

<b><u>PRESENTACIÓN DE LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS ASISTIDA POR ORDENADOR</u></b>	<b>4</b>
<b><u>CURSOS DE E-LEARNING PARA PROFESORES</u></b>	<b>5</b>
<b><u>MATERIALES Y ACTIVIDADES EN LA ENSEÑANZA ASISTIDA POR ORDENADOR</u></b>	<b>7</b>
<b><u>LOS JUEGOS DE AVENTURA</u></b>	<b>7</b>
LOS BLOGS (NOTICIAS EN LA RED)	7
EL CHAT “ONLINE”	8
LOS EJERCICIOS DE RESPUESTA ABIERTA	10
LA CORRECCIÓN Y REVISIÓN DE EJERCICIOS Y DE TEXTOS ELECTRÓNICOS	10
LAS PALABRAS CRUZADAS	10
LOS EJERCICIOS DE REPETICIÓN O “DRILLS”	10
LOS DICCIONARIOS ELECTRÓNICOS	10
LA CARTERA ELECTRÓNICA O PORTFOLIOS	10
LOS EJERCICIOS DE RELLENAR HUECOS	11
LOS EJERCICIOS DE BÚSQUEDA DE PALABRAS	11
LAS FRASES MEZCLADAS	12
LA GRAMÁTICA	12
LAS PALABRAS CLAVE	13
LOS EJERCICIOS DE COMPRENSIÓN ORAL	14
UNIR PALABRAS Y ORACIONES CON IMÁGENES O DIBUJOS	14
LOS EJERCICIOS DE RESPUESTA MÚLTIPLE	14
LOS PODCASTS (RADIO POR INTERNET)	14
LOS CALABOZOS PARA JUEGO DE ROL MÚLTIPLE “ONLINE”	15
EL RSS	15
LAS SIMULACIONES	16
LOS SUBTÍTULOS	18
EL TANDEM	18
LAS TAREAS	19
EL VODCAST	19
LOS EJERCICIOS DE VOCABULARIO	20
LOS MENSAJES DE VOZ	20
LAS CÁMARAS WEB	21
LA WEBQUEST	22
<b><u>LA CONVERSIÓN DE SISTEMAS ANALÓGICOS A DIGITALES</u></b>	<b>23</b>
LOS DERECHOS DE AUTOR Y LOS COPYRIGHTS	23
LA PROPIEDAD INTELECTUAL Y LOS DERECHOS DE AUTOR	23
LOS AVISOS DE COPYRIGHT	24
ALGUNOS DERECHOS EXCLUSIVOS DEL AUTOR	24
EL DERECHO DE PROPIEDAD COMERCIAL	25
LA COPIA Y LA GRABACIÓN DE AUDIO	26
CÓMO COPIAR UN VHS EN UN DVD	27
LA GRABACIÓN DE VHS Y OTROS VIDEOS EN EL ORDENADOR	28
LOS VHS PARA ARCHIVOS DE RED CON EXTENSIÓN .WMV	29

<b><u>LA ENSEÑANZA DE LENGUAS A ALUMNOS CON DISCAPACIDAD AUDITIVA</u></b>	<b>30</b>
<b>LOS ALUMNOS CON DISCAPACIDAD AUDITIVA</b>	<b>30</b>
ALGUNOS CONSEJOS PARA LA ENSEÑANZA DE ALUMNOS SORDOS CON MATERIALES AUDIOVISUALES	30
LOS SUBTÍTULOS Y OTROS MATERIALES AUDIOVISUALES	31
LA INVESTIGACIÓN:	31
<b><u>LOS MATERIALES PARA ALUMNOS CON DISCAPACIDAD VISUAL</u></b>	<b>31</b>
<b>LOS BENEFICIOS DE LA USABILIDAD</b>	<b>32</b>
<b>LOS DISPOSITIVOS DE ACCESO A LA RED</b>	<b>32</b>
<b>LAS TECNOLOGÍAS DE CAPACITACIÓN INCLUYEN:</b>	<b>32</b>
LAS TECNOLOGÍAS DE APOYO	33
<b>GUÍA PARA LA CREACIÓN DE PÁGINAS WEB ACCESIBLES</b>	<b>33</b>
LA ESTRUCTURACIÓN DE LAS PANTALLAS	33
EL TEXTO	34
LOS ENLACES	34
EL COLOR	34
LAS TABLAS	34
LA CABECERA: [TEXTO DE CABECERA]	35
LAS TABLAS DE CONTENIDO	35
LOS DIBUJOS Y LOS GRÁFICOS	35
<b>LAS AUDITORIAS OPERATIVAS DE LA ACCESIBILIDAD DE LA WEB</b>	<b>36</b>
<b>LAS GUÍAS ESTÁNDAR DE LA ACCESIBILIDAD</b>	<b>36</b>
<b>LOS RECURSOS PARA USUARIOS</b>	<b>36</b>
<b>LOS RECURSOS PARA EXPERTOS</b>	<b>36</b>
<b>LOS CONTROLADORES DE LA ACCESIBILIDAD DE LA WEB</b>	<b>37</b>
<b><u>GUÍA DE EJERCICIOS DE ENSEÑANZA ASISTIDA POR ORDENADOR</u></b>	<b>37</b>
<b>LOS CRUCIGRAMA CON RESPUESTAS MÚLTIPLES</b>	<b>38</b>
<b>LOS CRUCIGRAMAS CON PREGUNTAS Y RESPUESTAS</b>	<b>39</b>
<b>LAS FRASES MEZCLADAS</b>	<b>40</b>
<b>LAS PALABRAS CRUZADAS</b>	<b>42</b>
<b>LOS EJERCICIOS DE CONEXIONES DE PALABRAS (ARRASTRAR Y SOLTAR)</b>	<b>42</b>
<b>LOS EJERCICIOS DE RELLENAR HUECOS</b>	<b>44</b>
<b><u>LOS EJERCICIOS BASADOS EN EL TEXTO</u></b>	<b>46</b>
<b>ALGUNOS EJEMPLOS DEL PROYECTO DE PROFESORES DE LENGUAS EN RED</b>	<b>46</b>
GENERADOR DE JUEGOS DE PIZARRA	46
CREA-CRUCIGRAMAS	46
BÚSQUEDA DE PALABRAS	46
RELLENAR HUECOS	46
ELABORACIÓN DE FICHAS	46
ETIQUETADO DE DIBUJOS	47
GENERADOR DE EJERCICIOS DE RELACIONAR	47
EJERCICIOS DE RESPUESTA MÚLTIPLE	47
BÚSQUEDA DE PALABRAS	47

UNIÓN DE PALABRAS SEPARADAS	47
MARCO DE PALABRAS	47
FRASES MEZCLADAS	47
ESPIRAL DE PALABRAS	47
PALABRAS "ONLINE"	47

**LA ENSEÑANZA DE LENGUAS ASISTIDA POR ORDENADOR DENTRO DEL MARCO DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE TAREAS** **48**

---

<b>UNA TAREA EJEMPLIFICADA: "MONTAJE DE UN ENCHUFE"</b>	<b>51</b>
LISTA DE MATERIALES	51
DESCRIPTOR	52

## Presentación de la enseñanza de idiomas asistida por ordenador

La Enseñanza de Idiomas Asistida por Ordenador (CALL, en inglés) puede parecer un método propio de enseñanza de lenguas, pero, sin embargo, no lo es.

Tradicionalmente, la metodología que se ha seguido en este tipo de enseñanza sigue el enfoque conductista de cambio de conducta a través del binomio estímulo-respuesta. De este modo, se puede programar punto por punto todos los contenidos que se quieren enseñar a través del ordenador. Es decir, el ordenador proporciona una serie de información secuencial de acuerdo con los contenidos del curso. Esta información va seguida además de una serie de ejercicios. El papel del ordenador es el de comprobar si las respuestas del alumno son correctas. Cuando no lo son, le proporcionaba otro tipo de ejercicios hasta conseguir que el alumno cambie de respuesta. En la actualidad, este tipo de enseñanza ha cambiado. Ahora se hace más hincapié en las actividades de comunicación o también en la resolución de tareas dentro de lo que se conoce como Task Based Learning en inglés (Enseñanza Basada en la Realización de Tareas).

Así pues, la función que ha desempeñado el ordenador en este tipo de enseñanza ha pasado de ser un corrector sencillo en el sistema de estímulo-respuesta a formar parte de un proceso más complejo en el que se trata de dirigir la actividad comunicativa de los alumnos a través de textos, audio y vídeo. Los reproductores de DVD modernos también han cambiado mucho y pueden programarse tal y como se hace con un ordenador. Lo mismo ocurre con las aplicaciones domésticas que integran vídeo, televisión, audio, teléfono, gráficos, texto y conexión a la Red, todo en una misma unidad de soporte informático, como ya se



puede encontrar en los ordenadores desde el año 2007 o en las nuevas generaciones de teléfonos móviles u otros dispositivos de comunicación similares.

La pregunta de cómo puede integrarse la enseñanza asistida por ordenador en el aula de lenguas menos conocidas es fácil de responder. En primer lugar, no se trata de que los alumnos se sienten frente al ordenador todo el rato sino de que sean conscientes de que en su empeño de aprender una lengua poco conocida pueden apoyarse aplicaciones informáticas como parte integrante del proceso de adquisición de una lengua extranjera poco conocida en el que están inmersos<sup>1</sup>.

A la hora de planificar la enseñanza con apoyo informático es importante saber cómo se adquiere una lengua. Primero de todo, la adquisición de lenguaje es una actividad cognitiva y como tal requiere de una serie de habilidades mentales. Lo que se aprende es el resultado del proceso complejo de la adquisición, y no de la simple repetición de reglas gramaticales o de explicaciones proporcionadas por el profesor o por el ordenador. Además si se trata de la adquisición de una segunda lengua, ya se parte de ciertos conocimientos lingüísticos materializados en la lengua materna. En estos casos la adquisición del lenguaje no es del todo inconsciente como ocurre en la adquisición de una primera lengua. Por tanto, se trata de

<sup>1</sup> consúltese a este respecto el trabajo *Hvad venter vi på?* p. 15

simular este tipo de enseñanza trabajando en la enseñanza de nuevos conocimientos, siempre apoyándonos en la experiencia lingüística anterior del alumno para enriquecerla y darle nuevas formas. No hay que olvidar que el conocimiento lingüístico no es en sí un conjunto de datos, sino el resultado de una obra de construcción paulatina en la que el sujeto desempeña un papel primordial en el proceso de adquisición de segundas lenguas.<sup>2</sup>

Por otro lado, una de las preocupaciones que siempre ha habido en la enseñanza de lenguas asistida por ordenador, es el posible abandono del factor social que es, sin embargo, esencial en este tipo de enseñanza. De hecho, siempre se ha creído que la falta de relaciones sociales en las comunidades contemporáneas es el resultado de la entrada del ordenador en las mismas. Sin embargo, no tiene por qué ser así. De hecho, recientemente se han presentado distintas ponencias en la convención EUROCALL<sup>3</sup> en las que se muestra que las clases de enseñanza a distancia que utilizan las audio-conferencias tienen un carácter esencialmente social dentro de la comunidad. Consúltense en este sentido, por ejemplo, la ponencia "The Loneliness of the Long-Distance Teacher: The Role of Social Presence in the Online Classroom." de Tammelin Maija de la universidad de ciencias económicas de Helsinki (Finlandia) o el trabajo "Fostering (pro) active language learning through MOO" de Lesley Shield, de la universidad a distancia británica Open University de Milton Keynes).

El objetivo de los párrafos siguientes es mostrar que la enseñanza apoyada en medios informáticos ofrece al profesor y al alumno una serie de actividades que bien programadas dentro del plan pedagógico del aula sirven para que el proceso de enseñanza y aprendizaje se realice con éxito. A continuación se describen algunas de ellas, por orden alfabético.

## Cursos de e-learning para profesores

Uno de los objetivos de la enseñanza de lenguas asistida por ordenador es el de enriquecer las clases de idiomas a través de una serie de actividades prácticas que seguramente dotarán el aula de idiomas de una mayor vitalidad. Para ello, este tipo de enseñanza requiere que los profesores tengan conocimientos informáticos además de ser especialistas en el idioma en cuestión. Por tanto, hoy el profesor de idiomas debe estar muy familiarizado con los avances tecnológicos de la Sociedad de la Información. Tal y como se pudo escuchar en el discurso de apertura del simposio anual CALICO 1993 en el campus de la universidad de *William and Mary* en Williamsburg, "Los ordenadores no sustituirán nunca a los profesores, pero los profesores con conocimientos informáticos sí que sustituirán a quienes no los tengan".

