

CALL (“Aprendizaje de idiomas por ordenador”¹) es considerado frecuentemente como un método de enseñanza de idiomas, sin embargo, este no es siempre el caso. En el “aprendizaje de idiomas por ordenador” tradicional, la metodología se basaba en un método conductista, basado en la “enseñanza programada” en la que el ordenador verificaba los resultados del estudiante y le proporcionaba una información para que realizara un ejercicio apropiado. Actualmente, el “Aprendizaje de idiomas por ordenador” pone el énfasis en la comunicación y las tareas.

El papel del ordenador en el “Aprendizaje de idiomas por ordenador” se ha cambiado de la secuencia “entrada-control-información” a gestionar la comunicación, texto, audio y vídeo. Poca gente se da cuenta que un lector de DVD es, en realidad, un ordenador.

Los futuros aparatos domésticos integrarán y combinarán televisión, audio, teléfono, gráficos, texto e Internet en una única unidad como vemos, en el 2003, en “teléfonos móviles/comunicadores”

¿Cómo utilizamos el “Aprendizaje de idiomas por ordenador” para enseñar los idiomas menos impartidos? El punto de partida no debería ser que los estudiantes se sienten frente al ordenador para aprender un idioma, sino que debería ser que los estudiantes aprendan un idioma sentados en el ordenador como parte de este proceso.



Cuando se opta por utilizar el “Aprendizaje de idiomas por ordenador” es importante entender cómo se aprende un idioma, ya que supone un proceso cognitivo, es decir, que es el resultado de la propia reacción de los estudiantes ante los estímulos (inputs) del idioma. Lo que se aprende es fundamentalmente el resultado de este proceso y no sólo las explicaciones, las reglas y las cuestiones presentadas por el profesor o el ordenador. El estudiante procesa el estímulo y lo fija en el sistema de lenguaje que posee, basándose en el conocimiento sobre el tema trabajado, la lengua y el idioma adquirido. El conocimiento lingüístico no es sólo recordado, sino más bien estructurado por el estudiante.

Uno de los peores temores, cuando se trata del “Aprendizaje de idiomas por ordenador” y la enseñanza a distancia, ha sido siempre el aspecto social. Se piensa que la comunidad asistida por ordenador implica falta de relaciones sociales. Sin embargo, varias presentaciones en las convenciones de EUROCAL han revelado que, en realidad, las clases a distancia utilizando audio conferencias desarrollaron un fuerte sentido social (Ej. "The Loneliness of the Long-Distance Teacher: The Role of Social Presence in the Online Classroom." por Tammelin Maija de la Escuela de Económicas de Helsingi, Finlandia y otra presentación "Fostering (pro)active language learning through MOO" por Lesley Shield, Open University, Milton Keynes, United Kingdom).

¹ En adelante CALL

El “Aprendizaje de idiomas por ordenador” proporciona muchas actividades a los profesores de inglés que cuando las planean cuidadosamente, como parte de su capacidad pedagógica, ayuda a los alumnos a aprender la lengua. Lo que a continuación indicamos es una lista de actividades simples:

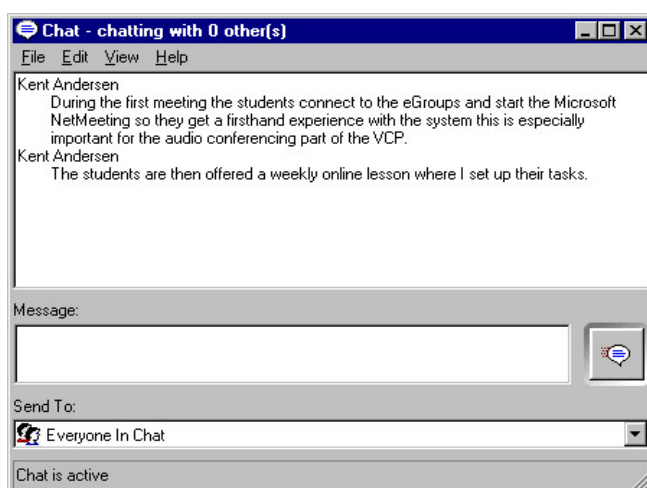
Juegos de aventura: son juegos de ordenador, donde al usuario se le presenta una situación que tiene que gestionar. Tiene que elegir qué debe hacer y exponer el resultado como un texto, un discurso (software de identificación de voz), o bien pulsando en las diferentes opciones. Según la respuesta, el programa se ramifica a las situaciones resultantes/proporciona información sobre lo realizado.

Los juegos de aventura pueden ser muy entretenidos cuando son elaborados para los que aprenden un idioma. Desgraciadamente sólo unos pocos han sido realizados para los idiomas menos enseñados. Un buen ejemplo portugués, se puede encontrar en <http://nonio.eses.pt/asp/europa/index.htm> Uma Aventura na União Europeia, por Mrs Teresa Pacheco, profesora en ESES - Escola Superior de Educação de Santarém.

Si quiere realizar su propio juego de aventura, le sugerimos que utilice el software Quandary que es un programa compartido: <http://www.halfbakedsoftware.com/>

Charla (chat) on line. Los centros de *chat* pueden ser una experiencia gratificante para los estudiantes de idiomas. El usuario se reúne con otras personas que están aprendiendo un idioma y se pudiéndose comunicar con éstos por medio de textos o de voz. Es fácil montar un servidor de *chat*, pero difícil conseguir usuarios; se siente una gran soledad cuando se es el único en un *chat*. Los principales problemas con el *chat* son la falta de contenidos y las dificultades para organizar y disponer *chats* utilizando idiomas que son muy poco enseñados. Sin embargo, los *chats* pueden llevar a una comunicación real cuando se combinan con tareas y con grupos afines (edad, intereses, etc.) y continúan con trabajo por correo,

Ejercicios de Cloze: son similares a los ejercicios de rellenar los espacios en blanco.



Comentar/corregir textos electrónicos/ensayos/ejercicios. Cuando los estudiantes entregan un texto electrónico es una mala costumbre imprimirlo y comentarlo, utilizando el anticuado método de señalar los errores en rojo. Es mejor que el profesor incluya sugerencias en el texto, utilizando el procesador de textos u otros programas desarrollados para esto. Un ejemplo de programa para comentar textos, se puede encontrar en <http://www.cict.co.uk/software/markin/index.htm> El programa se puede adaptar a distintos idiomas.

Crucigramas: Son muy populares entre los estudiantes. Cuando se realizan teniendo en cuenta el vocabulario trabajado por los alumnos, se convierte en una buena herramienta para posteriores ejercicios. Es una actividad que se realiza fácilmente y en poco tiempo con un software “Hot potatoes”, incluso, los estudiantes pueden preparar ejercicios para otros compañeros.

Prácticas: Un ordenador puede hacer cualquier cosa que los antiguos laboratorios de idiomas hacían. Modelo: “Tiene un coche”; Respuesta: “No, tiene dos”; “Tiene un ordenador” “No, tiene dos” ... La utilización de la entrada puedes ser texto o voz a través del micrófono del ordenador.

