

ALGUNOS ASPECTOS DE C.A.L.L.

Celia Florén Serrano

Universidad de Zaragoza

El advenimiento del ordenador al mundo del aprendizaje de las lenguas modernas debe contemplarse con una cierta cautela.

En un momento de eclecticismo metodológico, cuando por parte de la metodología se ha llegado a la conclusión de que no puede existir un método único, que es absurdo esperar encontrar la panacea, no hay que orientar esas esperanzas vanas hacia la tecnología; no se debe presuponer que por parte de la tecnología va a llegar la solución al aprendizaje rápido de los idiomas, tan necesario en el mundo en que vivimos.

Precisamente los que llevamos ya años dedicados a esta profesión, la enseñanza de lenguas modernas, hemos asistido a unas expectativas de la tecnología, que se desvanecieron posteriormente, cuando se suponía que el laboratorio de idiomas iba a proporcionar la práctica oral individual tan indispensable en el aprendizaje.

La situación que el ordenador plantea es diferente de la que supuso el laboratorio de idiomas en la enseñanza de los mismos. El laboratorio es una ayuda tecnológica institucionalizada, entendiéndose por esto el hecho de que se aloja en un centro de enseñanza, no en el domicilio del alumno. Supone una inversión tanto económica como de ubicación, porque hay que dedicarle un local. A la inversión económica inicial hay que añadirle otra de gastos de mantenimiento, que no siempre surge en muchos centros, donde es más difícil conseguir las cantidades constantes pero menores. Si estas cantidades no llegan el deterioro aumenta y disminuye la efectividad del laboratorio. Además no hay material de consumición suficientemente bien pensado, lo que en el mundo informático se llama *software*.

En contrapartida el ordenador no está en la esfera de la enseñanza de los idiomas de manera exclusiva, sino que es un instrumento de finalidad más amplia. Es innecesario señalarlo. El campo de la informática es tan extenso que hoy el mundo no podría funcionar del mismo modo si todos los ordenadores se paralizaran.

Naturalmente que me estoy refiriendo a todo tipo de ordenadores, por lo que se me puede argumentar que esto no es realmente así, ya que lo que de momento se

introduce en CALL (*Computed Assisted Language Learning*) es el microordenador, el ordenador personal. El microordenador existe para un sinfín de usos y prestaciones, a las que se puede añadir el aprendizaje de idiomas. La existencia previa del ordenador y su uso compartido con otras actividades muy necesarias en la vida moderna, en cuanto al *hardware*, son ventajas indudables .

Es conveniente analizar cuidadosamente hasta qué punto el uso del ordenador puede aportar una mejora o un complemento a lo que el profesor y el alumno realizan en clase o a lo que el alumno puede hacer sin el ordenador; en otras palabras, si con el ordenador se pueden realizar actividades que no se han hecho hasta ahora o bien si se pueden realizar actividades ya conocidas pero de modo más efectivo, más cómodo o más barato. Entramos entonces a considerar el *software*.

El ordenador es una herramienta eficaz para el profesor, que puede archivar información, tanto acerca de los alumnos como diferentes tipos de ejercicios o de tests, que sean utilizados con pequeñas variaciones, sin que su alteración suponga inversión de tiempo. Asimismo resulta un instrumento muy adecuado para el diseño de materiales de clase.

Del mismo modo puede llegar a ser una buena ayuda para la clase con el profesor, contando con varios ordenadores para que los alumnos puedan utilizarlos, a una *ratio* mínima de un ordenador por cada tres alumnos.

Todos estos son puntos sobre los que resultaría interesante extenderse. No obstante no me voy a referir a ellos. En esta comunicación voy a limitarme a analizar algunos aspectos, sólo unos pocos por el escaso tiempo del que dispongo, en los que el ordenador ha de resultar útil para el alumno, en tareas a realizar de forma individual y fuera del aula. Por consiguiente se trata de la introducción de una actividad para aquel usuario que pueda disponer de un ordenador, que cada vez resulta ser un grupo más numeroso. como he dicho, me voy a referir al *software*..

