

EVALUACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVO
PARA LA ENSEÑANZA / APRENDIZAJE DE INGLÉS
COMO LENGUA EXTRANJERA

English as a foreign language educative software assessment

*Évaluation du software Éducatif pour l'enseignement/
aprentissage de l'anglais comme langue étrangère*

Raquel VARELA MÉNDEZ

*Departamento: Educación Didáctica de la Lengua y la Literatura
(Inglés, Francés, Español). Universidad Complutense de Madrid.*

BIBLID [0212 - 5374 (1998) 16; 109-123]

Ref. Bibl. VARELA MÉNDEZ, R. Evaluación de software para la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Enseñanza*, 1998, 16, 109-123

RESUMEN: En los últimos años, los centros educativos, como reflejo de los procesos acaecidos en la sociedad, no han tenido más remedio que integrar las nuevas tecnologías en prácticamente todas las áreas del currículo.

Una de las asignaturas instrumentales fundamentales, el idioma extranjero (principalmente inglés), ha padecido durante muchos años la falta de variedad metodológica así como de materiales y recursos, limitados éstos, en la mayoría de los casos al libro de texto y el cassette. Sin embargo, muchos son actualmente los docentes que complementan estos recursos tradicionales con el vídeo y el ordenador para facilitar la enseñanza-aprendizaje de los idiomas.

El ordenador resulta de una gran utilidad para el profesor y para los alumnos de idioma extranjero, ya que permite realizar una amplia variedad de actividades con programas no concebidos específicamente para este fin, así como con Internet. Ade-

más, contamos hoy en día con infinidad de ofertas de software educativo, normalmente en soporte CD-ROM, para el aprendizaje de inglés como lengua extranjera.

Estos programas utilizados por las más prestigiosas academias de inglés del país, son como cualquier otro material de enseñanza, susceptibles de evaluación. Algunos de los programas más utilizados se revisan en este artículo. Proponemos pues, un protocolo de evaluación de software educativo para la enseñanza aprendizaje de inglés (válido también para cualquier otro idioma extranjero) que puede servir de ejemplo a otros docentes.

SUMMARY: In the last few years educative institutions, as a reflection of the processes occurred in society, could not help integrating new technologies in almost every curricular subject

Some of the most important instrumental subjects, such as foreign languages (mainly English) have suffered for a long time from the lack of methodological variety as well as materials and resources, being these limited to the course book and the cassette player. However, there are many teachers nowadays who complete these traditional resources with video and computers to make language teaching and learning easier.

Computers are very useful for foreign languages teachers and students, as they allow performing a great variety of activities by using programs, which were not specifically designed for this purpose, as well as by using the Internet. Nowadays we also have countless educative software offers, usually on CD-ROM, to learn English as a foreign language.

Those programmes, used by the most well-known English language academies of this country are, as any other teaching material, subject of assessment. In this article, some of the most popular programmes are revised. We suggest as an example that could serve other teachers, a protocol of assessment of educative software designed to teach and learn English.

RÉSUMÉ: Dans les dernières années les centres éducatifs, comme reflet des processus qui se sont passés dans la société, n'ont eu aucun remède qu'intégrer les nouvelles technologies dans pratiquement toutes les aires du curriculum.

L'un des sujets instrumentaux fondamentaux, la langue étrangère (principalement l'anglais), ha souffert pendant beaucoup d'années d'un manque de variété méthodologique ainsi comme de matériaux et ressources, limités dans la majorité des cas au livre de texte et la cassette. Pourtant, il y a actuellement beaucoup d'enseignants qui complémentent ces ressources traditionnelles avec la vidéo et l'ordinateur pour faciliter l'enseignement-apprentissage des langues.

L'ordinateur est très utile pour le professeur et pour les élèves de langue étrangère, parce qu'il permet de réaliser une grande variété d'activités avec des programmes pas spécialement conçus pour ce but, ainsi comme avec Internet. Aujourd'hui on a aussi des nombreuses offertes de software éducatif, normalement en CD-ROM, pour l'apprentissage de l'anglais comme langue étrangère.

Ces programmes utilisés par les académies d'anglais les plus prestigieuses du pays, sont, comme n'importe quel autre matériel d'enseignement, susceptibles d'évaluation. Quelques programmes des plus utilisés sont révisés dans cet article. On propose un protocole d'évaluation du software éducatif pour l'enseignement de l'anglais qui pourrait servir d'exemple aux enseignants.