Diccionarios electrónicos: Son muy útiles para los que están aprendiendo idiomas poco enseñados. En internet hay bastantes ejemplos de diccionarios que son de uso libre o programas compartidos. Se pueden encontrar en la dirección: <http://www.dictionaries.com>

Carpetas electrónicas: Pueden ser un simple conjunto de trabajos en un diskette o en una versión más avanzada, en la que el estudiante presenta una selección de trabajos. Algunos de éstos pueden estar sin acabar, lo que muestra el proceso de aprendizaje. La idea pedagógica es que el estudiante sea consciente de su estilo de aprendizaje, lo que le ayuda a elegir actividades apropiadas para mejorar su aprendizaje. Las carpetas electrónicas se pueden utilizar para evaluar a los estudiantes. Un artículo de TIM Caudery sobre esto, se encuentra en

<http://www.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr11/caudery.html>

Rellenar el espacio vacío: El estudiante trabaja con un texto, en el que se omiten algunas palabras, que ha de rellenar. Es una actividad que puede ser realizada en pocos minutos con el software “Hot potatoes”.

Encontrar las respuestas: Se le hacen al estudiante unas preguntas y mira las respuestas en un documento, vídeo o cinta, utilizando internet, CD-ROM, DVD o modos similares de almacenamiento. Las respuestas se pueden entregar al profesor de diferentes modos.

Encontrar la secuencia adecuada: En esta actividad, se corta una frase o una historia en diferentes párrafos que el estudiante ha de ordenar para reconstruir la frase o historia. Es una actividad que se puede realizar fácilmente con el software “Hot Potatoes”

Gramática: Sólo hay algunos programas gramaticales y frecuentemente se limitan a transferir ejercicios de un libro al ordenador, con el mismo poco éxito. No obstante, hay una gramática recomendable en la web: la página VISL <http://visl.hum.sdu.dk/visl/> VISL son las siglas de "Visual Interactive Syntax Learning" es un proyecto de investigación y desarrollo del Instituto de Idiomas y Comunicación, de la Universidad del Sur de Dinamarca ([SDU](http://www.sdu.dk)) –Campus de Odense, desde septiembre de 1996. El personal y los estudiantes de ISK han estado diseñando e implementando la herramienta de gramática para internet, para estudiantes e investigadores.

Al comienzo del proyecto estaban involucrados cuatro idiomas: inglés, francés, alemán y portugués. Desde entonces, otros idiomas se han unido al proyecto –como se comprueba por el aumento de entradas en la lista de idiomas.

En la página de VISL tiene a su disposición las siguientes herramientas:

Análisis gramatical (pre-analiza frases y la máquina automática que analiza)

Juegos y acertijos (prueba las clases de palabra y otros asuntos gramaticales)

Búsqueda de la recopilación (acceso al BNC y a otras recopilaciones de lengua)

Máquina traductora

APRENDIZAJE DE IDIOMAS POR ORDENADOR

Si accede por primera vez a los idiomas de VISL, a través de la página de entrada, se le preguntará lo siguiente: ¿Qué herramienta de VISL quiere utilizar? Dentro de cada idioma encontrará varias opciones disponibles. En la tabla de abajo, proporcionamos una visión de conjunto de qué hay disponible en cada idioma.

VISL HERRAMIENTAS						
Idioma	Frases Pre-analizadas	Análisis automático	Juegos	Cuestionarios	Corpus Search	Traductores
Arabe	X	-	-	-	-	-
Bosnio	X	-	X	-	-	-
Danés	X	X	X	-	X	X
Alemán	X	-	-	-	-	-
Inglés	X	X	X	X	X	-
Esperanto	X	X	X	-	-	-
Finlandés	X	-	X	-	-	-
Francés	X	X	X	-	-	-
Hoalndés	X	X	X	-	X	-
Griego(Ant)	X	-	X	-	-	-
Griego (Mod)	X	-	X	-	-	-
Italiano	X	X	X	-	-	-
Japanés	X	-	-	-	-	-
Japanés Roman-ji	X	-	X	-	-	-
Latin	X	-	X	-	-	-
Lituano	X	-	X	-	-	-
Noruego (bok)	X	-	X	-	-	-
Noruego (Ny)	X	-	-	-	-	-
Portugués	X	X	X	-	X	X
Ruso	X	-	-	-	-	-
Español	X	X	X	-	X	-
Sueco	X	-	X	-	-	-

Hotwords: No es realmente un ejercicio o actividad, pero es muy útil para los que están aprendiendo un idioma. En un texto pueden vincularse palabras importantes y características culturales con una traducción y explicación apropiadas. Se puede realizar con la mayoría de los procesadores de texto, como Word o Start Office.

Ejercicios de audición: En esta actividad el ordenador reemplaza a la cinta. A menudo la actividad se combina con otras actividades como ejercicios de elección múltiple, con el fin de controlar si los estudiantes han entendido el contenido.

Máquinas de palabras, frases o dibujos: Es una actividad útil para muchos fines, incluso para aprender vocabulario, ya que el estudiante puede mover un icono al dibujo correspondiente. Esta actividad se puede realizar fácilmente y en poco tiempo con un software de “Hot Potatoes”.

Elección múltiple: Este tipo de ejercicios es muy útil para un rápido control de la comprensión de los estudiantes. La información se proporciona a través de textos, vídeo, etc. Es una actividad que se realiza fácilmente con el software “Hot Potatoes”

Juego de rol/MUD y MOO: Es posible formar parte de un juego de rol, con participantes de todo el mundo. Esta actividad se llama frecuentemente, MUD (Multi User Dungeons: Mazmorras multi uso). En algunos casos, las actividades se han realizado concretamente para enseñar idiomas, y para utilizarlas en el aula. Ejemplos de este tipo de actividad pueden encontrarse en <http://moo.du.org> y www.du.org <http://moolist.yeehaw.com/edu.html> y <http://home.gno-fn.org/whs1/education/subjects/langmoos.html>

Juegos de simulación: son diferentes del Juego de Rol, porque las actividades que se realizan en una simulación son reales y no son sólo como una actuación. Las herramientas que se utilizan para los juegos de simulación electrónica pueden ser simples: *mails*, teléfono móvil, SMS, *chats*, etc. La ventaja de una simulación electrónica es la posibilidad de participación de gente de diferentes países. El inconveniente en las simulaciones avanzadas es, frecuentemente, el nivel tan alto de habilidades con el ordenador que se necesita.

La huelga es un ejemplo de simulación apropiado para estudiantes de nivel medio y avanzado. En la simulación de *La huelga*, los estudiantes tienen un papel individual. La simulación se realiza en ADAMENT (fábrica de herramientas de trabajo), en la que un enfrentamiento de opiniones causa una huelga..

