



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 42 – MAYO DE 2011

“COMPUTERS AND LANGUAGE TEACHING.COMPUTER-ASSISTED LANGUAGE LEARNING”

AUTHOR ANTONIA GARCÍA LARA
TOPIC INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES (ICTs)
STAGE ESO

Summary

A computer is nothing more than a tool, an aid, to be used or not, as the teacher thinks fit. Like other machines, without the human input and control they are useless. However, used properly they can be very effective indeed, enabling the individual to carry out tasks inconceivable by other means. Computers are different from language laboratories. Not only do they involve primarily the written language, they are much more versatile, their impact on language teaching and language learning is very different.

Key Words

Computer, methodology, aid, hardware, software, tutor, advantages, limitations, applications, approaches.

1. THE COMPUTER AS AN EDUCATIONAL AID

1.1. Advantages

Over the years more and more technical inventions have taken their place among the educational aids to make the teaching more effective. What distinguishes the computer from other pieces of equipment is its interactive capability, its ability to interact with the students.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 42 – MAYO DE 2011

The computer gives individual attention to the learner at the console and replied to him. It acts as a tutor, assessing the learner's reply, recording it, pointing out mistakes, giving explanations. It guides the learner towards the correct answer, and generally adapts the material to his performance. This flexibility, which can include allowing the learner to choose between several modes of presentation, is something impossible to achieve with written handouts and worksheets; it would require huge "scrambled books".

Nor would the learner get the instant feedback so beneficial to the learning process which the computer provides. Thus the computer promotes the acquisition of knowledge, develops the learner's critical faculties, demands active participation, and encourages vigilance.

Nevertheless, acting as a tutor is only one of the computer's possible roles. It has advantages over normal classwork: it offers privacy, which relieves learners from the fear of been ridiculed for their mistakes by their classmates; it allows learners to work at their own pace. This is valuable for slow learners that need to catch up with the rest of the class and for the better pupils who finish early and need extra materials. The computer will go over the same points for as long as is necessary.

Learner's reactions to computers in education appear to be generally very favorable. Part of this fascination is due to the appeal of the visual effects afforded by modern microcomputer system. Many of these techniques can be adapted to language teaching applications: movement of words, syllables, or characters around the screen, and simple graphical illustration of key lexical items are two of the most obvious examples in an area likely to become of great importance. As a result, computers frequently have a beneficial effect on learner motivation.

To teachers the computers offers the opportunity to make better use of their time and expertise. It allows them to spend more time on preparation and on activities such as discussion, simulation, or project work. It gives teacher access to information on their pupils' progress, which not only helps them to assess individual learners, but also enables them to evaluate the materials and methods they have been using. However, the computer is not only a tool for automating educational practices. It also represents both an opportunity and a tool for investigating the very practices which are being automated. This is in fact where its real significance lies.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 42 – MAYO DE 2011

1.2. Limitations

However, computers are not equally suited to all the activities that go on in the classroom. They operate in a predetermined fashion and cannot cope with the unexpected. It is more tiring to read from a screen than from a printed text: and, for teachers who develop their own material, the time spent on programming and typing in the lessons can be quite lengthy. So, the computer has enormous potential as an educational aid, but in many respects it cannot compete with the teacher. Computer and teacher should not be seen as rivals, but as complements to each other.

2. COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION IN LANGUAGE TEACHING

2.1. Computers and language teaching

The kind of exercise which lends itself best to computerization is one in which there is only a small set of acceptable answers to each question and in which it is fairly easy to predict where the learner may go wrong. The kind of exercise least capable of being computerized is one in which the pupil has a relatively free hand (essays or creative writings). Most textbooks contain instances of both of these extreme kinds as well as a number of in-between varieties. Nor is there any incompatibility between the use of computers and the present emphasis on communication and oral practice, provided that computers are used advisedly. In practice, the place of the computer in language courses will be decided largely by what equipment is available. The teacher will generally be restricted to using the computer as an animated blackboard for presenting information to the whole class.