A continuación se muestra una lista de instituciones que ofrecen ayuda a los profesores que deseen seguir una formación informática concreta para poder implantarla en sus clases de idiomas:

En primer lugar, la institución europea ECDL-F Ltd. (European Computer Driving Foundation) se encarga de impartir y desarrollar una serie de cursos de informática con certificación oficial.

Uno de estos cursos de carácter internacional con mayor prestigio es el conocido por las siglas ECDL/ICDL. Este curso no sólo cubre los conocimientos de informática más generales sino que además se centra en desarrollar las habilidades necesarias para facilitar la maestría en algunas aplicaciones tecnológicas que se pueden encontrar en muchos programas informáticos de diferente naturaleza.

La ECDL-F se encarga además de que existan cursos con distinto nivel para que todos los participantes cumplan cada uno de sus objetivos. Así, quienes se inician en la informática pueden seguir el curso de nivel de Fundación (*Equalskills* o *e-Citizen*). Además se ofrecen otros cursos más sofisticados o más específicos que abarcan otras necesidades tales como el curso avanzado ECDL, los cursos de ayuda de diseño informático ECDL y CAD, y los cursos oficiales de formación profesional ECDL CTP. Para los participantes con alguna discapacidad además se ofrecen los programas ECDL y PD. Para mayor información sobre los mismos se puede consultar la página <http://www.ecdl.com/main/index.php>.

<sup>2</sup> consúltense *Hvad venter vi på?* p. 44

<sup>3</sup> consúltense la página <http://www.eurocall-languages.org/> en la que se puede encontrar información sobre esta organización de profesores de lenguas europeas *online* que utilizan medios informáticos

En segundo lugar, hay otros sitios web donde podemos encontrar información sobre otros cursos de iniciación o de nivel más avanzado destinados a la formación en la enseñanza de lenguas asistida por ordenador. Una de estos sitios es <http://www.languages-ict.org.uk>. En esta página se pueden hallar muchas posibilidades informáticas, además de las típicas aplicaciones del ordenador de escritorio introducido en las clases de lenguas tales como los programas de edición; el video, el audio y la cámara digitales; la comunicación a través de la Red; los programas de multimedia; programas de presentación o *power point*; o la hoja de cálculo *Excel*.

En la página [www.ict4lt.org/en/index.htm](http://www.ict4lt.org/en/index.htm) se pueden encontrar programas de ayuda a profesores, organizados en cuatro módulos de acuerdo con sus distintas necesidades informáticas dentro del aula con sus alumnos.

En el **primer módulo** se imparten los conocimientos básicos y se desarrollan las habilidades correspondientes para iniciarse en las nuevas tecnologías y poder reconocer las ventajas que tienen en la enseñanza de idiomas. Al mismo tiempo se proporcionan los conocimientos básicos de hardware, software, Internet así como de otras herramientas informáticas que el profesor debe tener para poder impartir con éxito la enseñanza de lenguas asistida por ordenador.

En el **segundo módulo** (nivel intermedio) se encuentra la información necesaria para iniciarse en la metodología de la enseñanza asistida por ordenador y además poder profundizar en otros aspectos prácticos como por ejemplo, saber cómo y cuándo utilizar los recursos multimedia, la conexión a Internet y otras herramientas que puedan facilitar la tarea dentro del aula de lenguas extranjeras.

El **tercer módulo** está destinado a profesores con conocimientos informáticos más adelantados. Abarca todos los aspectos más sofisticados de la enseñanza de lenguas asistida por ordenador, tales como: la creación de software, la construcción de páginas web, y los recursos tecnológicos que se pueden utilizar en el proceso de la adquisición de una segunda lengua. Asimismo, ofrece formación profesional, en el ámbito de la dirección de empresas, para desarrollar las habilidades necesarias propias de la dirección de centros con recursos multimedia en sus aulas.

En el **último módulo** se desarrolla la Evaluación de la Ayuda del Ordenador en el aula (CAA, en inglés) que viene a ser un reto y una gran herramienta para hacer la tarea del profesor doblemente fácil e interesante.

Asimismo, profesores y participantes pueden encontrar formación en la enseñanza de lenguas europeas como segundas o terceras lenguas extranjeras, en la página [www.solki.iyu.fi/tallent](http://www.solki.iyu.fi/tallent). En esta página han participado muy activamente profesores universitarios de once universidades europeas. Ofrece nociones básicas y es una guía excelente para la inclusión de la tecnología más avanzada en el proceso de la enseñanza de lenguas.

Quienes quieran profundizar en los recursos de Internet y explotarlos en su tarea profesional de enseñanza de lenguas o quienes quieran incorporarlos en el proceso propio de adquisición de lenguas, pueden también encontrar mucha información en la página <http://www.well.ac.uk>.

Además se recomienda consultar la página relacionada con el proyecto europeo LANCELOT: <http://www.lancelotschool.com> creada por la escuela de lenguas virtual que lleva el nombre del proyecto (LANCELOT GmbH– LANguage learning by CERtified Live Online Teachers) patrocinada por la Unión Europea.

Esta escuela en línea tiene como objetivo facilitar la profesionalidad del aula virtual tras la revolución de la entrada de medios tecnológicos avanzados en la misma. En concreto ofrece los tres siguientes servicios:

1. Un centro de Formación oficial Europeo de profesores de enseñanza en línea desde 9/2007;
2. Una oficina de Empleo;
3. Un proveedor de Tecnología Académica Virtual.

Asimismo, la escuela LANCELOT GmbH se ha propuesto crear un fondo de conocimientos en línea con la intención de ir enriqueciéndose con nuevas experiencias, nuevos recursos y otros medios tecnológicos

innovadores que faciliten todos los educadores que estén interesados en participar en este tipo de enseñanza.

## Materiales y actividades en la enseñanza asistida por ordenador

### Los juegos de aventura

Los juegos de aventura consisten en juegos de rol en los que el alumno se enfrenta a una situación determinada en la que debe desenvolverse con éxito. A la hora de tomar ciertas decisiones, el alumno debe interactuar con el ordenador e introducir sus respuestas bien de forma escrita (a través de texto, o pulsando sobre algunas opciones), bien de forma oral (a través de un sistema de reconocimiento de voz). El programa del ordenador, por su parte, conduce al alumno a otras situaciones resultantes y le proporciona una respuesta relacionada con su toma de decisiones anterior.

Los juegos de aventura diseñados para alumnos de lenguas extranjeras pueden ser muy entretenidos. No obstante, hay que reconocer que hay pocos en el mercado destinados al aprendizaje de lenguas poco conocidas. Un ejemplo muy claro de este tipo de juego de aventuras es el titulado “*Uma Aventura na União Europeia*”, en portugués elaborado por la profesora Doña Teresa Pacheco de la escuela superior ESES - *Escola Superior de Educação de Santarémcan*, que puede descargarse de la página: <http://nonio.eses.pt/asp/europa/index.htm>

Para quienes quieran crear su propio juego de aventuras puede descargarse el programa de software Quandary de la página: <http://www.halfbakedsoftware.com/>

### Los Blogs (noticias en la Red)

El término **blog** viene de la forma inglesa **weblog** (portal de noticias) y hace referencia a un portal que se renueva regularmente con nuevos envíos que se organizan en orden cronológico inverso de tal forma que los envíos más recientes aparecen en las primeras posiciones. En el argot informático, los **bloggers** son quienes utilizan los blogs, y **blogging** se refiere a la acción misma de escribir blogs.

Según leemos en la Wikipedia, un blog o weblog, también traducido como cuaderno de bitácora (listado de sucesos), es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. Habitualmente, en cada artículo, los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor darles respuesta, de forma que es posible establecer un diálogo. El uso o temática de cada weblog es particular, los hay de tipo personal, periodístico, empresarial o corporativo, tecnológico, educativo (edublogs), etc.

Los blogs educativos son los que a nosotros nos interesan y se caracterizan por una serie de rasgos que hacen que su edición en línea sea muy efectiva y versátil al mismo tiempo.

Los blogs vienen patrocinados por los proveedores de los portales de noticias correspondientes. Para ver una muestra de algunos portales que proporcionan este servicio de forma gratuita véase [www.blogger.com](http://www.blogger.com), [www.blog.de](http://www.blog.de), y <http://int.blog.com>, entre otros. Con tan sólo unas pocas instrucciones se puede crear un blog que puede tener un autor o varios.

Cada blog contiene varios elementos que pueden abrirse tan sólo pinchando sobre ellos con el ratón.

Cada envío lleva un título y un cuadro con la fecha y hora, para que el lector pueda saber de qué va y cuándo se envió. En principio esta información se almacena automáticamente pero se puede volver a recuperar bien utilizando el dispositivo de búsqueda, bien navegando a través del calendario, lo que constituye otro rasgo característico de los llamados blogs.

La edición de blogs es bastante fácil porque existen una serie de plantillas que facilitan esta tarea sin necesidad de tener ningún conocimiento técnico específico. Una vez que se pulsa sobre la palabra

'comment' (comentario) debajo del envío, el usuario puede introducir su opinión sobre el mismo en otra plantilla similar.

Los blogs no sólo contienen texto sino además pueden llevar todo tipo de archivos: enlaces o vínculos, gráficos, presentaciones, hojas de cálculo, así como archivos de audio y video, lo que hace que los profesores de lenguas hayan puesto mucho interés en ellos.

Si se halla disponible el dispositivo de inclusión RSS, los usuarios pueden suscribirse a un blog determinado y de esta forma serán avisados automáticamente en el momento en que haya alguna novedad en el mismo.

Cuando el blog lleva un dispositivo de enlace fijo, el localizador que lleva a una página que no necesariamente tiene que ser la principal se puede guardar como enlace favorito.

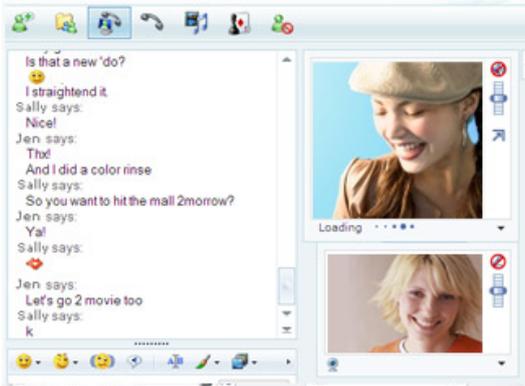
Teniendo en cuenta todas estas características, se hace patente la utilidad de estos blogs en el aula de la enseñanza de lenguas extranjeras ya que se puede trabajar sobre todas las competencias propias de la comprensión y producción oral y escrita, al mismo tiempo.

Así pues, como profesor de lenguas uno puede empezar a construir un blog de clase que le permita:

- facilitar a los alumnos una serie de textos escritos acompañados de voz
- enviar archivos de audio, video clips, imágenes, tablas, etc.
- organizar recursos de Internet, como la inclusión de enlaces relevantes para la clase
- asignar tareas, dar instrucciones
- hacer que los alumnos escriban en la lengua fuente (para un público determinado)
- dar una pronta respuesta a los alumnos
- incitar al debate por parte de los alumnos
- motivar la evaluación y el apoyo de los compañeros
- llevar a cabo trabajo de grupo en el que cada alumno puede participar marcando el ritmo de progreso del mismo
- descubrir otras utilidades de los blogs...

### **El Chat "online"**

Los alumnos de lenguas suelen valorar los centros que ofrecen tertulias *online* porque les ayudan mucho a adquirir fluidez en la lengua meta. Para establecer el primer contacto, el usuario se introduce en el Chat, con su nombre propio o con otro inventado, y a partir de aquí puede establecer relaciones personales a través de todos los recursos disponibles que encuentre: de texto, de voz y de vídeo. Es muy fácil crear un servidor de chat. Sin embargo, a veces puede ocurrir que no se consiga ningún visitante. Para evitar esta situación un tanto frustrante para quien ha creado el chat, se ha de conseguir que los chats contengan contenidos muy bien organizados para que sean lo suficientemente atractivos como para llamar la atención de otros muchos usuarios que quieran participar en el mismo sobre todo cuando se utilizan para la comunicación entre usuarios de lenguas menos conocidas. No hay que olvidar que cuando los chats tienen cuenta la creación de grupos homogéneos teniendo en cuenta la edad, o los temas de interés común se convierten en verdaderos canales de comunicación. Asimismo, cuando la comunicación va seguida de envío de mensajes de textos de forma continuada en la lengua meta, se consigue uno de los objetivos primordiales de la enseñanza de lenguas.