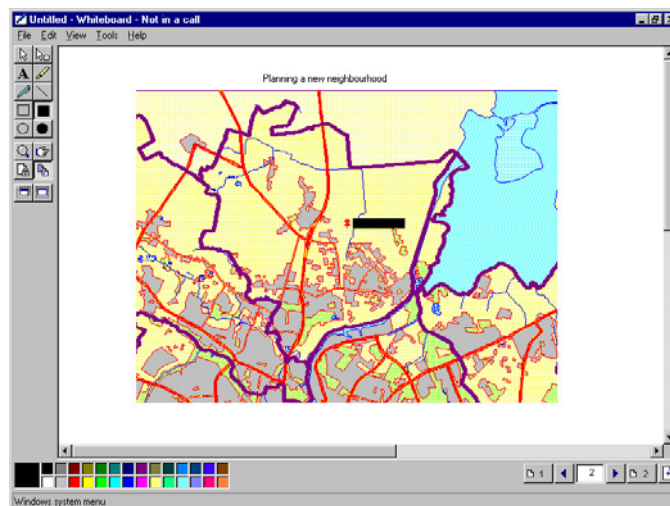
El escenario es el siguiente: Uno de los electricistas, que llega siempre tarde al trabajo, es despedido después de discutir con el capataz. El representante sindical convoca una reunión en la que los empleados deciden hacer una huelga. Dicen que los trabajos de máquina son una explotación decimonónica con muy malas condiciones ambientales.



También dicen que el electricista ha sido castigado por el capataz por los continuos conflictos en las máquinas de trabajo. Ninguna de las partes parece estar dispuesta a ceder un mínimo; en cualquier caso, ADAMENT está siendo presionado por uno de sus clientes, que necesita urgentemente un suministro específico. Amenaza con encargarlo en algún otro sitio.

Atendiendo a sus diferentes papeles, se divide a los estudiantes en dos grupos. El grupo A: el empresario, directivos, capataz, etc. Grupo B: el representante sindical, el electricista y otros trabajadores. Cada grupo puede reunirse a través de algún medio *on line* para preparar la reunión entre los dos grupos. El profesor o la persona responsable de esta actividad, se ha de asegurar de que la simulación sea animada; por ej. Si es necesario, puede enviar a los directivos un *e-mail* de parte de sus clientes o enviar uno a los empleados de parte de los sindicatos, en el que les avise de que la huelga es ilegal y debe finalizar. La simulación acaba, cuando los dos grupos llegan a un acuerdo.

Plano de ciudad: Es una simulación *on line*. La clase se divide en dos grupos. El grupo A es el urbanista de la ciudad que tiene la función de sugerir un edificio en la zona. El grupo B son ecologista y prefieren que la zona sea declarada verde, en cualquier caso, tiene que aceptar que hay una necesidad de una nueva área de residencia. Cada grupo tiene sus reuniones *on line* con el profesor, en las que determinarán sus sugerencias para el otro grupo. Cuando están preparados, invitan al otro grupo a tener una conferencia *on line*; durante ésta, o las sucesivas conferencias, los estudiantes negocian y proponen sugerencias utilizando ambos audio *on line* y un sistema electrónico de pizarra que forman parte de Microsoft NetMeeting y es gratis).

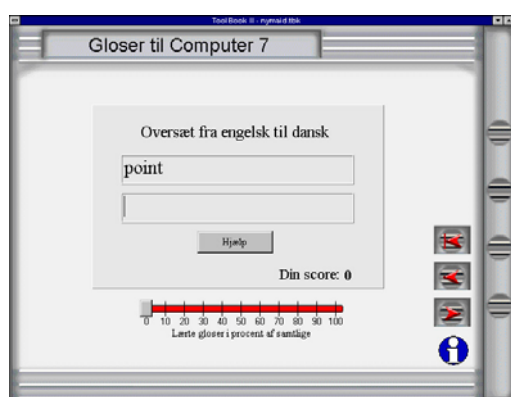


Tándem: El mejor medio para aprender un idioma es a través de la conversación con un nativo que, al mismo tiempo, quiere aprender la lengua del otro. Es una solución de toma y daca en la que se es profesor de nuestra lengua y estudiante de la otra. Sobre esto puede encontrarse ayuda y consejos en <http://www.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr13/pors.html>

El tándem a través de *e-mail* se diferencian del cara a cara, o del *on line tandem* audio como Netmeeting, porque se concentra en las habilidades de comunicación por escrito. Se puede obtener más información sobre esto en <http://www.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr13/pors.html>

Aprendizaje basado en la tarea: Se beneficia mucho de los recursos *on line*. Se puede leer sobre esto en el artículo de Michael Svendsen Pedersen "What does you have in your "Task" today?" <http://www.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr4/msp.html>

Otro artículo interesante es el resultado de un curso de Sprogforum para profesores de danés para alumnos adultos inmigrantes y refugiados. Está en inglés http://www.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr_nr20.html



Aprendizaje de vocabulario: Es uno de los más antiguos ejercicios por ordenador. Éste pregunta una palabra y el estudiante tiene que contestar correctamente, respondiendo por escrito u oralmente. Este tipo de ejercicios puede ser muy fructuoso, pero sólo lo será realmente cuando las palabras enseñadas, estén en un contexto. Será muy bueno que los estudiantes elijan las palabras que quieran aprender y se hagan sus propios ejercicios, creándose su propia carpeta. Un programa gratuito de enseñanza de vocabulario avanzado, para windows, apropiado para realizar esto, se puede bajar de www.languages.dk/methods/voc El programa consta de un editor para desarrollar nuevos ejercicios.

El webQuest: Es una actividad en la que el estudiante responde a preguntas/recopilan información fundamentalmente a través de la web. Está diseñado para centrarse en utilizar y analizar la información más que en buscarla. Esto significa que el profesor proporciona los vínculos (links) que se necesitan.

La mejor información en la web sobre este tipo de ejercicios, se encuentra en <http://webquest.sdsu.edu/webquest.html>

El modelo webQuest lo desarrollaron, en 1995 en la Universidad del estado de San Diego, [Bernie Dodge](#) junto con [Tom March](#), y fue presentado entonces en [Some Thoughts About WebQuests](#)

El principal problema que presenta para ser utilizado por las lenguas menos enseñadas son el nivel de idioma de las webs, normalmente muy elevado, y también que algunos de los idiomas que se presentan tienen un escaso contenido disponible en la web.

¿Cómo realizar su propio aprendizaje de idioma a través del ordenador?

Si sabe cómo se utiliza un procesador de texto y cómo almacenar su trabajo en diferentes sitios en el disco duro o, incluso mejor, en la red, entonces tiene todas las fundamentos necesarios para realizar ejercicios para aprender idiomas por ordenador.

Existen muchos sistemas autorizados que facilitan el medio para crear ejercicios, no obstante, algunos de ellos son complicados de aprender y utilizar, ¡a pesar de lo que se ha prometido en la portada!. Algunos sistemas son caros y otros incluso piden una licencia para cada usuario final. Pero no se desespere, hay también software gratuitos que se pueden utilizar fácilmente. Recomendamos que pruebe uno, llamado Hot Potatoes, puede bajarlo gratuitamente de <http://www.halfbakedsoftware.com>, fabricado por "Half Baked Software", o visitar la página de Hot Potatoes <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/>

Cuando haya instalado el programa, deberá registrarse, esto es gratis, y recibirá una contraseña que tendrá que utilizar cuando empiece sus ejercicios.