De todos es conocido que existen programas de CALL en el mercado, pero en este momento los programas que voy a utilizar no son programas comerciales sino que han sido diseñados por mí. En primer lugar vamos a ver un ejercicio de combinación (*matching*), (Fig. 1 y 2, p. 64), que es un tipo de ejercicio muy común entre los diseñados para el ordenador. Observemos qué aporta el ordenador.

En primer lugar hay que señalar el *feedback* inmediato. Esto es algo que el alumno obtiene en el aula cuando se llevan a cabo ejercicios de este tipo y que diferencia el ejercicio del examen o test. El ejercicio se lleva a cabo en la clase, de forma colectiva, al menos en cuanto a la comprobación de los resultados. Todos sabemos que precisamente por eso o bien el ejercicio se ha hecho con anterioridad o con frecuencia se tiene la certeza de que no todos los alumnos llegan a hacer el esfuerzo de realizar el ejercicio en su totalidad porque al tener diferentes ritmos suele haber o bien alguien más rápido que da la respuesta correcta o algunos más

perezosos que sólo piensan en la respuesta al ser interpelados directamente. Entonces, en el aula, con la participación general, que no asegura la total intervención de los individuos, la corrección se lleva a cabo de forma inmediata, o por el profesor o por los compañeros, con la garantía de la presencia del profesor.

En cambio la realización de este tipo de ejercicios con el ordenador garantiza en primer lugar la posibilidad de seguir el ritmo personal, en el que hay que incluir la elección del tipo de ejercicio por parte del alumno, si hay un banco de ejercicios, y en segundo lugar la comprobación inmediata de su actuación.

De este modo se incorpora al trabajo individual la ventaja de la tutoría que supone el trabajo en clase, con el profesor. La tutoría es proporcionada por el diseño del ejercicio. No es que el profesor sea sustituido por el ordenador, sino que el profesor, que ha diseñado el ejercicio, ha incluido en él su tutoría.

Se puede argumentar que esto también se puede llevar a cabo mediante un libro, con la clave al final. Pero todos sabemos que es difícil llegar a ver paso a paso la respuesta correcta sin ver también la siguiente, lo que estropea la continuación del ejercicio.

A continuación vamos a ver otro tipo de programas para ejercicios, también muy frecuente tanto en la enseñanza sin ordenador como en el uso del ordenador para el aprendizaje de un idioma (Fig. 3, 4 y 5, pp. 65 y 66). Se trata de un ejercicio de respuestas múltiples, un tipo muy utilizado por ser versátil ya que puede ir orientado hacia la práctica estructural o la de vocabulario, y puede tener como objetivo la obtención de la corrección gramatical o bien familiarizar al alumno tipo de lenguaje adecuado, según sea el registro o la función. Tradicionalmente se trata de rellenar huecos con la palabra o palabras adecuadas y para su ejecución en el ordenador tenemos la doble opción de presentar el ejercicio como suele aparecer en los libros, (Fig. 3, p. 65), o de presentarlo con las opciones en el contexto, (Fig. 4, p. 65). Esta segunda posibilidad, que es rechazada por el espacio que ocupa sobre el papel no supone sobrecarga en el ordenador y ofrece la ventaja de poder ver las diversas opciones completas en el contexto.

Además de las ventajas expuestas para este tipo de ejercicios, el ordenador ofrece la posibilidad de presentación aleatoria, *random*, frente a la única posibilidad de presentación lineal, fija, del libro. Explicaré la utilidad. Cuando un alumno, en su intento de repasar o practicar algo recurre a un libro de ejercicios puede recordar algunos de ellos, sobre todo si se dedica a empezar por el principio, que es lo que hace la mayor parte de la gente. En cambio, si el ejercicio del ordenador contiene cincuenta frases se puede diseñar el programa de modo que cada vez que se empiece el ejercicio se haga de forma aleatoria, desordenada, por lo que el alumno tiene menos probabilidades de recordar lo que ya ha hecho.

He mostrado un par de ejemplos de programas de dos tipos de ejercicios que aparecen muy frecuentemente dentro de los programas de CALL. Se ha podido apreciar cómo suponen una mejora con respecto al libro, ya que ofrecen una interacción inmediata con el alumno.

