

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Revolución y Educación</small>	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE</b>	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 1 de 87	

<b>1. Información General</b>	
<b>Tipo de documento</b>	Trabajo de grado de especialización
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
<b>Título del documento</b>	Desarrollo de Computer Assisted Language Learning (CALL) estado del arte
<b>Autor(es)</b>	Fiallo Hernández, Hernan
<b>Director</b>	Juan Fernando Olaya
<b>Publicación</b>	Bogotá. Universidad pedagógica Nacional. 2016 87p.
<b>Unidad patrocinante</b>	Universidad Pedagógica nacional
<b>Palabras Claves</b>	DESARROLLO DE CALL, ELAO, ESTADO DEL ARTE, ENSEÑANZA DE IDIOMAS, TIC

<b>2. Descripción</b>
<p>Trabajo de grado que se propone mostrar un estado del arte de los avances alcanzados por la enseñanza de idiomas a través del ordenador. El estudio de este desarrollo empezó a ser reconocido como disciplina desde finales de la década de los ochenta como C.A.L.L. (Computer Assisted Language Learning) y que posteriormente fue traducido al castellano como E.L.A.O (Enseñanza de Lenguas asistidas por Ordenador). Siguiendo las recomendaciones hechas por Londoño, O., Maldonado, L., &amp; Calderón, L. (2014) sobre la construcción de estados del arte, este estudio desglosa el panorama histórico, pedagógico y tecnológico que ha tenido la enseñanza de idiomas haciendo uso de las TIC, iniciando en la década de los 60 hasta la fecha. El termino CALL empezó a tomar fuerza dentro de los investigadores y docentes después de la publicación del libro Computer</p>

Assisted Language Learning, Context and Conceptualization de Levy en el año 1997, se toma como punto de partida de esta disciplina que hasta el día de hoy ha sido estudiada por múltiples investigadores alrededor del mundo y que hoy cuenta con congresos especializados, publicaciones, periódicos y plataformas destinadas a continuar aportando a este campo con el fin de mostrar sus avances y realizar reflexiones tecnológicas y pedagógicas al mismo.

### 3. Fuentes

Araujo, J.C. (2013) Principales avances en el ámbito de la enseñanza de lenguas asistida por ordenador (ELAO). *Ikastorratza. E- Revista de Didáctica 11*, recuperada el 2013/12/20 de [http://www.ehu.es/ikastorratza/11\\_alea/elao.pdf](http://www.ehu.es/ikastorratza/11_alea/elao.pdf) (ISSN: 1998-5911).

Barbero. M. (2003). *La educación desde la comunicación* (Vol. 18). Editorial Norma.

Blake, R.J. (2013) *Brave New Digital Classroom Technology and Foreign Language Learning*. Washington D.C. Georgetown University Press.

Garrido López, M. (2015). Las TIC y la enseñanza de lenguas extranjeras. Jaén: Universidad de Jaén.

Grzeszczyk, K. B. (2016). Using multimedia in the English language classroom. *World Scientific News*, 43(3), 104.

Hernández, M. D. P. (2012). La integración de las TIC en la clase de ELE. Panorama de una (r) evolución. *Revista Internacional de Lenguas Extranjeras/International Journal of Foreign Languages*, (1), 63-99.

Levy, M. (1997). *CALL: Context and Conceptualization*. Nueva York. Oxford University Press.

Londoño, O., Maldonado, L., & Calderón, L. (2014). Guía para construir estados del arte. URL: [http://www.colombiaaprende.edu.co/html/investigadores/1609//articles-322806\\_recurso\\_1.pdf](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/investigadores/1609//articles-322806_recurso_1.pdf).

Seiz, R. (2010). Análisis pedagógico del aprendizaje de lenguas asistido por ordenador a través de la web. El proyecto Appraisalweb, *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa RELATEC*, 9 (2), 47-62 [<http://campusvirtual.unex.es/revistas/index.php?journal=relatec>]

Simons, M. (2010). Perspectiva didáctica sobre el uso de las Tic en clase de EIE. MarcoELE: *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (11), 9.

#### 4. Contenidos

**Planteamiento del problema:** Los docentes inmersos en la enseñanza de una segunda lengua, en particularmente del inglés, que de algún modo desean innovar en el campo del uso de TIC para sus prácticas diarias, necesitan tener un punto de partida para conocer los avances y tener posiciones críticas frente a este proceso. El no tener una visión del conocimiento, un estado del arte, en el campo que se pretende innovar y/o sacar provecho de las herramientas y recursos dispuestos para la enseñanza de un nuevo idioma puede ser un obstáculo su aprovechamiento duplicando esfuerzos o repitiendo de manera acrítica lo que ya se ha dicho, dejando a un lado la posibilidad de proponer modelos de intervención e innovación.

**Justificación:** Para justificar este estudio es importante considerar todos los factores que intervienen frente a la incorporación de las TIC en el aula, al igual que el estudio de las pedagogías surgidas a partir de la incorporación de las mismas y las posibilidades tecnológicas que tienen los

estudiantes al momento de aprender inglés, para ello se tomarán referentes que permitan aclarar estos aspectos

**Marco teórico y antecedentes:** EL presente proyecto es un estudio de carácter documental puesto que el mismo se nutre de las investigaciones ya realizadas y viene a unificar los diversos criterios que se manejan en los conceptos relativos a CALL *Computer Assisted Language Learning*, sus siglas en castellano ELAO *Enseñanza de lenguas asistida por computador*; los modelos y enfoques pedagógicos que se han situado alrededor del desarrollo de histórico de ELAO; y a su vez, plataformas y OVAs que se han suscitado a partir de la implementación de estos modelos dentro de ELAO y la adquisición de una segunda lengua, SLA, con especial énfasis en el idioma inglés. La investigación en el aula ha generado también avances significativos en la educación, generando nuevos modelos pedagógicos y tecnológicos que a su vez van adoptando y apoyándose del uso de las TIC. De igual forma y como resultado de esto, van surgiendo nuevos objetos virtuales de aprendizaje OVAs, los cuales pueden llegar a sacar su mejor provecho ya sea cuando se tiene claro el modelo pedagógico y/o tecnológico que están basados implícitamente o ya fuese porque su adaptación a un estilo de enseñanza que el docente emplee le es muy útil.

**Resultados de conocimiento:** En este capítulo van consignados los hallazgos hallados fruto de las heurística y hermenéutica de la construcción de estados del arte que implico la búsqueda y compilación de las fuentes de información para posteriormente plasmarlos y sistematizarlos de acuerdo a las categorías encontradas donde adicionalmente se realizó la interpretación y unificación de forma integrada de las unidades de análisis que en este caso fueron tres: el desarrollo histórico tanto del concepto CALL como el de la disciplina del conocimiento en sí, los enfoques pedagógicos

surgidos que se han abordado desde CALL y finalmente una perspectiva de los enfoque tecnológicos.

### 5. Metodología

Siguiendo los preceptos relacionados con la elaboración de investigaciones de corte de estados del arte, la presente investigación se ciñe a la metodología sugerida para este fin. Por ello se siguen las sugerencias recopiladas en el documento Guía para Construir Estados del Arte de Londoño, Maldonado & Calderón, (2014) para este fin. En ella sugieren que se debe realizar en dos momentos. En un primer momento, la adopción de la metodología de corte heurístico y una segunda etapa de la investigación se realiza con la metodología de corte hermenéutico. Los resultados hallados en este análisis documental se elaboraron en términos cualitativos, basados en la reflexión y análisis por categorías.

### 6. Conclusiones

Como resultado del estudio del análisis documental, en este capítulo convergen los resultados encontrados, los puntos de vista que concurren en la aplicación de las tecnología para la enseñanza de idiomas, teniendo en cuenta las recomendaciones de Londoño, O., Maldonado, L., & Calderón, L. (2014) sobre el propósito de hacer conclusiones en estados del arte, las cuales deben ser de posturas críticas a las investigaciones que ya se han realizado. También se enmarcan algunas posiciones personales frente al objeto de estudio.

<b>Elaborado por:</b>	Hernan Fiallo Hernández
<b>Revisado por:</b>	Juan Fernando Olaya

<b>Fecha de elaboración del Resumen:</b>	01	08	2016
--	----	----	------

**DESARROLLO DE COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING (CALL)  
ESTADO DEL ARTE**



**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA  
NACIONAL**  
*Educadora de educadores*

**HERNAN FIALLO HERNÁNDEZ**

**CÓDIGO: 2015295105**

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR EL TITULO DE ESPECIALISTA EN  
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN**

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**

**FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA**

**ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN APLICADAS A LA  
EDUCACIÓN, BOGOTA 2016**

**DESARROLLO DE COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING (CALL)**

**ESTADO DEL ARTE**

**HERNAN FIALLO HERNÁNDEZ**

**CÓDIGO: 2015295105**

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR EL TITULO DE ESPECIALISTA EN  
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN**

**MAESTRO TUTOR**

**JUAN FERNANDO OLAYA**

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**

**FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA**

**ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN APLICADAS A LA  
EDUCACIÓN, BOGOTA 2016**



## **Agradecimientos**

A Dios por darme esta bendición, a mi esposa y mis hijos que me apoyaron en este camino, a mi maestro asesor Juan Fernando Olaya, a la Universidad Pedagógica Nacional por abrirme otra de sus puertas, a mis compañeros de especialización en especial a mis cuatro camaradas de batalla Katherine Ramos, Oscar Méndez, Jhair López y Elkin Idarraga.

## Tabla de contenido

<b>1. Planteamiento del problema</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Justificación</b> .....	<b>2</b>
<b>1.2 Pregunta problema</b> .....	<b>7</b>
<b>1.3 Objetivo general</b> .....	<b>7</b>
<b>1.4 Objetivo específicos</b> .....	<b>7</b>
<b>2. Marco teórico y antecedentes</b> .....	<b>9</b>
<b>2.1 Antecedentes históricos</b> .....	<b>10</b>
<b>2.2 Antecedentes pedagógicos empleados en C.A.L.L.</b> .....	<b>12</b>
<b>2.3 Antecedentes tecnológicos</b> .....	<b>13</b>
<b>2.4 Marco teórico</b> .....	<b>15</b>
<b>4. Resultados de conocimiento</b> .....	<b>18</b>
<b>4.1 Desarrollo histórico del concepto C.A.L.L.</b> .....	<b>18</b>
<b>4.2 Evolución histórica</b> .....	<b>22</b>
<b>4.3 Enfoques pedagógicos abordados desde C.A.L.L.</b> .....	<b>27</b>
<b>4.3.1 Desarrollo de competencias lingüísticas</b> .....	<b>30</b>
<b>4.3.2 Enfoques pedagógicos</b> .....	<b>36</b>
<b>4.3.2.1 Teacher Center Approach (enfoque centrado en el profesor)</b> .....	<b>36</b>
<b>4.3.2.2 Student Center Approach (enfoque centrado en el estudiante)</b> .....	<b>37</b>
<b>4.3.2.3 NBLT (Network-based Language Learning or Teaching)</b> .....	<b>38</b>
<b>4.3.3 Modalidades de aprendizaje</b> .....	<b>38</b>
<b>4.3.3.1 E-learning (Electronic learning)</b> .....	<b>38</b>
<b>4.3.3.2 B-learning (Blended learning)</b> .....	<b>39</b>
<b>4.4 Enfoques tecnológicos CALL.</b> .....	<b>39</b>
<b>4.4.1 Aprendizaje autónomo</b> .....	<b>41</b>
<b>4.4.2 Aprendizaje colaborativo</b> .....	<b>43</b>
<b>4.4.3 Tipos de feedback</b> .....	<b>44</b>
<b>4.4.3.1 Feedback correctivo</b> .....	<b>45</b>
<b>4.4.3.2 Otros tipos de feedback</b> .....	<b>47</b>
<b>4.3.4 CALL en los procesos de evaluación</b> .....	<b>48</b>

<b>4.5</b>	<b>Recursos tecnológicos usados en programas CALL.</b>	<b>49</b>
4.5.1	Sitios web.	51
4.5.2	Plataformas	52
4.5.2.1	Moodle	53
4.5.3	Webquest.	54
4.5.4	Aplicaciones	54
4.5.5	Cursos virtuales	55
4.5.6	Redes sociales	56
4.5.7	Juegos interactivos	59
4.5.8	Correo electrónico:	60
4.5.9	Blogs	61
4.5.10	Wikis	62
4.5.11	Podcast	63
4.5.12	CD ROM	64
4.5.13	El tablero inteligente.	65
<b>5.</b>	<b>Conclusiones</b>	<b>66</b>
<b>6.</b>	<b>Bibliografía</b>	<b>69</b>

## Lista de tablas

Tabla 1: Principios para el diseño multimedial.....	33
Tabla 2: Diferencias entre lectura de textos impresos y multimodales.....	35
Tabla 3: Diferencias de feedback correctivo.....	47
Tabla 4: Clasificación clásica de recursos tecnológicos para CALL según Levy (1997).....	50
Tabla 5: Clasificación de recursos tecnológicos en CALL según Colpaert (2009).....	51
Tabla 6: Diferencias entre wiki y blog.....	62

# **DESARROLLO DE COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING (CALL)**

## **ESTADO DEL ARTE**

### **Introducción**

En el marco del avance de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación TIC y su incursión cada vez más significativa y extensa en la educación, se hace un llamado a los profesionales interesados en el estudio y profundización de esta realidad a reflexionar y capacitarse sobre el uso pedagógico de estas nuevas herramientas para brindar nuevas formas de enseñanza de una lengua, implementarlas de manera crítica, o para que el docente pueda proponer nuevos modelos, enfoques o posibles desarrollos de las mismas en el aula.

Este nuevo escenario de la inclusión de las nuevas tecnologías no ha sido ajeno a ningún campo de la educación, teniendo antecedentes en el campo de la enseñanza de una segunda lengua, desde la década de los 60's con el proyecto PLATO (*Programmed Logic for Automatic Teaching Operations*) de la Universidad de Illinois. Denominado en la actualidad como CALL *Computer Assisted Language Learning*. CALL y en su traducción al español como ELAO, *Enseñanza de la Lengua Asistida por Ordenador*.

El presente estudio pretende dar una mirada al avance que ha tenido este importante campo de la tecnología al servicio del aprendizaje de una segunda lengua. En el contexto educativo actual colombiano, este tipo de estudios pueden llegar ser importantes para aquellos docentes que sienten la necesidad de renovar y actualizar su campo de acción, más aun, cuando se están abriendo nuevos espacios y herramientas en este contexto por parte del gobierno y las instituciones educativas.

Como método de recolección de información, se realizará un estudio documental del estado del arte a este respecto, el cual abarcará tres aspectos o categorías importantes que se consideran las más relevantes para el estudio:

- Desarrollo histórico de CALL
- Desarrollo de los modelos pedagógicos asociados a CALL
- Desarrollo de los recursos tecnológicos asociados a CALL

Los resultados serán recopilados, clasificados, analizados y posteriormente socializados de manera cualitativa, tal como se establece en los objetivos específicos. Se procura con la culminación de este proyecto, aportar a los docentes de inglés, una visión actualizada de este campo de estudio, con el objeto de aportar una perspectiva global de los alcances obtenidos por CALL y sus posibles usos pedagógicos en la enseñanza de una segunda lengua en el contexto educativo actual del país.

## 1. Planteamiento del problema

En el campo del aprendizaje de una segunda lengua, SLA *Second Language Acquisition* o FLA *Foreign Language Acquisition* (LE *Lengua extranjera*)<sup>1</sup> especialmente el inglés, como la abanderada en su demanda por parte de nuestra sociedad, encontramos diferentes opciones tecnológicas que los docentes pueden emplear en el aula para este fin. Por otro lado, existe una amplia oferta de cursos online que por su alto costo no permiten una inscripción masiva de forma gratuita. Muchas de estos OVAs – Objetos virtuales de aprendizaje y AVAs (VLE *virtual learning environments*) no son conocidas o aprovechadas en su totalidad por falta de conocimiento o de un tutor que guíe ese aprendizaje.

Hoy en día encontramos un término que se utiliza para identificar el conglomerado de recursos tecnológicos utilizados para el aprendizaje de una segunda lengua, denominado: Computer Assisted Language Learning (*Enseñanza de lenguas asistida por computador*) de ahora en adelante CALL. La indagación de cómo ha sido históricamente este desarrollo, su aplicación pedagógica y su evolución tecnológica al servicio de la enseñanza de los idiomas es esencial para tener nuevas perspectivas en el panorama educativo.

Al existir una gran gama y variedad de recursos multimediales destinados a la enseñanza del inglés se hace necesario por parte de los docentes encargados de impartir la enseñanza de este

---

<sup>1</sup> Existe diferencias entre SLA (en entornos en los que el objetivo el lenguaje es la adquisición predominante) y FLA (aula de lenguas extranjeras en entornos donde no se utiliza ampliamente el idioma de destino) Best, C. T., & Tyler, M. D. (2007). Nonnative and second-language speech perception: Commonalities and complementarities. *Language experience in second language speech learning: In honor of James Emil Flege, 1334.*(p.19) Sin embargo la mayoría de los artículos analizados y en este documento se mencionan una u otra indistintamente para referirse al aprendizaje de una lengua.

idioma, realizar un seguimiento exhaustivo de los avances, tendencias, desarrollo actual y problemáticas halladas en el campo de la enseñanza de lenguas asistidas por computador.