Hot Potatoes proporciona seis diferentes tipos de ejercicios. En la pantalla de bienvenida, haga clic en el que le interese:



El mejor medio para aprender a utilizar Hot Potatoes es trabajando *on line* con el programa preparado para tutoría, haciéndolo de este modo, trabaja a su manera a través de los seis tipos de ejercicios que puede realizar con el programa.

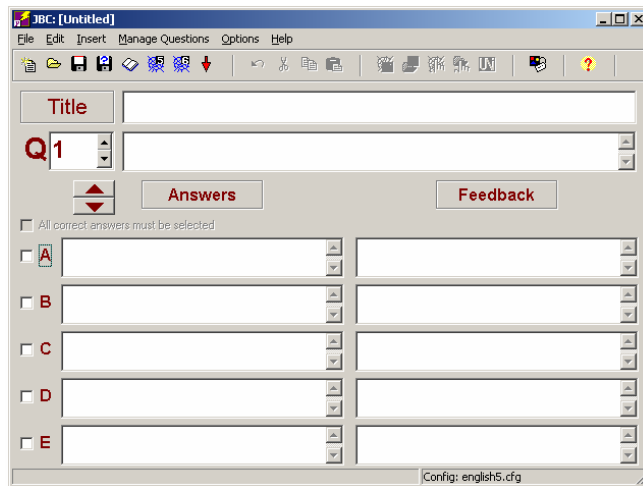
Hot potatoes puede adaptarse/traducirse en cualquier idioma y, por tanto, todas las instrucciones e información sobre lo realizado, se proporcionan en el idioma que tiene como objetivo.

Puede consultar la web <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/sites.htm> si quiere utilizar lo que otros profesores han realizado utilizando Hot Potatoes,, donde puede trabajar con otros muchos idiomas como árabe, finlandés, francés, inglés, indonesio, alemán, italiano, maorí y sueco.

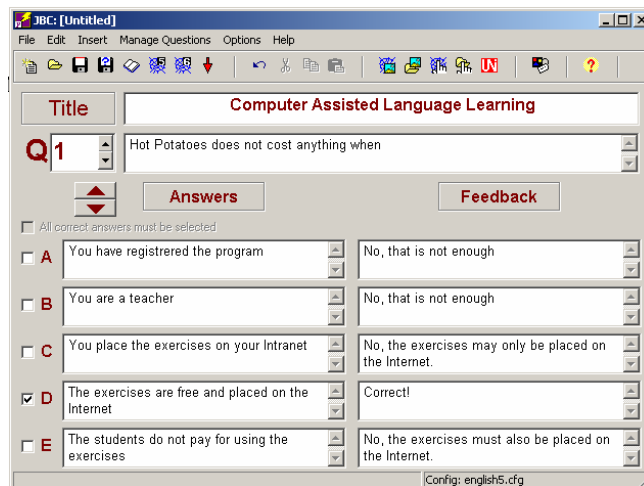
A continuación, puede encontrar un medio sencillo, a través de ejercicios tipo, para realizar con Hot Potatoes.

JBC se utiliza para realizar una actividad de elección múltiple. Puede realizar tantas cuestiones como desee, con cinco respuestas opcionales para cada una de las cuestiones.

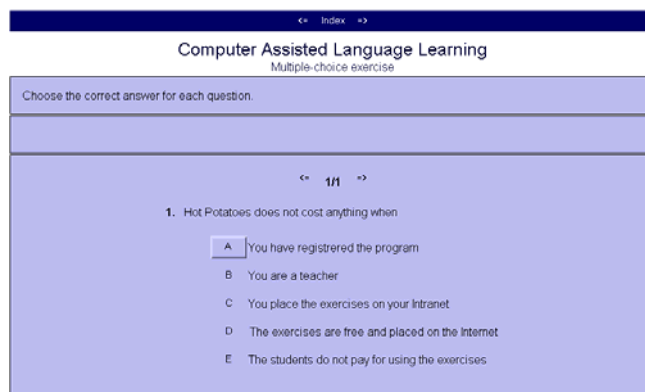
APRENDIZAJE DE IDIOMAS POR ORDENADOR



Simplemente inserte un número de elecciones; para cada una de ellas. Debe elegir una respuesta y decidir si es o no correcta; si más de una respuesta es correcta, puede indicar que el estudiante señale todas las que lo sean.

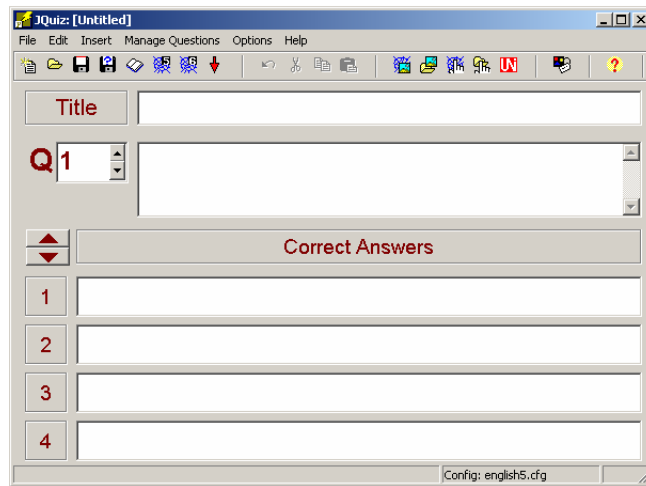


El ejercicio aparece de este modo:

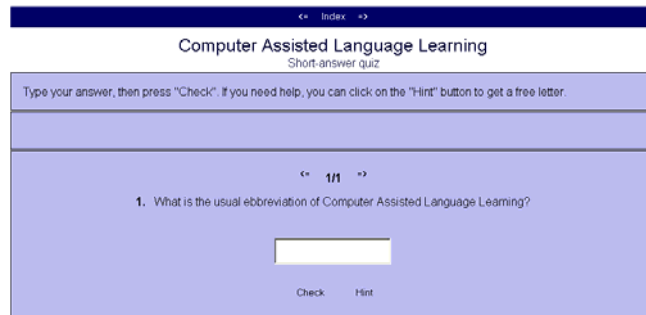


Quiz es un programa que le permite realizar preguntas y respuestas. Es más exigente para el que lo prepara, pues debe imaginar todas las posibles respuestas correctas que un estudiante puede dar. Si no se realiza así, se le puede indicar al estudiante que una respuesta correcta es incorrecta.

