

Enseñanza de inglés asistida por ordenador: evaluación de CALL en general y de algunos programas en particular

Miguel Angel Pérez Abad
I. B. 'Alhambra', Granada

«-Hijo mío, ¿a quién quieres más, a tu padre o a tu madre?»
«-¡A mis video-juegos!»

(Luis Carandell, A3 Radio, Tertulia, 2/12/1991)

I. INTRODUCCION

En un informe titulado «Equipamiento y Utilización de Medios Audiovisuales. Encuesta a Profesores» publicado en la *Revista de Educación* (1988), entre profusión de estadísticas, se hacen una serie de observaciones que merecen una reflexión. Así, por ejemplo:

«Resulta frecuente el caso de los que opinan que el ordenador tiene una gran utilidad didáctica en general, pero no saben de qué forma podría usarse en su asignatura.»

O esta otra, puesta en boca de uno de los profesores encuestados:

«Desconozco qué se puede hacer. Sería fantástico si alguien nos dijera sus ventajas. Sospecho que es maravilloso.»

Para concluir afirmando:

«En este caso, como en el del video, aparecen dos problemas importantes: el elevado coste de la dotación de aparatos y el de la adecuada formación de los profesores. Una buena manera de empezar a introducir la informática en la enseñanza podría ser a través de los paquetes integrados de propósito general, además del software específico que se vaya produciendo.»

Parece, por tanto, rondar en el subconsciente colectivo del profesorado la idea de que introducir el ordenador en el aula puede ser cuando menos atractiva, si bien existe el típico temor ante la aplicación de una nueva tecnología a la situación didáctica, lo cual se transforma en una actitud generalizada de rechazo ante ello, si bien cada vez menor, afortunadamente (M. J. Kenning et alii 1983; J. Higgins 1985). Este tipo de reticencias ya han ocurrido otras veces; basta con recordar los primeros laboratorios de idiomas o, más recientemente, el video. Curiosamente, vencida la inercia inmovilista, sigue una euforia descontrolada hacia el uso y abuso de los medios audiovisuales, cual si se tratase de la panacea universal para la enseñanza. Con este artículo, nosotros pretendemos poner las cosas en su justo sitio, y contribuir al mejor conocimiento de lo que puede dar de sí el uso de la informática aplicada a casos y asignaturas concretos en el aula, en nuestro caso, la de inglés.

No estaría de más, en este punto, hacer una breve referencia a las ventajas e inconvenientes del uso del ordenador en la clase de inglés (CALL: 'Computer Assisted

Language Learning'), siguiendo para ello a Khurshid Ahmad et alii 1985. Así, entre las ventajas, podemos citar:

- a) Enseñanza interactiva.
- b) No existe cansancio por parte del ordenador.
- c) No existe posibilidad de error en su manejo de los datos.
- d) Es absolutamente imparcial.
- e) Es flexible en muchos sentidos.
- f) Individualiza realmente la enseñanza.
- g) La velocidad de aprendizaje se adecúa a cada alumno.
- h) Su versatilidad es enorme.
- i) Provee 'feedback' inmediato.
- j) Los ejercicios, al contrario que los libros de texto, pueden ser modificados fácilmente.
- k) Ahorra tiempo y cansancio al profesor, en especial en los 'drills' y ejercicios de mera repetición, para los que está especialmente indicado.
- l) Posibilita 'self-access' al alumno.
- m) Capta más y mejor la atención del alumno que el profesor.
- n) Introduce el elemento lúdico en el aula.

Indudablemente, también hay desventajas:

- a) Problema de dotaciones, por su alto costo.
- b) Resistencia a su uso generalizado por los profesores.
- c) Falta de formación específica de éstos.
- d) Escasez de material ('software').
- e) Su mayor uso pertenece al campo de la repetición y simulación.
- f) Desarrollo de material para clase específico: es muy difícil que el profesor sepa programarlo, si bien los 'Authoring Packages' ayudan algo a solucionar este problema.
- g) Incapacidad en la actualidad para manejar 'speech inputs', si bien se vislumbra que en un futuro ciertamente próximo ello será un hecho (M. Ott et alii 1988).