INTRODUCCIÓN

Actualmente nadie se asombra del avance imparable de las telecomunicaciones ni se recuerdan siquiera las fechas claves ni los más significativos creadores de los aparatos considerados normales en estos tiempos. En otras épocas, cada invento importante para la comunicación, y por lo tanto para la difusión de la cultura, suponía una pequeña revolución. ¿Quién no sabe, por ejemplo, el nombre del inventor de la imprenta, o del teléfono? Pero, ¿a que no resulta tan fácil contestar si se preguntase por la persona que desarrolló la televisión por satélite, el teléfono móvil, el disc-man, la video-cámara, etc.?

Esta aparente normalidad y nula capacidad de asombro ante toda la tecnología con la que convivimos actualmente significa que ésta se halla absolutamente integrada en nuestras vidas. Así, los que nos dedicamos a enseñar, no podemos obviar estos aspectos y seguir utilizando, como en los siglos pasados, únicamente la tiza, la pizarra y el libro de texto como los únicos recursos y materiales pedagógicos existentes (Murrison-Bowie, 1993).

Tampoco se trata, por otra parte, de que los docentes lleguen al extremo opuesto; es decir de adoptar y adaptar cada nuevo invento que ofrece la sociedad a sus aulas, sin haber tenido tiempo de experimentar de modo reflexivo su uso, utilidad pedagógica y la mejor manera de integrarlo en el currículo de forma efectiva y motivadora para fomentar el aprendizaje de sus alumnos (Sevillano, 1996). Lo mismo se puede aplicar, por supuesto, al profesorado que imparte lenguas extranjeras, que se emocionó con el laboratorio de idiomas en su día, con el vídeo posteriormente, y con el ordenador recientemente. Como decían Jones y Fortescue (1987:100): «la Historia revela una tendencia alarmante de los profesores de idiomas de adoptar completamente un método —o tecnología— como la respuesta y abandonarlo completamente por otro en cuanto se sentían desilusionados».

Es evidente que la enseñanza y el aprendizaje de las lenguas modernas se pueden beneficiar enormemente del uso de las nuevas tecnologías (Varela, 1998), ya sea mediante el uso creativo que hacen los docentes de éstas, con utilización de materiales reales, autoedición, etc., o bien mediante la utilización cuando sea conveniente, de los programas educativos concebidos por las editoriales o las empresas dedicadas a la tecnología educativa para tal fin.

Los primeros programas tecnológicos diseñados para complementar la enseñanza formal de un idioma o para un autoaprendizaje total se comercializaban en formato de vídeo. Éstos eran muy atractivos, pues se veían imágenes y diálogos o narraciones efectuadas por nativos en un contexto real, presentando temas de inte-

rés, diálogos en pantalla y ejercicios con correcciones, pero carecían de la capacidad de interactividad con el alumno o persona que lo estaba manejando, por lo que éste, debía seguir un proceso lineal de aprendizaje durante el visionado del vídeo (Plowman, 1994a).

También se podían encontrar en el mercado algunos programas de software educativo en soporte de disquetes, que ofrecían cierto grado de interactividad con el usuario, pero con unas imágenes muy básicas que no resultaban nada seductoras. Muchos de estos programas tampoco tenían voz ni ofrecían posibilidades de grabación y comparación con el diálogo original (Silverstone, 86).

Afortunadamente, en muy poco tiempo se ha generalizado el concepto de «Multimedia» como respuesta a la integración de las ventajas del vídeo y del ordenador. Como su propio nombre indica, los productos multimedia combinan varios medios: texto, voz, música, fotografías, gráficos, dibujos, vídeos, añadiendo la característica de ser interactivos, ya que podemos actuar sobre su ejecución del programa (McDonough & Shaw, 1993). Tienen la ventaja de que con un sólo equipo, que suele ser un ordenador, se maneja toda una gran cantidad de materiales y recursos audiovisuales que teníamos anteriormente, pero que nos ocuparían un gran espacio físico y nos harían emplear mucho tiempo para calcular la integración con el resto (un equipo de audio, un proyector de diapositivas, un retroproyector, un proyector de cine, un reproductor de vídeo, etc.).