2.2. Traditional applications

What matters in an exercise from a programming point of view is the extent to which the learners' responses can be anticipated. Other aspects can make the exercise more or less difficult to computerize but are very much secondary. There are many possible combinations. The points treated may be primarily morphological, syntactic; they may call upon integrative skills or they may relate to background knowledge. They may be the sort of thing you find in a beginner's course or the kind of point reserved for advanced learners. The exercise may involve any of a large number of operations: substitution, transformation, etc. The numbers of attempts the pupil is allowed, the amount of feedback he gets, the presence or absence of back-up material are further variables. In addition, a time element may be incorporated, for example to impose time limits.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 42 – MAYO DE 2011

3. THE CHOICES FACING THE TEACHER

3.1. Hardware

The selection of hardware (the bits of machinery such as the visual display unit, the disk or tape units which make up the computer itself) as opposed to the software (the programs which the computer obeys) is unlikely to present the language teacher with many problems, since in the majority of cases there will be no alternative but to use whatever is available in the school. Computers can be divided into three broad categories: Mainframe, Mini and Microcomputers. Mainframe computer systems are to be found in the computer centers of institutions such as universities, government research establishments, etc.

Minicomputer systems are to be found in smaller educational establishments. Microcomputer systems are to be found in offices, shops and even at home. Schools will not normally be able to afford their own mainframe computer, but it may be possible to install terminals linked to a mainframe situated in another institution. One of the main drawbacks of this kind of arrangement is that one finds oneself without any computing facilities when the central computer goes down. This is one reason why one might prefer to have several micros.

3.2. Software

You can either buy software or write it yourself. Bought software is very handy, but it may not be entirely to your liking. On the other hand, writing your own software can be a time-consuming process. So, in practice you will probably want to combine the two.

- **Ready-made packages**

The quality of the packages will vary. The main problem with language packages at the time of writing is their scarcity. Between them, commercial suppliers offer only a handful of foreign language programs: CPE, for instance, has three out of a total library of over 300 programs.

- **Writing you own**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 42 – MAYO DE 2011

There are several options open to language teachers who want to write their own software. They may use one of the special packages which enable teachers to write computerized lessons without actually getting involved in any programming. It is also possible to employ a professional programmer to write the software.

- **Authoring systems and teachers' kits**

Authoring systems and teachers' kits are programs which allow the teacher to insert his own data, and they represent the easiest means of creating computerized exercises. The teacher simply answers the computer's questions.

4. COMPUTER-ASSISTED LANGUAGE LEARNING

Computer-Assisted Language Learning (CALL) may be defined as 'the search for and study of applications of the computer in Language Teaching and Learning'. CALL has been made possible by the invention and development of the computer. As a result, its nature is a reflection of the level of development of the technology. For educators, the rapid and continuing introduction of new technologies into education has outpaced the ability of teachers and developers to evaluate it properly. CALL activity show that there are a multitude of approaches:

- **Top-down approaches:** centered upon a theory of language or language learning, or a curriculum specification.
- **Bottom up approaches:** might develop CALL materials by using the computer to address a particular classroom problem.
- **Including other points of departures:** a learning strategy, a macroskill, computer conferencing, or an exploration of aspects of the technology itself.

4.1. CALL in its educational context

CALL is nothing new. We have always had educational technology of more or less sophistication. The original educational technology is the reader's voice. The first quantum leap came with a revolutionary technology for preserving the teacher's voice in writing. Then came ways of breaking down the barrier set up by the classroom walls between education and the world outside: tape recorders and language laboratories for sound and a sophisticated



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 42 – MAYO DE 2011

range of graphic devices from felt and magnet boards to OHTs, film strips, films and latterly videotape. All these inventions served to enhance the teaching process.

Now, we are faced with a new technology which promises to change the process. For the first time we have the possibility of teaching materials which can adapt in real time to the needs of the individual student. A major problem with the language lab was software design. More resources were poured into the development of the hardware than ever went into the design of language lab materials. And the same problem is being faced by computer-assisted language learning. The origins of CALL can be traced to programmed learning and the behaviourist psychology which gave rise to it.