Es obvio, por otra parte, que CALL está naciendo todavía, y que gran parte de su potencial aún no ha sido desarrollado (Leech y Candlin 1986; J. M. Muñoz y M. Vella 1988). En este sentido, pretendemos con nuestro artículo ayudar en la medida de nuestras posibilidades a que ese alumbramiento sea una realidad satisfactoria para el mundo de la enseñanza, y que la comunidad educativa saque provecho de lo que ofrece este mundo fascinante.

Una vez enfocado el tema con esta breve introducción, relatamos a continuación lo que ha sido nuestra experiencia en el uso de CALL en el I.B. ALHAMBRA de Granada, durante el primer trimestre del curso 1991-1992, y con la que hemos intentado dar respuesta a una doble interrogante:

- a) Evaluación de CALL en general.
- b) Evaluación de algunos programas disponibles en el mercado.

II. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA DIDÁCTICA

El experimento se llevó a cabo en el lugar y fechas antes indicadas, y con dos grupos de 3º de BUP y otros dos grupos de COU. En total participaron 134 alumnos. Cada grupo se dividió en dos de aproximadamente 20 alumnos, por necesidades de espacio y exigencias del 'hardware', de manera que cada grupo de tres disponían de un ordenador, siendo éste el número máximo de alumnos por máquina aconsejable. El trabajo se desarrolló a lo largo de 10 sesiones de una hora cada una. Al final de cada sesión, se les pasaba una hoja con una encuesta para la recogida de datos que aquí ofrecemos.

El 'hardware' disponible no es exactamente el ideal, pero está en uso razonable y, dentro de sus tremendas limitaciones, ofrece posibilidades, y en todo caso sirvieron a nuestros fines. Contamos con 7 ordenadores PC, sin disco duro, con memoria 512 K y doble disketera de 5.25". Dos de ellos son en color, y los 5 restantes monocromos.

La primera sesión consistió en una toma de contacto previa con el ordenador, a fin de que aprendieran básicamente su manejo. Para ello se eligió un programa sencillo de usar y fácil de entender, como es 'Hyde Park Walk'. Las sesiones que siguieron son la base de los datos que a continuación detallamos, referentes a dos grandes apartados: CALL en general y Programas específicos en particular.

III. EVALUACIÓN DE CALL EN GENERAL

Ante todo, conviene señalar que la experiencia fue recibida con gran entusiasmo e ilusión por parte de los alumnos, y la mayoría de ellos aseguraba que era la primera vez que se ponían delante de un ordenador, lo cual, en la época en que vivimos, no deja de ser preocupante. A poco de empezar, se pudo observar el alto poder motivador que ejerce el ordenador sobre los alumnos: en cada pequeño grupo todo era excitación y nerviosismo, continuas 'negociaciones' sobre decisiones a tomar, un mar de interacciones entre ellos y con el ordenador. Incluso aquellos que en clase se aburren y están continuamente distraídos se transforman ante la máquina, hasta tal punto que algunos se convertían en líderes de su grupo. No es extraño que la estadística global que ofrecemos en la figura 1, relativa a MOTIVACION arroje un nº de 132 concentrados y solamente 2 aburridos durante su trabajo con el ordenador.

Interesaba, lógicamente, medir también en lo posible el grado de participación dentro de cada grupo. Un número global de 129 asegura que participó activamente, mientras que 5 no lo hicieron (figura 2, PARTICIPACION). Curiosamente, en alguna ocasión se colocó a un solo alumno ante el ordenador, y confesaba que sentía cierta angustia al no tener a algún compañero con quien consultar las decisiones y encontrarse, por así decirlo, 'solo ante el peligro'. Parece, por tanto, aconsejable situar a un máximo de tres alumnos por ordenador, a pesar de disponer de un solo teclado, lo que hace inevitable que alguien ejecute las decisiones que entre todos toman.