Uno de los programas más conocidos de chat en el mercado es el que se encuentra en el programa Messenger de Microsoft. Se puede obtener más información sobre el mismo en la página <http://get.live.com/messenger/overview>. Este programa dispone de una serie de herramientas muy útiles y fáciles de manejar en relación con la organización de mensajes, de entre las que destacamos las siguientes:

- sistema de llamada entre ordenadores
- canal de conversaciones grabadas en video
- archivos compartidos
- agenda

Otra plataforma de tertulias *online* bastante popular es la de Skype que se encuentra en el portal [www.skype.com](http://www.skype.com). Este portal tiene la opción Skypecasts que permite al usuario participar en diferentes chats de una comunidad virtual de más de cien participantes. Además también existe la opción de formar parte de distintas tertulias de enseñanza de lenguas o de crear una propia. Para mayor información sobre Skypecasts debe consultarse la página: <http://www.skype.com/download/features/skypecasts/>



Por último, el servicio con el nombre de "Friends Abroad" (amigos en el exterior) ayuda a establecer contactos entre alumnos de diferentes sitios a través del chat y puede encontrarse en el portal: <http://www.friendsabroad.com/>

## Los ejercicios de respuesta abierta

Los ejercicios de respuesta abierta se parecen a los que requieren rellenar un hueco. Se trata de una actividad que puede llevarse a cabo muy rápidamente. Para la creación de este tipo de ejercicios, existe un programa de software denominado “Hot Potatoes” (Patatas Calientes)<sup>4</sup>.

## La corrección y revisión de ejercicios y de textos electrónicos

Es una práctica habitual, pero poco aconsejable, corregir una composición escrita que un alumno ha entregado de forma electrónica sobre la copia impresa por el profesor mismo, utilizando bolígrafo rojo para nuestros comentarios puesto que no cambia nada respecto a la antigua manera de corrección a pesar de que hemos incluido aparentemente medios electrónicos. Por el contrario, tiene mayor utilidad que el profesor corrija o incluya comentarios utilizando también el procesador de textos u otros programas de software pertinentes. Un buen ejemplo de un programa de revisión de textos para diferentes lenguas se puede descargar desde la página <http://www.cict.co.uk/software/markin/index.htm>

## Las palabras cruzadas

Los ejercicios llamados “palabras cruzadas” son muy populares entre los alumnos, especialmente cuando se crean a partir de un vocabulario concreto que se ha aprendido recientemente. Constituyen por tanto una herramienta ideal para comprobar el seguimiento del aprendizaje del alumno. Para una pronta y fácil ejecución de este tipo de actividades se puede utilizar el software “Hot Potatoes”<sup>5</sup>. Con este programa los alumnos podrán además crear sus propios ejercicios y enviárselos entre ellos.

## Los ejercicios de repetición o “drills”

Al igual que en los laboratorios de idiomas tradicionales, los ejercicios de repetición conocidos con el término inglés *Drill*, porque hacen referencia a actividades rutinarias, pueden fácilmente ejecutarse a través del ordenador. Pensemos por ejemplo en un ejercicio simple de repetición en lengua inglesa en el que la frase modelo inicial es “He has one car” o “He has one computer”, y la respuesta es “No, he has two cars”, o “No, he has two computers”. En este tipo de ejercicio, el usuario puede introducir la respuesta de forma escrita (insertando texto) o de forma más innovadora de forma oral (contestando con su propia voz), ya que permite el uso de cualquier sistema de reconocimiento de sonido que lleve incorporado el ordenador, además de un simple micrófono.

## Los diccionarios electrónicos

Los diccionarios electrónicos son muy útiles para los alumnos de lenguas menos conocidas. Se pueden descargar varios ejemplos de diccionarios electrónicos de la Red. Para ello puede consultarse la página: <http://www.dictionaries.com>. Además puede utilizarse la herramienta de búsqueda Google sobre todo para encontrar nuevos servicios, ya que su incorporación es constante.

## La cartera electrónica o portfolios

Una cartera electrónica o digital, también conocida como *e-portfolio* o *digital portfolio*, usando los términos ingleses, pueden simplemente constituir una colección de trabajos recogidos en un disquete o en otro soporte más sofisticado dentro de la Red en el que los alumnos pueden presentar una selección de sus

---

<sup>4</sup> A software which is free when used for online exercises: [www.halfbaked.com](http://www.halfbaked.com)

<sup>5</sup> A software which is free when used for online exercises: [www.halfbaked.com](http://www.halfbaked.com)

trabajos, algunos de los cuales todavía en fase de desarrollo como muestra de que todavía se encuentran en pleno proceso de aprendizaje.

En el medio educativo, el término portfolio hace referencia a una colección de información que describe y documenta los logros y la formación obtenida de una persona determinada. Hay muchos tipos de portfolios: desde los diarios de aprendizaje, a las colecciones más extensas de los logros obtenidos hasta una determinada fecha. Los llamados portfolios pueden utilizarse de forma muy diversa y con diferentes objetivos: para una acreditación personal de una experiencia anterior, para la búsqueda de empleo, para la consolidación de una carrera, o para la certificación de una serie de competencias personales o profesionales.

La tesis pedagógica que sustenta el uso de portfolios en el proceso de adquisición de lenguas es que a través de este recurso el alumno es más consciente de su propio estilo de aprendizaje. Además tiene la posibilidad de que se le oriente sobre otras actividades más adecuadas para su aprendizaje, o sobre cómo incrementar su ritmo de trabajo. Los portfolios también pueden utilizarse a la hora de evaluar a los alumnos. Sobre este tema hay un trabajo muy revelador escrito por D. TIM Caudery que se puede encontrar en la siguiente página:

<http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/spr11/caudery.html>

Los blogs (ya vistos anteriormente) pueden también servir de portfolios.

Para descargarse un programa gratuito de ejecución sencilla de portfolios electrónicos tales como el llamado OSP o el Confolio puede visitarse las páginas siguientes respectivamente:

<http://www.osportfolio.org/> <http://www.confolio.org/wiki/Introduction/Main>

También se puede tener acceso a toda una colección de plantillas de portfolio en la página:

<http://www.coe.iup.edu/pttut/Portfolios.html>

Por último, para este tipo de recursos el portal de la organización Moodle Course Management System <http://moodle.org/> puede también ser de gran utilidad.

### **Los ejercicios de rellenar huecos**

En esta práctica, el usuario trabaja con un texto en el que debe añadir una serie de palabras que faltan. Para resolver el ejercicio se pueden dar una serie de orientaciones sobre el tipo de palabra que es bien por su relevancia léxica o por su función gramatical. Este tipo de actividad puede crearse fácilmente con el programa de software "Hot Potatoes"<sup>6</sup>.

### **Los ejercicios de búsqueda de palabras**

En este tipo de ejercicios, el alumno debe responder con una palabra a una pregunta. Las palabras las puede buscar en un programa en Red que contiene texto, vídeo, audio, o a través de un CD-ROM, o de un DVD o de cualquier otro soporte similar. Las respuestas pueden presentarse al profesor o a la clase de forma muy diversa. Cuando el ejercicio propio de "encuentra la respuesta" está más elaborado se puede de hecho convertir en una búsqueda en la web en toda regla (para mayor información consúltese la entrada WebQuest).

---

<sup>6</sup> Este programa de software es gratuito si se utiliza para ejercicios *online*: [www.halfbaked.com](http://www.halfbaked.com)

## Las frases mezcladas

En este tipo de actividad, encontramos un relato dividido en un número determinado de frases que el alumno debe reorganizar para completar un texto determinado. Este ejercicio también puede crearse fácilmente con el programa de software "Hot Potatoes".

## La gramática

A pesar de que ya existen muchas actividades de gramática de lenguas comúnmente conocidas que atraen a muchos alumnos, los ejercicios o prácticas de gramáticas de lenguas menos conocidas suelen ser algo más aburridos, porque casi todos suelen ser muy tradicionales de pregunta-respuesta en el ordenador sin mucho atractivo para el alumno. Hoy día, existe un proyecto en desarrollo que trata de dar salida a todas las actividades gramaticales que se pueden realizar a través del ordenador en diferentes lenguas. Más información sobre este proyecto conocido como VISL se encuentra en la página <http://visl.hum.sdu.dk/visl/>. Las siglas VISL corresponden al término inglés "Visual Interactive Syntax Learning" que traducido al español significa literalmente "aprendizaje visual de la sintaxis interactiva". Se trata de un proyecto de investigación y desarrollo del instituto danés *Institute of Language and Communication* (ISK), de la universidad del Sur de Dinamarca (SDU) - Odense Campus. El origen de este proyecto se remonta al mes de septiembre de 1996, cuando una serie de profesionales y estudiantes se pusieron en contacto para desarrollar e implantar una serie de herramientas para facilitar la ejecución de una gramática electrónica en Red con fines educativos y de investigación.

Al comienzo del proyecto, se trabajó sobre cuatro lenguas fundamentalmente: inglés, francés, alemán y portugués. Desde entonces, se han unido al proyecto otros especialistas conocedores de gramáticas de otras muchas lenguas, tal y como demuestra el número creciente de subscriptores en la lista de lenguajes adscritos.

En el portal VISL se pueden encontrar las siguientes herramientas:

1. Análisis gramaticales (análisis previo de oraciones y procesamiento automático)
2. Juegos de letras (pruebas de clases de palabras y otros temas gramaticales similares)
3. Búsqueda de Corpus (acceso directo al corpus BNC y otros)
4. Traducción Automática

Una vez que se accede a una de las lenguas del proyecto VISL desde la página principal, se debe contestar a la siguiente pregunta ¿"Qué herramienta del sistema VISL quieres utilizar?". Dentro de cada lengua se pueden encontrar opciones diferentes. A continuación se muestra una tabla, en la que se proporcionan las opciones disponibles para cada lengua.

Lenguas	Herramientas VISL					
	Análisis previo gramatical	Análisis automáticos	Juegos	Juegos de Palabras	Búsqueda de Corpus	de Traducción Automática
Árabe	X	-	-	-	-	-
Bosnio	X	-	X	-	-	-
Danés	X	X	X	-	X	X
Holandés	X	-	-	-	-	-
Inglés	X	X	X	X	X	-
Esperanto	X	X	X	-	-	-
Finlandés	X	-	X	-	-	-
Francés	X	X	X	-	-	-
Alemán	X	X	X	-	X	-

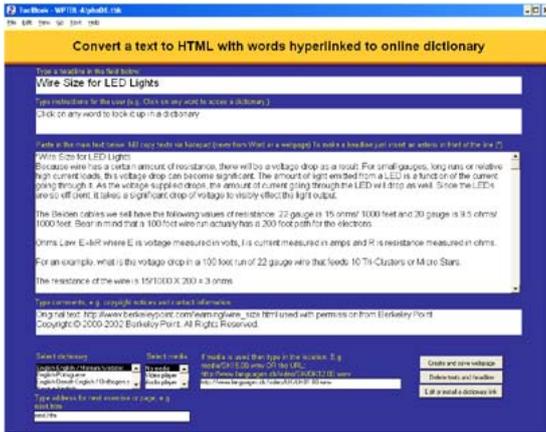
Griego(Antiguo)	X	-	X	-	-	-
Griego (Moderno)	X	-	X	-	-	-
Italiano	X	X	X	-	-	-
Japonés	X	-	-	-	-	-
Japonés Roman-ji	X	-	X	-	-	-
Latín	X	-	X	-	-	-
Lituano	X	-	X	-	-	-
Noruego (bok)	X	-	X	-	-	-
Noruego (Ny)	X	-	-	-	-	-
Portugués	X	X	X	-	X	X
Ruso	X	-	-	-	-	-
Español	X	X	X	-	X	-
Sueco	X	-	X	-	-	-

### Las palabras clave

No se trata de una actividad o ejercicio propiamente dicho, pero sí se puede considerar una práctica que es muy útil para el alumno. Se trata de relacionar una serie de palabras, las llamadas palabras clave, con sus explicaciones, definiciones o traducciones correspondientes dentro de un texto. Este tipo de ejercicios puede ejecutarse con cualquier procesador de textos.

Las mismas páginas web son un claro ejemplo de palabras clave ya que la mayoría de las palabras están enlazadas con otras en un diccionario electrónico externo. Para crear este tipo de páginas web se puede utilizar el programa mezclador de la Red: Web Page Text Blender. Se trata de un programa que convierte automáticamente cualquier texto en un documento HTML en donde las palabras se enlazan con otras pertenecientes a un diccionario electrónico. Esto significa que los alumnos tan sólo tienen que pulsar sobre una palabra para ser orientados sobre la misma.