The computer, like the lab, is a reductionist device. For this, it can be said that the computer is comparable to the language lab since it runs the same risks of trivializing the learning process. Every time we apply the computer to the solution of some real-world problem, it has to be endowed with an internal representation of the aspect of reality that constitutes the problem and the kind of behavior that is appropriate for its solution.

The computer is not an impartial delivery system, on the contrary, the new technology has profound implications for our activity. It brings into question fundamental notions such as the nature of the curriculum, the concept of the classroom itself, the locus of control over the learning process as well as the status of materials, the nature of language-teaching methodology, and the role of the teacher:

- The concept of the classroom: technology affords the prospect of the distributed classroom, and the distributed university of the future, a truly open classroom accessible to anyone with a personal computer.
- One of the conventional rationales for the computer in language learning is the justification that it offers a powerful self-access facility. It can generate learner-centered, self-pacing activity.
- Now, materials can be self-modifying to accommodate themselves to the requirements to the individual students.
- Methodology: all CALL materials too often appear to be methodologically retrograde and incompatible with current theories of language.
- How the teacher's role is affected? An issue that could be usefully be explored on courses and in collections is what the nature should be of the new equilibrium that will be brought about by the computer in the delicate balance among students, materials and the teacher.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 42 – MAYO DE 2011

4.2. Observing CALL in action

The use of date-bases to provide learners with extensive target language content, as well as with banks of information to facilitate the access to text, suggests ways in which learners can use the computer to go beyond the traditional limitations of data in textbooks, and can also be trained in researching answers to their own language difficulties. The reasons for using a computer database to store the information are:

- Unlike print, the database is a fluid medium. Information can be eliminated, changed or added quite easily. This is particularly necessary because the information is not collected in the same order as it is stored.
- The computer database can search for and extract information at a very high speed.

The development of observation techniques as part of a methodology for evaluating software is especially important: firstly, in order to ensure that existing software can be used as effectively as possible, and secondly to provide guidelines for the production of improved materials.

5. CONCLUSION

The computer can take over highly predictable tasks, including some that might not previously have been thought predictable. This allows teaching time to be spent more profitably: instead of spending time on phonetic transcription, for example, one can describe the patterns of spoken language which phonetic transcription represents.

In the longer term, the computer is likely to change the nature of the subject itself. The computer will enable us to build up a coherent and integrated body of knowledge which is demonstrably correct, and immune to the vicissitudes of fashion and personal taste, or to the rise and fall of schools of linguistics.

References:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 42 – MAYO DE 2011

- CANTOS, P.- PÉREZ, P. (Eds.) (2002) *New Trends in Computer Assisted Language Learning*. Cuadernos de Filología Inglesa. Monograph Issue 11.1. Murcia: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia.
- CUÉLLAR, M.C. (Ed.) (1997) *Las nuevas tecnologías integradas en la programación didáctica de lenguas extranjeras*. València: Departament de Filologia Francesa i Italiana, Universitat de València.
- DI MARTINO, E. (2000) "The contributions of new technologies to language learning/teaching", *Rassegna Italiana di Linguistica Applicata* 32, 2: 35-44.
- Hubbard, P. (Ed). (2009). *Computer-Assisted Language Learning*. Oxford - New York: Routledge.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Antonia García Lara
- Centro, localidad, provincia: IES "ACCI", Guadix, Granada
- E-mail: aqlara85@hotmail.com

“LOS ORDENADORES Y LA ENSEÑANZA DE LAS LENGUAS. EL APRENDIZAJE DE IDIOMAS ASISTIDO POR ORDENADOR”

AUTORÍA ANTONIA GARCÍA LARA
TEMÁTICA LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL AULA (TICs)
ETAPA ESO



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 42 – MAYO DE 2011

Resumen

Un ordenador no es más que una herramienta, una ayuda que será utilizada o no según el profesor considere oportuno. Al igual que otras máquinas, sin la intervención y control humanos sería inútil. Utilizado correctamente, sin embargo, puede ser muy eficaz, ya que permite al individuo llevar a cabo tareas que por otros medios no se podrían realizar. Los ordenadores son muy diferentes al laboratorio de idiomas. No sólo contienen lengua escrita, sino que son mucho más versátiles. Su impacto en el enseñanza y aprendizaje de idiomas es muy diferente.