Desde 1978, cuando comenzaron los primeros intentos de desarrollar los videodiscos, se han ido extendiendo los formatos de CD-DA (*Compact Disc Digital Audio*), que sustituyen ya casi en todo el mundo a los tradicionales discos de vinilo, y el CD-ROM (*Compact Disc-Read Only Memory*) para usos de programas informáticos y por lo tanto el más extendido actualmente en el campo del software educativo. Hoy en día también conviven los soportes CD-I (*Compact Disc Interactive*), CD-ROM XA (*Extended Architecture*) y DV-I (*Digital Video Interactive*) y se trabaja en la mejora continua de la calidad de imagen, la mayor interactividad y capacidad de almacenamiento.

Ya que uno de los fines esenciales de los profesores, es proporcionar y presentar al alumno unos contenidos, para que éste los procese y los integre en sus conocimientos, los soportes multimedia interactivos serán sin duda la mejor forma de hacerlo. Sea cual sea el formato elegido, aunque normalmente encontramos hoy en día sigue siendo el CD-ROM, lo importante es integrar esta nueva tecnología en la educación de manera general, y de igual manera en la clase de idioma inglés, que es el área que de la que vamos a ocuparnos en este análisis.

Naturalmente, como cualquier otro recurso que utilicemos en el aula debe ser susceptible de análisis, para ver a qué modelos didácticos sirve, qué destrezas fomenta, qué estrategias permite, etc. Así, en primer lugar, estudiaremos cómo se puede usar el CD-ROM de acuerdo con los modelos actuales de enseñanza de un idioma extranjero.

MODELO AUDIOLINGUAL

Basado en las teorías conductistas del aprendizaje que postulan que el lenguaje se aprende por medio de una asociación de una serie de estímulos y respuestas. La enseñanza debería capacitar a los alumnos para poder utilizar de manera automática, las estructuras más convenientes en una situación determinada. Para lograr esto se utilizan ejercicios orales de repetición que lleven a los alumnos y alumnas a conseguir los automatismos y también actividades de explotación para transferir situaciones menos controladas. En este sentido, el ordenador se ha ocupado con mucho acierto de proporcionar la práctica suficiente para ejecutar los «drills» de repetición. En los primeros programas, éstos se ofrecían de forma principalmente escrita, y actualmente con los CD-ROM aparecen, tanto de manera oral como escrita, con posibilidades infinitas, gracias a los programas de reconocimiento de voz y de comparación de la voz original con la grabación del alumno (entonación y pronunciación).

MODELO DE CÓDIGO COGNITIVO

En este modelo se intenta proporcionar un conocimiento consciente del lenguaje que el alumno pueda aplicar para su uso posterior. Mientras que el modelo audiolingual enfatizaba la adquisición de hábitos y de práctica mecánica, este modelo pone más atención a la adquisición de reglas de forma consciente mediante la explicación de éstas, el ejemplo y la práctica. También el CD-ROM sirve a estos fines, ya que la mayoría de los programas presentan función de ayuda que explica reglas, da ejemplos y luego proporciona ejercicios que el alumno tiene que resolver satisfactoriamente para progresar.

MODELO COMUNICATIVO

Este es el enfoque más aceptado hoy en día, ya que no sólo considera que la comunicación es la meta a la que intenta llegar la enseñanza de un idioma, sino que se trata de conseguir ésta predicando con el ejemplo, es decir, mediante el uso de la comunicación en el aula. Uno aprende a comunicarse comunicándose, como a conducir conduciendo o a nadar nadando. Por eso, las técnicas más típicas de este modelo son las simulaciones y los *role-plays* y la práctica de las cuatro destrezas lingüísticas por igual. Si las simulaciones, por ser más abiertas son más difíciles de practicar con los programas de software educativo, la mayoría de ellos incluyen ejercicios de *role-play* controlados, y juegos, así como actividades que conectan y fomentan todas las destrezas. Además, estos programas incluyen mucha información audiovisual que se encuentra enmarcada en contextos atractivos y verosímiles, así como mucha información de tipo sociocultural.

MODELO HUMANÍSTICO

Bajo este nombre colectivo se engloban modelos diferentes como la Sugestopedia el *Silent Way*, *Community Language Learning* y el *Confluent Language Teaching*, que tienen en común el valor que dan al aprendizaje de la lengua extranjera para el propio individuo, ya sea aquél de tipo cognitivo, afectivo, social, etc. El fin de la enseñanza humanística no es relacionar al alumno con el uso del lenguaje del mundo exterior, como pretendía el modelo comunicativo, sino desarrollar su mundo interior, su mente y su personalidad, siguiendo las pautas de los grupos de auto-desarrollo de los años 60. Es un poco difícil conseguir alcanzar las metas de este modelo mediante los CD-ROMs.