Para la conversión de texto, sólo se necesita escribir una palabra en forma de título y a continuación una pequeña instrucción para el usuario y finalmente copiar en la ventana textual el texto que se quiera seguido de una pulsación sobre el elemento "Create Webpage" (crear página web). El programa está disponible en la página: <http://www.languages.dk/materials.htm>



### Los ejercicios de comprensión oral

En este tipo de ejercicios el ordenador sustituye al reproductor de casetes tradicional. Normalmente se combina con otro tipo de actividades tales como los ejercicios de respuesta múltiple, para controlar la comprensión adecuada del contenido por parte del alumno.

### Unir palabras y oraciones con imágenes o dibujos

Esta actividad es muy beneficiosa porque cumple con muchos de los requisitos en el aprendizaje de vocabulario. Se trata de que el alumno arrastre las palabras hacia las imágenes o dibujos que correspondan a su significado. Se pueden crear ejercicios de este tipo en pocos minutos con el programa ya citado "Hot Potatoes"<sup>7</sup>.

### Los ejercicios de respuesta múltiple

Para un rápido control de la comprensión oral de la información por parte de los alumnos a través de audio, texto, video, etc. Para la elaboración de este tipo de ejercicios, también se puede utilizar el programa de software "Hot Potatoes".

### Los Podcasts (radio por Internet)

Recientemente se ha puesto muy de moda un método muy peculiar de distribución de archivos multimedia por la Red a través de la llamada acción "Podcasting" que utiliza diferentes formatos tales como el "RSS" o el "Atom syndication" que permiten que el usuario se copie fácilmente estos archivos en su propio ordenador, en su móvil o en cualquier otro sistema parecido, como el llamado Apple's iPods (<http://www.apple.com>). Se conoce familiarmente como "podcaster" utilizando el término inglés a quien hace podcasts. Hay muchas otras formas de distribuir archivos de multimedia en la Red, pero lo que hace que el podcasting sea tan especial es que crea seguidores. Es decir, cualquiera puede suscribirse a un sitio en la Red que contenga podcasts y estar informado de las últimas novedades que aparezcan en los mismos, o de otros nuevos.

<sup>7</sup> Este software es gratuito para ejercicios *online*, y puede encontrarse en la página: [www.halfbaked.com](http://www.halfbaked.com)

Otra de las características propias de los podcasts es que siguen estándares abiertos, es decir que utilizan sistemas como el MPEG3, que es compatible con la mayoría de los sistemas de audición de MP3 en el mercado. Además se puede encontrar programas de software disponibles para la creación de podcasts y para su reproducción. Claramente el profesor puede darle muchas aplicaciones a este tipo de avance tecnológico dentro del aula de idiomas.

Por otro lado, los modelos de edición de multimedia han pasado de trabajar con el audio a trabajar con el video a través de lo que se conoce con el término inglés de Vodcasting. Esta técnica es algo más complicada que la ejecución de podcasts, sin tampoco ser demasiado difícil.

En la actualidad ya hay muchos que utilizan tanto podcasts como vodcasts en sus clases. Precisamente debido a su carácter de multimedia, hay una aplicación clara que se puede hacer de los mismos en el aula de enseñanza de lenguas asistida por ordenador. Piénsese que además tan sólo es necesario un sencillo sistema MP3 que permita grabar, como es el caso del conocido iPod que incorpora un micrófono del tipo Griffin iTalk, para que los alumnos puedan grabar sus presentaciones que pueden pasar a formar parte de archivos de audio digital para su ulterior evaluación bien como trabajo individual, bien como trabajo en equipo con otros alumnos.

La BBC ejecuta dos "podcasts" especialmente destinados a alumnos del Gaélico en las direcciones: [http://www.bbc.co.uk/scotland/alba/foghlam/learn\\_gaelic/an\\_litir\\_bheag/index.shtml](http://www.bbc.co.uk/scotland/alba/foghlam/learn_gaelic/an_litir_bheag/index.shtml) y [http://www.bbc.co.uk/scotland/alba/foghlam/learn\\_gaelic/litir/index.shtml](http://www.bbc.co.uk/scotland/alba/foghlam/learn_gaelic/litir/index.shtml). Se trata de descargas en MP3 de programas de radio que vienen acompañadas de sus transcripciones correspondientes en pdf, con algunas notas y comentarios adicionales.

Se puede encontrar algunos enlaces interesantes que llevan a podcasts propios o a artículos que versan sobre podcasts a través del portal [www.languages.dk](http://www.languages.dk) o de la página web de BLOG en: <http://www.weblogs.uhi.ac.uk/pools/?p=59>

También puede visitar <http://en.wikipedia.org/wiki/Podcasting>

### **Los calabozos para juego de rol múltiple "online"**

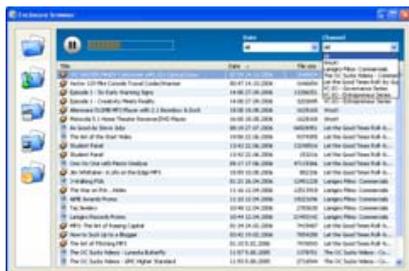
En la Red se puede formar parte de juegos de rol con otros participantes alrededor del mundo. Este tipo de actividad se conoce como MUD siglas que corresponden al término inglés: Multi User Dungeons, que literalmente significa "calabozos de usuario múltiple". En algunos casos este tipo de actividades se han diseñado específicamente para la enseñanza de lenguas con una aplicación directa en el aula, como puede comprobarse a través de estas dos direcciones: <http://moo.du.org> and [www.du.org](http://www.du.org)

Otros ejemplos de usos de MUDs para otras lenguas se pueden encontrar en estas direcciones: <http://moolist.yeehaw.com/edu.html> and <http://home.gno-fn.org/whs1/education/subjects/langmoos.html>

### **EI RSS**

El sistema RSS se puede definir como un conjunto de formatos de suministros de noticias en Red que se utilizan para editar contenidos digitales que necesitan actualizarse con frecuencia tales como los que se encuentran en los blogs, los podcasts y en otras fuentes de noticias.

Los usuarios de los contenidos virtualizados RSS utilizan programas que familiarmente se conocen como "lectores" o "agregadores": el usuario se suscribe a una fuente de noticias determinada y proporcional al lector un enlace a dicha fuente. De este modo el lector puede comprobar las fuentes suscritas por el usuario para ver si se han renovado los contenidos desde la última vez que fueron consultados y de ser así puede recuperarlos y enviárselos al usuario suscrito. Un buen ejemplo de lector de fuentes es el "FeedReader 3.07" que puede descargarse de forma gratuita de la página: <http://www.feedReader.com>



Los programas conocidos como lectores de fuentes o agregadores pueden cotejar toda una lista de suministros de un usuario determinado para ponerle al día sobre todas las novedades recientes. Es muy común encontrar fuentes de Red en la mayoría de los portales independientemente de su tamaño. Algunos sitios web permiten que el usuario elija entre las fuentes RSS o Atom; otros son más restrictivos y tan sólo permiten que se utilice uno de ellos de forma exclusiva.

Los programas de suministros RSS son compatibles con diferentes sistemas operativos. La mayoría de agregadores y lectores virtuales pueden encontrarse como programas independientes o como extensiones de otros programas como los navegadores y los lectores de correo electrónico. De hecho la mayoría de los navegadores ya incorporan soportes para lectores RSSs. Además se pueden encontrar otras aplicaciones como la de convertir una fuente RSS en un número determinado de artículos virtuales que pueden ser vistos a través del un lector de noticias como Mozilla Thunderbird o Forté Agent.

Los lectores de fuentes en red y los agregadores de noticias como NewsGator Online no requieren ningún tipo de instalación previa de un software concreto y por eso permite que el usuario pueda "suministrarse" de noticias en cualquier ordenador con acceso a Internet. Algunos agregadores pueden convertir suministros en red ya existentes en otros nuevos. Por ejemplo, puede recoger todas las noticias de fútbol existentes en red e incluirlas en una sola fuente. Otro sistema de búsqueda de contenidos en la red es Bloglines.

Las fuentes en red (RSS o Atom) son fácilmente reconocibles en algunas páginas. Suelen estar enlazados a la palabra "Subscribe" en un rectángulo naranja al que se puede pulsar cuando se quiera. Muchos de los agregadores de noticias como My Yahoo![1] también editan botones de suscripción en sus páginas web para simplificar el proceso de incorporación de fuentes de noticias.

Fuente de documentación: Wikipedia <http://en.wikipedia.org/wiki/RSS>

### Las simulaciones

Las simulaciones virtuales son distintas a las dramatizaciones porque son reales y no son interpretadas. Las herramientas de las simulaciones virtuales pueden ser simplemente mensajes de correo electrónico, mensajes SMS de móviles, foros de chat, etc. La ventaja de la simulación virtual es que pueden participar personas de todo el mundo. El único problema es que en las simulaciones avanzadas se requiere un alto nivel de competencias informáticas.

Un ejemplo de simulación para alumnos de nivel intermedio o avanzado es la conocida como **Huelga** (Strike, en inglés). En esta simulación, los alumnos desempeñan “roles” individuales. La simulación tiene lugar en ADAMENT (una operadora en obras) en donde un conflicto de opiniones causa la huelga.

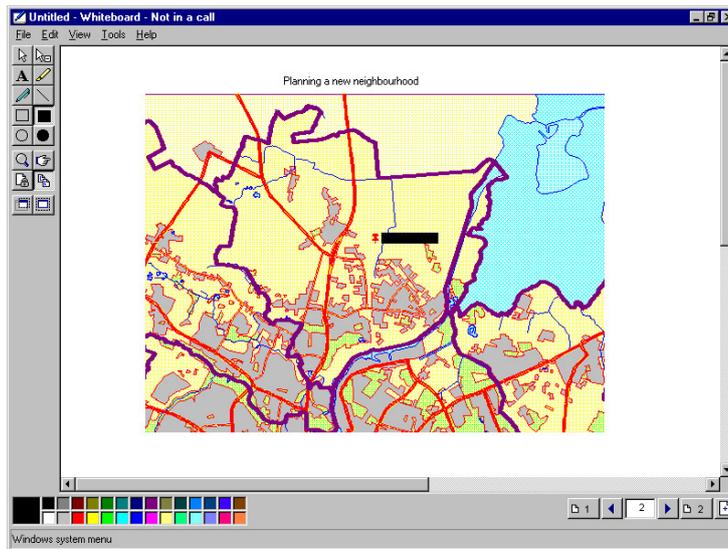
El escenario es el siguiente: uno de los electricistas que siempre llega tarde es despedido después de que discutiese con el capataz. El sindicalista organiza una reunión en la que los empleados deciden ponerse en huelga. Argumentan que la operadora en obras no es más que una fábrica decimonónica donde se explota



al obrero y en la que se respira un mal ambiente de trabajo. También dicen que el electricista había sido víctima de un capataz demasiado intransigente debido a los numerosos conflictos causados por las obras. Ninguno está dispuesto a ceder lo más mínimo, sin embargo un proveedor de ADAMENT está siendo presionado por un cliente que necesita unas provisiones urgentemente. El cliente amenaza con buscarse otro proveedor...

En esta simulación, los alumnos se dividen en dos grandes grupos. En el Grupo A se encuentra el contratista, los directores, el capataz, y otras personas relacionadas con la dirección de la operadora. En el Grupo B se encuentra el sindicalista, el electricista, y los distintos empleados. Cada grupo puede tener contactos en la red para ir preparando las reuniones generales en las que participarán todos. El papel del profesor es el de asegurar que la simulación se mantenga lo más activa posible. Así puede enviar mensajes a cada grupo incitándoles a responder. Por ejemplo, puede decir a los directores que los clientes se están quejando, o a los empleados que la huelga es ilegal según los sindicatos y que debe acabarse. La simulación acaba cuando las dos partes llegan a un acuerdo.

Otro ejemplo de simulación virtual es la conocida como **Planificación Urbana** (Town Planning, en inglés). En esta simulación, la clase se divide en dos grupos. Los alumnos en el grupo A son los planificadores cuyo papel es el de estudiar una propuesta sobre la creación de un nuevo barrio en el fiordo Odense. El grupo B lo conforman ecologistas que prefieren que el área en cuestión se proteja como reserva natural aunque deben de aceptar el hecho de que hay una necesidad real de un nuevo vecindario. Cada grupo participa en sus propias sesiones virtuales con el profesor donde también preparan sus intervenciones frente a los miembros del otro grupo. Cuando ya están preparados invitan al otro grupo a participar en una conferencia virtual con ellos. Durante esta conferencia (que probablemente tenga muchas sesiones) los alumnos negocian y argumentan sus posiciones a través de un sistema de panel virtual con video y audio (una posibilidad del programa Microsoft NetMeeting que puede descargarse gratuitamente).