Siendo la primera vez en su vida que muchos de ellos se sentaban ante un ordenador, también se les hizo en las encuestas de final de sesión una pregunta relativa al tema de la DIFICULTAD de uso del 'hardware' (figura 3): 126 no tuvieron especiales problemas con el uso del teclado, etc., mientras que 8 confesaron que sí, sobre todo en las primeras sesiones de trabajo.

Finalmente, se les consultó su ACTITUD durante las sesiones, mientras trabajaban con el ordenador. Igualmente, los resultados pueden considerarse satisfactorios y gratificantes: 89 se mostraban relajados y atentos; 21, atentos, pero con tensión; 6, distraídos; otros 6, aburridos; 5, agobiados; y, finalmente, 7 confesaron otras actitudes, tales como 'intrigados', 'divertidos', etc. Todo ello queda reflejado en la figura 4.

A la luz de las estadísticas citadas (globales y referidas a la media de todas las sesiones de trabajo con el ordenador), sin duda estas experiencias rompen la posible monotonía del ritmo diario de clase, motivan altamente al alumno, ayudan enormemente a crear la atmósfera adecuada para el aprendizaje (D. M. Morrison 1984), y fomentan su participación interactiva en las tareas didácticas, todo lo cual hace que la introducción de CALL en el aula sea una actividad sumamente atractiva y aconsejable.

IV. EVALUACION ESPECIFICA DE ALGUNOS PROGRAMAS

Los programas evaluados son:

- * 'Gapmaster', de Wida Software Ltd.
- * 'My English Partner', de Idealogic (Ed. S.M.).

Al primero de los citados se le dedicaron tres sesiones; al segundo, las seis restantes. Para su evaluación, nos detuvimos especialmente en su claridad de instrucciones, diseño y presentación, defectos, temporización, planteamiento y aprendizaje, todo a juicio de los alumnos lógicamente. Lo que sigue es el resultado recogido de las encuestas.

A) *Gapmaster*

Como indica su nombre, es un programa basado en un sistema de 'gap-filling'. Seleccionamos una sola historieta, la denominada *Lost in a book*.

1.- Claridad en las Instrucciones (Fig. 5): quizá porque están en inglés, se aprecia una mayor dificultad en su seguimiento por los alumnos; algunas de ellas eran algo complejas y necesitaban varias ayudas del profesor, especialmente en lo referente a las teclas de funciones (F2 y F4).

2.- Diseño y presentación (Fig. 6): relacionado con los defectos que se comentan en el número siguiente, lo que más echaban de menos era el 'exceso de letra' en la pantalla, aunque un alto porcentaje admitía que el programa es, cuando menos, bueno.

3.- Defectos (Fig. 7): siendo un programa de las características antes mencionadas, resulta probablemente algo serio y monótono para 'teenagers', y a ello se referían las críticas que de él hicieron: falta de gráficos, sonido y otros recursos que lo hagan más atractivo.

4.- Tiempo (Fig. 8): es importante planificar una sesión de trabajo de manera que se pueda completar dentro de la hora de clase; de otro modo se genera un sentimiento de frustración que conviene evitar. En este sentido, se aprecia en la estadística correspondiente que el tiempo mínimo utilizado fue de 20 minutos, por aproximadamente 50 minutos los grupos más lentos.

5.- Planteamiento (Fig. 9): prácticamente el 95 % de los alumnos consideraron el programa como interesante y dentro de sus posibilidades en cuanto a nivel de Inglés.

6.- Aprendizaje (Fig. 10): por sus características, es lógico que aparezca en primer lugar el aprendizaje de vocabulario, seguido de expresiones nuevas y detección y eliminación de errores. El hecho de que en las sesiones cada alumno tuviera a mano su diccionario facilitó seguramente este tipo de resultado.