Naturalmente, ningún CD-ROM se centra únicamente en un modelo, ni deja de contener algo de todos ellos. Es muy importante la manera en que el profesor o profesora utiliza estos programas para servir o complementar tal o cual metodología.

En el siguiente cuadro se examinan sucintamente cómo se trabajan las cuatro destrezas lingüísticas (Bolter, 1991), esto es la comprensión verbal y lectora, y la expresión oral y escrita con los CD-ROM para la enseñanza aprendizaje de inglés como lengua extranjera:

EL CD-ROM Y LAS CUATRO DESTREZAS LINGÜÍSTICAS	
Comprensión verbal	<ul style="list-style-type: none"> - programas de práctica de reconocimiento fonético de sonidos que no hay en español (<i>sheep-ship, she-see, etc.</i>). - ejercicios de <i>listening comprensión</i>, dictado, tomar notas relevantes, etc.
Expresión oral	<ul style="list-style-type: none"> - práctica y repetición de frases y palabras con corrección comparada. - <i>Role-plays</i>
Comprensión lectora	<ul style="list-style-type: none"> - lectura de textos de forma lineal y no lineal. - ejercicios de lectura incidental, comprensión lectora, juegos, etc.
Expresión escrita	<ul style="list-style-type: none"> - procesadores de textos - composiciones guiadas con ejercicios, juegos, etc.

Así las cosas, nos queda elaborar los criterios de evaluación para analizar los programas comerciales en soporte CD-ROM que caigan en nuestras manos para ver en qué medida puede ser aconsejable o no que los utilicemos en nuestras clases, cuándo, con qué frecuencia, etc. Al igual que los libros, (aunque un CD-ROM no sea lo que algunos en un principio llamaron «un libro electrónico»), unos progra-

mas son buenos, es decir están bien presentados, los contenidos son adecuados a sus objetivos y su ejecución resulta fácil y correcta, o son malos, puesto que carecen de alguno de estos rasgos o están descompensados en uno o más de estos aspectos. También pudiera ser que resultasen adecuados para un tipo determinado de personas e inapropiados para otras (Laurillard et al., 1994).

Habría que preguntarse si el programa funciona propiciando prácticas para usar el lenguaje en vez de simplemente manipularlo, si proporciona contextos para utilizar con sentido el material lingüístico, si el alumno tiene algún control sobre el contenido de la unidad, si el programa utiliza la lengua extranjera exclusivamente, es decir, si enfatiza más el contenido lingüístico útil más que una sofisticada programación, si se puede adaptar o modificar por parte del profesor, etc. En general, podemos decir que valen los mismos criterios de evaluación de programas educativos en CD-ROM de cualquier otra materia, si bien en la enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera hay que tener en cuenta ciertos aspectos más específicos relacionados con las cuestiones pedagógicas, técnicas y de diseño del programa.

Aunque evaluar cualquier tipo de material es un proceso muy laborioso, que supone contemplar ciertos aspectos y olvidar o excluir voluntariamente otros que no se consideran importantes, parece consensuado (McDonough & Shaw, 1993) que los factores pedagógicos que hay tener en cuenta se referirán a la adecuación de los contenidos y actividades del programa al nivel y edad de los alumnos, la metodología seguida normalmente en la clase, la variedad, calidad y grado de dificultad de los ejercicios, ritmo de presentación de contenidos/ejercicios, grado de participación de los alumnos y del profesor, etc. Los criterios técnicos hacen referencia al funcionamiento general del programa y a la integración de los diferentes medios y materiales de forma correcta y apropiada a los objetivos didácticos (Plowman, 1991). Finalmente, los criterios de funcionamiento analizan si el diseño del programa se ha efectuado de manera flexible, teniendo en cuenta las peculiaridades del aprendizaje y la enseñanza de los idiomas y lo que, por lo tanto, resulta imprescindible (posibilidad de grabación, ayuda en varios idiomas, etc). Teniendo estos tres puntos en cuenta, he diseñado la propuesta del siguiente protocolo de evaluación:

I. CRITERIOS PEDAGÓGICOS

(Cada repuesta positiva supone una mayor calidad pedagógica, excepto en aquellos items que son meramente descriptores, como por ejemplo, el referido a la metodología, que será la adecuada según la opción del profesor).