## Los subtítulos

La utilidad de los subtítulos es poco conocida, sin embargo se le pueden dar muchas aplicaciones ventajosas dentro del aula. Por ejemplo, pueden ayudar a los alumnos sordos a trabajar con un video. También pueden servir de ayuda adicional en las audiciones de los alumnos porque encuentran comentarios escritos que pueden cotejar con la información oral que han obtenido.

Una gran ventaja de los subtítulos es que son muy fáciles de elaborarlos en los videos. Las herramientas que se requieren para ello son incluso gratuitas. Un ejemplo de elaboración de subtítulos para video se halla en la página de Divxland Media Subtiter: <http://www.divxland.org/> . Los subtítulos pueden ir acompañados de sonido gracias a un programa adicional que funciona como filtro que permite que el reproductor de sonido pueda reproducir los subtítulos. Un ejemplo de este tipo de filtro es "VobSub" que puede descargarse de la siguiente página:

<http://www.softpedia.com/get/Multimedia/Video/Codec-Packs-Video-Codecs/VobSub.shtml>

Además también es posible añadir subtítulos de forma continuada a archivos de video que llevan la extensión .avi files. Para una demostración se puede consultar también la siguiente página:

<http://www.divxland.org/permanentsubtitling.php>

Por último, hay que destacar que a los alumnos les suele gustar mucho elaborar subtítulos para pequeños videos o para algunos extractos de videos. Por todo ello, trabajar con ellos resulta ser una tarea muy gratificante ☺

## El Tandem

Es sabido que en el ámbito de la enseñanza de idiomas se aprecia mucho la comunicación con personas nativas. Se dice que la mejor forma de aprender una lengua extranjera es a través de la comunicación con un nativo que además tenga también interés en aprender la lengua del interlocutor. Teniendo esto en cuenta, los tandems se entienden como relaciones de ida y vuelta en las que un sujeto actúa de alumno y de profesor al mismo tiempo: por un lado aprende la lengua extranjera del nativo y por otro lado le enseña su propia lengua.

Se puede leer más sobre la enseñanza Tandem y conseguir videos con ejemplos ilustrativos en la siguiente dirección: [http://www.languages.dk/methods/methods.html#Tandem\\_learning](http://www.languages.dk/methods/methods.html#Tandem_learning)

Por su parte, la organización European Tandem Network pone en contacto a diferentes miembros de la enseñanza tandem a través de estas direcciones: <http://www2.tcd.ie/CLCS/tandem/> , <http://www.slf.ruhr-uni-bochum.de/> o en el sitio web: <http://www.friendsabroad.com/> que es un buen lugar para empezar.

Para localizar más ayuda y algunos consejos sobre cómo aprender como socio tandem se puede visitar la página: <http://www2.tcd.ie/CLCS/tandem/email/help/helpeng01.html>

Finalmente, hay que tener en cuenta que los tandems de correos electrónicos se diferencian de los tandems presenciales (o los tandems de audio virtuales tales como los que se encuentran en la aplicación Netmeeting) en que los primeros se basan en la comunicación por escrito fundamentalmente. Para mayor información sobre esto, se puede visitar la página: <http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr13/pors.html>

## Las Tareas

La enseñanza de lenguas a través de tareas (traducción literal de *Task Based Learning*) puede enriquecerse fácilmente gracias a los recursos virtuales existentes. Para una introducción breve de este tipo de enseñanza consúltese el artículo de Michael Svendsen Pedersen titulado "What does you have in your "Task" today?" (¿De qué va tu tarea hoy?) que se puede descargar desde la página: <http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr4/msp.html>

Otro artículo interesante es el de Sprogforum escrito en inglés sobre la enseñanza a través de tareas como resultado de un proyecto de enseñanza de profesores de danés dirigido a inmigrantes y refugiados adultos en algunas escuelas de idiomas del país. Se puede obtener más información sobre este proyecto en: <http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr20/msp.html>

## El Vodcast

El término Vodacst se deriva de la conjunción de las palabras podcast y video y se utiliza para denominar la distribución virtual de video tras una petición de contenido visual a través de los sistemas de provisión de noticias Atom o RSS. Los videos que se recogen son una evolución del video tradicional y provienen de podcasts que llevan sonido. En estos casos el alimentador de noticias RSS se utiliza como un canal de televisión no lineal al que los consumidores pueden suscribirse utilizando un PC, una televisión, cualquier otro receptor de medios audiovisuales o dispositivo de móviles de tercera generación con aplicaciones de multimedia.

Un podcast con video puede distribuirse desde la red bien como archivo, bien como flujo de secuencias. Ambos métodos presentan una serie de ventajas y de inconvenientes. En primer lugar la descarga completa de los podcasts de video permite al usuario poder bajárselos a cualquier unidad exterior, por ejemplo a un ordenador portátil con multimedia. Además quien trabaje con podcasts con video también pueden utilizar un reproductor independiente o un sistema integrado, como es el caso de iTunes, que es un agregador en red un tanto inusual porque al contrario de la mayoría de los agregadores, éste se añade directamente al reproductor de multimedia.

El flujo de secuencias, en segundo lugar, permite la búsqueda rápida (saltándose las partes que no interesen) sin tener que descargar todo el podcast, lo cual ahorra costes de banda ancha por parte del usuario. No obstante, los usuarios interesados puede que tengan que sufrir retrasos a la hora de su reproducción porque dependen de la velocidad con que se emita.

Fuente de documentación: Wikipedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/Vodcast>

## Los ejercicios de vocabulario

Los ejercicios de vocabulario son el tipo de ejercicios más tradicionales que se pueden encontrar en un ordenador. El ordenador pregunta acerca de una palabra y el alumno debe responder correctamente. La respuesta del alumno puede hacerse bien de forma escrita u oral. Este tipo de ejercicios puede ser muy beneficioso pero sólo si se realizan una vez que se haya trabajado bien sobre el vocabulario en cuestión.



Además puede ser muy útil para practicar una serie de palabras en las que el alumno esté interesado ya que puede crear diccionarios personales. De esta forma el alumno también aprende a elaborar carteras electrónicas en las que guarda las palabras nuevas de su vocabulario recientemente adquirido.

## Los mensajes de voz

El sistema virtual de mensajería de voz (Voicemail, vmail o VMS, en inglés) es un sistema centralizado de administración de mensajes telefónicos para un grupo extenso de gente. En su forma más sencilla funciona igual que un contestador telefónico con una unidad de teléfono estándar que sirve de interficie del usuario, aunque utiliza un sistema de comunicación centralizado en vez de una unidad de soporte de teléfono individual. Los sistemas de voz virtuales son mucho más sofisticados que los contestadores telefónicos habituales ya que pueden:

- responder a muchas llamadas al mismo tiempo;
- almacenar mensajes de voz en directorios personalizados asociados con los números de teléfono de un usuario en concreto, facilitándole el reenvío de los mensajes recibidos a otros contestadores;
- enviar mensajes a uno o más contestadores de voz;
- añadir unas palabras introductorias a un mensaje reenviado a otros;
- almacenar mensajes de voz para una entrega posterior;
- llamar a un servicio de telefonía o llamada para avisar al usuario de la llegada de un mensaje en su contestador;
- transferir llamadas a otros operadores de ayuda personal;
- enviar mensajes de bienvenida a diferentes interlocutores.

Los mensajes de voz se almacenan en el disco duro que habitualmente también contiene otras fuentes de multimedia. Los mensajes se graban en voz natural digitalizada, lo mismo que se graba la música en un CD. A la hora de recuperar los mensajes, el usuario llama al sistema desde cualquier teléfono o cualquier otro dispositivo de red telefónica y tras registrarse puede recuperar todos los mensajes automáticamente. Más de un usuario puede recuperar mensajes a la vez en un mismo sistema de mensajería de voz.

Además muchos sistemas vienen con un interlocutor que actúa de intermediario de forma automática. Los asistentes automáticos conectan a los usuarios a través de un número de teléfono comercial central permitiéndoles acceder a un servicio de directorio o de ruta propia para llamar a varios lugares tales como un departamento específico, una extensión de teléfono, o una grabación de información en un contestador determinado, entre otros.

Al final del siglo XX, el sistema de mensajería de voz se había convertido en un dispositivo de libre movilidad que proporcionaba servicio a empresas, teléfonos móviles y otros suscriptores residentes en una zona determinada. El mismo sistema de contestador automático tradicional se mantiene en la actualidad en los sistemas de contestadores de voz de los teléfonos móviles. El correo electrónico, por otro lado, era el sistema de mensajería más utilizado solicitado. Los servidores de correo electrónico así como los programas de software correspondiente se ganaron la confianza de la mayoría y se puede decir que las oficinas de trabajo estaban en su mayoría equipadas con ordenadores de escritorio con sistemas de multimedia.

Mensajería instantánea de voz: el siguiente avance en ese tipo de mensajería es el de reproducir mensajes de texto en tiempo real y no sólo de forma asincrónica, almacenando y enviando los mensajes en un buzón. La mensajería instantánea comenzó con el servicio de Internet americano America Online (AOL) como un servicio público de foros de chat textuales pero pronto se fue incorporando a las empresas. Introducía por vez primera el concepto de Protocolo de Internet (IP, de sus siglas en inglés Internet Protocol). Su uso se restringe a la comunicación de datos a través de una red de paquetes conmutados. Los sitios de Internet que por su naturaleza necesitan estar permanentemente conectados, generalmente tienen una dirección IP fija. En cuanto a la mensajería instantánea, ésta ha evolucionado mucho desde su creación y ya no se envían pequeños mensajes sino toda una serie de paquetes que incluyen todo tipo de archivos (de texto, imágenes, video, etc).

Fuente: Wikipedia

### **Las cámaras web**

Una cámara web o webcam es una pequeña cámara digital conectada a un ordenador, desde el que puede capturar imágenes y transmitir las en directo a través de Internet o enviándoles a uno o más ordenadores personales. Aunque en un principio las webcams necesitan un ordenador para transmitir las imágenes, sin embargo, existen otras cámaras autónomas que tan sólo necesitan un punto de acceso a la red informática. La instalación básica de una webcam consiste en una cámara digital conectada a un ordenador, normalmente a través del puerto USB. Lo que hay que tener en cuenta es que dicha cámara no tiene nada de especial, es como el resto de cámaras digitales, y que lo que realmente le da el nombre de webcam es el software que la acompaña.

El software de la webcam permite tomar encuadres diferentes cada cierto tiempo y enviarlos a otro punto para su visualización. Las webcams se utilizan mucho en las video-conferencias porque lo que se pretende es utilizar una serie de imágenes para construir un video. Si lo que se pretende es que esas imágenes sean accesibles a través de Internet, el software se encargará de enviarlo a un servidor web. Las cámaras analógicas también se utilizan dentro de un circuito cerrado de televisión y van conectadas con un sistema de tarjeta de video para la captura y envío de imágenes a través de Internet.



Extractos de Wikipedia

Los webcams se suelen utilizar en foros de chat través del software Microsoft Messenger, Skype u otros servicios virtuales similares.

### **La WebQuest**

WebQuest es una metodología de búsqueda guiada en la que todos los recursos que los alumnos utilizan provienen de la red. Cada vez más los profesores utilizan las webquests como recurso didáctico, ya que permiten el abordaje de habilidades de manejo de información, propias del modelo curricular cognitivo. Para desarrollar una WebQuest es necesario crear un sitio web que puede ser construido con un editor HTML, un servicio de blog o incluso con un procesador de textos que pueda abrir archivos como una página web.

El mejor sitio para aprender todo sobre los WebQuests es: <http://webquest.sdsu.edu/webquest.html>

La metodología WebQuest fue implantada en el aula por primera vez en la Universidad de San Diego en 1995 por el profesor Bernie Dodge en colaboración con el profesor Tom March. Para mayor información sobre este proyecto piloto se puede consultar su trabajo *Some Thoughts About WebQuests*.

La mayor desventaja de utilizar el método WebQuest se halla en la enseñanza de lenguas menos conocidas, ya que, por un lado, los sitios web correspondientes tienen un nivel muy alto, y, por otro lado, no hay muchos contenidos disponibles en esas lenguas en la Red.

Para la creación de webquests se puede utilizar la herramienta InstantWebquest, que es un programa de software destinado a la creación de WebQuests en poco tiempo:  
<http://instantprojects.org/webquest/main.php>

Para más información sobre cómo utilizar WebQuests se puede además consultar las páginas:  
<http://webquest.org/> y <http://bestwebquests.com/>

## La Conversión de sistemas analógicos a digitales

### Los derechos de autor y los copyrights

El objetivo de este apartado es el de dar tan sólo una pincelada sobre lo que implica los derechos de autor o los copyrights en el tema que estamos tratando.