A continuación presento un tipo de ejercicio, una versión, realizada por mí, del programa conocido como *Storyboard* o *Copywrite*. Se trata de la versión más extrema del *cloze*, ya que es un texto totalmente borrado. El texto que hay que recuperar puede o bien ser un resumen de algo que se ha presentado para su lectura previa (mediante soporte impreso) por ejemplo, o de un texto totalmente desconocido cuyo contenido ha de ser imaginado a partir del título. Este caso pertenece a este último supuesto, (Fig. 6 y 7, p. 66 y 67).

El usuario debe recuperar el texto del cual sólo conoce el título y la longitud de las palabras. Puede pedir ayuda, que en primera instancia le indicará la primera letra de la palabra señalada y en segunda instancia le ofrecerá la palabra completa. Como se puede apreciar es imposible realizar este ejercicio con el libro.

Puede decirse que en la actualidad los programas más numerosos son los basados en *cloze*, de diversos tipos o niveles. Existen programas en los que hay unos textos, que el profesor ha podido incluir, pero en los que el alumno elige el ritmo de los huecos, que van desde cada dos palabras a cada doce. Esto permite utilizar la misma colección de textos de diferentes maneras, con lo que se obtienen una multiplicación de ejercicios. En cambio no permite la selección de lo que hay que borrar. Para esto hay otros programas en los que el profesor es quien toma la decisión previa, eliminando lo que cree que debe ser adivinado, y orientando así el nivel de dificultades con las que el alumno se debe enfrentar.

Tanto los ejercicios de elección múltiple, de combinación, (*matching*) o de *cloze* no producen novedad con respecto a lo que se hace en la clase, excepto el del texto totalmente borrado. Se puede decir que es una extensión, una versión perfeccionada de dichos ejercicios. Pero hay que tener en cuenta que CALL no sólo reproduce mejorándolos los ejercicios ya conocidos, sino que puede ofrecer situaciones novedosas para la interacción del individuo. Voy a presentar un ejercicio sencillo, que supone un nivel elemental de conocimientos. Se trata del juego conocido como *snap*, semejante al “burro” que se juega con las cartas, (Fig. 8, p. 67). En la pantalla aparecen dos palabras y hay que decidir si tienen o no la relación objeto del ejercicio, es decir, si son palabras con significados opuestos o si una palabra es la forma masculina y la otra la femenina. Las palabras van cambiando dando lugar a que el usuario apriete el ratón cada vez que considere que las palabras que aparecen forman una pareja, mientras el ordenador va apuntando los aciertos y los errores.

Voy a terminar mostrando un programa de juegos comercial, que está en el mercado pero para personas de habla inglesa y no como un programa de CALL. Sin

embargo este tipo de programas resultan muy interesantes utilizados como práctica del idioma porque no se trata de una situación simulada sino de una situación real, ya que el usuario quiere jugar y para ello debe llegar a comunicarse con el ordenador mediante las diferentes opciones que le ofrece, opciones que producen respuestas de acciones pero también respuestas lingüísticas, que han de ser comprendidas para seguir adelante con el juego.

BIBLIOGRAFÍA:

- Ahmad, Khurshid et al. 1985 *Computers, Language Learning and Language Teaching*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Hardisty, David and Scott Windeatt 1989 *CALL*, Hong Kong: Oxford University Press
- Higgins, John 1988 *Language, Learners and Computers*, Singapore: Longman
- Jones, Christopher and Sue Fortescue 1987 *Using Computers in the Language Classroom* Honk Kong: Longman.
- Leech, Geoffrey and Christopher N. Candlin edit. 1986 *Computers in English language Teaching and Research*, Singapore: Longman