B) *My English Partner*

Dentro del programa, se practicaron las opciones 'Léxicos' y 'Texto', con este resultado:

1.- Claridad de instrucciones (Fig. 5): se aprecia una mayor facilidad en el seguimiento del programa, seguramente debido al hecho de que las instrucciones están en español, lo cual personalmente no creemos aconsejable, ya que se impide así una mayor exposición al idioma que tratamos de enseñar.

2.- Diseño y presentación (Fig. 6): en principio contó con enorme aceptación, por los gráficos; ello hace que la estadística en este sentido sea más favorable que en el otro programa.

3.- Defectos (Fig. 7): al contar con gráficos, es más atractivo que *Gapmaster*, si bien a la larga les resultaba algo monótono, una vez aprendido su manejo. Por otra parte, se quejaban de la exagerada precisión requerida para colocar la palabra junto al dibujo.

4.- Tiempo (Fig. 8): dado que cada una de las opciones señaladas está muy fraccionada («Buscar palabra», «Buscar Dibujo» y «Ordenar Frase» en 'Léxico'; «Completar Palabra», «Completar Frase», «Corregir Ortografía» y «Comprensión de Textos» en 'Textos'), ello hace posible que los tiempos de ejecución de cada una sea mínima y muy adecuada a la duración de la clase. *

5.- Planteamiento (Fig. 9): parece ser que les resultaba bastante más interesante que el de *Gapmaster*, influidos, sin duda, por la profusión de gráficos.

6.- Aprendizaje (Fig. 10): indudablemente, una de las potencialidades de CALL es el aprendizaje y refuerzo de vocabulario y expresiones, y ello queda de nuevo patente en los resultados que se presentan en este apartado.

Finalmente, tan sólo señalar que una de las quejas más frecuentes era la mala calidad del 'hardware' de que disponíamos: ausencia de color, velocidad exasperadamente lenta, etc. Pero esto es ya 'another kettle of fish'...

V. CONCLUSIONES Y PROPUESTAS

En nuestra modesta opinión, estamos convencidos de que los que estamos embarcados en esta ardua y maravillosa tarea que es la enseñanza debemos no dudar en

utilizar todos los medios a nuestro alcance para ofrecer al alumno toda la gama de posibilidades que las nuevas tecnologías brindan en este campo, introducirlas sin temor en las aulas, e iniciar un proceso de evaluación objetiva de las mismas. Ninguno de nosotros cuestionamos el gran impulso que experimentó la enseñanza del inglés a raíz del uso del laboratorio de idiomas y del vídeo en su momento, y la enorme efectividad de los mismos. Hoy día le ha llegado el turno a CALL, a la aplicación del ordenador a la enseñanza. Quienes piensen que hemos dado con la piedra filosofal definitiva se equivocan de nuevo: CALL aporta una ayuda más, eso sí, difícilmente valorable en su justa medida, a las diferentes estrategias pedagógicas, y sería un grave error no aprovechar su indiscutible potencial. Desde aquí queremos animar a nuestros compañeros a olvidar sus posibles miedos ante la máquina, y a intentar sacar partido de esta nueva técnica que ya está al alcance de todos.

Por otro lado, no conviene olvidar la situación didáctica en el aula, en donde cada día nos encerramos con grupos de adolescentes a los que se hace cada vez más difícil motivar y captar su atención. En este sentido, CALL, al posibilitar su participación e interacción, se muestra como tremendamente válido. Las estadísticas que presentamos en este trabajo así lo corroboran ampliamente y pensamos que ésta es una línea a seguir, dosificando el trabajo, y sin esperar milagros.