1. ¿incluye **demonstración**?

2. ¿se adecua el **título** al contenido del CD-ROM?

3. ¿están formulados los **objetivos** del programa, éstos se adecuan a las necesidades de la clase? –aunque el profesor puede utilizar además el programa de muchas otras formas–.

4. ¿las instrucciones que aparecen en la pantalla son breves y están expresadas con claridad de forma que el alumno entienda qué tiene que hacer y el profesor sepa cuál debe ser su trabajo?	
5. ¿hay ayuda en la lengua materna si se requiere y se proporcionan ejemplos?	
6. ¿el nivel de lengua es adecuado al nivel que especifica el programa?	
7. ¿el nivel de lengua es adecuado a las edades del usuario que especifica el programa?	
8. ¿está diseñado sólo para uso individual o permite el uso en grupos ?	
9. ¿puede utilizarse de manera independiente o se necesita algún apoyo de material escrito?	
10. ¿cómo recibe las órdenes? -input-	<i>Múltiple-choice</i> , barra de espaciado, cursor, ratón, etc.
11. ¿cuántos intentos de respuesta se permiten?	11 ^a si la respuesta es incorrecta, ¿explica por qué y da pistas antes de esto?
	11 ^b si la respuesta es correcta, ¿se pasa al punto siguiente?, ¿da recompensas? ¿almacena la puntuación, el tiempo empleado, el tipo de errores cometidos, el número de intentos?
12. ¿siempre aparecen los mismos elementos (preguntas, ejercicios, etc.) cada vez que se enciende el ordenador o aparece un elemento de azar ?	
13. ¿hay suficiente cantidad y variedad de ejercicios de práctica significativa?	
14. ¿carece de errores de ortografía o de contenidos?	
15. ¿presenta posibilidades de elegir entre acento británico y americano? ¿aparecen diferentes registros lingüísticos?	
16. ¿se puede elegir escuchar las mismas frases habladas por hombres y por mujeres ?	
17. ¿tiene posibilidad de grabación y de comparación con la pronunciación y entonación del modelo?	
18. ¿presenta información sociocultural ?	
19. ¿carece de contenidos discriminatorios -sexo, raza, religión, etc.-.	
20. ¿trata temas como la educación ambiental, para la paz, para la salud etc. , de forma específica o transversal?	
21. ¿incluye glosario o diccionario ?	
22. ¿fomenta el desarrollo de las cuatro destrezas lingüísticas por igual? En caso de no ser así, ¿es por qué está diseñado para la práctica específica de una de ellas?	
23. analizar que metodología didáctica de enseñanza / aprendizaje de los idiomas subyace en el programa, ¿potencia la práctica comunicativa?	
24. ¿a los alumnos y alumnas les gusta trabajar con el programa?	

Evidentemente, muchos de los ítems anteriormente reseñados, son meramente descriptivos, como la pregunta número veintitrés, ya que aunque en general se recomienda utilizar una metodología comunicativa, puede ser que el profesor utilice otra por una razón determinada, en cuyo caso la metodología implícita en el programa será o no adecuada para complementar las clases de ese profesor. Igualmente, la pregunta número veintidós supone que el CD-ROM presente un curso de idiomas completo, pero hay muchos en el mercado que sólo tratan de practicar una destreza, y por lo tanto se pueden utilizar con mucho aprovechamiento de forma remedial, o para la práctica del *ESP* (inglés para propósitos específicos).

Asimismo, la cuestión número diez es meramente informativa, y dependiendo del grado de alfabetización informática de los alumnos, el programa puede ser mejor o peor a la hora de usarlo. Es decir, parece evidente que será más fácil si se puede utilizar el ratón para todas las actividades, pero si en una clase todos los alumnos pueden manejarse perfectamente con el teclado, no les supondrá ningún inconveniente tener que usarlo, y además les permitirá realizar más variedad de ejercicios, como dictado, redacción guiada o libre, etc. De igual manera, las respuestas a la pregunta nº 11 pueden ser muy variadas, por lo que resulta complicado cuantificarlas. Parece que lo más lógico y útil para un profesor es que el ordenador permita tantos intentos de respuesta como el alumno desee (la paciencia infinita es una ventaja de la máquina frente a las personas), pistas si éste lo solicita, y explicación si, a pesar de todo, la respuesta ha sido incorrecta. También es fundamental que recoja los aciertos, que los premie de alguna manera, para proporcionar *feed-back* a los alumnos y que pueda saber el profesor cuánto tiempo se ha empleado en cada sesión y cuantas actividades se han hecho, así como el camino recorrido para llegar a la solución correcta.