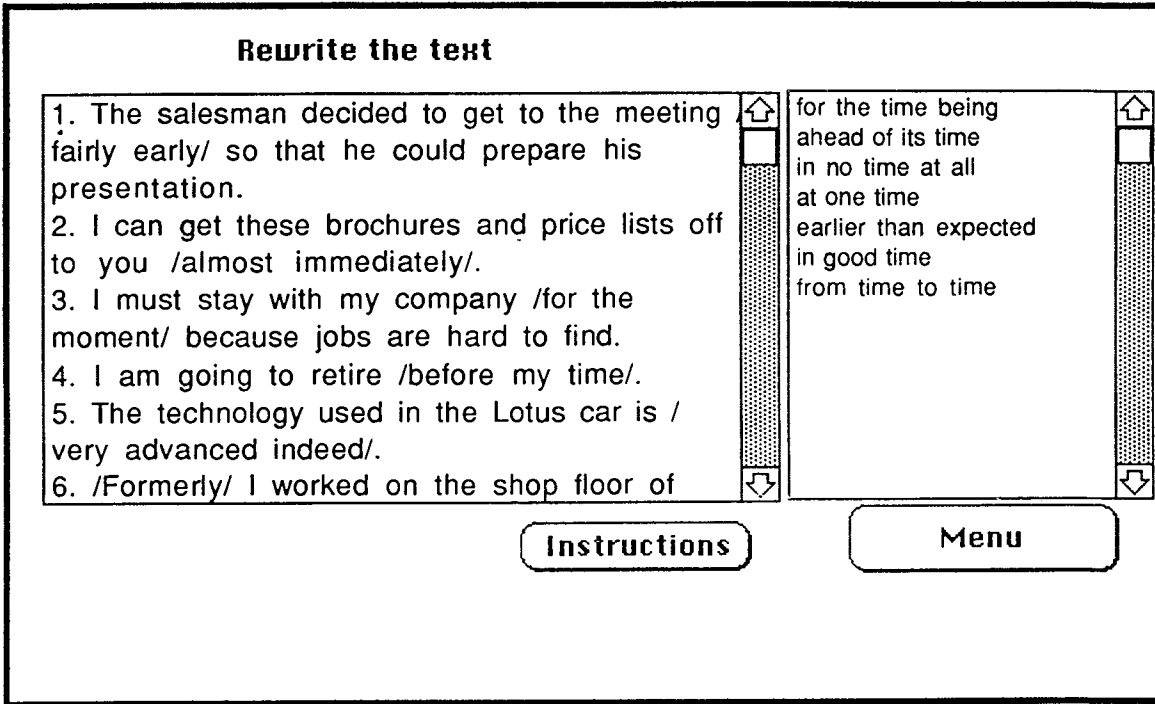


Fig. 1

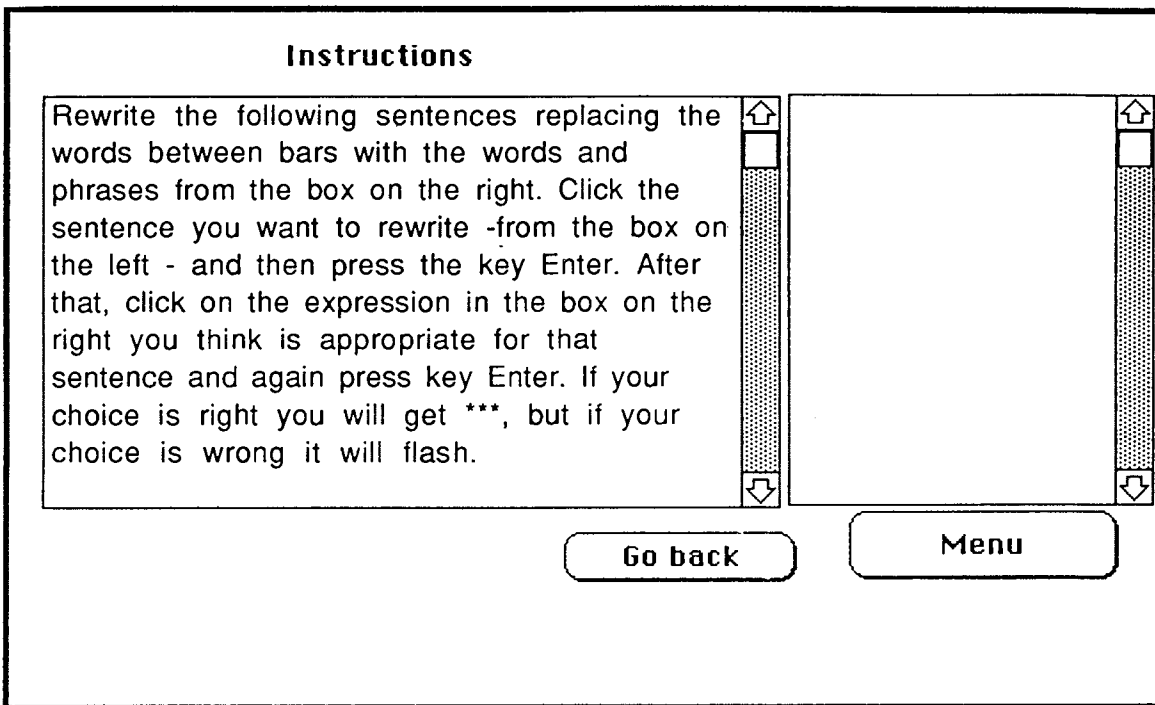