Las dificultades con que se encuentra el uso intensivo de CALL también se van allanando. Resulta ya frecuente el que en cada centro público exista un Aula de Informática que, si bien raramente cuenta con la dotación de aparatos ideal por obvias razones presupuestarias, posibilita la práctica del aprendizaje con CALL. En cuanto a la escasez de 'software', es otro tema que paulatinamente se va soslayando. Actualmente hay en el mercado más de una treintena de programas cuando menos aceptables, aunque hay que decir que pocos de ellos se adaptan a nuestras necesidades particulares, y es esa la razón básica que nos ha impulsado al desarrollo de una serie de programas dedicados exclusivamente a la enseñanza del Inglés en nuestras aulas, con las peculiaridades que las caracterizan y el alumnado que tenemos, programas que esperamos poner en el mercado un futuro inmediato. En este sentido, queremos ofrecer desde aquí también nuestro apoyo, ayuda e información a todos los colegas que estén interesados en el desarrollo y aplicación de CALL en nuestras aulas de inglés.

Finalmente, tan sólo nos resta recalcar que nuestra experiencia con CALL ha sido francamente positiva y gratificante, tanto para los alumnos como para el profesor. Con toda seguridad seguiremos en esta línea, y ojalá que esta pequeña contribución al uso y evaluación de CALL sirva para animar a todos aquellos colegas nuestros que están por hacer más agradable y ameno el aprendizaje del inglés, y, en suma, por aumentar la calidad de nuestra enseñanza a no tener reparos en el uso de las nuevas tecnologías que el progreso pone a nuestro alcance.