Los docentes inmersos en la enseñanza de una segunda lengua, en este caso del inglés, que de algún modo desean innovar en el campo del uso de TIC para sus prácticas diarias, necesitan tener un punto de partida para conocer los avances y tener posiciones críticas frente a este proceso.

El no tener una visión del conocimiento, un estado del arte, en el campo que se pretende innovar y/o sacar provecho de las herramientas y recursos dispuestos para la enseñanza del inglés puede llegar a ser un obstáculo para sacar un mejor aprovechamiento de los recursos y se puede llegar a duplicar esfuerzos o repetir lo que ya se ha dicho o lo que se ha hecho al respecto.

La ausencia de plataformas de aprendizaje mediadas por TIC en las instituciones educativas hoy en día motiva a los docentes a buscar herramientas y recursos que amplíen y renueven sus estrategias de enseñanza y de este modo los persuade a implementar plataformas que apoyen el aprendizaje más allá de los límites del aula.

### **1.1 Justificación**

Para justificar este estudio es importante considerar todos los factores que intervienen frente a la incorporación de las TIC en el aula, al igual que el estudio de las pedagogías surgidas a partir de la incorporación de las mismas y las posibilidades tecnológicas que tienen los estudiantes al momento de aprender inglés, para ello se tomarán referentes que permitan aclarar estos aspectos.

Como resultado de la reflexión en torno al papel de las TIC en la educación, es deseable que tanto docentes como instituciones educativas, disminuyan la brecha generacional que existe entre los nativos e inmigrantes digitales en el ámbito educativo y con ello lograr mejores procesos de



enseñanza aprendizaje. Los jóvenes de las actuales generaciones demuestran una gran facilidad e intuición para dominar estas herramientas tecnológicas, prefiriendo usar primordialmente las redes sociales, los videos juegos y otras formas de entretenimiento, no obstante el aprovechamiento de estas redes en función del aprendizaje, puede ser un campo fructífero de posibles modelos educativos.

Albero (citado por Llarela Berríos 2005) describe el uso de TIC en adolescentes en España, afirmando que “los jóvenes consideran a la red un importante medio de comunicación, pero únicamente para hacerlo con sus amigos y amigas y que el uso del Chat y Messenger son actividades regulares que se practican a diario” (p.3). En concordancia con lo anterior, Naval, Sádaba y Bringué (citado por Llarela Berríos, 2005) afirma que “los adolescentes dicen utilizar el ordenador e Internet principalmente para: jugar y chatear con sus amigos y amigas, bajar música y películas. Un uso secundario es sacar apuntes, escribir trabajos y buscar información”. (p.3)

La labor de mejorar la calidad y el dominio del idioma inglés en nuestro país ha sido una meta que se ha establecido varios años atrás por diferentes gobiernos de turno. Desde iniciativas como Bogotá bilingüe y Colombia bilingüe hace más de una década hasta el día de hoy por el programa nacional de bilingüismo del actual gobierno. Sus objetivos han sido claros, mejorar el nivel de proficiencia de los estudiantes y de capacitar a los docentes para que sean ellos quienes estén dispuestos a estar acorde con los objetivos de calidad que se desean. Ello redundaría en mayores oportunidades laborales y académicas tanto para estudiante que a su vez son futuros empleados, como a docentes. En un reciente estudio referenciado por el periódico el tiempo (14 de junio 2015) se afirma:

De acuerdo con estadísticas oficiales, el 90 por ciento de los estudiantes de secundaria del sector oficial apenas alcanza un nivel básico y un escaso 2 por ciento se ubica en el intermedio.(...) Según una investigación del Centro de Estudios Económicos Regionales del Banco de la República, en el 2013 solo el 35 por ciento de los profesores del sector público que enseñaban esta asignatura alcanzaban un nivel intermedio B1(...)uno de los lunares más relevantes del proceso de aprendizaje de este idioma se relaciona con las prácticas obsoletas de los docentes en los salones de clase, que además no son transversales.

El aprendizaje de la lengua inglesa es cada vez más un elemento indispensable para nuestra sociedad, y es deber de los docentes capacitarse no solo en su competencia lingüística que responda a los estándares deseados sino en mejorar sus prácticas docentes, las cuales deben enfocarse más a las realidades del mundo que hoy viven los niños y jóvenes.

Por esta misma razón el conocer, indagar, investigar sobre nuevas prácticas, enfoques y formas de acceder a la enseñanza de una segunda lengua se debe hacer de forma imperativa si se quiere tener acceso al conocimiento e incluso al entretenimiento del mundo global en el cual habitamos. Es por ello que las familias cada vez con más frecuencia sienten la necesidad de que sus niños y niñas acudan a centros de enseñanza donde el inglés sea fundamental en el aprendizaje y así mismo que la población infantil acuda a centros especializados de la enseñanza del inglés cada vez con más ímpetu y a edades más tempranas.

El potencial de estas herramientas pueden ser aprovechadas por una amplia cantidad de docentes, sin embargo no todos lo hacen, ya que pueden sentirse intimidados por no comprender su uso o por otras razones, cerrando de esta manera la oportunidad de acercarse a nuevas formas de enseñar más cercanas a la sensibilidad de nuestros estudiantes y en beneficio del aprendizaje de los educandos. En muchas instituciones se han abierto espacios para apoyar los procesos de

enseñanza aprendizaje apoyados por las TIC; sin embargo, muchas veces estos no se aprovechan con todo su potencial, ya sea por falta de conocimiento de las posibilidades de su uso por parte de los docentes, o porque no se cree necesario hacerlo. Abordar nuevas formas de enseñanza mediadas por TIC, puede constituir posibles cambios en el rol del docente en la preparación e impartición de sus clases, en su evaluación y no menos importante en el rol del estudiante, lo que puede potenciar los procesos de enseñanza aprendizaje.

La inclusión de las herramientas tecnológicas como recursos didácticos lleva consigo la constitución de nuevas necesidades de formación en los profesores 1) desarrollo de habilidades en el uso de equipo tecnológico, 2) nuevas formas de organización de las tareas educativas, 3) capacidades para asumir un nuevo rol, 4) habilidades para planear adecuadamente dosificando el programa, 5) uso y elaboración de materiales y recursos didácticos electrónicos, así como, 6) conocimientos y habilidades para evaluar en ese nuevo modelo. (González, 2010, p.204)

En las instituciones educativas se han puesto a disposición de los docentes de inglés espacios para el uso de las tecnologías, usándose muchas veces para la presentación de videos, plataformas educativas ofrecidas por las editoriales, programas como English Discovery, enlaces de páginas mediante el MOODLE. Es por ello que surge la necesidad apremiante de ampliar los conocimientos en formas de aprovechar mejor estas nuevas herramientas por parte de los docentes en las formas en que las TIC son aplicadas en la enseñanza del inglés basadas en CALL. Blake (2013) refiere al respecto que hoy en día se afirma con claridad y con urgencia que hay mucho en juego ya que cualquier maestro que no incluya las nuevas tecnologías de aprendizaje de idiomas y las integra en una nueva pedagogía, o no solo se privarán de los enormes beneficios que ofrece el aprendizaje de idiomas asistido por computador sino que estarán cada vez más fuera de contacto de sus alumnos.

El valor teórico de este estudio puede contribuir a dilucidar a fondo el panorama de los posibles beneficios que se encuentra en estas nuevas herramientas tecnológicas, podríamos rescatar entre otras, la facilidad de acceder a ellas a cualquier hora del día, 24/12/365; la inmediatez al acceso que se tiene; la facilidad de acceso desde cualquier lugar y en cualquier circunstancia; la posibilidad de manejar su propio ritmo de aprendizaje, la variedad de recursos que se dispone para apoyar los procesos de aprendizaje, la retroalimentación casi inmediata de las tareas, entre otras en la enseñanza de idiomas el poder acercar inputs reales del idioma

En un futuro con un mejor conocimiento de estas herramientas multimediales y de acuerdo a los recursos disponibles se podría lograr que los colegios puedan contar con su propia plataforma para el aprendizaje de una segunda lengua. Esta plataforma dirigida a la población infantil y juvenil, pues es ésta la que está involucrada principalmente en el aprendizaje del inglés y la que además es más diestra y ávida en el uso de las tecnologías.

Es deber de las instituciones y de los docentes en todas las áreas del conocimiento, en especial de aquellos encargados de la enseñanza del inglés como segunda lengua, capacitarse para estos nuevos desafíos y adquirir nuevas herramientas de aprendizaje acordes con la población en la cual tienen más incidencia. La impartición del conocimiento se debe extender más allá del aula y el tablero, hasta llegar a un aprendizaje asistido por la tecnología que responda al contexto contemporáneo y en donde el papel del docente no se pierda sino que se renueve con nuevos roles como son la tutoría en el aprovechamiento del uso TIC. Nuestros jóvenes requieren cada vez más herramientas de aprendizaje en armonía con el mundo en el que viven y con las cuales se sientan más identificados y motivados para acceder al mismo.

Este trabajo busca construir un estado del arte del desarrollo el concepto de CALL aplicado a la enseñanza del idioma inglés incorporando los modelos pedagógicos basados en el aprendizaje CALL en la adquisición de una segunda lengua SLA, para ofrecer un panorama de los desarrollos de este campo de la didáctica para compartirlo con los docentes de inglés interesados en esta nueva perspectiva de la enseñanza y que redunde en un mejor beneficio por parte de los estudiantes.

### **1.2 Pregunta problema**

¿Cómo se desarrolló el concepto de CALL aplicado a la enseñanza del idioma inglés?

### **1.3 Objetivo general**

Construir un estado del arte sobre el desarrollo histórico, pedagógico y tecnológico de CALL orientado a la enseñanza del inglés.

### **1.4 Objetivo específicos**

- Recopilar, clasificar y analizar el estado de desarrollo alcanzado por CALL
- Describir el estado de los enfoques teóricos y disciplinares de CALL, de sus tendencias y perspectivas tecnológicas y metodológicas.
- Ampliar el conocimiento sobre CALL con el fin de generar nuevas interpretaciones y posturas críticas en torno a su implementación.

## **2. Metodología**

Siguiendo los preceptos relacionados con la elaboración de investigaciones de corte de estados del arte, la presente investigación se ciñe a la metodología sugerida para este fin. Por ello se siguieron las sugerencias recopiladas en el documento *Guía para Construir Estados del Arte* de Londoño, Maldonado & Calderón, (2014) para este fin. En ella sugieren que se debe realizar en

dos momentos. En un primer momento, la adopción de la metodología de corte heurístico con las implicaciones que ello conlleva, la búsqueda, recolección y selección de documentación que atañe el campo de investigación requerido.

La búsqueda de la información se hizo usando palabras claves que se esgrimen del contenido del objeto de investigación. La literatura recolectada se aglutinó de acuerdo a las categorías que se definieron en este estudio, estas son a decir: historia de CALL, modelos pedagógicos contenidos en CALL y plataformas y herramientas tecnológicas que se han suscitado a partir del uso de CALL y de ciertos enfoques o modelos pedagógicos. Se inició por la búsqueda de estados del arte de estudios similares al presente.

Una segunda etapa de la investigación se realizó con la metodología de corte hermenéutico, en esta etapa se realizó la reflexión crítica de la información y documentación hallada, el propósito de las investigaciones de corte estado del arte deben trascender al mero hecho de búsqueda y recolección de información, a un proceso de postura reflexiva frente al material y los hallazgos encontrados; por ello se debe tener en cuenta la interpretación y análisis de esta nueva información para una posteriori construcción teórica y finalmente una publicación.

Los resultados hallados en este análisis documental se presentan en términos cualitativos, basados en la reflexión y análisis por categorías. Las referencias se fueron documentadas de acuerdo a las normas APA a medida que se fueron recolectando. De igual modo, las citas de ideas provenientes de las fuentes fueron debidamente citadas y referenciadas de acuerdo a las normas APA.

### 3. Marco teórico y antecedentes

La relación que existe entre la enseñanza de una segunda lengua y su enseñanza con ayuda de herramientas multimediales ha sido una práctica que aunque cada día tiene muchas más diversas aplicaciones, se ha venido realizando durante más de cinco décadas.

La incorporación de las tecnologías de la comunicación en el ámbito de la enseñanza de los idiomas es una disciplina que ha venido transformándose y enriqueciéndose a través de la reflexión e investigación de su uso en el aula y fuera de ella, dando como resultado un sin número de herramientas y estrategias didácticas y multimediales que hoy en día se tienen a la mano por parte de docentes y estudiantes y que permiten beneficiar a quienes saben acertadamente hacer uso de ellas, más aun cuando se tiene pleno conocimiento de su intención pedagógica, su alcance y su uso más apropiado.

La investigación en el aula ha generado también avances significativos en la educación, generando nuevos modelos pedagógicos y tecnológicos que a su vez van adoptando y apoyándose del uso de las TIC. De igual forma y como resultado de esto, van surgiendo nuevos objetos virtuales de aprendizaje OVAs, los cuales pueden llegar a sacar su mejor provecho ya sea cuando se tiene claro el modelo pedagógico y/o tecnológico que están basados implícitamente o ya fuese porque su adaptación a un estilo de enseñanza que el docente emplee le es muy útil.

En este sentido, encontramos investigaciones que nos brindan un panorama más amplio de la historia de la incorporación de las TIC en la enseñanza del inglés. Otras giran en torno a los modelos pedagógicos que llevan consigo la incorporación de estas nuevas tecnologías y por último aquellas que nos acercan a plataformas y OVAS en las que desglosan detalladamente como se han construido a partir de algún modelo pedagógico o tecnológico.

### 3.1 Antecedentes históricos

Para iniciar este análisis documental se hace necesario tener como punto de partida el desarrollo histórico que ha tenido la enseñanza del inglés apoyadas por TIC. En este contexto valiosas investigaciones nos ilustran como ha sido esta evolución y su impacto desde sus primeras incursiones hace ya varias décadas hasta el día de hoy.

En el artículo realizado por Nazlı Gündüz *Computer Assisted Language Learning CALL (2005)* relaciona una visión histórica de la introducción de las TIC en la enseñanza de una segunda lengua y las derivaciones que ello ha generado. Destaca como desde finales del siglo XX los ordenadores y el internet han impactado el aprendizaje de los idiomas, permitiendo además la comunicación en línea con hablante nativos, rompiendo barreras geográficas. No solamente brinda un esbozo general de la inclusión de las computadoras a la enseñanza del inglés, sino de la tecnología en general antes de la aparición de la multimedia y como ha sido su progreso desde las primeras máquinas, pasando por el CD ROM, programas con mejor resolución gráfica y de sonido, hasta la llegada del internet y con ello la posibilidad de plataformas y cursos en línea que potencializaron un real uso de la lengua en contextos de comunicación en línea.

Por otro lado se resalta que este estudio incluye la historia de CALL desde los años setenta con la inclusión del método audio lingüe y la relevancia de este avance, que permitió a los microordenadores ser utilizados como procesadores de texto para ser complemento de las cuatro habilidades básicas de la comunicación. Reflexiona entorno al papel que ha jugado estos en la enseñanza de una segunda lengua, mostrando objetivamente pros y contras de su uso, así como el rol del docente con estas nuevas tecnologías. Dentro de sus conclusiones menciona que el ordenador es un dispositivo mecánico que se puede utilizar bien o mal. Sin una cuidadosa selección y preparación de materiales, planificación de lecciones cuidadosas y manejo de la clase, y la



formación de los alumnos y profesores, la computadora es inútil. Por lo tanto, el docente juega un papel importante en la aplicación de la informática en el plan de estudios.

De la misma manera Araujo (2013) menciona en su investigación *Principales avances en el ámbito de la enseñanza de lenguas asistida por ordenador (ELAO)* una descripción detallada sobre la caracterización de la historia de ELAO dentro de un marco pedagógico. Se resalta el análisis histórico por décadas y las tendencias pedagógicas que se suscitaron con cada innovación que se iba desarrollando en estos entornos. Todo el periodo de tiempo comprendido entre los sesenta y la actualidad se divide en tres grandes etapas caracterizadas por los avances tecnológicos que se asocian con cada momento concreto y con un determinado enfoque pedagógico esto en referencia a ELAO conductista, ELAO comunicativa y ELAO integradora

En la ELAO conductista desde los sesenta, donde el ordenador aparece como un instrumento para la utilización reiterada y continuada de ejercicios de práctica de la lengua que tienen un carácter eminentemente gramatical y lingüístico (drill-and-practice). ELAO comunicativa a finales de la década de los años 70 y primeros de los 80 donde los ordenadores la utilización de las estructuras más que en estas en sí mismas, en que los alumnos descubrieran y comprendieran la gramática por sí mismos y donde la lengua se empleaba en situaciones y necesidades reales de comunicación. Finalmente la ELAO integradora desde los noventa hasta a la actualidad, la lengua se ha de emplear en contextos sociales auténticos de comunicación, y el tipo de actividades que priman son los proyectos colaborativos que sitúan a los alumnos en contextos reales, lo que permite integrar diversas habilidades, destrezas y la tecnología en el proceso-aprendizaje de las lenguas.