Fig. 2

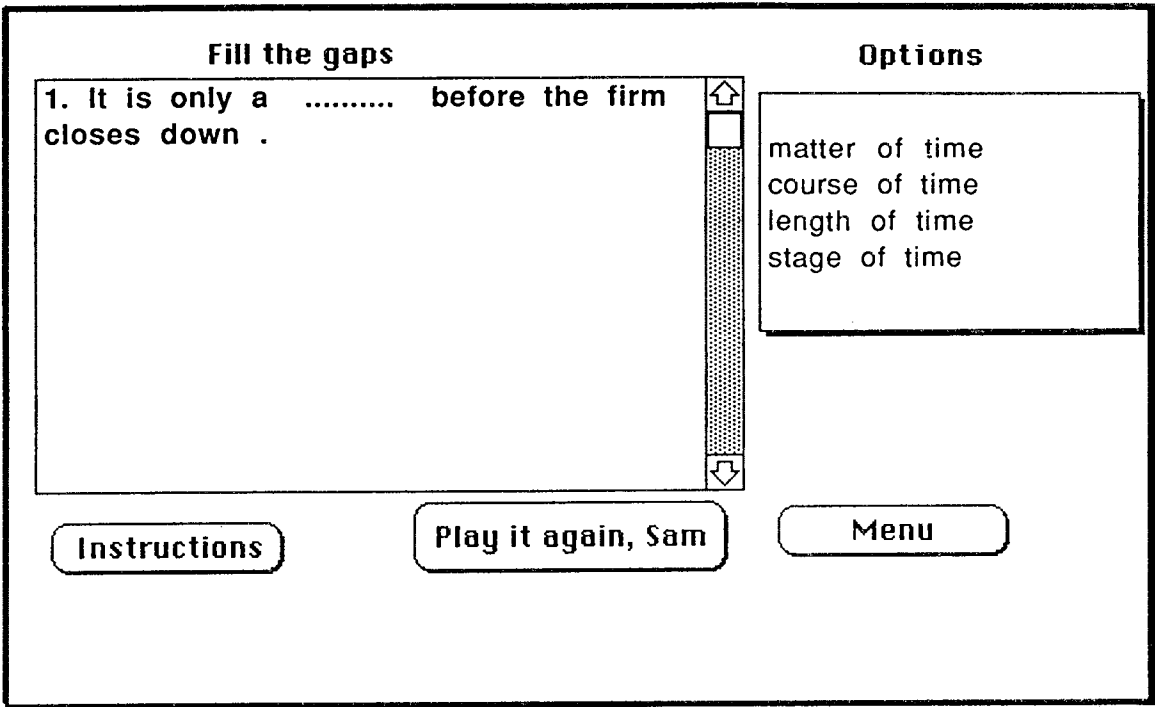


Fig. 3