PARTICIPACION

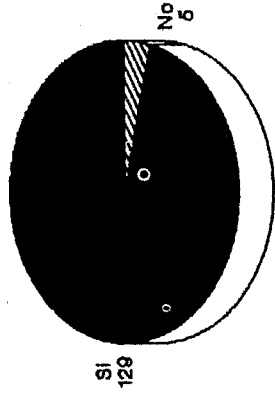


Figura 2.-

ACTITUD

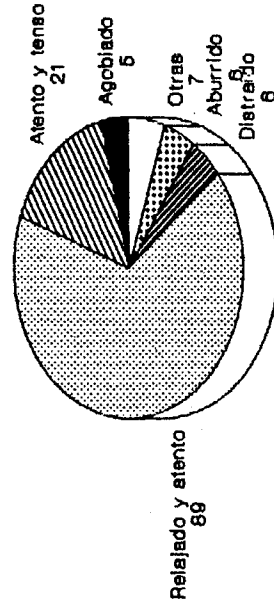


Figura 4.-

MOTIVACION

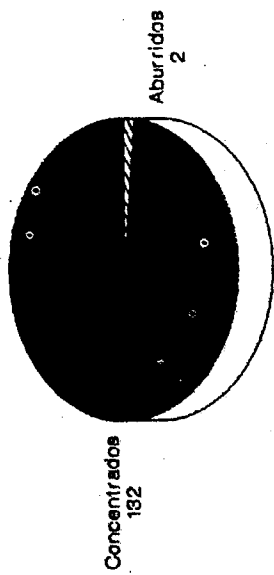


Figura 1.-

DIFICULTAD HARDWARE

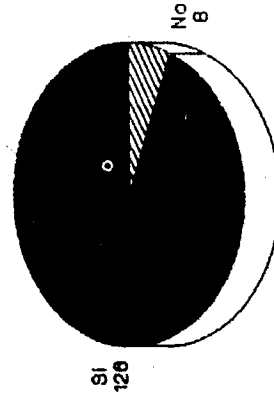


Figura 3.-

CLARIDAD INSTRUCCIONES

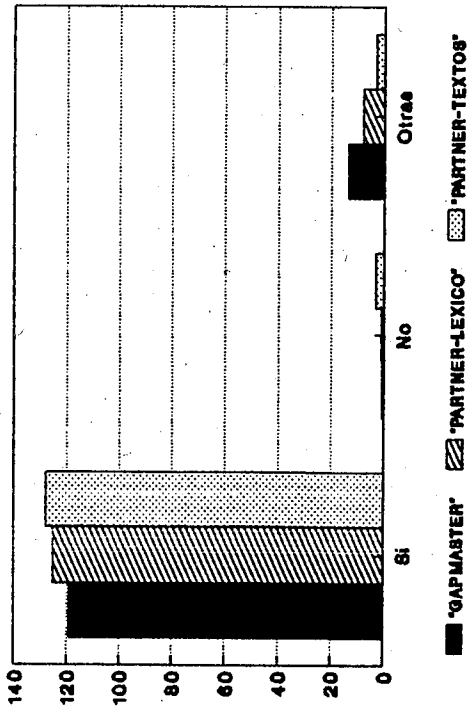


Figura 6.-

DISEÑO Y PRESENTACION

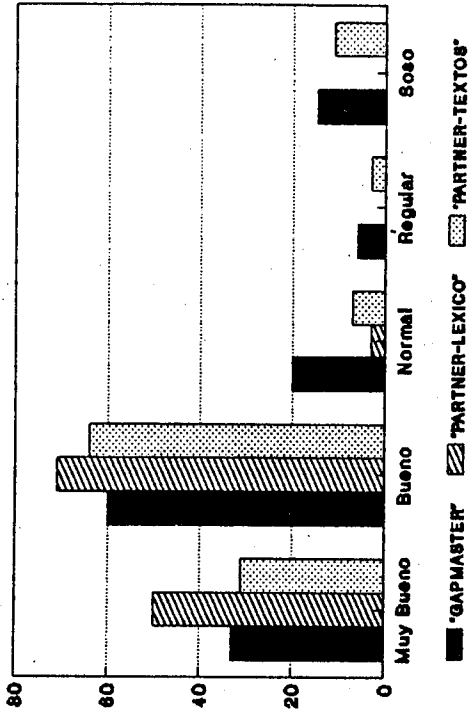


Figura 6.-

DEFECTOS PROGRAMAS

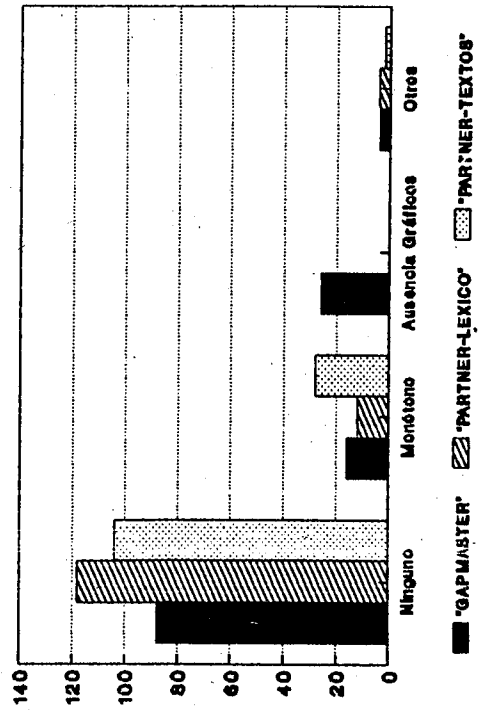


Figura 7.-

TIEMPO (En Minutos)

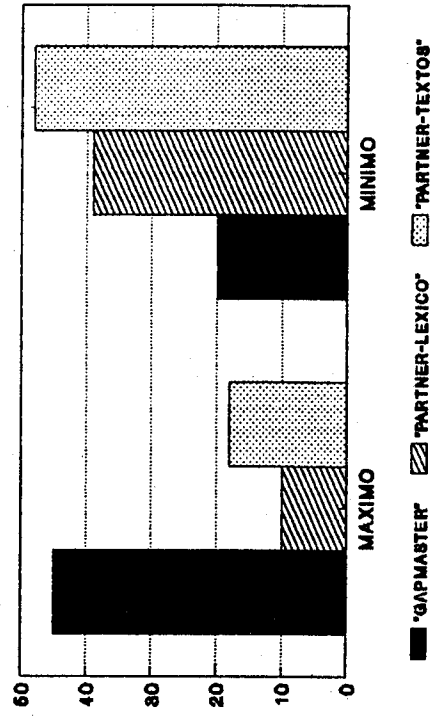


Figura 8.-

PLANTEAMIENTO PROGRAMAS (Elección Múltiple)