En las conclusiones de este estudio prepondera la idea de la importancia del tutor en el uso de las TIC, pues da a entender que no basta con tener acceso a un ilimitado uso de herramientas

tecnológicas, que el valor que adquieren en el aprendizaje se da cuando se conoce su funcionalidad y el contexto educativo y la población a quien va dirigido el proceso de enseñanza

Para que realmente tanto la ELAO como la utilización de las herramientas y programas que la acompañan resulten eficaces y se integren de una forma normal en nuestras vidas y se las pueda sacar el máximo partido en cada caso, es fundamental que se enseñe a los usuarios a los que van dirigidas y para los que se han pensado a emplearlas de forma adecuada, porque de lo contrario, y tal y como se comprueba en los numerosos estudios y proyectos descritos, su utilidad y aprovechamiento serán limitados, y en ese caso no será rentable la inversión de tiempo y dinero en los mismos.(p.84)

El aporte de este documento para el presente estudio, es esencial porque conlleva a la reflexión pedagógica entorno al uso de las TIC en diferentes etapas históricas y enfatizando en los modelos pedagógicos que se tuvieron en cuenta para su desarrollo.

### **3.2 Antecedentes pedagógicos empleados en C.A.L.L.**

En el marco de esta categoría, encontramos importantes investigaciones que resaltan modelos, metodologías y enfoques pedagógicos que se centran en el uso de TICs en la enseñanza de idiomas de su implementación. Una valiosa investigación de Salmerón, Rodríguez & Gutiérrez (2010) *Metodologías que optimizan la comunicación en entornos de aprendizaje virtual* aseguran que en los avances educativos y modelos de formación se deben a la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación, así como a la aplicación de elementos pedagógicos provenientes de aproximación sociocultural que se suscita de esta relación. Desde este enfoque educativo, la comunicación es un elemento esencial en los procesos de aprendizaje y enseñanza, por tanto, estas herramientas, entendidas como artefactos tecnológicos de producción cultural, ofrecen un excelente soporte innovador que permiten interactuar con entornos virtuales de aprendizaje

facilitan el aprendizaje colaborativo mediado por ordenador para construcción compartida del conocimiento. Este elemento ha sido esencial en la comunicación virtual y formación a distancia como también lo es la formación semi presencial.

Cuando el maestro tutor encargado de llevar a cabo hace buen uso estas herramientas se logran mejores resultados de aprendizaje de los estudiantes en estos ambientes. Estas experiencias apoyan la idea de que los elementos claves del nuevo paradigma educativo son la actividad y comunicación del que aprende pero resaltan la garantía y calidad del conocimiento colectivo generado en la interacción social y en la colaboración frente al construido individualmente. Por ello, resultan especialmente relevantes los efectos de los aspectos comunicativos y sus impactos en las modalidades de enseñanza a distancia y semi presencial, aunque también lo son en las clases presenciales tradicionales

Este documento trae aportes al presente estudio, ya que en él se resaltan las bondades de las TIC en modelos de aprendizaje colaborativo y cooperativo y en modalidades semi presenciales, presenciales y presenciales, resaltando que su implementación mejora la comunicación entre el alumnado y genera también progresos en su desarrollo académico, social y cognitivo. Sin embargo precisan la necesidad de más investigaciones que incidan en la identificación de los mecanismos mediadores por los que los procesos interpsicológicos se hacen intrapsicológicos

### **3.3 Antecedentes tecnológicos**

Dentro de este grupo de investigaciones se incluyen aquellas en las que se describe como los recursos tecnológicos han sido utilizados describiendo al detalle su funcionalidad y contextos pedagógicos en los que circunscriben su desarrollo. Sobresale la investigación de Gómez, Hernández & Rico (2009) *Moodle en la enseñanza presencial y mixta del inglés en contextos*

*universitarios* que destaca el rol del maestro en la incorporación de las TIC en la enseñanza del inglés y describe ese rol dependiendo de la intención pedagógica que se quiera hacer de este objeto, haciendo un paralelo entre los enfoques pedagógicos Teacher Center Approach (enfoque centrado en el profesor), Student Center Approach (enfoque centrado en el estudiante) y Network-based Language Learning or Teaching (enfoque basados en redes).

En este mismo estudio se reflexiona sobre los beneficios que pueden tener el uso apropiado de estas herramientas, lo que podemos sacar de provecho de las mismas con una descripción muy detallada, destacando que un entorno virtual permite la comunicación entre los protagonistas del proceso enseñanza-aprendizaje ofreciendo posibilidades tanto para la enseñanza tradicionalmente presencial como en el sistema combinado de enseñanza bimodal (Blended-learning). Las plataformas educativas contienen un conjunto de utilidades de las que se beneficia tanto el profesor como el alumno, permitiendo la realización de actividades y pruebas de evaluación, la publicación de noticias y novedades, el depósito de archivos, la interacción con herramientas de comunicación, el acceso al material, al perfil de usuarios y a todos los registros de control generados (gráficos estadísticos, usuarios, día y hora, concepto de asistencia y participación).

Siguiendo la misma línea Kukulska, Norris & Donohue (2014), en su investigación *Mobile pedagogy for English language teaching: a guide for teachers* rescata los beneficios del uso de aparatos móviles en la enseñanza de una segunda lengua, arguyendo las ventajas que lleva el uso de estos dispositivos en la vida cotidiana de los estudiantes, en este sentido afirma que si bien los dispositivos móviles pueden apoyar el aprendizaje auto dirigido y la autonomía del estudiante de lenguas, el papel de los profesores es igualmente importante. El aprendizaje de idiomas móvil asistido no es simplemente la transferencia de la enseñanza actual y materiales y prácticas de aprendizaje a un dispositivo móvil, sino una reconceptualización completa de estos.

### 3.4 Marco teórico

EL presente proyecto es un estudio de carácter documental puesto que el mismo se nutre de las investigaciones ya realizadas y viene a unificar los diversos criterios que se manejan en los conceptos relativos a CALL, los modelos y enfoques pedagógicos que se han situado alrededor del desarrollo de histórico de ELAO; y a su vez, plataformas y OVAs que se han suscitado a partir de la implementación de estos modelos dentro de ELAO y la adquisición de una segunda lengua, SLA, con especial énfasis en el idioma inglés

El aprendizaje o adquisición de una segunda lengua es el proceso por el cual las personas aprenden una segunda lengua. También es la disciplina que se encarga de estudiar como ocurre este proceso. Sus siglas en inglés son SLA *Second Language Acquisition*. Este proceso va ocurriendo gradualmente en un individuo en la medida en la cual está en contacto con esa segunda lengua. En este proceso la lengua materna del aprendiz juega un papel importante y muchos estudios se han hecho al respecto, algunas investigaciones apuntan a que el estudiante aprende más rápido en la medida que interactúa con esta segunda lengua y en la medida en la que tiene más inputs de esta segunda lengua. Krashen (1981) refiere al respecto:

"Monitor Theory "la adquisición de un segundo idioma de adultos, tiene como hipótesis que los adultos tienen de dos sistemas independientes para el desarrollo de la capacidad de aprender una segunda lengua , la adquisición del idioma subconsciente y el aprendizaje de idiomas consciente, y que estos sistemas son interrelacionados de manera definitiva : aunque la adquisición subconsciente parece ser mucho más importante (...)que se requiere una interacción significativa con el lenguaje de destino, una comunicación natural, en la que los hablantes no están preocupados por la forma de su expresiones sino con los mensajes que están transmitiendo y su comprensión (p.1)

Por otro lado, la historia del desarrollo de ELAO es el soporte de la presente investigación, es imperativo conocer y entender en que consiste este tipo de enseñanza y como han sido sus avances, es imprescindible entender el funcionamiento de ELAO para poder reflexionar sobre su utilidad en el aprendizaje de una segunda lengua, en el caso de este estudio, del inglés. Uno de los pioneros en emplear el término CALL fue Levy (1997) en su libro *Computer Assisted Language Learning Context and conceptualization*. Su gran interés en estudiar este campo fue la reflexión que se derivaba del mismo entre la teoría y su aplicación. Levi (1997) refiere que CALL es un asunto interdisciplinario que conglomerar varias campos de estudio entre los que se destacan la inteligencia artificial, el diseño instruccional y la psicología. Que no pretende enmarcarlo en un campo específico disciplinar por cuanto se correría el riesgo de cruzar barreras sensibles que coartan el conocimiento y por ello prefiere en vez de ver CALL bajo la lupa de una teoría, disciplina o campo específico del conocimiento, apreciarlo desde adentro como un ente de conocimiento del cual se puede apreciar y describir lo que las personas hacen cuando hacen CALL.

Al respecto, investigadores encargados de estudiar SLA sugieren que un estudiante lograría obtener una gran cantidad de input de una segunda lengua cuando más tenga contacto con la misma, y para ello sugiere que el estudiante este inmerso en un ambiente natural o artificial donde este expuesto a esta segunda lengua, es decir cursos de inmersión o viajar al país donde esta lengua deseable sea la usada. Sin embargo, acceder a uno u otro ambiente en la mayoría de personas requiere un esfuerzo económico.

En ese sentido la tecnología puede llegar a ser una valiosa herramienta de acceso a estos inputs que el estudiante necesita para adquirir una segunda lengua. Blake (2013) señala que la tecnología, si se usa con sabiduría, puede desempeñar un papel importante en la mejora del contacto de los alumnos L2 con el idioma de destino, especialmente en ausencia de estudios en el extranjero. Si la

tecnología puede realmente cumplir esta promesa depende de cómo se utiliza en el plan de estudios.

El cambio de roles del docente y a su vez del estudiante que está inmerso en el uso de TICs se podría apreciar cada vez más con la inclusión decidida de estas herramientas dentro del aula de clase Blake (2013) advierte que es claro que la revolución digital es también una revolución social. El computador ha iniciado no sólo una nueva tecnología, sino nuevas formas de abordar el conocimiento, la adquisición y transmisión del conocimiento, y la propia relación entre los profesores y sus estudiantes y los estudiantes entre los propios estudiantes. Los estudiantes ya no quieren ser receptores pasivos de la gramática y el vocabulario; ahora exigen dada el albedrío y la autonomía, manipular los conocimientos para trabajar de forma colaborativa con los demás

En otro orden de ideas, la educación se encuentra hoy en un punto sui generis tal vez solamente comparable con la aparición de la imprenta hace más de cinco siglos. La era y el avance de las telecomunicaciones y la informática ha puesto a reflexionar a los docentes y las instituciones en nuevas formas de hacer partícipes a sus educandos en el proceso de aprendizaje de una forma en la que sean consecuentes con esta realidad sin dejar al lado el rol de la escuela y del maestro en el proceso educativo, sino transformándola con nuevos roles, pedagogías y proyectos innovadores que muchas veces se hace necesario la incorporación de las TIC para su desarrollo. Barbero (2012) refiere:

La educación ya no es pensable desde un modelo escolar que se haya rebasado tanto espacial como temporalmente por concepciones y procesos de formación correspondientes a las demandas de la sociedad –red, esa segunda modernidad que nos introduce en la era informacional. Hoy “la edad para aprender es todas”, y el lugar puede ser cualquiera- una fábrica, un hotel, una empresa, un hospital\_, los grandes y pequeños medios de internet. Estamos pasando de una sociedad con sistema

educativo a una sociedad educativa, esto es cuya red educativa lo atraviesa todo: el trabajo y el ocio, la oficina y el hogar, la salud y la vejez. (p.12)

El gran desafío entonces del docente del siglo veinte uno está en aprovechar la riqueza de estos recursos al servicio de la educación y no en delegar el peso y la responsabilidad de una educación de calidad al mero uso de recursos tecnológicos en el aula sin una reflexión pedagógica de su uso.

De acuerdo a los objetivos de la investigación, es un estudio estrictamente descriptivo, ya que busca señalar las relaciones existentes entre ELAO, modelos y enfoques pedagógicos que se han implementado para este tipo de enseñanza y por último las plataformas y OVAs que se han generado a partir de esta relación.

#### **4. Resultados de conocimiento**

##### **4.1 Desarrollo histórico del concepto C.A.L.L.**

La evolución de las técnicas y metodologías empleadas para la enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua (SLA) o una lengua extranjera (FLA) en los últimos cincuenta años han sido mediadas y cada vez con más determinación por el ordenador. Los docentes de lenguas han buscado como acercar las herramientas tecnológicas disponibles en procura de mejorar los procesos de aprendizaje y que los estudiantes o personas interesados en adquirir una lengua diferente a la propia sean beneficiados con la inclusión de estas herramientas.

La preocupación por los procesos de adquisición de una lengua haciendo uso de la tecnología ha convocado a diferentes científicos y docentes en analizar el desarrollo del mismo, y a su vez en cómo mejorarlo continuamente. Algunos de ellos se han aventurado a definirlo y categorizarlo,



creando así un lenguaje común que identifique este particular desarrollo, el del aprendizaje de una lengua mediada por la tecnología. En este marco contextual aparecen las primeras definiciones que identifican este particular desarrollo. La sigla CALL (*Computer-Assisted Language Learning*) se convierte en el primer término en surgir y que envuelve todos aquellos estudios que acuñan los que hasta este entonces se había logrado desarrollar en la enseñanza de lenguas a través del ordenador. CALL, entonces marca una pauta en el constructo epistemológico de este nuevo desarrollo disciplinar

El Reino Unido es el país donde el término CALL tiene sus orígenes, lo que refleja un estudio centrado en el aprendizaje más que de instrucciones. El momento exacto de la aparición del término escala no se conoce, sin embargo, el documento más antiguo en el que se utiliza este término se encuentra en una ponencia escrita por Davies y del Acero en 1981. (Grzeszczyk, 2016, p108)

Uno de los pioneros en realizar un estudio formal y descriptivo de este nuevo término introducido en los años 80's fue Michael Levy en su libro *Computer-assisted language learning: Context and conceptualization*. En el año 1997. Un texto respaldado por una de las casas editoriales de mayor reconocimiento en el Reino Unido y una de las más prestigiosas a nivel mundial *Oxford University Press*. Entre los mayores aportes que hace referencia en este libro, como su título indica, es tratar de definir y contextualizar lo que atañe esta nueva sigla.

Un importante aporte que hizo Levy fue el definir las implicaciones disciplinarias y porque no pedagógicas que involucran este nuevo término; Levy (1997), definió CALL como: “la búsqueda y estudio de aplicaciones para computador en la enseñanza y aprendizaje de una lengua” (p.1). A partir de Levy otros autores han caracterizado esta término, Garrido (2015) Define ELAO como:

Un programa educativo u opción didáctica que emplea unos recursos informáticos determinados para la enseñanza de unos contenidos, unos procesos y/o unas actitudes de una lengua; se trata de una aplicación didáctica de las Tecnologías de la Información y la comunicación. (p.6)

Grzeszczyk, (2016) define CALL como sigla central que “representa a los estudios sobre la enseñanza de una segunda lengua y la tecnología computacional” (p.108).

el enfoque de la enseñanza de idiomas y de aprendizaje que utilizan los ordenadores y otras tecnologías para presentar, reforzar y evaluar el material que hay que aprender, o para crear ambientes donde los maestros y los alumnos pueden interactuar entre sí y con el mundo exterior. Stockwell (2012) citado por Grzeszczyk (2016).

Levy (1997) señala que este nuevo campo de estudio es interdisciplinar y que involucra varias ramas del conocimiento, destacándose entre otros el diseño instruccional, la inteligencia artificial, la psicología y obviamente la enseñanza y aprendizaje de una lengua. Por tanto, asevera que es un campo el cual no puede verse desde un solo enfoque sino desde lo interdisciplinar. En este contexto Simons, (2010) define CALL como “una ciencia que se caracteriza en gran medida por ser interdisciplinaria, estando influenciada por áreas de conocimiento como la lingüística, la informática, la psicología, la didáctica, la pedagogía y la lingüística aplicada” (p. 3). En este mismo estudio argumenta que se ha convertido en una rama científica en sí, a juzgar por las revistas especializadas, las organizaciones, los congresos, etc. Entre las revistas más importantes que ya tienen esta campo de estudio destaca ReCALL, CALICO journal y Computer Assisted Language Learning. Algunas organizaciones prominentes son CALICO, EuroCALL y WorldCALL.

Desde la aparición de este término a principios de los años 80's, pasando por el estudio de Michael Levy, hoy en día se puede afirmar CALL como una rama del conocimiento científico reconocida por organizaciones científicas, estudios y todo un jerga común de definiciones y siglas

que han surgido en el marco de su desarrollo. Por ejemplo EuroCALL se define como Asociación Europea para asistida por ordenador, el aprendizaje de idiomas. EUROCALL tiene como objetivo proporcionar un enfoque europeo para la promulgación de la investigación innovador, el desarrollo y la práctica relativa a la utilización de tecnologías para el aprendizaje de idiomas. Después de la aparición del término CALL han aparecido otros tantos asociados a esta misma disciplina. Es así como Araujo (2013) Resalta la distinción entre varios términos utilizados para abordar CALL.