APRENDIZAJE DE IDIOMAS POR ORDENADOR

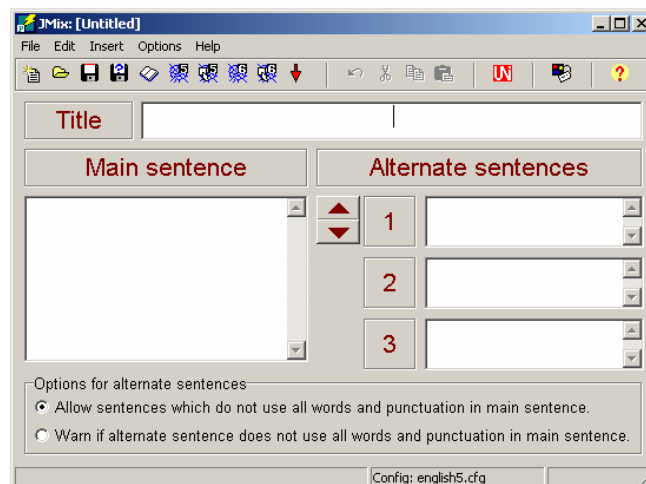


Después de dar al ejercicio un título y de haber realizado la pregunta, simplemente se rellenan las cuatro posibles respuestas correctas. El resultado general será como el indicado a continuación:

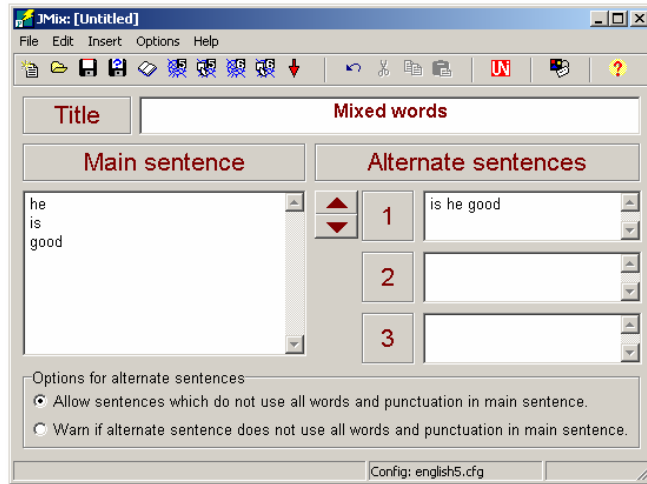


El estudiante puede pedir una indicación y entonces determinar la siguiente letra correcta.

Jmix Es para realizar ejercicios de frases mezcladas que son muy buenos para alumnos principiantes. Al estudiante se le presentan un conjunto de palabras, con las que debe realizar una frase correcta.



Para hacer el ejercicio, tiene que escribir una frase en la ventana “Frase principal”. Después de cada palabra se tiene que pulsar la tecla entrar (*enter*). Debe también realizar frases alternativas correctas, por ejemplo, las palabras “él es bueno” debería ser también aceptada como “es él bueno”

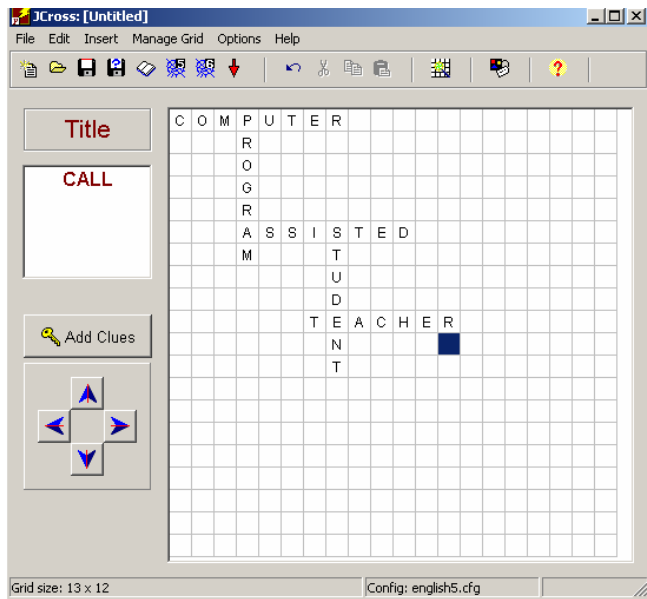


El ejercicio resultante, puede ser como la siguiente ventana:



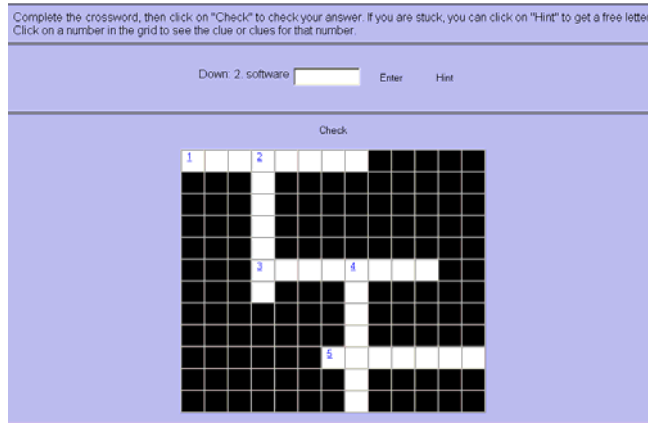
El estudiante arrastra las palabras, realizando la frase correcta.

Jcross Es para realizar crucigramas, que son ejercicios muy entretenidos para los principiantes. Es también muy fácil de realizar, utilizando Hot Potatoes: se insertan las palabras como se quiera y luego se añaden los enunciados horizontales y verticales.



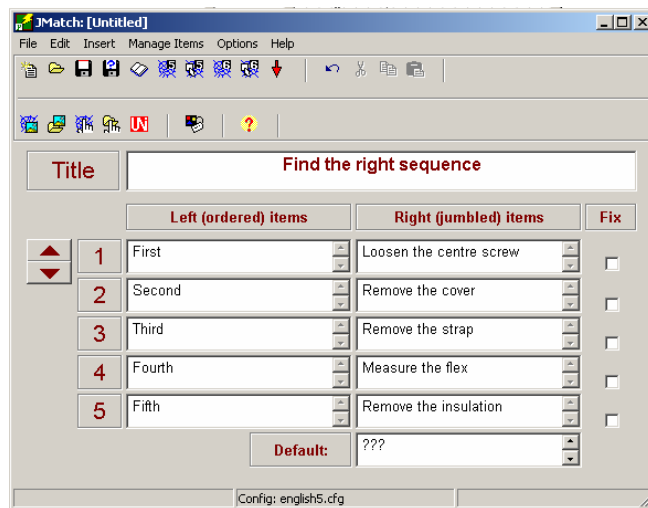
El resultado de los dos minutos de trabajo, puede ser similar al siguiente:

APRENDIZAJE DE IDIOMAS POR ORDENADOR

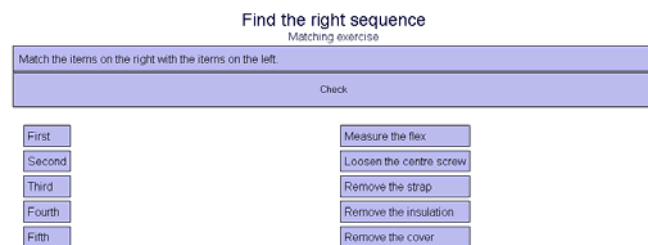


Jmatch: Es otro ejercicio escrito, apropiado para todos los niveles de estudiantes. Puede tener más de cinco ítem con ítem emparejados. Los ítem pueden ser palabras o dibujos, lo que supone que se puede crear fácilmente un dibujo basado en el vocabulario que se quiere practicar.