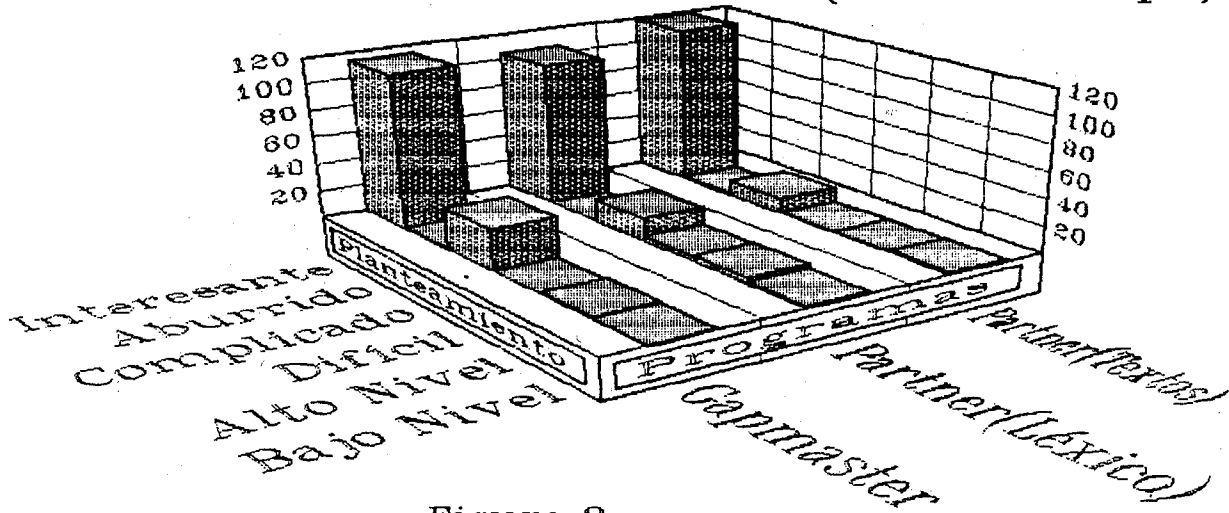


Figura 9.-

APRENDIZAJE (Elección Múltiple)