- CALL (*Computer-assisted language learning*) o Enseñanza de lenguas asistida por ordenador (ELAO)
- CAI (*Computer-assisted instruction*) o Enseñanza asistida por ordenador (EAO).
- ICALL (*Intelligent Computer-assisted language learning*) o Enseñanza inteligente de lenguas asistidas por ordenador (EILAO).
- CELL (*Computer enhanced Language Learning*) o Aprendizaje de lenguas potenciado por ordenador
- TELL (*Technology enhanced language learning*) o Aprendizaje de lenguas potenciado por la tecnología

Nótese la aparición de la traducción al castellano de la sigla CALL, como ELAO (Enseñanza de lenguas asistida por ordenador), ya en muchos estudios hechos en esta lengua se acude indistintamente en la utilización de cualquiera de los términos indistintamente para referirse al mismo concepto. Finalmente cabe resaltar que algunos autores han hecho otras variantes de la traducción de la definición de CALL al castellano ELAO, por ALAO (Aprendizaje de una lengua asistida por ordenador) que diferencian entre la óptica del profesor (enseñanza) y la visión del estudiante (aprendizaje) pero ambas siguen requiriendo el uso de un ordenador dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En los últimos años una nueva sigla apareció respondiendo al cambio de tecnología que ya es muy común entre la población, los dispositivos móviles. Dado que ya se desde hace un tiempo se vienen creando un sin número de aplicaciones en todos los campos, el aprendizaje de lenguas no es la excepción. Es así como la sigla MALL (Mobile Assisted Language Learning); en español podría tener su equivalente en ELAM (enseñanza de lenguas asistida por móvil) ha aparecido para referirse a la enseñanza de lenguas pero a través de dispositivos móviles.

#### **4.2 Evolución histórica**

Desde que autores como Levy comenzaron a hablar de CALL como una realidad y un objeto de estudio, iniciaron varias investigaciones y disertaciones que buscaban describir a precisión el contexto de esta nueva disciplina traía consigo. Entre esas nuevas conclusiones que empezaron a surgir, aparecieron características especiales que identificaron su desarrollo, las cuales daban para clasificar en etapas históricas de desarrollo, cada una de ellas respondieron a momentos históricos de la evolución de las tendencias del aprendizaje no solo de las lenguas sino en general de la educación y la tecnología. En este orden de ideas encontramos tres etapas históricas de desarrollo que han sido definidas y caracterizadas por varios autores al respecto (conductista, comunicativa e integradora).

**CALL CONDUCTISTA:** Su punto de inicio se dio en los años 50's y se desarrolló incluso hasta principios de los 70's. Se basó en la observación de la información, la práctica, y el refuerzo a través de la alabanza. Se creía que el aprendizaje opera a través del acondicionamiento, y las respuestas a los estímulos ambientales pueden moldear el comportamiento de las personas. Araujo (2013) describe que esta etapa inicial de CALL se caracterizó por la utilización reiterada y continuada de ejercicios de práctica de la lengua que tienen un carácter eminentemente gramatical y lingüístico. Una etapa marcada por implementación de *drills* la enseñanza de una lengua a través

del ordenador, los llamados *drills* son una técnica de aula utilizada para practicar nuevo idioma. Implica que el maestro modela una palabra o una frase y los alumnos que la repiten. Hay diferentes tipos de drills, tales como drills coral, que involucra a toda la clase, y un ejercicio de sustitución, en el que el profesor cambia las palabras claves después de cada repetición.

Levy (1997) señala que los años 1950's estuvo marcado por el desarrollo del método Audiolinguism (audio lingual), un método de aprendizaje de una segunda lengua por medio de audios lingüísticos, los cuales se basaban en la repetición para asegurar el aprendizaje. Además menciona de dos grandes programas que son considerados los pioneros en la incursión de la enseñanza de idiomas mediados por computadores.

- Proyecto PLATO 1960's (Programmed Logic for Automatic Teaching Operations), primer uso de un ordenador para guardar las respuestas de una actividad académica.
- Proyecto TICCIT 1970's (Time-Shared, Interactive, Computer Controlled Information Television): Era un sofisticado sistema de enseñanza asistida por computador desarrollado conjuntamente un dispositivo de TV Set-Top que une el televisor de casa a los servicios en línea tales como computador y la fuente a través de un teléfono común de la casa.

Otros autores como Garrido denominan a esta etapa como *analógica* y del mismo modo menciona la utilización de algunas herramientas que acompañaron esta etapa como Casetes, videos, grabadoras, proyectores de diapositivas por parte del profesor. Hace alusión a que allí solo se limitaba a la transmisión de información y no existían posibilidades de interacción como resultado de una perspectiva conductista del aprendizaje y con una visión estructuralista de la lengua. Nombra además que el objetivo del aprendizaje era la corrección gramatical.

CALL COMUNICATIVA: Esta segunda etapa de evolución tuvo sus inicios en la década de los 70's y abarco hasta incluso los primeros años de los 90's. Grzeszczyk, (2016) hace una excelente descripción de este momento histórico del desarrollo CALL:

El equipo todavía sirve como un vehículo para la práctica de las habilidades lingüísticas. La diferencia fue que apartó los drills a distancia y le dio más posibilidades de elección al estudiante, con un mejor control e interacción. Nació como la reacción al método audio - lingual. Este enfoque se centró en el lenguaje como medio de comunicación. Se dio cuenta de que el idioma sirve como el medio para hacer las cosas, para expresar gustos, disgustos, y encontrar cómo llegar a un lugar. Por otra parte, la gramática se empezó a enseñar en forma implícita, no explícita, como era antes. Las computadoras fueron la fuente para estimular el debate, la escritura y el pensamiento crítico. En el enfoque comunicativo, los estudiantes crearon sus propias, expresiones originales. (p.109)

Sobre las consideraciones anteriores se visualiza un nuevo rumbo que tomó el constructo de CALL desde los nuevos enfoques pedagógicos que asediaban aquel momento histórico.

En la ELAO conductista el ordenador se convierte en un tutor mecanizado que de forma incansable evalúa a los alumnos y lo adapta al ritmo de trabajo de estos(...) apareció la ELAO comunicativa (...) En un momento en que los ordenadores brindaban mayores posibilidades de trabajo individual, el acento se ponía en la utilización de las estructuras más que en estas en sí mismas, en que los alumnos descubrieran y comprendieran la gramática por sí mismos, etc. y en definitiva en el enfoque comunicativo predominante en esos momentos donde la lengua se empleaba en situaciones y necesidades reales de comunicación.(Araujo, 2013, p 2).

Cabe agregar que autores como Garrido (2015) apunta que esta etapa desde el punto de vista tecnológico es de transición de la era analógica al inicio de la era *digital* en donde aparecen los primeros ordenadores equipados con reproductor de CD y con ello la inclusión del CD-ROM y el video como resultado de ello los aprendices de lenguas empiezan a usarlo en función de la

disponibilidad de medios. Incluso en 1980's sale al mercado el micro computador y con él algunos software que permitían desarrollar actividades de completar oraciones, juegos de vocabulario, completar historias.

El Ordenador pasa a tener un rol de tutor y se develan las teorías del constructivismo y cognitivismo en el aprendizaje y enseñanza de lenguas a través del ordenador; la lengua empieza a entenderse como vehículo para la comunicación.

CALL INTEGRADORA: Esta última fase inicio a principios de los años 90's y para algunos continua hasta el día de hoy, para otros como ya veremos más adelante, una nueva era de CALL está iniciando. Como en las etapas anteriores, la influencia de la tecnología y las corrientes pedagógicas se ven reflejadas en la caracterización de la misma. Sin embargo el peso de la tecnología parece inclinar la balanza en la influencia de ésta al poseer un desarrollo crucial y definitivo en cuanto a la forma de abordar la enseñanza de una lengua mediadas por las TIC.

El avance fue hecho por dos innovaciones, a saber, multimedia y la Internet. Estos dos eran los avances de la tecnología de vanguardia que se hicieron populares a mediados de la década de 1990. Los maestros cambiaron de la perspectiva cognitiva de la enseñanza comunicativa hacia lo social donde el énfasis se puso en el uso del lenguaje en el auténtico contexto social. El escuchar, leer, escribir y hablar fueron integrados y la tecnología era adoptada plenamente en el proceso de aprendizaje de idiomas. La multimedia fue concebida para crear entornos de aprendizaje más auténticos, donde las habilidades del lenguaje podrían ser fácilmente integrados. (Grzeszczyk, 2016, p. 110.)

Como vemos, la influencia de las nuevas tecnologías y el papel del internet y la multimedia cambiaron la forma de enseñar no solo los idiomas, sino la educación para siempre. Su papel preponderante hizo que su inclusión en el aula hoy en día sea casi que indispensable. Garrido

(2015) llama esta etapa como la era del internet, (Web 1.0) en donde el profesor y los alumnos tienen acceso a contenidos producidos por expertos. Donde el uso del correo electrónico es primordial en la comunicación. En el marco pedagógico se pasa a una etapa más hacia el sociocognitismo y donde el conocimiento es el resultado de un proceso de construcción cognitivo y también social ya que los hablantes de una lengua son agentes sociales.

La lengua se ha de emplear en contextos sociales auténticos de comunicación, y el tipo de actividades que priman son los proyectos colaborativos que sitúan a los alumnos en contextos reales, lo que permite integrar diversas habilidades, destrezas y la tecnología en el proceso-aprendizaje de las lenguas extranjeras. (Araujo, 2013, p.2)

Cabe acotar que para autores como Seiz (2010) propone que si bien en esta última etapa son predominantes enfoques más relacionados con la comunicación, la interacción y el aprendizaje integrador donde el interés es casi exclusivo en formas de aprendizaje que se llevan a cabo, de una forma u otra, a través de la World Wide Web e Internet, anota que según Graham Davies, en su conferencia plenaria en el Congreso Eurocall 2010, “dicha tendencia es especialmente cierta con el advenimiento de la llamada Web 2.0, es decir, la Web que fomenta la comunicación, las redes sociales y, por tanto, la construcción del conocimiento compartido”. (Seiz, 2010, p 48).

Otros autores como Martín (2012) conceptúan que la nueva era de CALL va a girar en torno a los dispositivos móviles y se estaría transitando a MALL. Con varios valores agregados que ello conlleva. Los dispositivos móviles tienden a tener cada vez mejores software de desarrollo, mejor accesibilidad y soporte, y lo más importante facilita su uso espacio –temporal que permite a las personas hacer uso de ellos en cualquier lugar donde se encuentren.



Un factor a tener en cuenta en el éxito de la ELAM es el limitado tiempo libre con que se cuenta en la sociedad actual. Cada vez hay más estudiantes que se apartan de la formación reglada, que es demasiado rígida para poder compaginarla con otras facetas como la laboral, y optan por una instrucción no formal, al margen del sistema educativo tradicional. Es por ello que desde la aparición de dispositivos como los teléfonos inteligentes ha habido un auge en el desarrollo de aplicaciones informáticas para este tipo de aparatos, desde diccionarios y guías de pronunciación a mini-cursos básicos de idiomas o especializados en diferentes perfiles profesionales (...), haciendo cada vez más accesible el aprendizaje de un idioma en cualquier momento y lugar. (Martín, 2012, p. 208).

### **4.3 Enfoques pedagógicos abordados desde C.A.L.L.**

Con la introducción de las nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza de idiomas una nueva forma de abordar el conocimiento y la práctica en el aula apareció y con ello un nuevo lenguaje que acompaña estas nuevas inclusiones también se empezó a vislumbrar. Desde entonces varios autores han estudiado el impacto de las TIC en la enseñanza de una lengua y con ello han evaluado las implicaciones que este hecho ha conllevado; desde la definición del rol del maestro, del estudiante y del computador en esta nueva perspectiva de enseñanza hasta el analizar los modelos pedagógicos que se emplean, las modalidades de aprendizaje que han aparecido y las estrategias de aprendizaje que se han implementado para la utilización óptima de la tecnología en el aula. Incluso muchos han sugerido que con la inclusión de las TIC en el aula no se debería perder de vista el fin pedagógico de la conveniencia de su uso.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, desglosaré de una forma más amplia los planteamientos de algunos autores y las relaciones que se derivan entre la tecnología y la pedagogía en el marco de la enseñanza de una lengua en el contexto de este nuevo enfoque ya mencionado, CALL. Iniciaré con algunas reflexiones que algunos autores han hecho respecto al cuestionamiento

que se han planteado varios docentes al momento de decidir implementar TIC en el aula con el propósito de enseñar una lengua y los desafíos e implicaciones que han conllevado esta decisión.

Levy (1997) sugiere que existen problemas conceptuales y prácticos que todos los recién llegados a CALL pueden encontrar, existiendo múltiples posibilidades para interactuar con este tipo de herramientas de aprendizaje. Propone que son varios los enfoques que posibilitan el punto de partida que el docente tiene al introducir estas tecnologías en el aula teniendo en cuenta su intención pedagógica entre las cuales se encuentran:

- Teoría de adquisición de una lengua
- Especificidad del currículo
- Una problemática específica encontrada en el aula.
- Una estrategia de aprendizaje
- Simplemente la exploración de la tecnología por sí misma.

Adicionalmente plantea que una vez clarificado el punto de inicio, se puede escoger el software y el hardware más adecuado para el propósito pedagógico que se ha escogido como punto de partida. Al respecto Simons (2010) acentúa esta postura:

La implementación de las TIC no es un fin en sí, sino un medio posible para hacer que la enseñanza de lenguas sea más eficaz. Considera de gran importancia la relación entre el número de horas disponibles y los objetivos de enseñanza, siendo el uso de los CALL una solución para mejorar la calidad en la educación. Plantea que los CALL no sustituyen la importancia del profesor, el respeto hacia él (su experiencia, sus posibilidades y su ambiente de trabajo) ni el rendimiento de aprendizaje (implicación del tiempo versus resultado) debe ocupar el primer puesto.

Los métodos de enseñanza de una segunda lengua no necesitan un nuevo concepto porque, de repente, haya otro medio nuevo disponible, ya sea el magnetófono, la tele, el vídeo o el ordenador. Efectivamente tenemos que preguntarnos cómo podemos hacer del medio un instrumento útil para métodos ya existentes y eficaces. (p.4)

Para muchos autores es innegable que una nueva era del desarrollo CALL se ha sobrevenido con la incursión cada vez más decisiva y casi que imperativa del uso del internet y la multimedia en todos los campos del desarrollo de la humanidad e indubitadamente en la educación, al respecto hacen sugerencias de cómo se debe hacer su uso inteligente y beneficioso. Para Chapelle (citado por Seiz 2010)

El aprovechamiento de la Web en el aprendizaje lingüístico sea pleno, es necesario que su utilización tenga en cuenta criterios pedagógicos sólidos, y no esté fundamentada meramente en consideraciones tecnológicas o basadas en la novedad, por lo que es conveniente efectuar una exhaustiva evaluación pedagógica de este medio educativo y sus recursos (p.49)

Blake (2013) sugiere que el incorporar TIC en el aula no solo implica el uso tecnológico, sino se debe acentuar la importancia del desarrollo de competencias. Se debe tener en cuenta la funcionalidad de la herramienta para la clase y cuestionarse por qué servirá para transformar el ambiente de aprendizaje. Además de ello, advierte sobre algunos “peligros” que se corren al usar las TIC en la enseñanza de una segunda lengua y que de no ser tenidos en cuenta pueden desfigurar el verdadero impacto que tienen en la educación:

- *Pensar que la tecnología es Monolítica*, es decir, o es completamente buena o es completamente mala.

- *Crear que la Tecnología per se es una metodología.* No se puede perder de vista el uso pedagógico y las teorías de cómo las personas adquieren una segunda lengua, sin ello, la tecnología no es eficiente.
- *Asegurar que la tecnología es todo lo que necesitamos saber,* si bien nos ofrece una gran gama de alternativas de cómo ayudarnos a la enseñanza de un idioma, no es suficiente sin estar actualizándose en las formas de enseñanza.
- *Afirmar que la tecnología reemplazará al docente,* su tesis avoca en cambio a que los docentes que usan tecnología reemplazarán a los que no la usan en todos los campos.

#### **4.3.1 Desarrollo de competencias lingüísticas**

Como sabemos el desarrollo de las competencias lingüísticas es esencial para podernos expresarnos en un idioma ya sea el propio o uno foráneo, en el marco de este planteamiento es bien sabido que las competencias fundamentales son la escucha, el habla, leer y escribir. Con la incursión de las tecnologías los docentes de lenguas iniciaron la búsqueda de estrategias, métodos, metodologías y demás habilidades para sacar el mejor provecho en beneficio de ello en pro del desarrollo de estas competencias.

Blake (2013) al respecto lanza el siguiente cuestionamiento: ¿Por qué tanto educadores como estudiantes interesados en la adquisición de una segunda lengua están tan seducidos por la tecnología, siendo que el proceso de enseñanza L2 aprendizaje se hace en un entorno social, y no un proceso tan personal? Su interrogante surge teniendo en cuenta que SLA (Second Language Acquisition) es el proceso de aprendizaje de otra lengua diferente a la materna y que el FSI (Foreign Service Institute) estima que en cualquier lugar se requiere entre 700 a 1320 horas de tiempo completo de instrucción en una segunda lengua para alcanzar un nivel de alta fluidez, así mismo entre 4 a 6 años de instrucción para alcanzar un nivel funcional de proficiencia en una

segunda lengua; además sugiere que para acortar esta brecha de tiempo en la adquisición de una segunda lengua se requeriría viajar y tener un contacto total con la lengua deseada.

Sin embargo, muchas veces esto no es posible por las implicaciones económicas que esto conlleva para cualquier individuo. A este panorama se le agrega el nivel de los cursos de enseñanza formal de una segunda lengua que según Blake ofrecen un incompleto o insuficiente input real en L2 (segunda lengua). Todo ello para resaltar el hecho que la tecnología usada inteligentemente puede jugar un mejor rol en el mejoramiento de la adquisición de una segunda lengua.