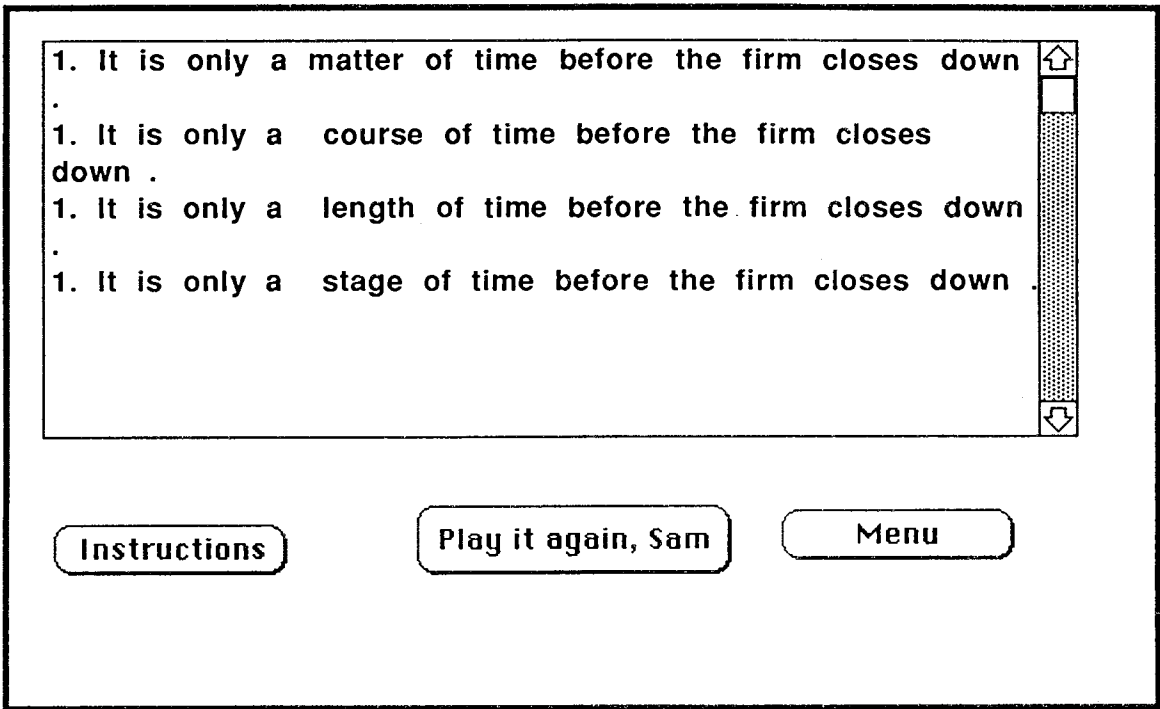


Fig. 4

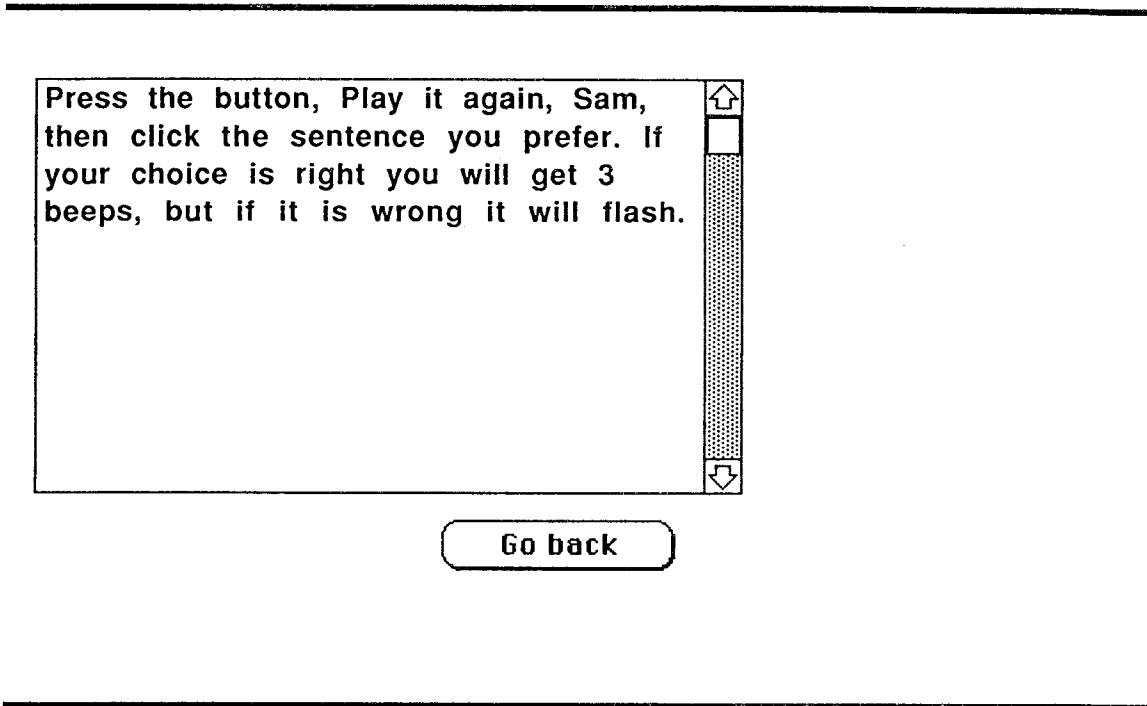