Palabras clave

Ordenador, metodología, ayuda, hardware, software, tutor, ventajas, limitaciones, aplicaciones, enfoques.

1. EL ORDENADOR COMO AYUDA EDUCATIVA

1.1. Ventajas

Con los años las invenciones más y más técnicas se han puesto en su lugar entre los medios de enseñanza para hacer esta más eficaz. Lo que distingue al ordenador de otros equipos es su capacidad interactiva, su capacidad para interactuar con los estudiantes.

El ordenador da atención individual al alumno y respuestas personalizadas. Actúa como un tutor, evaluando la respuesta del alumno, guardándola, señalando los errores, dando explicaciones. Se guía al alumno/a hacia la respuesta correcta, y por lo general se adapta el material a su actuación. Esta flexibilidad, a la que puede incluirse el permitir al estudiante elegir entre varios modos de presentación, es algo imposible de lograr con los folletos y hojas de trabajo escrito; requeriría enormes " libros codificados".

Tampoco el alumno recibe la retroalimentación (el "feedback") instantánea tan beneficiosa para el proceso de aprendizaje que ofrece el ordenador. Así, este promueve la adquisición de conocimientos, desarrolla las facultades críticas del alumno, exige una participación activa, y alienta a la vigilancia. Sin embargo, el papel de tutor es sólo una de las posibles funciones del ordenador. Tiene ventajas sobre el trabajo de clase normal: ofrece privacidad, lo que quita a



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 42 – MAYO DE 2011

los alumnos el temor de que sus compañeros lo ridiculicen por sus errores en clase, y permite a los estudiantes trabajar a su propio ritmo. Esto es muy valioso para los estudiantes más lentos que necesitan ponerse al día con el resto de la clase, y para los alumnos que terminan antes y necesitan materiales adicionales. El equipo volverá una y otra vez y los mismos puntos el tiempo que se necesite.

Las reacciones de los estudiantes parecen ser en general muy favorables. Parte de esta fascinación se debe a lo atractivo de los efectos visuales que ofrece el sistema del microordenador moderno. Muchas de estas técnicas se pueden adaptar a las aplicaciones de la enseñanza de idiomas: el movimiento de las palabras, sílabas, caracteres en la pantalla, y la simple ilustración gráfica de los principales elementos léxicos son dos de los ejemplos más evidentes en un área que probablemente será de gran importancia. Por consiguiente podemos decir que los ordenadores suelen tener un efecto beneficioso en la motivación de los alumnos.

Para los profesores los ordenadores ofrecen la oportunidad de hacer un mejor uso de su tiempo y experiencia. Esto les permite dedicar más tiempo a la preparación de actividades como debates, simulación, o trabajo del proyecto. Da acceso a que el docente se informe de los progresos de sus alumnos, y no sólo pueden evaluar a los alumnos individualmente, sino que también les permiten evaluar los materiales y métodos que han estado utilizando. Sin embargo, el ordenador no es sólo una herramienta para la automatización de las prácticas educativas. También representa una oportunidad y una herramienta para la investigación de las mismas prácticas que están automatizadas. Aquí de hecho se encuentra su verdadero significado.

