guaraní.

El programa, comparado con otros semejantes hechos para otras lenguas o para otras áreas, alcanza buen nivel de creatividad, dinamismo interno, variedad de ejercicios, plasticidad de imágenes, etc.

Destaca entre sus aportes el del interés y motivación que genera en los chicos. Se

ponderan el dinamismo para la interactividad, la estructura del programa, su flexibilidad, y las posibilidades que encierra para el desarrollo de competencias. Se ha valorado también la capacidad de síntesis que tiene al presentar aspectos fundamentales de la cultura en espacio tan limitado.

Bibliografía y referencias.

[1] Directora de proyecto.

[2] (Zam-98) ZAMBRANO, Jesús, Estrella García Multimedia: Traductor de Funcionalidades Pedagógicas,

<http://www.c5.cl/ieinvestiga/actas/ribie98/202.html>

Desarrollo de software educativo para la educación básica. Carlos A. Rojas C. - Henry A. Forero R.

http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-126375_archivo.pdf.

El gran libro de flash CS4. CMEDIA active.