En el siguiente ejemplo hemos tomado una secuencia con cinco instrucciones sobre cómo montar un enchufe.

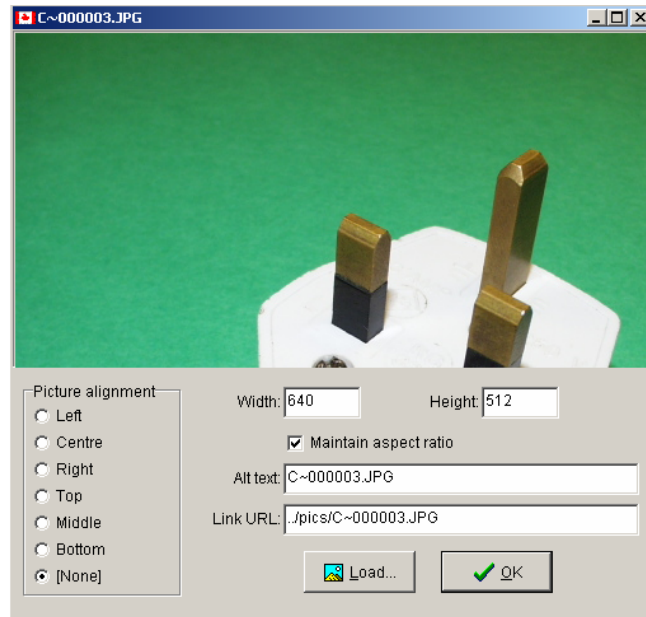


Al estudiante se le presentarán cinco ítem y con ello tendrá que arrastrar el ítem concordante al lugar correcto:

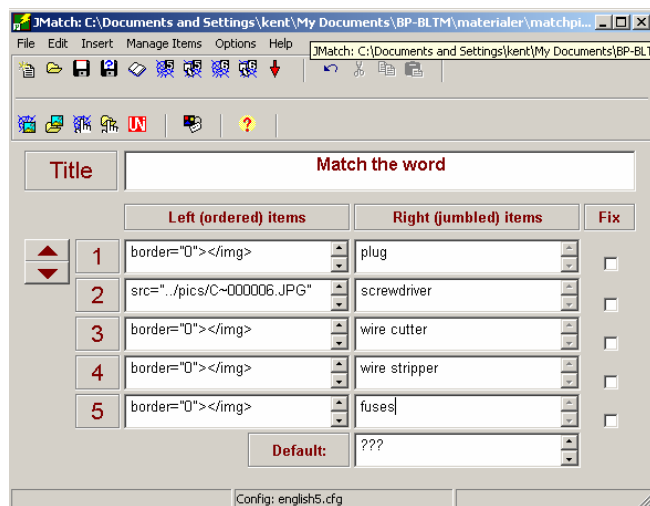


Insertar dibujos es un poco más difícil. Primero se necesita preparar los dibujos en la misma carpeta que los ejercicios resultantes, luego se necesita insertarlos en vez del texto. Para hacer esto se selecciona “insertar” en la parte superior del menú, y entonces se selecciona “Dibujo de la carpeta local”. Se elige el dibujo, y se determina el tamaño del dibujo, que deberá tener el mismo tamaño que los demás dibujos, por ejemplo, ancho 50 pixels (100 ó 50 es normalmente una elección apropiada).

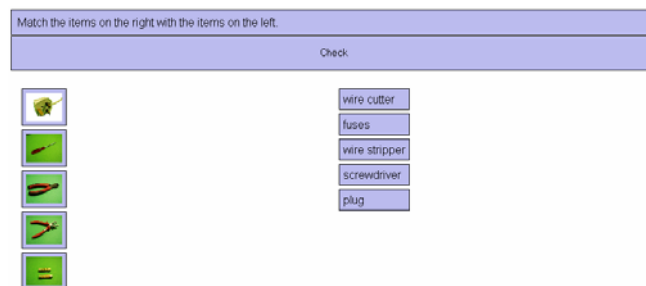
APRENDIZAJE DE IDIOMAS POR ORDENADOR



El programa automáticamente crea el necesario código html y lo sitúa en el lugar del ítem.

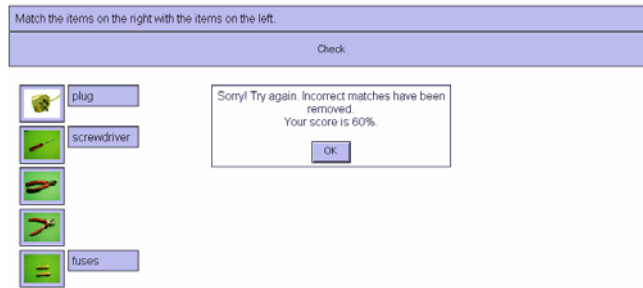


El resultado del ejercicio puede aparecer como lo siguiente:

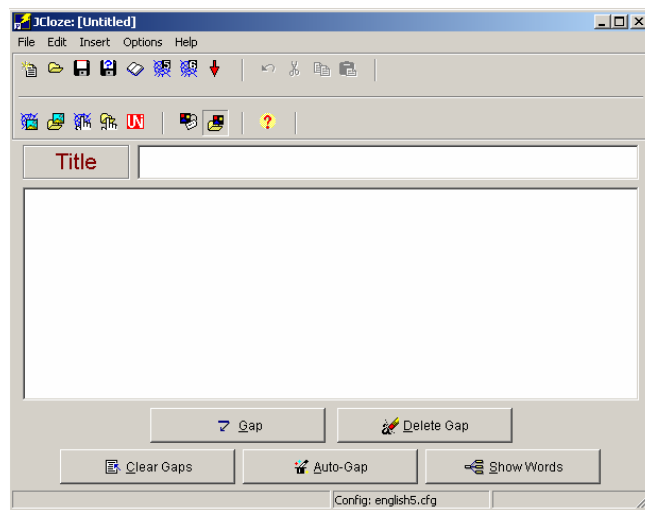


El estudiante debe arrastrar el texto hasta el dibujo correcto. En este ejemplo, el estudiante ha cometido algunos errores:

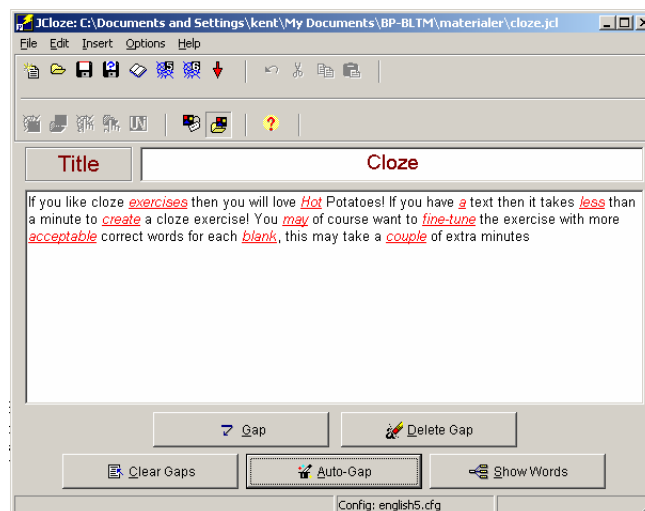
APRENDIZAJE DE IDIOMAS POR ORDENADOR



Jcloze es para ejercicios *Cloze*. ¡Si le gusta este tipo de ejercicios, también le gusta trabajar con Hot Potatoes! Si tiene ya un texto preparado, le costará menos de un minuto realizar un ejercicio *Cloze*. Por supuesto puede querer ajustar el ejercicio con palabras más correctas para cada espacio en blanco, lo que le llevará algún tiempo más.