1.2. Limitaciones

Sin embargo, los ordenadores no son igualmente adecuados para todas las actividades que se realizan en el aula. Funcionan de una manera predeterminada y no pueden hacer frente a lo inesperado. Es más cansado leer en una pantalla que en un texto impreso, y, para los profesores que desarrollan su propio material, el tiempo dedicado a la programación y la escritura en las clases puede ser bastante largo. Así, el equipo tiene un enorme potencial como una ayuda a la educación, pero en muchos aspectos no puede competir con el maestro. Informática y profesor no deben verse como rivales, sino como complementos el uno al otro.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 42 – MAYO DE 2011

2. ENSEÑANZA ASISTIDA POR ORDENADOR EN EL APRENDIZAJE DE IDIOMAS

2.1. Ordenadores y la enseñanza de idiomas

El tipo de ejercicio que mejor se presta a la informatización es aquel en el que sólo hay un pequeño conjunto de respuestas aceptables a cada pregunta y en el que es bastante fácil de predecir que el alumno puede ir mal. El tipo de ejercicio menos susceptible de ser informatizado es en el que el alumno tiene una parte relativamente libre (ensayos o escritos creativos). La mayoría de los libros de texto contienen casos de estos dos tipos extremos, así como una serie de variedades entre medias. Tampoco hay ninguna incompatibilidad entre el uso de los ordenadores y su papel actual de la práctica de comunicación oral y, a condición de que las computadoras son usadas deliberadamente. En la práctica, el lugar del ordenador en los cursos de idiomas se decidirá en gran medida atendiendo a qué equipo esté disponible. El maestro se restringirá al uso del ordenador como una pizarra de animación para presentar la información a toda la clase.

2.2. Aplicaciones tradicionales

Lo que importa en un ejercicio desde el punto de vista de programación es el grado en que se pueden anticipar las respuestas de los alumnos. Otros aspectos pueden hacer el ejercicio más o menos difícil de automatizar, pero son muy secundarios. Hay muchas combinaciones posibles. Los puntos tratados pueden ser principalmente morfológicos, sintácticos, etc., y podrán recurrir a habilidades de integración o que puedan estar relacionados con el conocimiento de base. Pueden ser las cosas que encontramos en el curso de un principiante o el tipo de letra reservada para estudiantes avanzados. El ejercicio puede corresponder a cualquiera de un gran número de operaciones: sustitución, transformación, etc. El número de intentos que se permite al alumno, la cantidad de comentarios que recibe, la presencia o ausencia de material de respaldo son otras variables. Además, un elemento de tiempo se puede incorporar, por ejemplo, para imponer límites de tiempo.

3. LAS ELECCIONES QUE PUEDE HACER EL PROFESOR

3.1. Hardware

La selección del hardware (los bits de la maquinaria como la unidad de visualización, disco o unidades de cinta que componen el propio ordenador), frente al software (los programas que



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 42 – MAYO DE 2011

obedecen a la computadora) es poco probable que presente muchos problemas al profesor de lengua, ya que en la mayoría de los casos no habrá más remedio que utilizar lo que está disponible en la escuela. Los ordenadores pueden dividirse en tres grandes categorías: mainframe, mini y microordenadores. Los sistemas de ordenador central se encuentran en los centros de informática de las instituciones como las universidades, los centros de investigación del gobierno, etc

Los sistemas de miniordenadores se encuentran en pequeños establecimientos educativos. Los sistemas Microinformáticos se encuentran en oficinas, tiendas e incluso en casa. Las escuelas normalmente no serán capaces de pagar su propio ordenador central, pero puede ser posible la instalación de terminales conectados a un ordenador central situado en otra institución. Uno de los principales inconvenientes de este tipo de acuerdo es que uno se encuentra sin ningún tipo de instalaciones informáticas, cuando el ordenador central falla. Esta es una razón por la cual se puede preferir tener varios micros.

3.2. Software

Podemos comprar un software o escribirlo por nosotros mismos. El software comprado es muy útil, pero puede que no sea del todo a nuestro gusto. Por otra parte, escribir nuestro propio software puede ser un proceso que consuma tiempo. Así, en la práctica es probable que deseemos combinar los dos.