Como bien sabemos, los computadores no son humanos y no pueden interactuar con alguien en el sentido en el que dos humanos lo hacen, la interacción con el computador, la televisión y los medios tecnológicos son fundamentalmente sociales y naturales, según Blake son un actor social desde la perspectiva de un aprendiz de lenguas, en donde ellos mismo se sienten que interactúan con el computador en una real forma social. Por ejemplo, el internet es una herramienta ideal para este el aprendizaje de una lengua ya que permite a los estudiantes ganar acceso a un auténtico material L2 y convertirse así en la segunda mejor alternativa de adquirir una segunda lengua (Después por supuesto del viajar al país donde es hablada esa lengua que se quiere aprender) un estudiante L2 puede virtualmente “viajar” al exterior con un solo click. La web da a todas las personas un canal para expresar sus voces, promover su imagen e interactuar con otros.

Así como Blake son varios los autores que exhortan los beneficios del uso de las tecnologías en el aula para la enseñanza de un idioma siempre y cuando esta sea pensada para ello y tenga un fin pedagógico definido, para Araujo (2013):

Un programa de CALL (ELAO) se caracteriza por poder proporcionar al alumno más información que otros medios más convencionales, a través de enlaces a diccionarios electrónicos, otras pantallas que desarrollan un tema en mayor detalle, otras páginas web, etc., y toda esa información

no se presenta de forma lineal. Sin embargo, esto a su vez puede hacer que los alumnos se vean abrumados por un exceso de información. A su vez un programa ELAO permite a los alumnos decidir cuándo acceder a dicha información así como cuánta información desean obtener en cada momento, algo que resulta imposible en una clase presencial puesto que no estar atento supone perderse la información y contenidos que el profesor transmite. Precisamente esa posibilidad de acceso a una gran cantidad de información permite realizar actividades y proyectos, de carácter colaborativo o competitivo

Simons (2010) plantea que ya se ha realizado mucho en cuanto a la cantidad de ordenadores por escuela. Sin embargo, el profesor de lengua en algunos casos tendrá que enfrentarse a la falta de conocimientos técnicos, las desilusiones de otros medios en el pasado, la disponibilidad reducida de la sala de informática, el aumento de programas y sitios de mala calidad, la falta de tiempo, etc. Eso resulta en una preocupación por implicaciones en la gestión de la clase y por la pérdida del control. En general se piensa que los alumnos consideran trabajar con el ordenador como una actividad fascinante y motivadora. No obstante los atractivos colores, las imágenes en movimiento y los efectos de sonido también pierden su atractivo cuando no son más que un pasatiempo para los alumnos y no llevan a resultados concretos. Trabajar con las TIC no debe ser una simple diversión, las tareas tienen que ser útiles y ocupar un lugar importante en el currículo, un lugar que también esté claro para los alumnos.

Otros autores aseguran que con la inclusión de las TIC en la enseñanza de los idiomas, no solo se desarrollan las cuatro competencias lingüísticas ya mencionadas, sino otras nuevas que incluyen las destrezas en la manipulación de la tecnología y nuevas formas de leer y escribir. Farías, Obilinovic, & Orrego. (2010) plantean que en este proceso se incluyen otras formas de involucramiento cognitivo y de interacciones sociales, las cuales se realizan de manera cada vez

más frecuente por medio de comunicaciones digitales en línea y que esta diversidad de destrezas del uso y procesamiento de la lengua ha traído un nuevo concepto, el de multialfabetizaciones o lectoescrituras múltiples. Estos nuevos términos dan cuenta de las nuevas competencias que la era digital requiere y que según Farías et al, incluyen lectoescritura digital, lectoescritura televisiva, lectoescritura computacional.

Mayer (citado por Farías et al. 2010) propone la siguiente teoría del aprendizaje: “Mi idea es que los mensajes instruccionales multimediales bien diseñados pueden promover el procesamiento cognitivo activo de los aprendientes, incluso cuando pudiera aparecer que los aprendientes están conductualmente inactivos” (p. 59). En pos de lograr estos aprendizajes significativos Mayer aborda el problema del diseño multimedial y postula siete principios:

Tabla 1: Principios para el diseño multimedial.

1. Principio de Multimedia: Los estudiantes aprenden mejor con palabras y dibujos que sólo con palabras.
2. Principio de Contigüidad Espacial: Los estudiantes aprenden mejor cuando las correspondientes palabras y dibujos se presentan cerca en la página o pantalla y no alejadas.
3. Principio de Contigüidad Temporal: Los estudiantes aprenden mejor cuando las correspondientes palabras y dibujos se presentan de manera simultánea y no sucesivamente.
4. Principio de Coherencia: Los estudiantes aprenden mejor cuando se excluyen las palabras, dibujos y sonidos ajenos al significado que cuando se incluyen.
5. Principio de Modalidad: Los estudiantes aprenden mejor con animación y narración que con animación y texto en pantalla.
6. Principio de Redundancia: Los estudiantes aprenden mejor con animación y narración que con animación, narración y texto en pantalla.
7. Principio de Diferencias Individuales: Los efectos del diseño son más favorables para estudiantes con bajo nivel de conocimiento que para estudiantes con alto nivel de conocimiento y para los estudiantes con niveles altos de habilidades espaciales que para aquellos con niveles bajos de espacialidad.

A su vez encontramos que en este nuevo escenario un nuevo lenguaje se hace necesario para entender las nuevas competencias lingüísticas que vienen con el desarrollo de CALL, según Farías et al, estos procesos que ya conocíamos antes de la inclusión de las TIC parecen anticuados y necesitan ser revisados con el objeto de redefinir lo que entendemos por comprensión y escritura desde una perspectiva multimodal.

Un ambiente de aprendizaje multimodal según Molina (2015) se reconoce por tres elementos:

Planeación didáctica de clase/curso; apoyo y/o dependencia de un medio tecnológico y recursos multimedia. Se puede presentar una mezcla o combinación de cursos que dan origen a los aprendizajes combinados donde se pueden presentar problemas como procesos instruccionales, preocupaciones de la comunidad y aspectos técnicos

Walsh (citado por Farías et al. 2010) propone algunas similitudes y diferencias entre leer desde un ambiente multimodal y monomodal. La siguiente tabla resume estas diferencias.



Tabla 2: Diferencias entre lectura de textos impresos y multimodales.

<b>Lectura de textos escritos</b>	<b>Lectura de textos multimodales</b>
Modo principal: Las palabras que "dicen" incluyendo el discurso, registro, vocabulario, patrones lingüísticos, gramática. Organización y estructura de párrafos, estructura de oración y párrafo, tipografía.	Modos principales: Imágenes visuales, que "muestran", incluyendo la diagramación, tamaño, forma, línea, color, ángulo, posición, perspectiva, íconos, <i>links</i> , hipervínculos. Movimiento, sonido, animación con gráfica, clips de video, voz en <i>off</i> .
Uso de los sentidos: visual, en algunos casos táctiles.	Uso de los sentidos: visual, táctil, auditivo, kinestésico.
Significado interpersonal: desarrollado a través de la "voz" verbal – por medio del uso del diálogo, narrador en primera, segunda y tercera persona.	Significado interpersonal: desarrollado a través de la "voz" visual: posicionamiento, ángulo, perspectiva, "ofertas" y "demandas", y sonido.
Estilo verbal: incluyendo tono, entonación, humor, ironía, sarcasmo, juego de palabra, desarrollado en el uso de las "palabras". Organización tipográfica, formato, diagramación, tipo de letra, puntuación.	Estilo visual: selección y organización del medio, ángulos, color, gráfica, animación, ventanas, encuadres, menú de persiana, hipervínculos.
Imaginería verbal: incluyendo descripción, imágenes, simbolismo, metáfora, símiles aliteración, mecanismos poéticos con palabras, patrones de sonidos.	Imaginería visual y efectos de sonidos: uso del color, motivos, íconos, repetición, en voz específica, música, efecto de sonido.
Trayecto de lectura: principalmente lineal y secuencial. El lector sigue en gran medida la lectura.	Trayecto de lectura: uso de vectores, no secuencial, no lineal. El lector tiene más elección y oportunidad de interactuar.

Sobre las consideraciones anteriores hechas por Walsh nos enfrentamos entonces ante nuevas competencias lingüísticas que se deben tener en cuenta para la enseñanza y aprendizaje de lenguas y con los objetivos pedagógicos que se quieren llevar a cabo. Para Mayer (citado por Farías et al. 2010), la adquisición de un segundo idioma con multimedia, implica el uso de lo verbal y lo visual para proveer input significativo, facilita la interacción también significativa y la adición de hipervínculos en el texto originalmente lineal y otras actividades posteriores conducentes a la facilitación de un aprendizaje sobre el cual los estudiantes tengan mayor control.

En ese mismo sentido, para Plass y Jones (citado por Farías et al. 2010) el aprendizaje multimedial se une con la adquisición del segundo idioma haciendo referencia a los fenómenos denominados técnicamente *apperception* y *noticing*. El primero dice relación con la representación que el aprendiente hace de la información verbal en una base interna textual y de la representación visual en una base también de imágenes visuales. El segundo, *noticing*, proviene de la teoría de adquisición de un segundo idioma y se explica cómo el proceso de focalizar la atención, por parte de quien aprende, en algunos aspectos de la lengua meta.

### **4.3.2 Enfoques pedagógicos**

#### **4.3.2.1 Teacher Center Approach (enfoque centrado en el profesor).**

El enfoque centrado en el profesor normalmente se refiere a las situaciones de aprendizaje en el que el maestro afirma control sobre el material que los alumnos estudian y las formas en que lo estudian, es decir, cuándo, dónde, cómo, y en qué ritmo lo aprenden. En las clases que son consideradas centradas en el maestro, el maestro tiende a ser la persona más activa en el salón y hacer la mayor parte de la conversación (por ejemplo, por dar una conferencia, lo que demuestra conceptos, lectura en voz alta, o la emisión de instrucciones), mientras que los estudiantes pasan la mayor parte del tiempo sentados pupitres escuchando, tomando notas y dando breves respuestas a las preguntas que el profesor pregunta, o para completar las tareas y pruebas.

En un aula centrada en el profesor, los profesores eligen lo que los estudiantes aprenderán, cómo los estudiantes aprenderán, y cómo los estudiantes serán evaluados en su aprendizaje. Gómez et al. (2009) afirman que este tipo de trabajo el docente adopta un papel protagonista en la selección, creación, organización, administración y evaluación del contenido, muchas son las aplicaciones informáticas creadas para diseñar tareas de transferencia de información (*information*

transfer), búsqueda de información (information gap), intercambio de opiniones (opinion-gap), ejercicios o tareas para desarrollar la fluidez oral y escrita (fluency) o la precisión lingüística (accuracy) (Hardisty & Windeatt, 1989). En este sentido, el aprendizaje de idiomas asistido por ordenador debe ofrecer a los alumnos: (a) oportunidad para oír y leer inputs, (b) oportunidad para producir oralmente o por escrito discursos comprensibles, (c) posibilidades de retroalimentación (feedback) por medio de ventanas o botones de ayuda o cualquier otra forma de interacción.

#### **4.3.2.2 Student Center Approach** (enfoque centrado en el estudiante)

En el enfoque centrado coloca los intereses de aprendizaje de los estudiantes en primer lugar, el reconocimiento de la voz del estudiante se ve como elemento central de la experiencia de aprendizaje. En un aula con enfoque centrado en el estudiante, los estudiantes eligen lo que aprenderán, cómo van a aprender, y cómo van a evaluar su propio aprendizaje. Métodos de enseñanza centrados en el estudiante desplazan el foco de la actividad por parte del profesor a los alumnos. Estos métodos incluyen el aprendizaje activo, en el que los estudiantes resuelven problemas, responder a las preguntas, formular sus propias preguntas, discuten, explican, debaten, o hacen una lluvia de ideas durante la clase. El aprendizaje cooperativo, en el que los estudiantes trabajan en equipos sobre los problemas y los proyectos en condiciones que aseguren tanto la interdependencia positiva e individual.

Sin embargo, puede ser difícil de coordinar y administrar. Gómez et al (2009) afirman que este tipo de trabajo el profesor se limita a ejercer de guía o proveer información y orientación en caso necesario. Así, a medida que nos desplazamos de uno a otro enfoque, al alumno se le asigna mayor protagonismo en las decisiones, se le supone cierto dominio en las técnicas de búsqueda de información en Internet, de autonomía para poder actuar o interactuar con otros si se plantean, por ejemplo, proyectos colaborativos. Se trata de una propuesta metodológica en la que el proceso de

enseñanza de idiomas asistido por ordenador se lleva a cabo partiendo de un enfoque basado en la adquisición de habilidades lingüísticas integradas (Task-based learning). Desde el punto de vista de la enseñanza comunicativa, se puede definir como el aprendizaje de las cuatro destrezas básicas (escuchar, hablar, leer, escribir), junto con los componentes lingüísticos (gramática, vocabulario, pronunciación).

#### **4.3.2.3 NBLT (Network-based Language Learning or Teaching)**

Gómez et al (2009) afirman que este tipo de aprendizaje basado en redes se puede entender como la enseñanza de lenguas que implica el uso de ordenadores conectados entre sí en redes locales o globales. Se alude en esta definición al paradigma socio cognitivo y al papel destacado que en los últimos años se ha otorgado a las redes de comunicación como las causantes del énfasis que se ha adjudicado al discurso y a las relaciones establecidas entre los usuarios, bien en tiempo real o diferido, a través de las mismas. La posibilidad de acceso a contextos reales de comunicación, a la interacción entre hablantes nativos y no nativos, permiten concluir que las redes de comunicación han sido cruciales para favorecer el aprendizaje de una segunda lengua.

### **4.3.3 Modalidades de aprendizaje**

#### **4.3.3.1 E-learning (Electronic learning)**

Gómez et al. (2009) plantean que los principios didácticos que subyacen en esta modalidad (interactividad, flexibilidad de individualización de la enseñanza) van dirigidos a la consecución de dos grandes objetivos: la mejora de la calidad del aprendizaje (por ejemplo trazando programas e itinerarios individualizados) y la accesibilidad, por parte de un mayor porcentaje de población, a la educación y la formación

Pérez et al. (2010) Refieren procesos de formación y aprendizaje que utilizan la red (Internet o intranet) como tecnología de distribución de la información de dos formas bien diferenciadas: como depósitos de información a los que alumnado y profesorado pueden acceder a/sincrónicamente o como herramientas construidas con el fin de (o para) mejorar las oportunidades de interactividad propias de métodos de enseñanza activa que requieren especialmente de interacción para la co-construcción del conocimiento

#### **4.3.3.2 B-learning (Blended learning)**

Blended learning o enseñanza semi presencial en el campo de los idiomas resulta una opción metodológica ideal, ya que las competencias escritas o la gramática y el vocabulario se pueden trabajar de forma individual fuera del espacio físico del aula y las competencias orales, especialmente la producción oral, se realizan de manera presencial. Esta combinación no es nueva en la enseñanza de idiomas, sino que se ha venido utilizando desde los comienzos de la ELAO Pérez et al. (2010) plantean que esta modalidad de aprendizaje proporciona al alumnado un contexto virtual de aprendizaje entre iguales con interacciones educativas de calidad. También porque posibilita, en mayor medida que el resto de modalidades, que el alumnado co-construya el conocimiento y se apropie de otros selfs (Monereo, 2007); o lo que es lo mismo facilita la transformación de lo interpsicológico en intrapsicológico.

#### **4.4 Enfoques tecnológicos CALL.**

Con la introducción de las TIC a la enseñanza de los idiomas muchos autores han evidenciado mediante estudios los cambios que se derivan en el proceso enseñanza – aprendizaje en el aula y fuera de ella. Estas nuevas perspectivas se han ido relacionando en diferentes estudios y otras ya hacen parte de la cotidianidad pedagógica o de una nueva jerga que se ha ido popularizando en los

entornos educativos de los idiomas. Estos nuevos intereses y estudios abarcan desde formalismos que datan de la forma como se debe impartir una lección haciendo uso de las TIC, los nuevos roles del maestro y del estudiante en el aula con uso de tecnologías, hasta nuevas formas de aprendizaje y por supuesto una descripción de esas nuevas herramientas tecnológicas que se tienen a la mano hoy en día por parte de la comunidad educativa al servicio de la enseñanza de los idiomas.

En ese orden de ideas podemos iniciar citando a Blake (2013) quien plantea que para un ambiente de aprendizaje apoyado en web debe tenerse en cuenta el siguiente procedimiento:

- Identificar un tema de interés desde la perspectiva tanto de las metas del currículo y el presente nivel de conocimiento de los estudiantes.
- Buscar un breve pasaje en la web relacionado con ese tema
- Añadir sonido y brillo al texto
- Proporcionar actividades de lluvia de ideas para activar nociones semánticas sobre el tema, de tal modo que sean un puente entre el conocimiento base de los estudiantes y los nuevos conceptos de la cultura del destino.
- Diseñar tanto estrategias de lectura como pruebas de pre lectura que dirijan las dificultades asociadas con el pasaje seleccionado.
- Instruir a los estudiantes en leer y/o escuchar el pasaje.
- Preparar preguntas de comprensión.
- Diseñar pruebas de gramática en las cuales los estudiantes realicen algo con el material texto.
- Suministrar explicaciones gramaticales suplementarias como necesidad que apoye las pruebas gramaticales anteriores.
- Incorporar recursos disponibles de la web

- Dar a los estudiantes palabras claves que faciliten llevar a cabo búsquedas adicionales en la web relacionadas con el trabajo colaborativo.
- Guiar a los estudiantes en escribir un ensayo que sintetice los resultados de su trabajo colaborativo.
- Instruir a los estudiantes en cómo hacer una presentación en clase basada en los resultados de su trabajo colaborativo.