Le da a su ejercicio un título y entonces ya está preparado para pegar en el texto, una vez que haya pulsado sobre “el intervalo transparente”. Esto es necesario para quitar la información oculta que se produce en algunos procesadores de texto. Ahora lo único que hay que hacer es pulsar sobre “Auto-intervalo” y elegir. Ejemplo, eliminar cada quinta palabra.



Después de 30 segundos de trabajo del profesor, el estudiante puede entretenerse mucho tiempo trabajando:

APRENDIZAJE DE IDIOMAS POR ORDENADOR

Fill in all the gaps, then press "Check" to check your answers. Use the "Hint" button to get a free letter if an answer is giving you trouble. You can also click on the "[?]" button to get a clue. Note that you will lose points if you ask for hints or clues!

Check Hint

If you like cloze [] then you will love [] Potatoes! If you have [] text then it takes [] than a minute to [] a cloze exercise! You [] of course want to [] the exercise with more [] correct words for each [], this may take a [] of extra minutes

Check Hint

Aprendizaje de idiomas por ordenador, en el marco de las Tareas Básicas de Enseñanza (TBL)

Además del otro capítulo sobre Aprendizaje Basado en Tareas² (*TBL*: Task Based learning), que describe el aprendizaje como una secuencia basada principalmente en los principios del TBL, consideramos que se puede desarrollar más y que las secuencias del Aprendizaje de idiomas asistido por ordenador, podrían añadir otra dimensión al método *TBL*. Aquí, nuestro objetivo es intentar desarrollar una secuencia de aprendizaje en la que las tareas multimedia se construyan dentro del marco del *TBL*. Desarrollaremos a continuación algunos principios sobre la teoría que la sustenta.

¿Por qué el Aprendizaje Basado en Tareas?

La metodología *TBL* se ha desarrollado mucho en la última década. Puede describirse como un cambio completo de paradigmas dentro del mundo de la enseñanza de idiomas; un cambio fuera del paradigma conductista (*PPP*) Presentar, practicar y producir³, y dentro de una aproximación centrada en el estudiante: el paradigma *TBL*.

En el método *PPP*, el objetivo es presentar una cierta forma o estructura, hacer que el estudiante practique esta estructura y después que produzca un número de frases dentro de una estructura específica. Con este tipo de enfoque la enseñanza de idiomas se vuelve, primero de todo, un proceso muy rígido y cerrado. Donde el control acerca de lo que el alumno trabaja, hace y dice es ejercido, constantemente, por el profesor. El profesor trabaja en el marco donde las respuestas de los estudiantes son consideradas correctas o incorrectas en relación con la forma enseñada. Por ejemplo, si las respuestas de los estudiantes no consiguen la estructura enseñada, anteriormente enseñada por el profesor, la respuesta será considerada incorrecta, a pesar de que la respuesta fuera una frase inglesa correcta, pero no ha utilizado la estructura o palabras correctas.

Pregúntese usted mismo por qué es importante conocer el método *PPP*. Comparando los dos métodos, se pueden resaltar muchas ventajas en el método *TBL*. Básicamente, es una cuestión de convicción: si está convencido de las oportunidades que ofrece este método, estará convencido de que es un proceso natural e incontrolable. Peter SECAM que enseña en MA y en los programas de MPhil/PhD, en la Universidad Thames Valley, dice:

La enseñanza ni determina ni puede determinar qué procedimiento desarrollará el estudiante de idiomas, ya que el proceso que sigue es natural. Los profesores y alumnos no pueden sin más elegir qué es lo que va a ser enseñado. En gran medida el programa se incorpora al estudiante.

Muchos libros y artículos se han escrito sobre ambos métodos. A continuación se presenta lo que Michael Lewis, autor de muchos libros fundamentales, opina sobre el método *PPP*.

Un paradigma basado en, o remotamente parecido, Presentar-Practicar-Producir (PPP) es absolutamente insatisfactorio, fracasando, como hace, para reflejar la naturaleza de la lengua o la naturaleza del aprendizaje.

El hecho es que el paradigma *PPP* es, y siempre lo ha sido, un sin sentido.

² En adelante TBL

³ En adelante PPP

APRENDIZAJE DE IDIOMAS POR ORDENADOR

Existen muchos otros argumentos de diferentes profesores de idiomas y de otras materias, contrarios al uso del PPP como método. Algunos de los más importantes son como el siguiente de Peter Skehan, que dice que

- el método PPP no posibilita al profesor organizar el comportamiento de la clase, ej. Ejercer la autoridad; utilizando técnicas combinadas para demostrar a los estudiantes quien es el responsable de la clase.
- La idea de que los estudiantes aprenderán lo que se les enseña en el orden en el que es enseñado.
- PPP ha servido para perpetuar una cómoda posición a los profesores y a los estudiantes de magisterio.

Otra razón para mantener el método PPP en la memoria, es que ha sido probablemente el mejor método globalizado usado en la metodología de la enseñanza de idiomas, durante los últimos cincuenta años, y es utilizado todavía por muchos profesores de idiomas y escritores de libros de texto.

Permítasenos presentar a continuación argumentos a favor de *TBL*. Como indica el nombre del método, se basa en el aprendizaje de un idioma utilizando diferentes tareas, encaminadas a proporcionar en la clase situaciones de la vida, de un modo espontáneo e individual. Brevemente: aprender, haciendo. El objetivo del método *TBL* es que cada estudiante, trabajando en otras tareas y, principalmente, con otros estudiantes, estudie detenidamente el proceso de aprendizaje individual interno. El trabajo más importante para el profesor es proporcionar material de aprendizaje, las tareas y cooperar para proporcionar una atmósfera relajada en la clase.

Una secuencia TBL podría basarse, por ejemplo, en realizar un horario.

Time	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday
Morning					
Midday					
Afternoon					
Evening					

Las tareas iniciales, escritura y conversación, pueden realizarse fácilmente, introduciendo el nombre de los días, las horas, expresiones específicas, etc. Etc. Estas tareas proporcionarán al estudiante un vocabulario y expresiones básicos, para utilizar como quiera, antes de cambiar a otra tarea. En este caso las tareas iniciales podrán continuarse por una tarea en la que el estudiante deberá rellenar el horario, de acuerdo con sus propias circunstancias. Este horario personal formará entonces la base de los trabajos orales, en los que dos estudiantes se hacen preguntas sobre el horario. Por ejemplo, ¿qué haces los martes a la tarde?, y así sucesivamente.