- **Paquetes ya hechos**

La calidad de los paquetes puede variar. El principal problema con los paquetes de idiomas en el momento de la escritura es su escasez. Entre ellos, los proveedores comerciales ofrecen sólo un puñado de programas de lengua extranjera: CPE, por ejemplo, tiene tres de una colección total de más de 300 programas.

- **Escríbelo tú mismo**

Hay varias opciones abiertas a profesores de idiomas que quieren escribir su propio software. Se puede usar uno de los paquetes especiales que permitan a los profesores escribir las lecciones informáticas sin tener que involucrarse en la programación. También es posible contratar a un programador profesional para escribir el software.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 42 – MAYO DE 2011

- **Sistemas de creación y equipos de los profesores**

Los sistemas de creación y equipos de profesores son programas que permiten al profesor insertar sus propios datos, y que representan el medio más fácil de crear ejercicios informatizados. El maestro simplemente responde a las preguntas del ordenador.

4. APRENDIZAJE DE IDIOMAS ASISTIDO POR ORDENADOR

El aprendizaje de idiomas asistido por ordenador (CALL) se puede definir como "la búsqueda y estudio de las aplicaciones del ordenador en la enseñanza y el aprendizaje". CALL ha sido posible gracias a la invención y el desarrollo del ordenador. Como resultado, su naturaleza es un reflejo del nivel de desarrollo de la tecnología. Para los educadores, la introducción rápida y continua de nuevas tecnologías en la educación ha superado la capacidad de los profesores y desarrolladores para evaluarlo adecuadamente. La actividad de CALL muestra que hay una multitud de enfoques:

- **Enfoques de arriba hacia abajo:** centrados en una teoría del lenguaje o el aprendizaje de idiomas, o en una especificación curricular.
- **Enfoques de abajo hacia arriba:** podrían desarrollar materiales CALL usando el ordenador para hacer frente a un problema en particular.
- **Including other points of departures:** a learning strategy, a macroskill, computer conferencing, or an exploration of aspects of the technology itself.
- **Inclusión de otros puntos de partida:** una estrategia de aprendizaje, una macroestrategia, conferencias por ordenador o una exploración de los aspectos de la tecnología en sí misma.

4.1. CALL en el contexto educativo

CALL no es nada nuevo. Siempre hemos tenido la tecnología educativa más o menos sofisticada. La tecnología de la educación inicial es la voz del lector. El salto cualitativo llegó por primera vez con una tecnología revolucionaria para la preservación de la voz del profesor por escrito. Luego vino la manera de romper la barrera creada por las paredes del aula entre la educación y el mundo exterior: las grabadoras y los laboratorios de idiomas para el sonido y una sofisticada gama de dispositivos gráficos de fieltro y tableros magnéticos de láminas para



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 42 – MAYO DE 2011

retroproyector, filminas, películas y cintas de vídeo en los últimos tiempos. Todas estas invenciones han servido para mejorar el proceso de enseñanza.

Ahora nos enfrentamos a una nueva tecnología que promete cambiar el proceso. Por primera vez tenemos la posibilidad de materiales didácticos que se pueden adaptar en tiempo real a las necesidades de cada estudiante. Un problema importante con el laboratorio de idiomas fue el diseño de software. Más recursos se vierten en el desarrollo del hardware que nunca entró en el diseño de materiales de laboratorio de idiomas. Y el mismo problema que se enfrenta el aprendizaje de lenguas asistida por ordenador. Los orígenes de CALL se pueden remontar al aprendizaje programado y la psicología conductista que dio lugar a la misma.

El equipo, como el laboratorio, es un dispositivo reducido. Para ello, se puede decir que el ordenador es comparable con el laboratorio de idiomas, ya que corre el mismo riesgo de trivializar el proceso de aprendizaje. Cada vez que se recurre a este para la solución de algunos problemas del mundo real, el ordenador tiene que estar dotado de una representación interna de los aspectos de la realidad que constituye el problema y el tipo de comportamiento que es apropiado para su solución.