Por otra parte el rol que el maestro ha ido ejerciendo dentro de este nuevo contexto tecnológico ha llamado de la atención de autores como Grzeszczyk (2016) quienes refiere que el maestro tiene que ser consciente de las formas en enseñar a utilizar el material disponible de manera efectiva. Un buen facilitador y una guía tienen que ser flexibles, reconocer y responder a las necesidades de los estudiantes. El maestro tiene que tener la mente abierta, y no sólo concentrarse en plan de estudios establecido anteriormente. Es esencial para los maestros que poseer el conocimiento de cómo y dónde acceder a la información para su propio uso y el de los estudiantes. Los maestros deben ser competentes en la forma de utilizar los motores de búsqueda y la obtención de información fiable y adecuada .Debe estar familiarizado con el uso de herramientas electrónicas. Además de resaltar que el análisis del lenguaje provee a los maestros competencia lingüística y profesional, por lo tanto, aumenta su confianza en el uso del lenguaje, por lo tanto, el profesor debe cumplir con el papel de ser investigador en el aula.

#### **4.4.1 Aprendizaje autónomo**

De acuerdo a la Universidad Nacional Abierta y a Distancia el aprendizaje autónomo se define como

“El grado de intervención del estudiante en el establecimiento de sus objetivos, procedimientos, recursos, evaluación y momentos de aprendizaje, desde el rol activo que deben tener frente a las necesidades actuales de formación, en la cual el estudiante puede y debe aportar sus conocimientos y experiencias previas, a partir de los cuales se pretende revitalizar el aprendizaje y darle significancia”

Con el devenir de la tecnología han venido nuevas o renovadas formas de enseñanza, el ritmo de aprendizaje de los estudiantes no solo en los idiomas sino en cualquier rama del saber lo puede mediar el mismo estudiante. Araujo (2013) plantea que el uso de programas basados en CALL favorecen la autonomía de los alumnos, ya que ellos trabajan a su ritmo, pueden dedicar más tiempo a los aspectos en los que encuentran mayor dificultad, puesto que pueden consultar la información tantas veces como deseen y repetir las actividades y ejercicios hasta que consideren que los han asimilado. Eso hace que el alumno tenga la sensación de ser él quien lleva las riendas de su aprendizaje, lo que a su vez incrementa su nivel de satisfacción con el proceso de aprendizaje y le anima a ser responsables de este y tomar decisiones en lo que se refieren al mismo.

Es por tanto un gran complemento cuando se usa en conjunto con la enseñanza que se lleva a cabo en el aula tradicional. De ese modo también deja al profesor más tiempo que poder dedicar a otras facetas de la enseñanza de idiomas que no resultan tan apropiadas para realizar con un ordenador, como la práctica oral.

Adicionalmente Garrido (2013) plantea que es el alumno el quien marca el progreso de su propio avance en la enseñanza de una segunda lengua L2. Además de poseer libertad de horarios para realizarlo.



#### 4.4.2 Aprendizaje colaborativo

De acuerdo a Tizón (2008) una forma precisa de definir lo que atañe las características del aprendizaje colaborativo es:

El desarrollo de habilidades individuales y grupales a partir de la discusión entre los alumnos al momento de explorar nuevos conceptos. Podría definirse como un conjunto de métodos de instrucción y entrenamiento apoyados con las nuevas tecnologías así como estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social) donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como del de los restantes del grupo. Son elementos básicos la interdependencia positiva, la interacción, la contribución individual y las habilidades personales y de grupo. (p.76)

Ahora bien, el aprendizaje colaborativo dentro del marco de la enseñanza de lenguas mediadas por las TIC según Tizón (2008) permite el desarrollo de habilidades investigativas, la construcción de su propio aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos, y que estas a su vez se pueden fortalecer mediante la participación de herramientas tecnológicas como los blogs, webquest, wikis entre otros.

Araujo (2013) plantea que el uso de tecnologías en el aula permite realizar actividades y proyectos, de carácter colaborativo o competitivo, ya sea en parejas o pequeños grupos, lo que conlleva un cambio en las metodologías empleadas y en el papel de los participantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de tal modo que en vez de ser el profesor el que lo dirija, se centre más en los alumnos. Muchos profesores de idiomas y de escritura consideran que la utilización de procesadores de texto contribuye a nuevos enfoques metodológicos que se caracterizan por la edición y revisión de los ejercicios de los alumnos que se realizan por parte de sus compañeros, así como por el trabajo colaborativo.

Garrido (2013) plantea que el funcionamiento de la clase cambió de una tradicional, donde los estudiantes están sentados en sus sillas, recibiendo la información que llega del profesor a otra donde están sentados en grupos y trabajando colaborativamente.

En consecuencia con la introducción del aprendizaje colaborativo en CALL trae consigo un nuevo rol del maestro que dista del tradicional, trasladándolo del centro del aprendizaje al rol de facilitador y guía. En este sentido Tizón (2008) sugiere que el docente no es quien tiene la última palabra sino es sirve las veces de preámbulo que su nueva información necesita ser discutida, modificada , editada o aprobada por la interacción del grupo y el diálogo constante entre el grupo y el docente.

#### **4.4.3 Tipos de feedback**

El termino feedback es un extranjerismo tomado del inglés que significa retroalimentación, en la educación y en especial en la enseñanza de las lenguas es usado a la acción que se hace para exponer los comentarios, información y/o críticas que hace el docente o un par al estudiante sobre el desempeño de una actividad o la realización de un trabajo. En CALL feedback varia y puede ser hecho de varias formas que van desde señalar un error hasta una orientación de cómo realizar una actividad.

Araujo (2013) indica que el uso de CALL en el aula facilita un feedback prácticamente inmediato, algo que resulta especialmente beneficioso para los alumnos y que no es posible dentro del ámbito de una clase tradicional. Con solo apretar un botón, el ordenador les informa de si lo que han hecho está bien o no, y de ese modo pueden poner a prueba lo que saben, al mismo tiempo que aprenden de los errores que cometen. Además de corregir lo que está mal, los ordenadores tienen la posibilidad de subrayar y destacar lo que está bien. En diversos proyectos y estudios

realizados se ha demostrado que los alumnos que reciben un feedback más detallado y personalizado, mejoran de forma más perceptible una destreza en concreto, que los que reciben de un feedback de un modo más general.

También se ha comprobado la efectividad de la opción que ofrecen los ordenadores de facilitar un feedback negativo inmediato, puesto que permite a los alumnos identificar un aspecto problemático de su interlingua, y de ese modo buscar o solicitar ayuda para solucionarlo. Dentro de los tipos de feedback en CALL encontramos uno específico que es usado para el tratamiento o corrección de errores y que según Ventura (2012) es llamado feedback correctivo (FC).

#### **4.4.3.1 Feedback correctivo**

Ventura (2012) plantea que este tipo de feedback, como su nombre indica, tiene la función de identificar el error de un estudiante que existen diferentes formas de llevarlo a cabo hasta llegar a la corrección de ese error. En la enseñanza de lenguas este tipo de feedback Lester y Ranta (citado por Ventura 2012) proponen las siguientes estrategias de cómo abordar el error

- Corrección explícita (Explicit correction), proporcionando la respuesta correcta.
- Reformulación del error (Recasts), proporcionando la respuesta correcta sin indicar explícitamente el error del alumno.
- Petición de aclaración (Clarification requests), con frases del tipo “No he entendido bien” o “¿Puedes repetir?” que indican al alumno que se requiere una repetición o reformulación de su frase.
- Claves metalingüísticas (Metalinguistic feedback), en forma de preguntas o información relacionadas con la frase del alumno, orientadas a dar pistas sobre el error sin señalarlo explícitamente.

- Elicitación de la forma correcta (Elicitation), mediante preguntas al alumno, frases inacabadas para ser completadas por el alumno, o solicitudes de reformulación. A diferencia de las claves metalingüísticas, la elicitación de la forma correcta, requiere respuestas más allá del sí o el no por parte del alumno.
- Repetición del error (Repetition), o parte del enunciado que contiene el error, normalmente con una entonación ascendente.

En lo que refiere a este tipo de feedback en los programas CALL su desarrollo ha ido evolucionando de acuerdo con la tecnología en cada etapa y las necesidades pedagógicas requeridas. En los inicios se limitaba a un correcto o incorrecto (que aún se sigue utilizando y dependiendo la tipología puede ser útil), sin embargo hoy en día su desarrollo va más allá de formular si una respuesta es correcta o no, ya existen técnicas que pueden llevar al estudiante a la respuesta correcta donde el estudiante tiene a la mano una gran disposición de recursos online y multimedia que le ayudan a comprender su error (diccionarios, tesauros, gramáticas). Ventura (2012) hace un comparativo del feedback correctivo en la enseñanza de lenguas y como se hace en los programas CALL:

Tabla 3: Diferencias de feedback correctivo.

Enseñanza de lenguas	Enseñanza de Lenguas Asistida por Ordenador
Corrección explícita	Respuesta correcta
Reformulación	Respuesta correcta
Petición de aclaración	¡Inténtalo de nuevo!
Claves metalingüísticas	Explicación del tipo de error (gramática, vocabulario, pronunciación)
Elicitación	Señalar el error
Repetición	Señalar el error

#### 4.4.3.2 Otros tipos de feedback

Con el transcurso del tiempo, otros tipos de feedback se han venido introduciendo en los programas CALL, estos han buscado obtener mejores resultados a partir de su implementación Nagata (citado por Ventura 2012) propone el feedback deductivo e inductivo. El feedback deductivo consistía en la presentación del error acompañado de una explicación de la regla gramatical pertinente. El inductivo presentaba el error, pero acompañado únicamente de ejemplos correctos que mostraban el uso de esa regla gramatical. El resultado de este estudio fue similar al del estudio anterior, demostrándose que el feedback metalingüístico (en este caso el deductivo) es más efectivo a la hora de aprender estructuras gramaticales complejas.

Ventura (2012) concluye que no hay una verdad sobre cual tipo de feedback es más efectivo y que este depende de otras variables para que tenga un mejor impacto (estadio de aprendizaje, aspectos lingüísticos, particularidades individuales y/o grupales). A su vez señala:

Un tipo de feedback puede resultar beneficioso para un estudiante de nivel básico, mientras que ese mismo feedback resultará insuficiente para un estudiante de nivel intermedio, que ha desarrollado

más sus competencias lingüísticas en el idioma, y es capaz de analizar la causa de su error y subsanarlo si la entiende. (p.51).

#### **4.3.4 CALL en los procesos de evaluación.**

Uno de los primeros aportes que hizo la incursión de las tecnologías en la enseñanza de los idiomas fue el que los estudiantes pudiesen realizar exámenes en un ordenador ya sea de sobre una temática en particular o ya sea para clasificarlos en uno u otro nivel de proficiencia en una lengua, este elemento se ha ido desarrollando al punto de poderse realizar en línea.

Araujo (2013) indica que Los exámenes realizados a través de ordenador comenzaron a emplearse para la evaluación de las lenguas extranjeras en los primeros años de la década de los 80. Sin embargo, la principal preocupación a la hora de evaluar el aprendizaje de idiomas radica en conocer hasta qué punto la realización de exámenes por medio de un ordenador va a permitir evaluar la faceta productiva de la lengua, y en especial de la expresión oral. La principal falencia de la mayoría de estos exámenes es que no abarca toda la producción lingüística que se podría evaluar a través del computador, dejando de lado aspectos importantes de la producción oral. A lo que Araujo (2013) añade que se han realizado exámenes orales con ordenador que obtienen respuestas en tareas dirigidas y que se limitan a calificar y evaluar de forma automática aspectos puntuales como la pronunciación y la fluidez.

No obstante estas limitaciones en la evaluación de la producción oral, las ventajas que han traído el realizar exámenes mediante el ordenador son muy notorias, al respecto Araujo (2013) menciona las siguientes:

- Se puede suministrar en cualquier momento.

- Los resultados y calificación de los mismos se pueden saber casi de forma inmediata una vez se han finalizado.
- Aportan información inmediata sobre los resultados concretos de cada alumno.
- Ofrecen una gran flexibilidad en lo que se refiere al tiempo y al espacio.
- Control efectivo de los tiempos para realizarlo ya sea por poner un límite preciso o por el contrario para poderlos repetir cuantas veces se necesite.
- Se pueden crear entornos que emulen lo que se pretende evaluar.
- Pueden contener casi cualquier tipo de preguntas.

Dentro de los inconvenientes que puede acarrear consigo la implementación de exámenes por ordenador Araujo (2013) advierte que se debe tener en cuenta la familiaridad que el estudiante tiene con respecto al equipo y el hardware que se está utilizando para que esto no juegue en contra con su desempeño en la prueba; además de ello, se debe cerciorar que los equipos estén funcionando correctamente para que tampoco afecten el desarrollo de la prueba.

#### **4.5 Recursos tecnológicos usados en programas CALL.**

La mayoría de los programas en computadores y dispositivos electrónicos mínimamente realizan alguna acción en respuesta a un click o a un “touch”, dependiendo de lo solicitado, estas respuestas pueden ser la activación de un audio o video, mostrar una imagen o desplazarse a otra pantalla, entre otros. La función de los programas CALL entonces es aprovechar estas acciones en beneficio del aprendizaje de una lengua y permitiendo hasta donde ellos puedan tener una interacción social y medial para lograr este objetivo. Desde la aparición de los primeros ordenadores han ido apareciendo una gran variedad de recursos tecnológicos al servicio de la enseñanza no solo de los idiomas, sino de cualquier rama del conocimiento. Entre la gran variedad

de ellos a continuación se mostrará algunos de los más recurrentes y nombrados por los investigadores en este campo.

Cabe destacar que algunos investigadores han realizado formas de clasificarlas de acuerdo a sus propias interpretaciones y reflexiones. Aunque hay que tener en cuenta que no existe una clasificación homogénea o única al respecto. Son muchas las posibilidades de clasificarlas ya sea por épocas, por grado de escolaridad, asíncronas y síncronas, en fin. El primero en aventurarse a dar un concepto para categorizarlas fue Levy (1997) al clasificarlas en *Tools* y *Tutors*. Las primeras son aplicaciones que se desarrollaron específicamente para la enseñanza de idiomas; que ofrecen posibilidades de interacción, observación y evaluación por el sistema, por su parte los *Tutors* Son herramientas que no se desarrollaron para la enseñanza de idiomas. Son meros instrumentos que no permiten seguir o evaluar el input del alumno. Esta es la tabla reseñada por Simons (2010) al respecto:

Tabla 4: Clasificación clásica de recursos tecnológicos para CALL según Levy (1997).

	TOOL (HERRAMIENTAS)	TUTOR (TUTORES)
OFFLINE (DESCONECTADO)	p.ej. obras de referencia, procesador de textos, programas de traducción	p.ej. courseware (CD-ROM)
ONLINE (CONECTADO)	p.ej. correo electrónico, foros electrónicos, bitácoras, YouTube, material auténtico	p.ej. webquests, sitios web para aprender idiomas

Una clasificación posterior, más amplia de este respecto la hizo Colpaert (citado por Simons 2010), quien además de incluir la anterior categorización (cambiándola por *dedicated* las dedicadas a la enseñanza de idiomas y *non dedicated* las que no), le agregó un nuevo ítem, el criterio según su funcionalidad dentro de un contexto educativo.



Tabla 5: Clasificación de recursos tecnológicos en CALL según Colpaert (2009).

	INFORMATION	COMMUNICATION	INTERACTION	CONSTRUCTION	ADMINISTRATION
DEDICATED	p.ej. gramática en línea	p.ej. foro para estudiantes de idiomas	p.ej. webquest para el aprendizaje de idiomas; <i>courseware</i>	p.ej. generador de preguntas; <i>Hot potatoes</i>	p.ej. módulo de informe en un CD-ROM (informe con todas las actividades y los resultados de un alumno individual).
NON-DEDICATED	p.ej. material auténtico; <i>YouTube</i>	p.ej. correo electrónico, bitácora	p.ej. juego con interacción en la lengua extranjera; formulario (para rellenar) en internet; <i>GPS</i>	p.ej. <i>Visual basic; Markin</i>	p.ej. plataformas electrónicas, <i>Access</i>

A continuación se describen algunas de estas herramientas, las más nombradas y referenciadas en el marco del presente análisis documental, están enunciadas sin tener en cuenta ninguna de las clasificaciones anteriores.

#### 4.5.1 Sitios web.

Es innegable el crecimiento exponencial cada vez más de la World Wide Web (www), así como su acceso y el número de usuarios también lo viene siendo. Esto ha posibilitado el fortalecimiento de la interculturalidad y un sin número de posibilidades de aprendizaje que el docente de idiomas requiere decantar para mirar con claridad cuáles de estos elementos son los más apropiados a la hora de incluirlos dentro de sus recursos pedagógicos. De acuerdo a Dubreil (citado por Blake 2013) el estudiante de lenguas contemporáneo necesita convertirse a su vez en

investigador de la web, intérprete de la cultura, un cuidadoso tomador de notas de la interculturalidad que debe mediar con los efectos de estar imbuido en un ambiente digital.