Además, sería deseable que para facilitar la labor de evaluación y control personalizado de los alumnos por parte del profesor, esta información acerca del trabajo de cada alumno se debería poder almacenar al final de cada sesión, e imprimir señalando el nombre del alumno, lo que facilitaría inmensamente la tarea de seguimiento.

II. CRITERIOS TÉCNICOS	
(cada respuesta afirmativa significa mayor calidad técnica)	
25.	Presentación: ¿es motivadora?, ¿tiene calidad de imágenes y gráficos?, ¿son adecuados el tamaño y la cantidad de los textos?, ¿no usa demasiados elementos visuales de manera superflua y distractora?
26.	¿se articulan adecuadamente todas las teclas de función?
27.	¿se puede operar el programa sólo con el ratón o si necesita de teclado?, y en este caso ¿hay que teclear mucho o no?
28.	¿se puede salir del programa sin tener que reiniciar el ordenador?
29.	¿permite el uso de auriculares y micrófono?
30.	¿el programa se carga fácil y eficazmente?
31.	¿se puede ejecutar el programa sin periféricos? ¿se dispone de ellos?

III. CRITERIOS DE FUNCIONAMIENTO	
(Cada respuesta afirmativa significa mayor calidad de funcionamiento)	
32.	¿carece de errores de ejecución?
33.	¿se puede operar el programa sin tener conocimientos previos de informática?
34.	¿se accede fácilmente a las instrucciones, sin tener que hacer referencia constante al manual de uso y éstas se presentan claramente?
35.	¿el menú de opciones está claro y bien presentado?
36.	¿se combinan adecuadamente gráficos, imágenes con música y sonido?
37.	¿se puede acceder fácilmente a cualquier parte del programa?
38.	¿permite salir en cualquier momento sin haber finalizado el programa?
39.	¿proporciona suficientes ayudas?
40.	¿permite el retorno al paso previo y al paso siguiente en cada página
41.	¿permite imprimir cualquier parte del programa que el usuario considere interesante?
42.	¿tiene controles de volumen de sonido en pantalla e iconos de repetición de la pronunciación escuchada?
43.	¿tiene sistemas de seguimiento de errores y aciertos en todos los ejercicios? ¿puede imprimirse esta información?
44.	¿el diseño permite escoger varios niveles de dificultad?, en caso positivo, ¿permite pasar al siguiente aun sin haber finalizado con éxito el anterior?

El problema o riesgo de adquirir un determinado CD-ROM para la enseñanza / aprendizaje de inglés que se vaya a utilizar en un centro educativo en el que varios profesores compartan el material es que debe haber un consenso entre todos ellos, por lo que la realización de una evaluación de este tipo parece necesaria. Otros aspectos que se deben tener en cuenta son naturalmente su precio, los requerimientos técnicos (que no esté diseñado sólo para Mac si lo que existe en un instituto son PCs, o que se ejecute en Windows 98 cuando aún se cuenta sólo con la versión 95 ó 3.1). También hay que considerar si la empresa distribuidora es sólida y en caso de tener algún problema de funcionamiento, es capaz de proporcionar ayuda e incluso de cambiar el producto.

De todas formas, suponiendo que se haya prestado la debida atención a todos estos aspectos, lo más importante es saber si todos los profesores están dispuestos a utilizarlos. Hay muchas reticencias por parte de los docentes que, por pertenecer a la generación del libro y no haber tenido mucho contacto con los ordenadores, no se sienten capacitados para enseñar estos programas a unos alumnos que seguramente están mucho más familiarizados con los ordenadores que ellos (Laurillard, 1993). Hay que quitarles el miedo para que prueben con un colega y se den cuenta de que verdaderamente no hay que ser, ni mucho menos, un experto en informática para poder utilizar un programa en soporte CD-ROM. Además, verán las ventajas y avances que este tipo de enseñanza puede producir en sus alumnos (más motivación, práctica «a su medida», evitar la inhibición que provoca cometer errores ante otros, beneficiarse de la paciencia del ordenador, etc.) y las que les puede reportar a ellos mismos (les descarga de su papel de proveedores de conocimiento para convertirles en orientadores, les informa automáticamente del avance de cada alumno, los fallos que comete el tiempo necesario para progresar, el número de sesiones empleadas, etc.).