Fig. 5

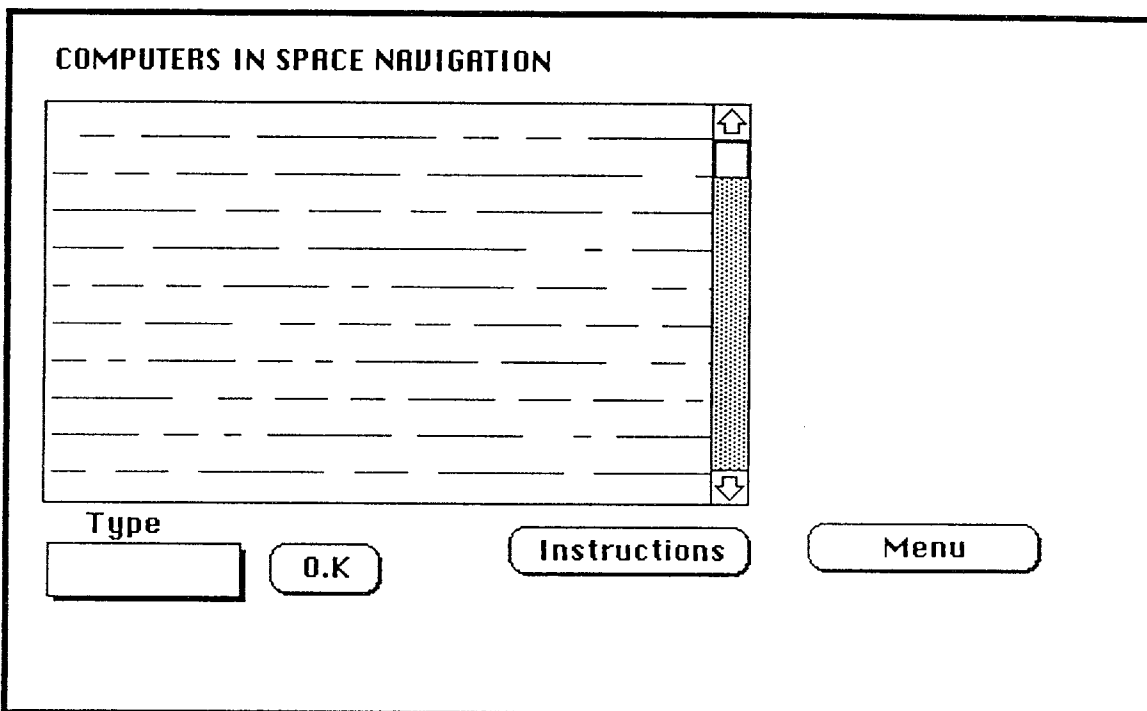


Fig. 6