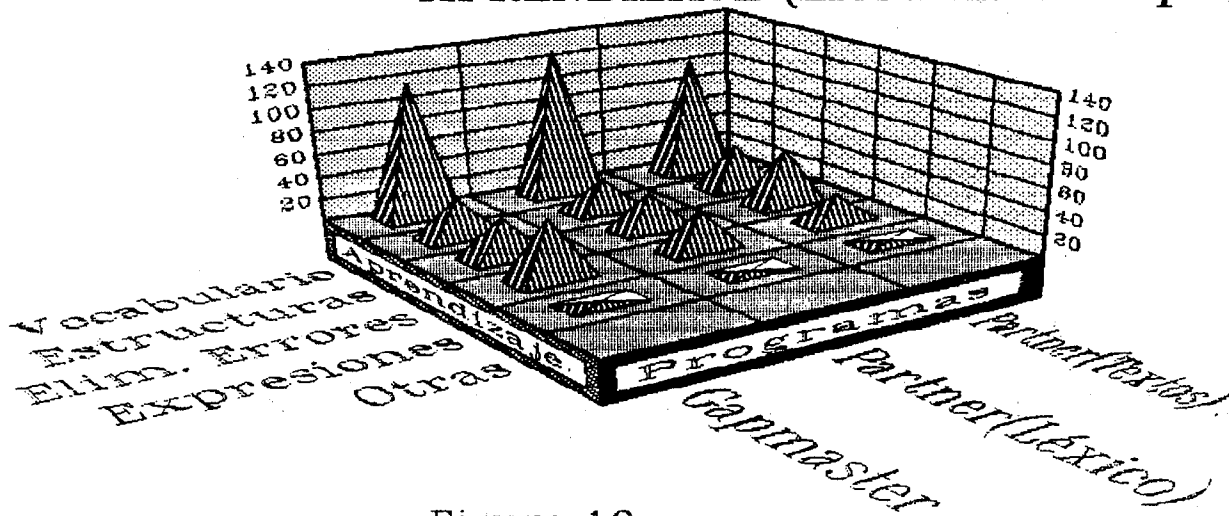


Figura 10.-

VI. ANEXO: Tipos de Encuestas Aplicadas.-

Se aplicaron tres tipos de encuestas, que a continuación transcribimos:

A) 'Teacher'

Fecha: Asistentes:

Grupo: Programa Utilizado:

Sesión n^o: Tiempo:

Situación y entorno físico: n^o por ordenador, grupos, etc.

Ayudas del profesor requeridas y tipo:

Observaciones: actitud, movimiento, atención, ritmo, uso diccionario, etc.

Cualquier otro tipo de incidencias dignas de notar:

B) 'Student'

Name:

Group:

Date:

1.- ¿Te has sentido en la sesión de hoy cómodo, a gusto, trabajando con el ordenador, o no has estado concentrado? En este último caso, ¿puedes citar alguna causa?

2.- a) ¿Has participado en el manejo y seguimiento del programa en tu grupo de trabajo?

b) ¿Has tenido dificultades en el manejo del ordenador o del programa? En caso afirmativo, ¿cuáles?

3.- ¿Cuál ha sido tu actitud en la sesión de hoy?:

* Agobiado

* Atento, pero tenso

* Relajado, pero atento

* Distráido

* Aburrido

* Otras

C) 'Programs'

Name:

Group:

Date:

1.- En tu opinión, ¿cómo ha sido el programa con el que has trabajado hoy?:

* Interesante

* Aburrido

- * Complicado
- * Difícil
- * Demasiado alto de nivel
- * Demasiado bajo de nivel

2.- ¿Te ha resultado difícil seguir las instrucciones de manejo? En caso afirmativo, cita tales dificultades.

3.- ¿Que te han parecido el diseño y presentación?

4.- ¿Qué has aprendido en esta sesión?:

- * Vocabulario
- * Estructuras gramaticales
- * Detección y eliminación de errores
- * Expresiones nuevas
- * Otros

5.- ¿Qué no te ha gustado del programa? ¿Por qué?

6.- Otras observaciones que quieras señalar:

Referencias bibliográficas y de 'software'

Revista de Educación (1988), nº 286, pp 371-392. Informe coordinado por J. C. Robles Ramírez. Servicio de Investigación del CIDE

Ahmad, Khurshid, et alii (1985) *Computers, Language Learning and Language Teaching*, Cambridge: University Press

Muñoz, J. M. y M. Vella (1988) «Proyecto de un sistema de lectura asistida por ordenador», *Actas del VI Congreso Nacional de Lingüística Aplicada*, AESLA, Santander 13/16 Abril 1988

Leech, G. & C. Candlin (eds.) (1986) *Computers in English Language Teaching and Research*, Londres: Longman

Kenning, M. J. & M. M. Kenning (1983) *An Introduction to Computer Assisted Language Teaching*, Oxford: University Press

Ott, M. & D. Ratti (1988) «El ordenador como instrumento para enseñar y aprender lenguas», *Actas del VI Congreso Nacional de Lingüística Aplicada*, AESLA, Santander 13/16 Abril 1988

Higgins, J. (1985) «Can Computers Teach?», *English Forum XXIII*, 3, July 1985

Morrison, D. M. (1984) «Gapper: a microcomputer-based learning game», *System* 12/2, 1984

Jones, C. et alii (1988) *Gapmaster*, Wida Software Ltd.

Franzi, B. et alii () *Hyde Park Walk*

Robles, J. L. et alii (1988) *My English Partner*, Idealogic, Edit. S. M.