De hecho, en muchos centros educativos donde antaño se permitían desdobles en las clases de idiomas para fomentar un aprendizaje mejor en un grupo más reducido (de una clase de treinta alumnos, unos quince se quedaban con un profesor repasando por ejemplo, aspectos gramaticales, y otros quince iban con otro profesor o lector a practicar conversación), actualmente utilizan el aula de informática para seguir haciendo lo mismo y a la vez mantener el rígido ahorro presupuestario en personal que propugna el MEC. Así, la mitad de la clase se siguen quedando con un profesor, y los otros se van a otro aula donde pueden practicar los aspectos que más necesiten con los programas de enseñanza / aprendizaje del idioma. Este es el sistema que está floreciendo también en las academias privadas más famosas del país que se están extendiendo por todos los sitios desde hace unos tres años. Es el caso de Bla, Bla Bla & Cia., Opening, etc. Todas ofrecen un horario flexible durante el cual los alumnos acuden al centro y se sientan frente al ordenador que ofrece un curso de inglés en CD-ROM, hay un profesor disponible durante todo el día para que se pueda consultar si existe alguna duda, pero es el alumno el que marca su propio ritmo de aprendizaje, la duración de sus sesiones,

su frecuencia, etc. Y ya que parece que estas academias funcionan con éxito, habrá que considerar que su principal acierto es utilizar buenos cursos en CD-ROM.

Así, hay que aprender de lo bueno que hacen otros e intentar copiar en la medida los sistemas que funcionan para mejorar el sistema público de enseñanza en la medida de lo posible.

Investigando los CD-ROMs que utiliza y oferta el Instituto Británico (British Council) de Madrid y otros también bastante novedosos distribuidos por buenas editoriales, he realizado una evaluación comparativa siguiendo las cuestiones anteriormente mencionadas. Los resultados se pueden ver en el siguiente cuadro:

NOMBRE CURSO	EDITORIAL	NIVEL	PUNTOS (Suma puntuación de criterios ped., de func., y ejecución)
Listen (1& 2)	Eurotalk Interactive	Principiantes	30
Talk now	Eurotalk Interactive	Principiantes	36
World Talk (level 1 & 2)	Eurotalk Interactive	Elemental e intermedio	40
Asterix and Son/Asterix and the Secret Weapon	Eurotalk Interactive	Intermedio	39
Story World	Eurotalk Interactive	principiantes	33
Multimedia Flashcards	Eurotalk Interactive	principiantes	35
Desk-Top English	Longman	Elemental e intermedio	39
English Works 1 & 2	Longman e intermedio	Falsos principiantes	37
Zak's Wordgames	Longman	principiantes	40
New Interchange	Cambridge University Press	Intermedio* con libro de texto	36

Reward	Heinemann intermedio-bajo, intermedio, intermedio-alto	Elemental,	38
Longman Interactive English Dictionary	Longman	Intermedio y avanzado	41
Longman Interactive American Dictionary	Longman	Intermedio y avanzado	39
The Grammar ROM	Longman	intermedio	37
The First Certificate Creative Writing Disc	Cambridge University Press	intermedio	37
FCE Gammar ROM	Longman	Medio-alto	38
The LANGMaster Heinemann ELT TOEFL Preparation Course	Heinemann	Medio-alto	39
Cambridge	Cambridge	Medio-alto	39
First Certificate in English (1, 2, 3, 4)	University Press		

Como se puede observar, algunos programas tratan la lengua de forma comunicativa general según el nivel de los alumnos. Otros, sin embargo, están enfocados a la práctica específica de determinados aspectos o encaminados a la preparación de exámenes como el *TOEFL* americano o el *First Certificate* de Cambridge

Evidentemente el resultado de esta evaluación es, a pesar del esfuerzo por lograr el máximo de objetividad, en cierto modo subjetivo. No pretende ser más que un ejemplo para los docentes que tengan que decidirse, ya sea por sí mismos o en consenso con otros miembros del departamento por tal o cual programa. Tam-

poco está en nuestro ánimo hacer ninguna campaña publicitaria ni a favor ni en contra de los programas mencionados, pero pensamos que podría resultar de utilidad a los docentes de idiomas ver en esta lista la gran variedad de programas existentes, si bien nos podremos haber dejado algunos otros que pudieran ser igualmente buenos que los analizados en estas páginas.