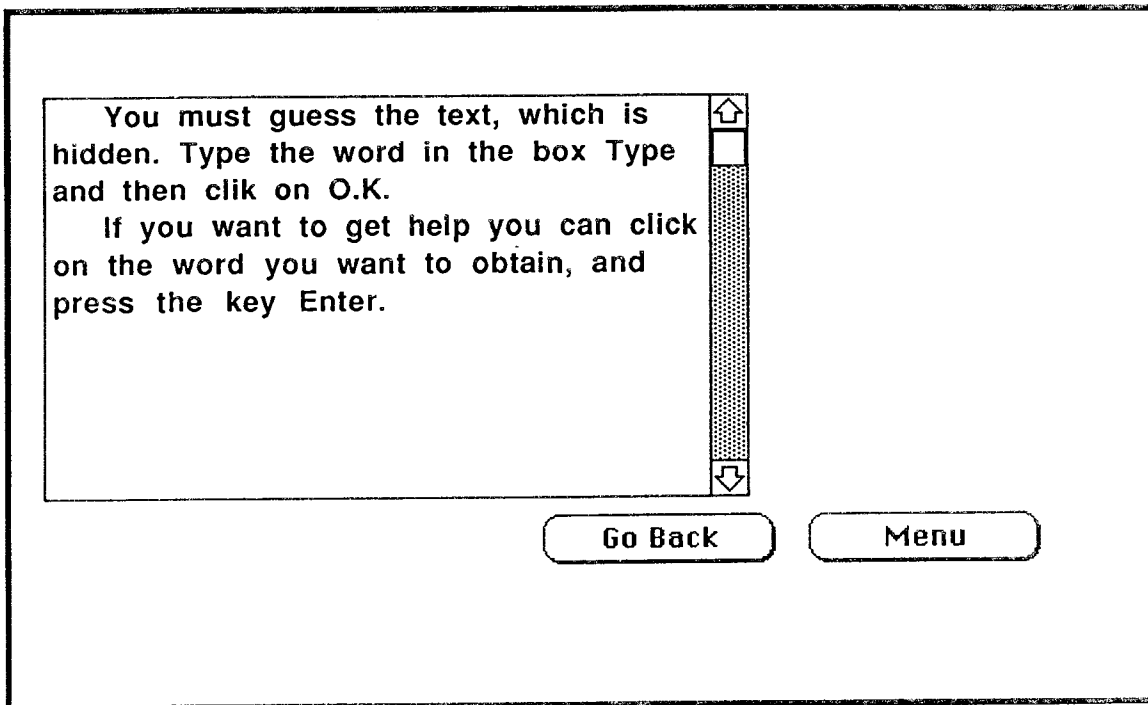


Fig. 7

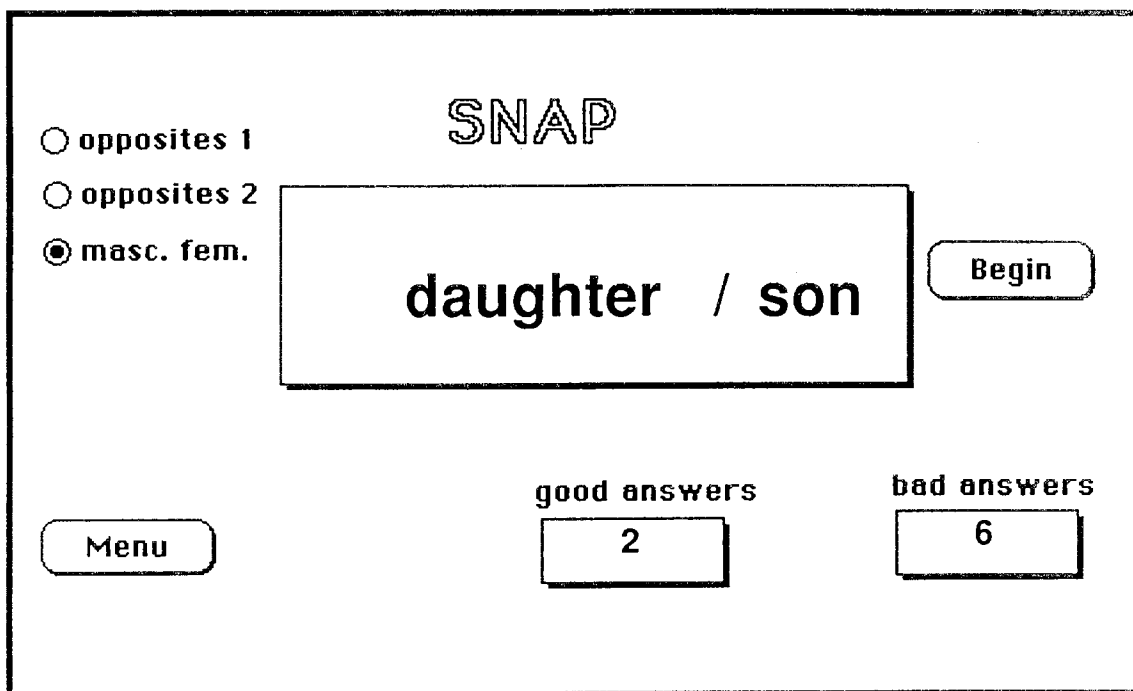


Fig. 8