El equipo no es un sistema de entrega imparcial, por el contrario, la nueva tecnología tiene profundas implicaciones para nuestra actividad. Se ponen en cuestión las nociones fundamentales, tales como la naturaleza del plan de estudios, el concepto de la propia aula, el lugar de control sobre el proceso de aprendizaje, así como el estado de los materiales, la naturaleza de la metodología de enseñanza de idiomas, y el papel de la profesor:

- El concepto de la clase: la tecnología ofrece la posibilidad de la distribución de la clase, y la universidad en el futuro, una clase verdaderamente abierta y accesible a cualquier persona con un ordenador personal.
- Una de las razones convencionales para el ordenador en el aprendizaje de idiomas es la justificación que ofrece un poderoso instrumento de auto-acceso. Puede generar una actividad centrada en el alumno y a su propio ritmo.
- Ahora, los materiales se pueden auto-modificar para acomodarse a las necesidades de los estudiantes individuales
- Metodología: todos los materiales CALL con demasiada frecuencia parecen ser metodológicamente retrógrados e incompatibles con las teorías actuales de la lengua



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 42 – MAYO DE 2011

- ¿Cómo se ve afectado el profesor? Una cuestión que podría ser útil explorar en los cursos y en las colecciones es que la naturaleza debe ser del nuevo equilibrio que será producido por el ordenador en el delicado equilibrio entre los estudiantes, los materiales y el profesor.

4.2. Observando CALL en acción

El uso de bases de datos para proporcionar a los estudiantes un amplio contenido del idioma de destino, así como con los bancos de información para facilitar el acceso al texto, sugiere formas en que los alumnos pueden utilizar el ordenador para ir más allá de las limitaciones tradicionales de los datos en los libros de texto, y también pueden ser entrenados en la búsqueda de respuestas a sus dificultades con el idioma propio. Las razones para el uso de una base de datos para almacenar la información son:

- A diferencia de la escritura, la base de datos es un medio fluido. La información puede ser eliminada, cambiada o añadida de manera sencilla. Esto es particularmente necesario porque la información no se obtiene en el mismo orden en el que se guarda.
- Las bases de datos de los ordenadores pueden buscar y extraer información rápidamente.

El desarrollo de técnicas de observación como parte de la metodología para evaluar el software es muy importante: primero, para asegurar que este se usa de la manera más efectiva posible, y segundo para dar instrucciones para la producción de materiales mejorados.

5. CONCLUSIÓN

El ordenador puede hacerse cargo de las tareas de alto grado de previsibilidad, incluyendo algunas que antes no se creían predecibles. Esto permite que el tiempo de enseñanza se emplee de mejor manera: en lugar de pasar tiempo en la transcripción fonética, por ejemplo, uno puede describir los patrones del lenguaje hablado, que representa la transcripción fonética.

A más largo plazo, el equipo es probable que cambie la naturaleza del propio objeto. Este nos permitirá crear un conjunto coherente e integrado de conocimiento que pueda demostrarse que es correcto e inmune a las vicisitudes de la moda y el gusto personal, o para el ascenso y caída de las escuelas de lingüística.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 42 – MAYO DE 2011

Referencias:

- CANTOS, P.- PÉREZ, P. (Eds.) (2002) *New Trends in Computer Assisted Language Learning*. Cuadernos de Filología Inglesa. Monograph Issue 11.1. Murcia: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia.
- CUÉLLAR, M.C. (Ed.) (1997) *Las nuevas tecnologías integradas en la programación didáctica de lenguas extranjeras*. València: Departament de Filologia Francesa i Italiana, Universitat de València.
- DI MARTINO, E. (2000) "The contributions of new technologies to language learning/teaching", *Rassegna Italiana di Linguistica Applicata* 32, 2: 35-44.
- Hubbard, P. (Ed). (2009). *Computer-Assisted Language Learning*. Oxford - New York: Routledge.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Antonia García Lara
- Centro, localidad, provincia: IES "ACCI", Guadix, Granada
- E-mail: aglara85@hotmail.com