En cualquier caso, este tipo de análisis únicamente ha contemplado el programa en su versión estática, es decir sin haberse considerado los resultados reales después de haber sido utilizados por los alumnos en las clases. En este sentido, habría que considerar muchas otras variables y la investigación resultaría larga y complicada, pero muy valiosa. Algunos países se ocupan de este tema ya que destinan gran parte de sus presupuestos en formar funcionarios civiles y militares en lenguas extranjeras. Por ejemplo, en Estados Unidos, el ejército realizó un estudio sobre el efecto de los multimedia en el aprendizaje de los idiomas y de otras materias y se demostró que se produjo una mejora de un 60% en la comprensión del material de estudio y un 56% en la retención de contenidos.

En el marco europeo también hay un gran interés por estos temas, y se están invirtiendo grandes cantidades de dinero para investigar en esta línea. Por ejemplo, en el Reino Unido se está trabajando actualmente en el proyecto MENO, dentro del marco del ESRC (Proyecto de Ingeniería Cognitiva), que tiene como fin la mejora del diseño de los materiales interactivos con fines educativos. Igualmente se realizaron proyectos similares en Francia, Alemania e Italia (Hodges, & Sasnett, 1993).

Por último, sugerimos como otra de las posibles utilidades del presente protocolo de análisis de software educativo para la enseñanza de idiomas, el constituir una base esquemática de trabajo y reflexión que pueda servir a aquellos profesores que se decidan a elaborar ellos mismos algún programa destinado a la enseñanza / aprendizaje de algún idioma. En los últimos años, instituciones españolas como el MEC o las universidades, han animado al profesorado a acometer este tipo de proyectos, subvencionándolos y reconociendo este trabajo como un gran mérito docente e investigador.

Este sería sin duda el gran paso a seguir por todos los que se decidan a utilizar las nuevas tecnologías, es decir, llegar desde el uso de las mismas, hasta la creación propia, pasando por el análisis y la crítica constructiva para contribuir así a configurar entre todas unas nuevas tecnologías que sirvan realmente a los fines de la excelencia pedagógica.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS:

- BOLTER, J.D. (1991). *Writing Space. The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Lawrence Erlbaum: Hillsdale, NJ.
- HODGES, M. E. & SASNETT, R. M. (1993). *Multimedia Computing - Case Studies from MIT Project Athena*. Addison-Wesley: Reading, Ma.
- JONES & FORTESCUE (1987): *Using Computers in the Language Classrooms*. London Longman Handbooks for Language Teachers.
- LAURILLARD, D. M. (1993) *Rethinking University Teaching: A Framework for the Effective Use of Educational Technology*, London: Routledge.
- LAURILLARD, D., L. BARIC, P. CHAMBERG, G. EASTING, A. KIRKWOOD, L. PLOWMAN, P. RUSSELL & J. TAYLOR (1994). *Interactive Media in the Classroom: Report of the Evaluation Study*. National Council for Educational Technology: Coventry.
- McDONOUGH, J. & SHAW, C. (1993). *Materials and Methods in ETL*. Oxford: Blackwell
- MURRISON-BOWIE, S. (1993). «TESOL Technology: Imposition or Oportunity?». *TESOL Journal*, vol. 3. nº 1, otoño 1993. Chicago: University of Illinois.
- PLOWMAN, L. (1994a). The 'Primitive Mode of representation' and the evolution of interactive multimedia. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*. 3 (3/4) pp. 275-293.
- PLOWMAN, L. (1992). An ethnographic approach to analysing navigation and task structure in interactive multimedia: some design issues for group use. In *People and Computers VII*, eds. A. Monk, D. Diaper, M. D. Harrison, pp. 271-287. Cambridge University Press: Cambridge.
- PLOWMAN, L. (1991). *An Investigation of Design Issues for Group Use of Interactive Video*. Ph.D. thesis, Brighton Polytechnic.
- SEVILLANO GARCIA, M.L. (1996). *Enseñanza-aprendizaje con medios de comunicación y nuevas tecnologías*. Madrid: UNED.
- SILVERSTONE, R. (1986). The agonistic narratives of television science. In *Documentary and the Mass Media*. Edward Arnold: London.
- VARELA MÉNDEZ, R. (1998). Estrategias de enseñanza-aprendizaje de idiomas extranjeros, en SEVILLANO GARCÍA, M.L. (1998) *Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje*. Madrid: UNED.