Primero de todo la copia privada de materiales que uno haya adquirido por medios lícitos es lícita (ver más adelante). Sin embargo, puede que hayan algunos problemas con los materiales de formación educativa pero por lo general se permiten hacer copias de almacenamiento de información siempre que se proteja todo lo que se refiera a la inversión comercial en los mismos.

La idea principal del copyright es el de asegurar la recompensa económica de un trabajo realizado. Los copyrights tienen un plazo y el problema es que el periodo de expiración de los mismos se va cambiando constantemente. Por ejemplo, la ley americana de 1998 titulada "The Sonny Bono Copyright Term Extension Act" aplazó el periodo de expiración desde el final de la vida del autor de 50 años hasta 70. El plazo de los trabajos en alquiler se extiende de 75 a 95 años.

Otras cuestiones incipientes sobre los derechos de autor se están examinando actualmente. Uno de los pioneros en retar a los tribunales es Lawrence Lessig que alude que puede entenderse que por ejemplo Disney reciba dinero por producir Blancanieves pero lo que no está muy claro es por qué la propiedad de Disney, debido a la ley "Sonny Bono Act" de 1998, quede blindada durante décadas cuando produce trabajos sobre cuentos de los hermanos Grimm, quienes no recibieron ni un céntimo.

Una trampa frecuente es la música de fondo en los videos. Sólo se puede utilizar música de fondo en los videos cuando se hayan pagado los derechos de autor correspondientes. Tan sólo se puede utilizar extractos musicales extraídos de ambientes naturales, por ejemplo en discotecas o bares en donde se esté actuando, sin que esa música pueda aparecer reflejada en las cabeceras del video, e incluso en estos casos hay que ir con el máximo cuidado.

**Información extraída de Wikipedia sobre derechos de autor:** El derecho de autor es un conjunto de normas y principios que regulan los derechos morales y patrimoniales que la ley concede a los autores por el solo hecho de la creación de una obra literaria, artística o científica, tanto publicada o que todavía no se haya publicado. En el derecho anglosajón se utiliza la noción de copyright que, por lo general, comprende la parte patrimonial de los derechos de autor. El símbolo es ©, y en otras jurisdicciones puede escribirse alternativamente como (c) o (C).

Una obra pasa al dominio público cuando los derechos patrimoniales han expirado. Esto sucede habitualmente trascurrido un plazo desde la muerte del autor.

Hay varias categorías de materiales que generalmente no son elegibles para a protección de derecho de autor, como son los trabajos que no han sido fijados en una forma de expresión tangible, las ideas, procedimientos, métodos, sistemas, procesos, conceptos, principios, descubrimientos, aparatos, etc. Las leyes, reglamentos y demás normas tampoco son elegibles.

La legislación sobre derecho de autor cambia de un país a otro. Las leyes de cada país difieren especialmente en tres puntos: plazo de protección, situación de las obras del Estado; y el tipo de material sujeto a derecho de autor.

### La propiedad intelectual y los derechos de autor

En España se conoce como propiedad intelectual al derecho de autor. La vigente Ley de Propiedad Intelectual (LPI) data del 11 de noviembre de 1987. Tras algunas reformas y la aprobación de varias leyes especiales, en 1996 se llevó a cabo una refundición, que ya ha sido objeto de alguna modificación posterior. En la actualidad, y tal como establece la LPI, puede decirse de modo general que, en el caso más simple y

frecuente de un solo autor, los derechos de explotación de la obra duran toda la vida del autor y 70 años después de su muerte.

En 1790, las obras protegidas por la Copyright Act de Estados Unidos (ver abajo) eran sólo los “mapas, cartas de navegación y libros” (no cubría las obras musicales o de arquitectura). Este copyright otorgaba al autor el derecho exclusivo a “publicar” las obras, por lo que sólo se violaba tal derecho si reimprimía la obra sin el permiso de su titular. Además, este derecho no se extendía a las “obras derivadas” (era un derecho exclusivo sobre la obra en particular), por lo que no impedía las traducciones o adaptaciones de dicho texto. Con los años, el titular del copyright obtuvo el derecho exclusivo a controlar cualquier “publicación” de su obra. Sus derechos se extendieron, de la obra en particular, a cualquier “obra derivada” que pudiera surgir en base a la “obra original”. El Convenio de Berna es un tratado internacional para la protección de las obras literarias y artísticas, de fecha 9 de septiembre de 1886, realizado en Berna (Suiza). Fue mejorado en varias ocasiones y actualizado el 28 de septiembre de 1979. La Convención de Berna del año 1886 se apoya en tres principios básicos y contiene una serie de disposiciones que determinan la protección mínima de obras literarias y artísticas que se concedía al autor, además de las disposiciones especiales disponibles para los países en desarrollo que tuvieran interés en aplicarlos.

En la actualidad el derecho de autor se ha extendido a otras obras virtuales como resultado de los avances tecnológicos. En marzo del 2002 entró en vigencia el Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor y en mayo del 2002 el Tratado de la OMPI sobre Interpretación o ejecución y Fonogramas (WPPT). Ambos Tratados de Internet (como se les conoce) fueron acordados en 1996 por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. Actualizan y complementan el Convenio de Berna e introducen elementos de la sociedad digital. Tomó un total de 6 años (1996-2002) conseguir la ratificación de estos nuevos tratados por parte de 30 países, el mínimo exigido para su aplicación.

### Los avisos de copyright

El aviso más conocido de copyright consiste en una letra C dentro de un círculo (es decir, "©"). De acuerdo con los estatutos de los Estados Unidos, la abreviatura "Copr." o la palabra "Copyright" aparece seguida del año de la primera publicación de la obra seguido del nombre del autor. Téngase en cuenta que la letra C dentro de un paréntesis ("(c)") nunca ha sido un símbolo reconocido. Sin embargo, desde 1976, tras la aprobación de la nueva ley de Copyright que sigue el modelo de la convención de Berna, el uso de los avisos de copyright es opcional, ya que dicha convención protege el derecho de copyright de forma automática.[8] Sin embargo, el aviso de copyright (según los símbolos anteriores) tienen una repercusión a la hora de reclamar daños y perjuicio en algunos litigios.

La frase conocida en inglés “All rights reserved” (se reserva el derecho de autor) fue necesaria durante algún tiempo para proteger a quienes se acogían a las leyes de derecho de autor. Su primer uso tuvo su origen en la convención de Buenos Aires en 1910, que requería el uso de alguna expresión de derechos de autor para garantizar su cobertura a nivel internacional en todos los países donde la expresión estuviese vigente. Aunque todavía se ve en la actualidad, su uso es superfluo, ya que todos los países que son miembros de la Convención de Buenos Aires también lo son de la Convención de Berna.

Todavía se utiliza esta frase en documentos en donde el autor original no tiene todos sus derechos garantizados legalmente, como son los trabajos que se producen con una licencia de copia. No obstante es práctica habitual utilizarla en todos los casos aunque no tenga ninguna consecuencia legal.

### Algunos derechos exclusivos del autor

La protección del derecho de autor abarca únicamente la expresión de un contenido, pero no las ideas. Para su nacimiento no necesita de ninguna formalidad, es decir, no requiere de la inscripción en un registro o el depósito de copias, los derechos de autor nacen con la creación de una obra.

El titular de los derechos de autor goza de derechos exclusivos respecto de reproducir la obra en copias o fonogramas, preparar obras derivadas basadas en la obra; distribuir copias o fonogramas de la obra al público vendiéndolas o haciendo otro tipo de transferencias de propiedad tales como alquilar, arrendar o prestar dichas copias; presentar o mostrar la obra públicamente, en el caso de obras literarias, musicales, dramáticas coreográficas, pantomimas, obras pictóricas, gráficas y esculturales, incluyendo imágenes individuales de películas u otras producciones audiovisuales. En el caso de grabaciones sonoras, interpretar la obra públicamente a través de la transmisión audiodigital.

La protección del derecho de autor existe desde que la obra es creada de una forma fijada. El derecho de autor sobre una obra creada se convierte inmediatamente en propiedad del autor que creó dicha obra. Sólo el autor o aquellos cuyos derechos derivan del autor pueden reclamar propiedad.

Los autores de una obra colectiva son codueños del derecho de autor de dicha obra a menos que haya un acuerdo que indique lo contrario. La mera posesión de un libro, manuscrito, pintura o cualquier copia o fonograma le otorga al dueño el derecho de autor.

Son objeto de protección las obras originales, del campo literario, artístico y científico, cualquiera que sea su forma de expresión, soporte o medio. Entre otras: libros, obras dramáticas o composiciones musicales, obras cinematográficas, obras fotográficas, dibujos, mapas, planos, programas informáticos, etc.

### **El derecho de propiedad comerciable**

Estados Unidos incorporó los principios sentados en Inglaterra sobre el copyright. Así la Constitución de 1787 en el artículo I, sección 8, cláusula 8 (la cláusula del progreso) permite establecer en favor de los autores "derechos sobre la propiedad creativa" por tiempo limitado. En 1790, el Congreso de Estados Unidos promulgó la primera Copyright Act (Ley sobre Copyright), creando un sistema federal de copyright y protegiéndolo por un plazo de catorce años, renovable por igual término si el autor estaba vivo a su vencimiento. Si no existía su renovación, su obra pasaba al dominio público. Así pues, el copyright se convirtió en un derecho de propiedad comerciable.

En el marco de la propiedad intelectual del Derecho penal sólo se sancionan penalmente las conductas que supongan la copia o el plagio de las obras protegidas, donde concurren dos circunstancias: el ánimo de lucro y el perjuicio de tercero, donde el beneficio obtenido posea especial trascendencia económica. Esto último, en muchos casos, supone una actividad altamente especializada, que busca la comercialización de los productos copiados o plagiados, y se define en actos tales como la exposición de las copias en comercios, catálogos de venta, y otros. La piratería o las falsificaciones son los delitos más comunes.

La Copia Privada es un límite al derecho exclusivo de los autores que permite a una persona realizar la copia de una obra para uso privado sin ánimo de lucro. No se debe confundir la "copia privada" con copia de seguridad que se aplica solamente a programas informáticos ni tampoco tiene relación alguna con la piratería.

Las legislaciones de los distintos países, ante la imposibilidad de controlar todas las copias que se realizan en ámbitos domésticos, han decidido regular alguna forma dichas copias realizadas sin la autorización de los titulares de derechos de autor. En este punto, se distinguen sistemas como el Fair Use americano, con excepciones no tasadas y que deben cumplir los requisitos del artículo 107 del Copyright Act, del "Límite a la Copia Privada", nacido en Alemania en los años 60 y que está vigente en la mayoría de los países europeos.

Cada estado decide los límites y condiciones que deben aplicarse a esta copia para que efectivamente sea legal, aunque si permiten la existencia de "copias privadas" deben establecer un sistema remunerativo que compense a los titulares de derechos, sistema que se materializa a través de un canon o compensación económica repercutible en determinados aparatos o soportes.

En España actualmente están permitidas las copias de obras literarias, artísticas o científicas sin previa autorización de los titulares de propiedad intelectual, siempre y cuando se haya accedido a la obra lícitamente, y la copia no sea utilizada con fines colectivos ni lucrativos.

Con la popularización de Internet, se ha intensificado la descarga de material protegido. Algunos piensan que esto puede suponer el fin de la música o de la industria cinematográfica. Otros afirman que con ello se extiende la cultura de forma más rápida.

Para mayor información sobre los derechos de autor y copyright en la Unión Europea consúltese la página: [http://en.wikipedia.org/wiki/EU\\_Copyright\\_directive](http://en.wikipedia.org/wiki/EU_Copyright_directive)

### **La copia y la grabación de audio**

La mayoría de las tarjetas de sonido en la parte de atrás de los ordenadores tiene dos entradas y dos salidas. Una de las entradas lleva la abreviatura de "Mic" o un icono con un símbolo de micrófono que no debe utilizarse.

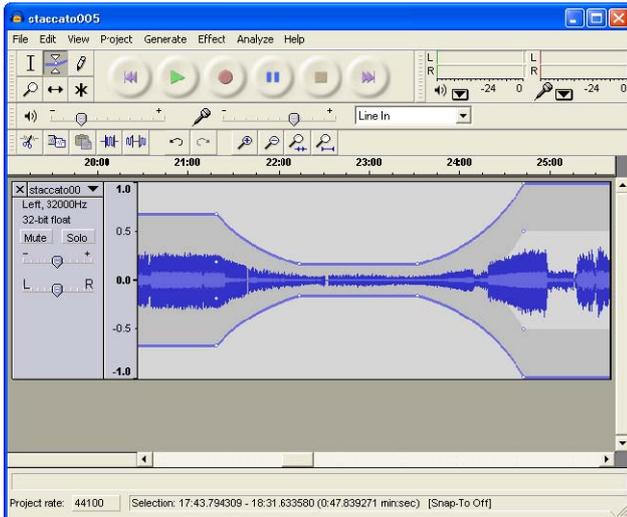
Por el contrario debe encontrarse la entrada de Línea. Se debe comprobar todas las marcas o etiquetas traseras en la tarjeta de sonido para determinar cuál es. Si las etiquetas no son lo suficientemente claras, consúltese el manual. Se ha de comprobar que el enchufe que va a la tarjeta de sonido es un conector estéreo 1/8"compatible.