No se supone que el profesor interfiera en la comunicación entre los dos estudiantes durante una tarea, al menos que le pregunten o que se facilite un comentario al profesor. El profesor debe escuchar, observar y esperar los comentarios y centrarse en los puntos principales hasta que los estudiantes hayan trabajado sobre las tareas. Esta es una fase muy importante. En ella debe aglutinar para un proceso centrado en el idioma, con el objetivo de hacer que los estudiantes conozcan y sean conscientes de sus propias habilidades lingüísticas, así como de la complejidad de los diferentes idiomas. El proceso de concienciación y clarificación, se basa en las diferentes observaciones y preguntas de todos los estudiantes. Claramente, esto proporciona al profesor un papel totalmente

nuevo, en el que no puede programar, con antelación, una secuencia sobre cómo enseñar un idioma. Señalamos lo que dice Michael Lewis acerca de la enseñanza de idiomas y TBL:

El lenguaje se adquiere con éxito sólo, cuando se utiliza de un modo espontáneo con otras personas.

El profesor ayuda al estudiante a aclarar sus percepciones de similitud y diferencias, ... les ayuda a corregir, clarificar y profundizar en estas percepciones.

La función principal del profesor es la selección de materiales, tareas y la creación de una atmósfera apropiada.

Es muy importante no olvidar, o saltarse, el proceso de concienciación, un proceso que debería producirse al principio de cualquier tarea o en una secuencia completa de ellas. En este proceso el estudiante puede realizar preguntas o diferentes observaciones en relación al trabajo con las tareas. En este proceso, el profesor debe ayudar a los estudiantes a reflexionar en su trabajo con el idioma, utilizado por cada alumno en las tareas. El profesor debe supervisar y corregir los errores lingüísticos y dirigir la atención hacia la complejidad del lenguaje. Lo más importante para recordar en este apartado es que la clarificación del proceso debe basarse en la observación y reflexión realizadas por los estudiantes.

Otro trabajo importante para los profesores, si quieren que las tareas funcionen bien, es describir correctamente cómo está hecha una tarea para trabajar con ella. Si no se realiza con el enfoque y detalle suficiente, puede haber estudiantes que gasten más energía en figurarse cómo se supone que la tarea se realiza, más que en las actividades propias para el aprendizaje del idioma. Esto se produce principalmente con los principiantes que no están familiarizados con el método TBL.

No es difícil utilizar el método TBL con estudiantes de nivel inicial, sin embargo, se debe ser consciente de que es necesario proporcionarles muchos ejemplos, en tanto en cuanto sean comprensibles, del nuevo idioma, a través de diferentes medios, incluyendo textos, música y dibujos,. Las tareas no deben ser muy complicadas y deben presentarse con una estructura simple. Además, las tareas deben centrarse en asuntos y tópicos que le sean reconocibles y familiares. Jane Willis ha presentado una lista de prioridades para los profesores:

- Conseguir una atmósfera relajada en la clase
- Proporcionando muchas fotografías a través de las que entiendan
- Continuar con cosas que ellos saben, sin esperar una gran perfección
- No forzarles a hablar al principio, si no quieren hacerlo
- Alentarles en su progreso y aumentar su autoestima

Jane Willis ha escrito un libro sobre su propio Aprendizaje Basado en la Tarea (TBL), en el que utiliza términos como "pre-tarea, tarea, ciclo y puntos lingüísticos" En el capítulo sobre TBL, el modelo de Jane Willis se describe con todo detalle.

En el ejemplo siguiente presentamos una secuencia de aprendizaje, en la que intentamos integrar las ideas del TBL junto con las ideas de CALL. Éstos funcionan como una tarea introductoria, que quiere desarrollar un vocabulario para las siguientes tareas orales y escritas. Un ejemplo:

“El Enchufe”



En esta lección se utiliza CALL para proporcionar a los estudiantes un vocabulario basado en frases técnicas, y que aprenderán siguiendo las instrucciones. La siguiente lección puede ser utilizada por la mayoría de ellos, independientemente de su especialidad, porque las instrucciones pueden utilizarse en diferentes trabajos.

Los materiales de la lección de electrónica dan soporte a dos niveles: elemental e intermedio. Utilizando los materiales multimedia es posible tener diferentes niveles de aprendizaje en la misma clase.

Materiales:

- Enchufe eléctrico: es mejor si se utiliza el enchufe inglés, porque son más complicados, aunque cualquier otro enchufe es válido.
 - Destornillador
 - Corta cables
 - Cable flexible
 - Pela cables, pero se puede utilizar corta cables si no se tiene aquel.

Esquema de la lección:

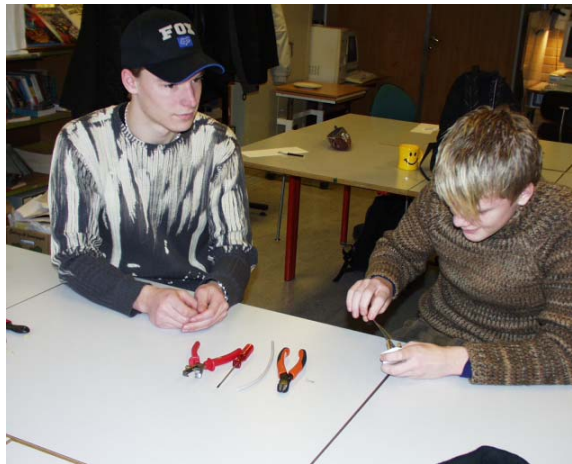
1. Se introduce a los estudiantes en los documentos del CALL; en este caso la web se basa en aplicaciones con vídeo y textos, seguidos de ejercicios. Se facilita también una traducción de palabras y frases referentes a la lección en: <http://www.languages.dk/methods/call/index.htm>



2. Los estudiantes trabajan en la web, en la que se presenta material multimedia, realizando las actividades siguientes:
 - a. Ver el vídeo dando instrucciones sobre cómo montar un enchufe inglés.
 - b. Leer el texto mientras se escucha el vídeo.
 - c. Examinar la comprensión del contenido pulsando con el ratón en la traducción.

APRENDIZAJE DE IDIOMAS POR ORDENADOR

- d. Ejercicios de elección múltiple para conocer el nivel de comprensión de las instrucciones.
 - e. Colocar las palabras al lado de cada foto de herramientas, para aprender el vocabulario técnico
 - f. Trabajar con un puzzle de palabras técnicas.
 - g. Rellenar las palabras omitidas en el texto del vídeo
 - h. Ordenar las palabras mezcladas hasta realizar las instrucciones.
3. Cuando los estudiantes han acabado el trabajo en el ordenador, sabiendo que no todos los estudiantes tienen que acabar al mismo tiempo, se les da el texto de las mismas instrucciones.
 4. Los estudiantes trabajan en parejas: el estudiante A da las instrucciones al estudiante B para que monte un enchufe inglés. El estudiante B le ayuda al estudiante A con el idioma, pero no debe realizar nada que el estudiante A no le haya indicado. El texto se puede utilizar como una ayuda suplementaria, pero los estudiantes deben intentar no utilizarlo.



5. Los estudiantes cambian sus funciones y siguen las instrucciones indicadas arriba.

FIN DE LA PRE-TAREA