#### **4.5.2 Plataformas**

Son muchas las definiciones y modalidades que hoy en día encontramos para este tipo de herramientas educativas. Sánchez (2009) hizo un completo glosario al respecto:

- Virtual learning environment (VLE) – Entorno Virtual de Aprendizaje.
- Learning Management System (LMS) – Sistemas de Gestión de Aprendizaje.
- Course Management System (CMS) – Sistema de Gestión de Cursos.
- Managed Learning Environment (MLE) – Ambiente Controlado de Aprendizaje.
- Integrated learning system (ILS) – Sistema Integrado de Aprendizaje.
- Learning Support System (LSS) – Sistema Soporte de Aprendizaje.
- Learning Platform (LP) - Plataforma de Aprendizaje.
- Plataformas de Enseñanza Virtual
- Campus Virtual
- Plataformas de Teleformación.

Así mismo Sánchez (2009) señala en un sentido concreto la definición de que conglomerar todo lo que representa una plataforma de aprendizaje como un amplio rango de aplicaciones informáticas instaladas en un servidor cuya función es la de facilitar al profesorado la creación, administración, gestión y distribución de cursos y recursos a través de Internet.

Son muchas las instituciones educativas y centros de idiomas que están comenzando a utilizar este tipo de herramientas ya que en ellas se pueden incluir diferentes tipos de metodología, (e-learning, blended learning, semipresencial, presencial, entre otras. De igual manera, puede

contener una gran variedad de recursos tecnológicos que enriquecen la misma (enlaces, archivos, imágenes, videos, chats, foros, wikis, contenidos del curso, entre muchas más).

#### **4.5.2.1 Moodle**

La plataforma educativa Moodle (Modular Object- Oriented Dynamic Learning Environment) goza de gran aceptación y usabilidad no solo dentro de las instituciones educativas dedicadas a la enseñanza de lenguas sino en muchas entidades educativas a nivel general. Dentro de la gama de características y virtudes que ofrece esta plataforma Gómez et al. (2009) destacan:

- La pedagogía social constructivista que favorece el aprendizaje colaborativo, las actividades de aprendizaje y la reflexión crítica
- Herramientas de distribución de contenidos como lecciones, recursos, materiales, glosarios.
- Herramientas de comunicación y colaboración como chats, foros, blogs, wikis, entre otros.
- Herramientas de seguimiento y evaluación para tareas, consultas, cuestionarios, encuestas
- Herramientas de administración y asignación de permisos
- Permite flexibilidad de sus módulos como soporte para cualquier tipo de estilo docente o modalidad educativa
- La usabilidad por parte de la comunidad educativa a nivel mundial hace que tenga un buen respaldo, además de la creación y actualización de sus módulos a partir de las propuestas y aportes de la misma.

Por último se destaca que también permite la inclusión de cursos de acuerdo a las necesidades de enseñanza ya sea virtual, semi presencial o presencial. Actualmente tanto la

Universidad Pedagógica Nacional como el Instituto Pedagógico nacional cuentan con este tipo de plataformas aunque no de uso exclusivo para la enseñanza de idiomas.

### **4.5.3 Webquest.**

De acuerdo a la web [www.webquest.org](http://www.webquest.org) la definición de webquest es:

Un formato de lección orientada a la investigación en la que la mayor parte o toda la información que los alumnos trabajan proviene de la web. El modelo fue desarrollado por Bernie de Dodge en la Universidad Estatal de San Diego, en febrero de 1995 (webquest, 2015)

Estos recursos web diseñados exclusivamente con fines educativos han tomado fuerza tanto para docentes investigadores que se han puesto en la tarea de crearlos como para aquellos usuarios de las mismas que encuentran en ellas materiales interesantes y de gran valor para sus fines pedagógicos. De acuerdo con Dodge (citado por Blake 2013) en este tipo de recursos el docente puede encontrar entre otros con narraciones, compilaciones, búsquedas de misterio, informes periodísticos, diseñar proyectos, productos creativos, análisis, tareas y consultas científicas.

### **4.5.4 Aplicaciones**

Con la llegada de los smartphones, i-pods y Tablets en la década pasada una nueva ventana en la forma de abordar el aprendizaje y las comunicaciones vino consigo. Con una mejor resolución de pantalla, procesadores más potentes, mejor acceso a internet y con una nueva forma y aparentemente más fácil de manipulación de los mismos a través del deslizamiento de la pantalla al contacto, estos dispositivos trajeron consigo nuevas y más sencillas formas de acceso al mundo virtual y por ende a la enseñanza virtual.

Con el desarrollo estrepitoso de estas nuevas tecnologías que permiten ser igual o más poderosos que un computador de escritorio, aplicaciones de toda índole empezaron a surgir cada

vez más y por supuesto en el plano educativo también vino consigo una nueva era de aplicaciones (Apps) para la enseñanza de idiomas. Al respecto Godwin-Jones, R. (2011) plantea que la nube aprovecha no sólo la capacidad de un teléfono inteligente para el intercambio de información con una línea base de datos; sino que también hace uso de una red de igual a igual. De hecho, con el auge de las redes sociales, estamos viendo más aplicaciones de aprendizaje de idiomas que aprovechan esta tendencia. Por ejemplo la aplicación BYKI, permite a los usuarios la búsqueda de un término dentro de los mensajes de Twitter. El proyecto Micromandarin utiliza el programa ubicación inteligente “Foursquare” para proporcionar contenido contextualmente relevante para la práctica del idioma. Los usos de aplicaciones GPS para determinar la ubicación y proporciona información vocabulario de un usuario y la práctica adecuada para ese lugar: vocabulario de comida y bebida, por ejemplo, si el usuario está en un restaurante.

Godwin-Jones, R. (2011) concluye que:

Dado que los dispositivos personales, los teléfonos inteligentes son ideales para el aprendizaje informal individualizado. El usuario determina qué aplicaciones adquirir y cómo utilizarlas. Como educadores de lengua, debemos alentar y ayudar a la autonomía del alumno ya que esto permite y proporcionar los medios para que los estudiantes combinen el aprendizaje formal e informal. (p.8)

#### **4.5.5 Cursos virtuales**

La modalidad de cursos a distancia está pensada para aquellas personas que requieren o gustan de este tipo de enseñanza. La forma de trabajar en ellos dista de aquellos que son presenciales. En ellos son los estudiantes quienes tienen en un alto porcentaje la potestad de dirigir y controlar su propio ritmo de aprendizaje, como consecuencia a ello el estudiante debe alcanzar un mayor grado de autonomía que responda a las expectativas y compromisos con el curso.

Este tipo de enseñanza permite una gran variedad de flexibilidad horaria y por ello se adecua a las necesidades de disposición de tiempo que el estudiante tiene por debido a diferentes circunstancias. Otra ventaja que conlleva es que el estudiante puede tener acceso a escenarios que difícilmente accedería de forma presencial, como son cursos en otras ciudades o países, o cursos que de forma presencial tienen un incremento económico notable en comparación con la modalidad virtual. Respecto a la forma como esta presentada la información en este tipo de cursos Araujo (2013) resalta:

La característica que poseen estas tecnologías multimedia de presentar la información de una forma no lineal permite mostrar la información desde diferentes perspectivas y puntos de vista, a la vez que brinda oportunidades para involucrarse en tareas colaborativas, como la resolución de problemas. El hipertexto facilita una aproximación más profunda a los materiales, puesto que obliga al alumno a seleccionar, interpretar y reorganizar conjuntos de información para crear una imagen mental coherente, lo que implica una construcción del conocimiento más que una reproducción del mismo. De este modo representan un gran avance a la hora de conseguir entornos que permiten un alto grado de flexibilidad y control por parte de los alumnos. (p. 39)

Este tipo de enseñanza permite enlazar vínculos que llevan al acceso a información necesaria para el desarrollo del mismo. Además de ello, el maestro tutor puede incorporar otros recursos como wikis, foros, video conferencia entre otros para tener contacto con los estudiantes y fortalecer el trabajo colaborativo que se puede hacer en estos entornos.

#### **4.5.6 Redes sociales**

De acuerdo a Bartlett (citado por García 2016) la definición de red social es “Un grupo de aplicaciones y espacios de colaboración donde existen conexiones sociales e intercambios de información en un entorno de red”. (p.42). El impacto cada vez mayor de las redes sociales en la

vida cotidiana de los seres humanos en todas las esferas sociales es ya una redundancia. A este respecto la influencia de las mismas en el ámbito educativo y en especial en la enseñanza de lenguas es un campo en crecimiento. Las conexiones sociales que se generan dentro de ellas permiten intercambios de conocimiento y de oportunidades que acortan distancias. Con la creación y control de los perfiles creados dentro de las mismas permiten limitar y controlar el acceso a otros usuarios y miembros de las redes, así como la creación de grupos de interés.

A pesar de la masificación de las redes sociales, su uso en instancias educativas ha sido tema de discusión por las razones de privacidad y de algún modo esto ha restringido su uso por parte de docentes. De otro lado, la decisión de optar por su uso con fines educativos es un aspecto que se según varios investigadores no se puede tomar a la ligera y que será beneficioso o no dependiendo de la intención pedagógica que se tiene planeada. Al respecto Ramírez, Casillas & Contreras (citado por García 2016) describe a profundidad el sustento pedagógico de tal afirmación:

La implementación puede tener poco o nulo efecto si no existe una correcta integración en el currículo. Esta integración debe ocurrir de una manera más nativa, con discusiones grupales del grupo de profesores, pues son decisiones que deben tomarse en conjunto de manera que la implementación sea planeada, con objetivos que alcanzar y metas que lograr y no el resultado de decisiones individuales que no aportan a la población total de profesores y estudiantes.

La gran aceptación de estas redes hoy en día en especial por parte de los jóvenes puede llegar a ser una gran ventaja al incluirlas dentro del contorno educativo, esto sumado a que un gran porcentaje de las personas cuentan con por lo menos una cuenta en cualquier red social se debe tener en cuenta para sacar un beneficio en la enseñanza y aprendizaje de una lengua.

Existe una ventaja al mostrar a las redes sociales como una forma externa de aprender, de forma que el estudiante puede realizar una actividad que ejecuta de forma constante, en distintos lugares, horas y

dispositivos, mientras socializa, conoce nuevas personas o interactúa con las ya conocidas, además de que practica o aprende un idioma. Este cambio de paradigma de un sistema social hacia un uso más enfocado al aprendizaje podría permitir al estudiante una combinación de actividades que le permiten practicar mientras está fuera de clases con material obtenido por el propio estudiante (Harmer, citado por García 2016, p.44).

Entre el gran y creciente número de redes sociales se destacan Facebook y Twitter como las únicas que se han logrado adaptar a la enseñanza de idiomas, aun cuando no sea su función principal; sin embargo, también existen un número considerable de redes cuyo propósito fundamental es la enseñanza de idiomas por la interacción con ella, entre estas se destacan Twiducate, LiveMocha.com, Conversation Exchange/Language Exchange Talk, Palabea, PolyglotClub, My Happy Planet, Shared Talk, English Baby, Wordsurfing, Babble.com, Duolingo entre otras.

Aun cuando la incursión de las redes sociales en los contextos educativos está en crecimiento, su pertinencia y mejor aprovechamiento son condiciones que se necesitan analizar con vehemencia para que impacten de una forma decidida en la enseñanza de idiomas, al respecto García (2016) concluye:

Las redes sociales especializadas en enseñanza de idiomas cada día son mayores, con más funciones y usuarios. Sin embargo, poco logrará hacerse si las decisiones de integración de TIC tienen un trasfondo económico y no pedagógico. Sin una planeación correcta no podrá existir una integración útil, haciendo de todos los esfuerzos independientes un sinsentido. Se entiende, entonces, que para lograr una fusión correcta y funcional entre la educación y las redes sociales se requiere un esfuerzo integral entre profesores, estudiantes e instituciones, siendo los profesores los que llevan un papel esencial en esforzarse en conocer e implementar las herramientas de forma que en un futuro se puedan conocer sus



ventajas y desventajas, permitiendo un foro de expresión en conjunto cuando existan decisiones colegiadas al respecto de uso de las redes sociales para la enseñanza y aprendizaje de idiomas. (p.47)

#### **4.5.7 Juegos interactivos**

Los juegos interactivos siempre han tenido un valor agregado por su contenido gráfico que los hacen bastante atractivos para niños y jóvenes. En principio estos fueron incluidos en los CD ROM de cursos de idiomas y posteriormente puestos en la red. Según Sundqvist en un estudio realizado para EUROCALL (2013) sugiere un modelo de categorización de juegos digitales adecuados para su uso en los estudios de aprendizaje de idiomas en inglés: la Escala de Interacción Social Modelo (SSI) en esta categorización los juegos digitales se dividían en tres categorías: para un jugador (la escala más pequeña), multi jugador y juegos multi jugador masivos en línea.

Los juegos en línea y multi jugador tienen un plus respecto a los que están diseñados para un solo jugador, estos permiten la interacción social con otros mediante chats y seguimiento de instrucciones de forma cooperativa, lo cual puede llevar a desarrollar habilidades comunicativas que en el aprendizaje de una lengua son fundamentales.

De acuerdo con Rama (incluido en la serie de videos de Blake 2014) los juegos que más resultados se obtienen no son los que están diseñados específicamente para el aprendizaje de lenguas sino aquellos de gran aceptación comercial en los que el usuario puede acceder en línea e interactuar con otros. De este modo se desarrollan habilidades comunicativas propias del idioma cuando se interactúa con otros especialmente con hablantes nativos del idioma que se quiere aprender, más aun cuando se crean comunidades de jugadores donde existe una continua interacción que permite el aprendizaje de vocabulario, negociación de significados y en últimas se

logra el objetivo primordial de la enseñanza – aprendizaje de una lengua que es el hacerse entender en otra lengua.

#### **4.5.8 Correo electrónico:**

El uso del correo electrónico goza de gran aceptación entre los profesores de lenguas extranjeras al permitir la comunicación. Proporcionar al alumno más información que otros medios más convencionales, a través de enlaces a diccionarios electrónicos, otras pantallas que desarrollan un tema en mayor detalle, otras páginas web, etc., y toda esa información no se presenta de forma lineal. Esta herramienta es un complemento de comunicación e interacción social ya sea entre pares o docente- estudiante que habitualmente es usada junto con otras herramientas de un curso virtual, semi presencial o presencial.

Una importante reflexión sobre este tipo de interacción advierte como esta herramienta pudiese ser más útil en el propósito de aprender una lengua y tiene que ver con el momento en que este es redactado por un estudiante.

Si se pudiera producir una interacción con estos correctores del lenguaje durante el proceso de escritura, en el que el ordenador pudiese facilitar un feedback a los alumnos durante la fase de redacción, esto supondría una importante ayuda. Dado que los errores se consideran una fuente valiosa de información sobre cómo los alumnos construyen y dan significado a un nuevo sistema simbólico, y por lo tanto ponen de manifiesto el conflicto entre lo que consideran que es correcto en la lengua extranjera y lo que realmente lo es (Araujo, 2013, p. 58)

Este tipo de comunicación se considera asíncrona ya que no ocurre en tiempo real sino en una manera diferida de tiempo. En estas el maestro puede hacer reflexiones, sugerir contenidos, corregir redacción, entre otras.

#### 4.5.9 Blogs

Esta herramienta de gran aceptación y acogida entre los maestros y estudiantes ha venido siendo utilizada no solo en el campo de las lenguas sino en general por docentes de diferentes áreas, según Blake (citado por Grzeszczyk, 2016) una definición acertada de blog es:

Diario en línea que contienen los textos relativamente largos, que otros pueden leer y reaccionar.

Las respuestas de las personas que se guardan y se colocan por orden cronológico, pasando a formar parte del blog. Ellos tienen principalmente carácter personal o periodístico (p.124)

En este tipo de recursos se estimula el trabajo colaborativo ya que el mismo se va construyendo con los aportes que hacen tanto maestros como estudiantes, existen diferentes tipos de blog, entre los que se destacan el blog del maestro, en el cual el maestro puede compartir material y contenidos que va a desarrollar dentro del curso, además de sugerencias, reflexiones en torno a su práctica, entre otras. El blog de la clase en el cual se constituye un encuentro de los estudiantes y profesores donde se motiva a la discusión y el debate. Finalmente el blog del estudiante en donde el maestro puede hacer un seguimiento de los procesos que el estudiante vaya registrando, ya sea a manera de diario de campo, bitácora o desarrollo de proyectos, entre otros.

Son muchas las posibilidades de trabajo que se pueden realizar allí, Hernández (2012) sugiere al respecto:

Las posibilidades pedagógicas que presentan los blog son muchas. El profesor entre otras cosas puede proponer la realización de tareas, incluir trabajos que los alumnos deben realizar, así como lanzar temas que quiera desarrollar, o también llevar a cabo debates. Es posible incluir apuntes de las clases o aclaraciones, enlaces de interés para ampliar la formación e incluso orientaciones de estudio. Facilitan una audiencia real y un contexto de desinhibición, mejorando la interacción entre los participantes. Con ellos, se pone énfasis en los procesos y se producen situaciones reales de comunicación (p.67)

#### 4.5.10 Wikis

El origen de este término proviene del hawaiano wiki y significa rápido (quick en inglés) la web más conocida es Wikipedia. De acuerdo a Hernández (citado por Garrido 2015) las Wikis son sitios web cuyas páginas son escritas de forma colaborativa y pueden ser modificadas por cualquier participante. Se trata de un editor de páginas sencillo con el que es posible enlazar páginas, incluir imágenes y archivos de audio y video.