El siguiente paso es la inicialización del software de edición y de grabación. Los equipos del proyecto POOLS recomiendan el programa Audacity:  
Este programa se puede descargar gratuitamente y es compatible con la mayoría de los sistemas operativos: Mac OS X, Microsoft Windows, GNU/Linux, y otros.

Para la descarga del programa véase la página: <http://audacity.sourceforge.net/>

El software Audacity permite:

- la grabación de audio en vivo;
- la conversión de las cintas y archivos en soporte digital o en CDs;
- la edición de documentos de sonido Ogg Vorbis, MP3, y WAV;
- la mezcla y otros trabajos de sonido;
- el cambio de velocidad de sonido;
- y mucho más!



Después de la grabación es posible afinar los resultados de sonido como por ejemplo con un filtro de sonido.



Los archivos con las producciones resultantes pueden escribirse en diferentes formatos desde archivos de mp3 que pueden distribuirse en la red hasta podcasts.

Para ver todos los pasos en la instalación y en el manejo de Audacity, consúltese: <http://audacity.sourceforge.net/help/tutorials>

### Cómo copiar un VHS en un DVD

La forma más sencilla es utilizar una reproductor DVD y conectarlo a un reproductor VHS.



Si la grabación no es buena y encontramos ruidos no deseados, entonces se puede mejorar utilizando un estabilizador de video, un aparato que en algunos casos permite la copia de cintas protegidas, lo que puede ser ilegal en algunos países.



Estabilizador de video

### La grabación de VHS y otros videos en el ordenador

Para la grabación de VHS u otros videos en el ordenador, es necesario disponer de cierto hardware para poder hacerlo desde un reproductor de video. Asimismo, es aconsejable disponer de un conversor Plector "Digital Video Converter" que es el más pequeño que podemos encontrar en el mercado compatible con el software que estamos tratando. Aparece adjunto al ordenador en un puerto USB.



El conversor "Digital Video Converter" se conecta al ordenador a través de un cable USB.



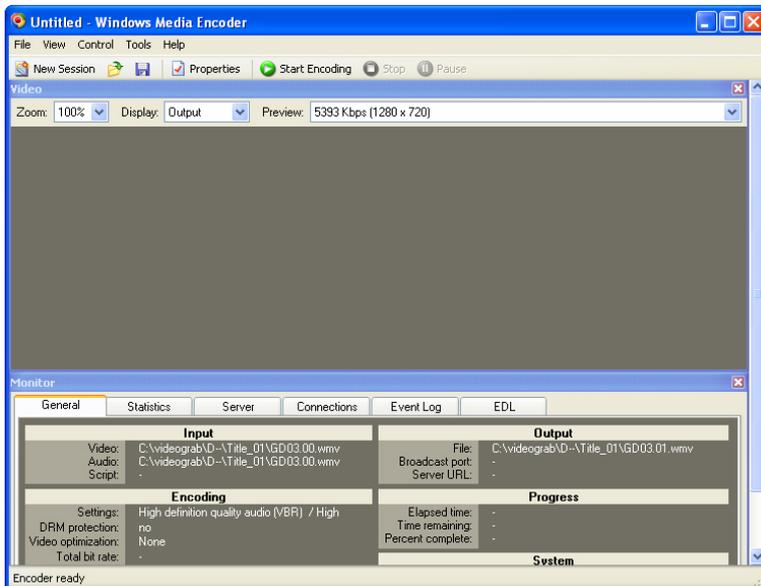
El Conversor Plextor CornvertX "Digital Video Converter" lleva una entrada para audio, video y S-video.

### Los VHS para archivos de red con extensión .wmv

El primer paso es conectar el video al ordenador, véase el apartado "Copying VHS and other video recordings to a computer". Una vez que se haya pasado del video al ordenador hay varias formas de convertirlo en un formato web con la extensión .wmv. La mayoría de los conversores (por ejemplo el conversor Plextor CornvertX "Digital Video Converter") vienen con el software necesario para grabar archivos con esta extensión .wmv.

Otra posibilidad es la de utilizar el paquete de codificador de multimedia de Microsoft que puede grabar y transmitir eventos en vivos y convertirlos en archivos de video. Para la descarga del paquete y saber más de él consúltese:

[www.microsoft.com/windows/windowsmedia/9series/encoder/default.aspx](http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/9series/encoder/default.aspx)



Microsoft Media Encoder

## La enseñanza de lenguas a alumnos con discapacidad auditiva

### Los alumnos con discapacidad auditiva

El proyecto SIGNALL tiene como objetivo primordial introducir la cultura sorda y el lenguaje de signos en la comunidad lingüística internacional y en todas las organizaciones competentes. Pretende favorecer un cambio de actitudes por parte de las empresas, autoridades públicas y la sociedad en general frente a la población sorda o con problemas auditivos.

Los países que participan en este proyecto son: la República Checa, Finlandia, Irlanda, España y Reino Unido.

El conjunto de la campaña de sensibilización del proyecto SIGNALL pretende ser testigo del cambio de la sociedad respecto a las personas Sordas, no sólo siendo "tolerantes" sino siendo capaces de admitir su integración social, permitiéndoles el acceso libre a todas las profesiones, y mostrando comprensión en todos los casos.

Como resultados del proyecto ya existe un libro, un DVD documental, un CD-ROM y un sitio web.

Para mayor información consúltese: [www.signallproject.com](http://www.signallproject.com)

El lenguaje de Signos no es internacional. Existen variedades en casi todos los países. Por ejemplo, el lenguaje de Signos de España es diferente al de Costa Rica aunque el lenguaje hablado sea parecido. De aquí que para favorecer la movilidad internacional de la población Sorda se promueva la lectura de labios e incluso la pronunciación de la lengua extranjera entre los alumnos Sordos.

De hecho la población sorda tiene que conocer los objetivos primordiales de una clase de lenguas extranjeras: saber pronunciar bien, saber expresarse con fluidez, poder comprender textos escritos,... Además deben ponerse de acuerdo con los profesores sobre cómo van a expresarse oralmente en el aula: bien a través de la voz, a través de los dedos o de los signos en general, bien a través de la representación visual de sonidos<sup>8</sup>.

Sin embargo, los materiales audiovisuales son esenciales independientemente de lo mucho o poco que se quiera ahondar en la práctica de las lenguas extranjeras por parte de los alumnos con discapacidad auditiva. También son importantes tanto para las habilidades de comprensión y de producción en la lengua extranjera.

### Algunos consejos para la enseñanza de alumnos sordos con materiales audiovisuales

- Aprovechar todos los recursos disponibles en el aula para una mejor audición (v.g. amplificadores) cuando se vean películas extranjeras en versión original.
- Realizar actividades de lectura/escritura con la ayuda de transcripciones en casete o de programas informáticos de enseñanza de lenguas.
- Utilizar video-clips y películas con subtítulos en lengua extranjera siempre que sea posible.

---

<sup>8</sup> Esto es lo que se conoce en inglés como *Cued speech* (representación visual de sonidos)

## Los subtítulos y otros materiales audiovisuales

A la hora de subtítular los materiales audiovisuales de enseñanza de lenguas hay que plantearse las siguientes preguntas:

- ¿Se debe proporcionar a los alumnos todas las transcripciones completas o tan sólo un resumen corto de las mismas?
- ¿Se deben facilitar las transcripciones con las traducciones correspondientes en la lengua materna del alumno?
- ¿Se debe dejar sin corregir los *lapsus linguae* que se produzcan en la lengua hablada o se debe facilitar la versión corregida?

## La investigación:

- Proyecto internacional de enseñanza y de competencias lingüísticas cuyo objetivo primordial es el de la sensibilización con la cultura Sorda y el lenguaje de Signos por parte de las diferentes organizaciones, empresas y público en general de la comunidad oyente <http://www.signallproject.com>
- Programa de doctorado sobre el aprendizaje de lenguas de niños sordos a través de subtítulos [http://www.ndcs.org.uk/news\\_media/news/subtitling\\_for.html](http://www.ndcs.org.uk/news_media/news/subtitling_for.html)
- Subtítulos educativos para niños sordos  
Dampier, R. I., Baker, R. G., Lambourne, A. D., Downton, A. C., King, R. W. and Newell, A. F. (1984) Educational subtitling for deaf children. En *Proceedings of Second International Conference on Rehabilitation Engineering*, pp. 304-305.
- La enseñanza del inglés de alumnos sordos en China  
<http://www.eslcafe.com/forums/teacher/viewtopic.php?t=1056>
- Diseño de un curso de inglés virtual por Elina McCambridge [emccambr@sun3.oulu.fi](mailto:emccambr@sun3.oulu.fi) Los primeros resultados se espera que aparezca publicados en la Red después de la primavera de 2007
- Enlace de forums y otras instituciones educativas que se preocupan de las necesidades de la población sorda <http://www.deafblind.com/deafness.html>

## Los materiales para alumnos con discapacidad visual

A la hora de elaborar materiales audiovisuales que pueden ser utilizados por alumnos con discapacidad visual es necesario tener en cuenta cómo están hechos, y cómo pueden adaptarse por ejemplo insertando sonido con otro tipo de comentarios a parte de las transcripciones. Por ejemplo señalando cómo se desarrolla la situación contextual, v.g. el hombre abre la ventana, además de incluir otras descripciones que pueden facilitar la comprensión del video en estudio.

La fuente de información de lo que se expone a continuación es fundamentalmente la enciclopedia Wikipedia, que se puede visitar en la red gratuitamente.

El acceso a la web se refiere a la práctica habitual de hacer que las páginas web sean accesibles a la gente a través de una amplia red de programas de software, no sólo a través de navegadores estándares. Esto es especialmente importante para la gente con cualquier tipo de discapacidad como es la ceguera. A la hora de acceder a la web, algunos usuarios necesitan un software o dispositivos especiales además del navegador pertinente. En la actualidad, el diseño de la accesibilidad es un requisito indispensable día en cualquier programa de utilidad pública que se aprecie.

La accesibilidad web indica la capacidad de acceso a la web y a sus contenidos por todas las personas, independientemente de la discapacidad (física, intelectual o técnica) que presenten. Esta cualidad está íntimamente relacionada con la usabilidad.

## Los beneficios de la Usabilidad

Actualmente la usabilidad está reconocida como un importante atributo de calidad del software, habiéndose ganado un puesto entre atributos más tradicionales como el rendimiento y la fiabilidad. Incluso diversos programas de estudios se centran en ella. También han surgido diversas empresas de consultoría de usabilidad, y las firmas tradicionales de consultoría y diseño están ofreciendo servicios similares. Entre los principales beneficios encontramos:

- Reducción de los costes de aprendizaje.
- Disminución de los costes de asistencia y ayuda al usuario.
- Optimización de los costes de diseño, rediseño y mantenimiento.
- Aumento de la tasa de conversión de visitantes a clientes de un sitio web.
- Mejora la imagen y el prestigio.
- Mejora la calidad de vida de los usuarios, ya que reduce su estrés, incrementa la satisfacción y la productividad.

Todos estos beneficios implican una reducción y optimización general de los costes de producción, así como un aumento en la productividad. La usabilidad permite mayor rapidez en la realización de tareas y reduce las pérdidas de tiempo.

Dos casos reales, después de ser rediseñados prestándose especial atención a la usabilidad, son los portales peepo.com y peepo.co.uk que llevan gráficos además de otros dispositivos de control de interactividad (requiere un navegador SVG).

## Los dispositivos de acceso a la Red

La mayoría de la gente accede a la Red a través de un navegador en sus ordenadores. Sin embargo, existen otros dispositivos diferentes que permiten el acceso a Internet. Por un lado, una forma de acceder a la Red es a través de una agenda PDA (siglas tomadas del inglés: Personal Digital Assistant – Agenda digital Personal), por otro lado los móviles de tercer generación también lo permiten. Además existen otras máquinas de búsqueda que acceden a contenidos virtuales de la Web a través de un web spider.