El funcionamiento de esta herramienta se puede resumir en tres sencillos pasos: editar, escribir, grabar. Mediante el uso de las Wikis se favorece el modelo constructivista del aprendizaje y va más allá de la práctica de expresión escrita. Una de las características más importantes de las Wikis es que permite tener un historial de cambios. Los cambios realizados son reversibles, y siempre queda rastro de qué ha aportado cada uno de los editores

Un recurso que en apariencia es similar al blog, pero realmente tiene marcadas diferencias que Garrido (2015) resume en la siguiente tabla:

Tabla 6: Diferencias entre wiki y blog.

<b>Wiki</b>	<b>Blog</b>
Colaborativo	Personal
Se puede modificar	Texto estático
Estructurado en páginas	Largo pergamino o por categorías
Hipertextual	Enlaces externos
Atemporal	Cronológico

En estos espacios se pueden trabajar entre otros cualquier tipo de trabajo colaborativo como apuntes colectivos, crear trabajos en grupo, crear el portafolio del alumno o de la clase, coordinar la distribución de tareas para, revisar el trabajo del alumno o del grupo, coordinar trabajos con alumnos de otros centros, trabajar con la corrección de errores entre otros.

#### **4.5.11 Podcast**

Es una herramienta que diseñada para fortalecer la habilidad de escucha en la enseñanza de idiomas, se trata pues de archivos de audio que están disponibles en la red y que permiten ser descargados para, hoy en día, poder ser escuchados cuantas veces queramos en nuestros dispositivos móviles . Algunas veces es el maestro quien realiza y los carga en una plataforma o wiki, otras veces los alumnos hacen sus propios Podcasts para ser evaluados, son muchas las formas en que esta herramienta puede ser utilizada.

Estos pueden estar dirigidos hacia un público en específico, tener un fin didáctico, ser parte de una serie entre otros. Las temáticas que pueden contener al igual son múltiples, según Hernández (2012) pueden definirse varios tipos de Podcasts como:

- Obtener muestras de entrevistas y hacer luego simulaciones con los alumnos.
- Practicar la pronunciación (por ejemplo: lectura de un artículo o de un poema).
- Grabar producciones orales de los alumnos (reflexiones, experiencias, opiniones, viajes, recetas, consejos...) de manera puedan ser compartidas con los compañeros.
- Realizar actividades comunicativas de la lengua (comprensión y expresión oral, expresión escrita...) y reforzar contenidos lingüísticos.
- Realizar un proyecto de radio.

En último lugar se resalta la investigación de Fernández & Vera (2010), un estudio muy completo del podcast en el cual exhorta al docente al uso de esta herramienta ya que tiene diferentes formas de abordarlos pero teniendo en cuenta su objetivo pedagógico

La planificación del podcast constituye un aspecto fundamental para su adecuada implementación, (...), se trata de tener en cuenta todos los aspectos que configuran la realidad escolar, ateniendo a la cultura del medio y a la propia cultura escolar del centro y del aula del docente. Este proceso de planificación y reflexión acerca de la implementación del medio ha de tenerse en consideración, tanto si estamos tratando de diseñar un podcast como si queremos utilizar un podcast ya realizado. (Fernández & Vera, 2010, p.136).

Del mismo modo recomienda tener en cuenta para la elaboración de podcast varios aspectos a considerar como tener un guion, un buen software de grabación y demás elementos técnicos de grabación y reproducción del mismo, incluyendo el tono de la voz y los aparatos de sonido a utilizar.

#### **4.5.12 CD ROM**

El CD ROM (Compact Disc - Read Only Memory) es un tipo de tecnología que tuvo su gran auge en la década de los 90, desde en ese entonces en este tipo de discos se han incluido material para complementar los contenidos de algún texto guía o almacenan material que no dista mucho (a excepción de algunos gráficos, juegos interactivos, puzles) que se encuentran dentro del mismo texto. Para este entonces fueron considerados un recurso vanguardista ya que en él se podía almacenar una gran cantidad de información que para ese entonces ningún otro dispositivo tenía tal capacidad. En un estudio hecho por Cabero y Hueros (1994) resaltan estas características.

La ventaja radica en la cantidad de información que se puede en él archivar, sino también en la diversidad de documentos que se pueden introducir y sistemas simbólicos de representación, que

van desde la tradicional documentación textual, hasta sonidos e imágenes en vídeo. En comparación a los discos magnéticos, los ópticos tienen mayor vida útil, y menos riesgos de deterioro accidental, bien por el acercamiento a campos magnéticos, exposición a altas y bajas temperaturas, o simplemente por verter algún líquido sobre el mismo. (p.2)

Las primeras actividades de práctica de los CD ROM incluían ejercicios de completar espacios, preguntas de elección múltiple, construir frases, dictados y textos de escucha, ejercicios de combinación y ejercicios de emparejamiento , de otro lado aparecieron también CD ROM dedicados a la enseñanza de toda clase de temas culturales con contenidos que en principio no eran fácil de encontrar en otros lugares pero que posteriormente fueron reemplazados por la internet donde ya hoy en día encontramos acceso infinidad de fuentes. No hay que dejar de lado que muchas veces diccionarios fueron incluidos también en CD ROM.

Hoy en día algunas editoriales continúan incluyendo CD ROM como complemento a sus textos guía, pero su uso es cada vez menos frecuente ya que están siendo reemplazados por plataformas virtuales que tienen un mayor almacenamiento y mejor interacción con diferentes recursos tecnológicos

#### **4.5.13 El tablero inteligente.**

El Tablero Inteligente ofrece múltiples oportunidades en la enseñanza de lenguas extranjeras, y proporciona emocionantes formas de adquirir los conocimientos que van más allá de las posibilidades del tradicional tablero. El tablero interactivo consiste en la combinación de tablero tradicional, interactivo, vídeo, televisión, proyector, reproductor de CD y computadora en el aula. De acuerdo a Dudney citado por Grzeszczyk (2016) entre los propósitos más comunes de esta tecnología en laboratorios de idiomas están:

- El uso de recursos de los sitios web para la enseñanza a toda la clase.
- Mostrar clips de vídeo para ayudar a los estudiantes obtener una mejor comprensión de un cierto concepto.
- Demostrando el uso de una pieza de plataforma o paquetes de software.
- Hacer presentaciones de los estudiantes y mostrar los resultados obtenidos de su trabajo.
- Crear portafolios digitales.
- Manipulación de texto y la práctica de escritura a mano.
- Notas de ahorro para un uso futuro.
- Revisión de material.

Hoy en día los cursos de idiomas de instituciones y editoriales prestigiosas tiene contenidos hechos en sus plataformas o cargados en CD ROM específicamente para que sean usados con esta clase de tecnología.

## 5. Conclusiones

Es irrecusable hoy en día pensar la enseñanza de una lengua extranjera sin la intervención directa o indirecta de la gama de posibilidades tecnológicas existentes, las cuales están en constante evolución para el servicio de la educación. La tecnología se ha ido adecuando a las exigencias de la sociedad de hoy y a las formas que los tiempos requieren para la enseñanza de los saberes. En nuestra sociedad es ineludible que para tener acceso al conocimiento en esta era global, el aprendizaje de una segunda lengua es imperativo; con la inclusión de las TIC a la enseñanza de los idiomas, cada vez es más fácil acceder a posibilidades de estar en contacto con inputs que nos acerquen al dominio de una lengua foránea.



Un ejemplo categórico de la importancia de las TIC en la enseñanza de los idiomas es el papel que ha desempeñado este hecho para el desarrollo de nuevas modalidades de aprendizaje tanto virtual como semi presencial. Sin estos desarrollos no habría sido posible que hoy en día existiesen cursos e incluso instituciones educativas dedicadas en exclusivo a este tipo de educación. Ellas nacieron en respuesta a las necesidades que la sociedad de hoy exige.

Pero esta era tecnológica per se no es suficiente para obtener un efectivo aprendizaje de una lengua, los investigadores enfocados en las formas de enseñanza que vienen con la inclusión de las TIC en el ámbito escolar concuerdan en afirmar que sin un propósito pedagógico de acuerdo a las necesidades educativas, la incorporación de estas no será del todo aprovechado en su máximo potencial y de no saber cómo hacerlo puede llegar a caer en la frustración tanto para el maestro como para el estudiante.

Por esta misma razón el maestro de lenguas contemporáneo requiere además de su preparación lingüística y de conocimientos pedagógicos iniciarse o fortalecerse en el desarrollo de nuevas competencias en el uso y manejo de las TIC, no solo en las habilidades propias de la manipulación de la herramienta sino en saber los requerimientos técnicos y de software para que estas funcionen de manera adecuada dentro de un espacio académico. Esto a manera de tener más recursos y formas de llegar a los estudiantes que por ende enriquezcan su labor pedagógica, además de ser un plus que lo lleva a estar en concordancia con las nuevas formas de interacción social que bien aprovechadas son determinantes en la adquisición de una segunda lengua.

A manera de colofón concuerdo con las reflexiones de Martín (2012) quien afirma que el futuro de CALL está en los dispositivos móviles y por ello nos estamos preparando para un cambio de CALL hacia MALL (Mobile Assisted Language Learning); en español podría tener su equivalente

en ELAM (enseñanza de lenguas asistida por móvil) y que el aprendizaje de un idioma ya no es exclusivo de instituciones y cursos formales de enseñanza sino que las personas interesadas en aprender una lengua cada vez más lo harán a través de sus dispositivos los cuales cuentan con un sin número de adelantos tecnológicos y de acceso espacio temporales que facilitan el acceso a infinidad de recursos y aplicaciones que acercan cada vez más a múltiples posibilidades de tener acceso a la adquisición de una segunda lengua.

Una segunda etapa del presente documento podría ser el realizar una investigación de campo para mirar en nuestro contexto educativo como se está acercando la tecnología en la enseñanza de los idiomas, que recursos se tienen y como se accede a ellos, las percepciones que tienen los docente y estudiantes con respecto a la incorporación de las TIC en la enseñanza del inglés (el más estudiado en nuestro contexto regional) y lo más importante comprobar la incidencia de estas en mejorar la proeficiencia en una lengua extranjera.

## 6. Bibliografía

Araujo, J.C. (2013) Principales avances en el ámbito de la enseñanza de lenguas asistida por ordenador (ELAO). *Ikastorratza. E- Revista de Didáctica 11*, recuperada el 2013/12/20 de [http://www.ehu.es/ikastorratza/11\\_alea/elao.pdf](http://www.ehu.es/ikastorratza/11_alea/elao.pdf) (ISSN: 1998-5911).

Barbero. M. (2003). *La educación desde la comunicación* (Vol. 18). Bogotá: Editorial Norma.

Best, C. T., & Tyler, M. D. (2007). *Nonnative and second-language speech perception: Commonalities and complementarities. Language experience in second language speech learning: In honor of James Emil Flege, 1334*. John Benjamins Publishing

Blake, R.J. (2013) *Brave New Digital Classroom Technology and Foreign Language Learning*. Washington D.C: Georgetown University Press.

Cabero-Almenara, J., & Hueros, A. D. (1994). CD-ROM en la enseñanza e investigación: una tecnología en aumento. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, (1), 6.

Dodge, B. (2015) Webquest org. San Diego State University. Recuperado de <http://webquest.org/index.php>

Farías, M., Obilinovic, K., & Orrego, R. (2010). Modelos de aprendizaje multimodal y enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras. Universitas Tarraconensis. *Revista de Ciències de l'Educació*, 1(2), 55-74.

Fernández, I. M. S., & Vera, M. D. M. S. (2010). Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, (36), 125-139.

García, C. A. B. (2016). Redes sociales para la enseñanza de idiomas: el caso de los profesores. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (48), 41-50.

Garrido López, M. (2015). Las TIC y la enseñanza de lenguas extranjeras. Jaén: Universidad de Jaén

Godwin-Jones, R. (2011). Emerging technologies: Mobile apps for language learning. *Language Learning & Technology*, 15(2), 2-11.

Gómez, I., Hernández, E. & Rico, M. (2009) Moodle en la enseñanza presencial y mixta del inglés en contextos universitarios. *RIED Revista Ibero americana de Educación a Distancia* 12 (1) 169-193

González, R.M. (2010) Estrategias de formación de profesores para el uso didáctico de la tecnología. *Pixel Bit. Revista de Medios y Educación*, número 37

Grzeszczyk, K. B. (2016). Using multimedia in the English language classroom. *World Scientific News*, 43(3), 104.

Gündüz, N. (2005) Computer Assisted Language Learning CALL. *Journal of Language and Linguistics Studies*, (2), 193-214

Hernández, M. D. P. (2012). La integración de las TIC en la clase de ELE. Panorama de una (r) evolución. *Revista Internacional de Lenguas Extranjeras/International Journal of Foreign Languages*, (1), 63-99.

Krashen, S. (1981). *Second language acquisition. Second Language Learning*. University of Southern of California, 19-39

Kukulska, H., Norris, L. & Donohue, J (2014), Mobile pedagogy for English language teaching: a guide for teachers. British Council. Recuperado de: [http://englishagenda.britishcouncil.org/sites/ec/files/E485%20Mobile%20pedagogy%20for%20E-LT\\_FINAL\\_v2.pdf](http://englishagenda.britishcouncil.org/sites/ec/files/E485%20Mobile%20pedagogy%20for%20E-LT_FINAL_v2.pdf)

Levy, M. (1997). *CALL: Context and Conceptualization*. Nueva York. Oxford University Press.

Lizarazo, T. (2015, 14 de junio) En 2018, solo el 8 % de los bachilleres tendrá nivel medio de inglés. *El Tiempo*, recuperado de <http://www.eltiempo.com/estilo-de-vida/educacion/bilinguismo-en-colombia-en-2018-solo-el-8-de-los-bachilleres-tendra-nivel-medio-de-ingles/15947757>

Llarena, M.R. (2005). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. *Monografías virtuales Ciudadanía, democracia y valores en sociedades plurales, número 5*

Londoño, O., Maldonado, L., & Calderón, L. (2014). Guía para construir estados del arte. URL: [http://www.colombiaaprende.edu.co/html/investigadores/1609//articles-322806\\_recurso\\_1.pdf](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/investigadores/1609//articles-322806_recurso_1.pdf).

Martín Monje, E. (2012). Presente y futuro de la enseñanza de lenguas asistida por ordenador: ¿el final de una era? *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*- Vol. 07 (2012)

Molina, B.E. (2015, 7 de Julio) Ambientes de aprendizaje presenciales, multimodal, e-learning, b-learning y m-learning. Recuperado de <http://ambientesinnova.blogspot.com.co/2015/07/tema-2-ambientes-de-aprendizaje.html?view=sidebar>

Pérez, H. S., Fernández, S. R., & Braojos, C. G. (2010). Metodologías que optimizan la comunicación en entornos de aprendizaje virtual. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (34), 163-171.

Rama, P. (2014 04 de Noviembre) Using Games and Gaming to Teach Languages: A Talk by Paul Rama. Recuperado de [https://youtu.be/1sA9479fIL8?list=PLz6d2GPII5Eb6B\\_i-HXIR34xpcq2ZbvLU](https://youtu.be/1sA9479fIL8?list=PLz6d2GPII5Eb6B_i-HXIR34xpcq2ZbvLU)

Salmerón, H., Rodríguez, S., & Gutiérrez, C. (2010). Metodologías que optimizan la comunicación en entornos de aprendizaje virtual. *Revista científica de Educomunicación*, (16) 34, 163-171. DOI: 10.3916/C34-2010-03-16.

Sánchez Rodríguez, J. (2009). Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 2009, (34): 217-233

Seiz, R. (2010). Análisis pedagógico del aprendizaje de lenguas asistido por ordenador a través de la web. El proyecto Appraisalweb, *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa RELATEC*, 9 (2), 47-62 [<http://campusvirtual.unex.es/revistas/index.php?journal=relatec>]

Simons, M. (2010). Perspectiva didáctica sobre el uso de las Tic en clase de EIE. MarcoELE: *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (11), 9.

Sundqvist, P. (2013, September). Categorization of digital games in English language learning studies: Introducing the SSI Model. In 2013 EUROCALL Conference (p. 231).

Tizón Freiría, G. A. (2008). *Las Tic en la educación*. Lulupress.inc.

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (2011) Curso cátedra Unadista, aprendizaje autónomo.

Recuperado

de:

[http://datateca.unad.edu.co/contenidos/434206/434206/captulo\\_4\\_aprendizaje\\_autnomo.html](http://datateca.unad.edu.co/contenidos/434206/434206/captulo_4_aprendizaje_autnomo.html)

Ventura Expósito, P. (2012). Análisis y evaluación del feedback correctivo en los materiales didácticos digitales de inglés como lengua extranjera. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Recuperado de [http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:master-Filologia-TICETL-Pventura/Ventura\\_patricia\\_TFM.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:master-Filologia-TICETL-Pventura/Ventura_patricia_TFM.pdf)