Además existe una gran variedad de técnicas y tecnologías disponibles que facilitan el acceso a Internet para gente con discapacidades o para todo tipo de usuarios. Hay dos clases de tecnologías que no se excluyen mutuamente: por un lado, tecnologías de capacitación que cubren las discapacidades más severas como la ceguera, y, por otro, las tecnologías de apoyo para usuarios con discapacidades de menor importancia.

### Las tecnologías de capacitación incluyen:

- navegadores de habla o sonido para leer texto en voz alta;
- software de reconocimiento de voz que puede entender comandos de voz en el ordenador y puede corregir errores gramaticales de los dictados de textos.
- los terminales de Braille que consiste en transformar un texto en caracteres de Braille (a través de la perforación de unas hojas de impresión normalmente) y el teclado Braille (bien del tipo estándar "QWERTY" o cualquier otro designado para ser compatible con el sistema Braille).



## Las tecnologías de apoyo

Además de los dispositivos vistos anteriormente, existen una serie de tecnologías de apoyo que tienen como objetivo ayudar a la gente con la accesibilidad a Internet. Estas tecnologías pueden ayudar mucho a la gente con discapacidades en su acceso a los contenidos virtuales de la Web. Algunos ejemplos de esta tecnología son:

El software de reconocimiento de habla, muy útiles para quienes tienen dificultad en utilizar un ratón o un teclado estándar.

El software de ampliación de pantalla, que permite agrandar los caracteres o las imágenes en el monitor del ordenador, muy útil para quienes tengan alguna deficiencia visual.

Teclados adaptados para facilitar la escritura a quienes tienen alguna dificultad motora.

Software de lectura de pantalla con sonido que puede programarse para resaltar ciertos elementos en un momento dado o para ir diciendo lo que se va escribiendo. Esto es muy útil para los usuarios con dificultades de lectura o de cualquier otro tipo de discapacidad que retrasen su aprendizaje. También puede servir para leer en voz alta todo lo que vaya saliendo en la pantalla de un ordenador para quienes tienen dificultades visuales.

Programas de traducción que permiten la lectura de páginas de web en otros idiomas para quienes tienen alguna discapacidad que no les permita el aprendizaje de lenguas.

## Guía para la creación de páginas web accesibles

Fuente de referencia: Wikipedia (<http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Accessibility>)

### La estructuración de las pantallas

Las pantallas deberán estructurarse a través de una combinación lógica de módulos, unidades temáticas, y epígrafes, concebidos todos ellos con un criterio de modularidad que permita la creación de objetos de aprendizaje reutilizables y con un máximo grado de flexibilidad y personalización de la enseñanza.

El interfaz de usuario y el sistema de navegación del curso constituyen el aspecto visual de éste, muy ligado a los aspectos de su funcionamiento e interacción con el usuario.

La interacción entre usuario y pantalla es esencial para determinar el éxito del aprendizaje de los cursos *online*. La presencia de menús confusos, botones poco claros o enlaces que no siguen ningún orden lógico son a menudo una fuente de frustración y desmotivación para el usuario. Asimismo, se recomienda evitar realizar desplazamientos con el cursor de arriba abajo o hacia la derecha porque esto dificulta la lectura y

asimilación de contenidos. Por el contrario es aconsejable recurrir a sistemas basados en la interactividad, a través de enlaces, pantallas con textos cortos, etc para que el cursor no tenga que desplazarse fuera de la pantalla.

Por ello, se recomienda que las pantallas de las páginas web se conciben de tal modo que la navegación a través de ellas sea lo más fácil posible. Además los lectores de noticias deben poder descargarse sin ninguna dificultad.

### El texto

Es recomendable realizar un uso moderado y juicioso de las diferentes tipografías y tamaños disponibles, de modo que puedan ayudar a aumentar el interés y el énfasis en determinadas partes del texto, pero sin que su abuso llegue a causar confusión o a cansar la vista. Asimismo, no se debe dividir las palabras al final de una frase para pasar a la siguiente línea.

El tipo de letra también es importante. También hay que procurar incluir suficientes interlineados para facilitar la lectura. En definitiva y en caso de duda, debe primarse la legibilidad y comodidad de la lectura de los textos frente a la estética del conjunto, aunque lo ideal es intentar compaginar ambos elementos.

También hay que fraccionar los contenidos de forma que se puedan separar las ideas y conceptos en fragmentos que puedan desplegarse de forma cómoda en una sola pantalla.

### Los enlaces

El uso de formatos de diseño interactivos nos permite realizar cursos no secuenciales, a través de modelos hipermedia, basados en representaciones arbóreas, con ramificaciones y enlaces. Los enlaces suelen contener contenidos que se agrupan con arreglo a un diseño lógico y asociativo similar a cómo ocurre en el aprendizaje: unas conceptos llevan a otros. Así a primera vista se puede ver una serie de estructuras conceptuales representativas. A continuación se puede ir profundizando en cada una de ellas a través de los enlaces y otros mecanismos similares que conducen a otros textos.

Este tipo de diseño de los cursos permite ofrecer al usuario un acceso rápido y fácil a todos sus recursos textuales y multimedia a través de conexiones lógicas entre los diferentes puntos de información, incrementando así el refuerzo de la asimilación de conceptos.

Hay que tener cuidado, sin embargo, de asegurarnos, cuando utilizamos este tipo de diseños, de que la complejidad introducida sea compatible con las restricciones que impone la capacidad de la memoria. Por ejemplo, conviene que no existan más de tres niveles de procesos o rutas.

### El color

En los cursos es importante no sólo cuidar la disposición de colores, sino también el contraste entre los mismos, especialmente entre el texto y el fondo, a fin de asegurar una cómoda lectura en la pantalla y evitar fondos que puedan dificultar la lectura y la legibilidad de los textos en las diferentes páginas.

Hay programas en la Red que permiten controlar los contrastes de color como AccessColor, que analiza las páginas de fuente HTML que llevan páginas diseñadas al estilo de cascada y así se puede controlar el color con los contrastes del fondo de la pantalla de acuerdo con el sistema WCAG 1.0. Para usuarios con cualquier tipo de discapacidad visual existe un analizador denominado Colour Contrast Analyser que utiliza el medio informático W3C.

### Las tablas

Los lectores de pantallas así como otras herramientas de navegación utilizan una serie de signos que facilitan la navegación por parte de los usuarios. Algunos ejemplos se citan a continuación:

Cabecera ( | + ) (Caption)

Una cabecera es un título de una tabla que la identifica

**Kommentar [m1]:** Esto enlaza con el Esquema 9. Al pinchar en "Memoria" tiene que aparecer el texto que está en gris oscuro.

Resumen ( summary="...")

El resumen de una tabla incluye información sobre la finalidad de la misma y su estructura para los usuarios invidentes de navegadores.

Los títulos de columna ( ! )

Al igual que la cabecera, los otros elementos presentan la información de la forma más estructurada posible.

Se puede comenzar con los nombres de columna y continuar con los datos pertinentes.

Los navegadores de voz pueden proporcionar la información de la tabla del siguiente modo:

### **La cabecera: [texto de cabecera]**

Resumen: [texto de resumen]

[column header 1]: [row header 1], [column header 2]: [cell 1,2], [column header 3]: [cell 1,3]

[column header 1]: [row header 2], [column header 2]: [cell 2,2], [column header 3]: [cell 2,3]

### **Las tablas de contenido**

La información que recogen algunos navegadores aparece dentro de una tabla.

Esto puede ser un problema para las personas con discapacidad visual, por lo tanto si se utilizan tablas no se deben utilizar demasiadas cabeceras ni resúmenes para evitar confusión. Las tablas deberían utilizarse tan sólo para proporcionar datos numéricos. No se deben utilizar ni para presentaciones ni para incluir texto.

### **Los dibujos y los gráficos**

Uno de los elementos más significativos de una página web es el material gráfico que incorpora, apoyando los contenidos textuales del mismo.

Demasiado texto crea una experiencia de aprendizaje plana y sin vida. Los mejores rendimientos se consiguen combinando todos los canales sensitivos. La inclusión de imágenes, gráficos, video, audio, transparencias... es esencial para el éxito del aprendizaje virtual.

Naturalmente, hay que cuidar de que los elementos gráficos utilizados guarden relación con los contenidos que se están exponiendo en la página, que sean relevantes, y que ayuden a una mejor comprensión de los conceptos. A continuación se citan algunos:

**Gráficos explicativos de una parte del texto**, que pretenden facilitar la comprensión y retención de conceptos.

**Dibujos, ilustraciones o fotos** alusivos a alguna idea, tipología, etc., cuyo objetivo es reforzar la asimilación para un posterior recuerdo y asociación de las ideas con las imágenes.

**Iconos de situación**, pequeños símbolos que le indican al usuario que en el texto adjunto encontrará conceptos clave, objetivos a lograr, etc.

**Gifs animados o animaciones flash**, que ayudan a destacar una parte del texto, aludir a un contenido del mismo, etc.

**Capturas de pantallas**, que sirven para explicar de un modo gráfico aspectos de una aplicación o programa sobre los que trata una página web.

Es recomendable que todos los elementos gráficos utilizados sean adaptados mediante un tratamiento especial que optimice su peso y con ello los tiempos de carga, a fin de facilitar al alumno la navegabilidad por los distintos elementos que componen un sitio web.

## Las auditorías operativas de la accesibilidad de la web

Cada vez hay más empresas y consultorías que ofrecen sus servicios de auditorías para revisar la accesibilidad de los sitios web. Estas auditorías vienen a ser unas pruebas de evaluación para identificar los problemas que algunos sitios web tienen en relación con la accesibilidad. Asimismo se proponen aconsejar sobre cómo solventar este tipo de problemas.

Hay muchos métodos diferentes a la hora de auditar la accesibilidad de los sitios web:

Por un lado, existen ciertas herramientas automáticas para la identificación de posibles problemas. También hay revisores técnicos que conocen bien las tecnologías de diseño y de accesibilidad de la web que pueden evaluar una serie de páginas y aconsejar sobre las mismas de acuerdo con sus estudios.

Por otro lado, existen pruebas específicas que han elaborado los expertos informáticos para que sean los propios usuarios quienes puedan solventar problemas a través de la puesta en marcha de ciertas tareas en algunos sitios web.

Estos métodos presentan una serie de ventajas y desventajas:

En primer lugar, las herramientas automáticas pueden revisar muchas páginas web en poco tiempo pero tan sólo puede identificar un cierto tipo de problema de accesibilidad, no todos.

Por otro lado, la revisión llevada a cabo por expertos informáticos es más exhaustiva pero dura mucho más tiempo y muchos sitios web son demasiado grandes para que los pueda revisar sólo un experto.

Hay que tener en cuenta también que la comprobación de la accesibilidad por parte de los usuarios es una tarea muy valiosa porque se pueden identificar muchos problemas lo cual sería imposible de otro modo. Sin embargo, se necesita tener muchos conocimientos informáticos para tomar las decisiones correctas que no sean demasiado subjetivas de acuerdo con las preferencias del usuario.

Sin duda, lo mejor es una combinación de todos los métodos anteriores para evaluar la accesibilidad de un sitio web.

## Las guías estándar de la accesibilidad

La página principal de la Accesibilidad de la Red WAI es <http://www.w3.org/WAI/>  
Para una visión general de WCAG véase <http://www.w3.org/WAI/intro/wcag.php>  
La Guía principal WAI se halla en la página: <http://www.w3.org/TR/1999/WAI-WEBCONTENT-19990505/>

## Los recursos para usuarios

Red de Accesibilidad para invidentes de la Fundación Americana (American Foundation for the Blind - Web Accessibility): <http://www.afb.org/Section.asp?SectionID=57&TopicID=167>

Tecnología del Instituto Nacional de Ciegos (Royal National Institute of the Blind: Technology):  
[http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public\\_rnib001974.hcsp](http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public_rnib001974.hcsp)

La página web de la BBC (My Web My Way): <http://www.bbc.co.uk/accessibility/>

## Los recursos para expertos

Preguntas Frecuentes sobre la Accesibilidad del Reino Unido – UK Web Accessibility FAQ:  
<http://www.accessibility101.org.uk/web-accessibility-facts.htm>

Consejos para la Accesibilidad de la Biblioteca Nacional de Ciegos (NLB):  
[http://www.nlb-online.org/mod.php?mod=userpage&menu=61&page\\_id=371#content](http://www.nlb-online.org/mod.php?mod=userpage&menu=61&page_id=371#content)

Referencias de la Accesibilidad en la Red  
<http://www.d.umn.edu/itss/support/Training/Online/webdesign/accessibility.html>

Organización nacional de las Discapacidades en Irlanda: National Disability Authority (Ireland) - ICT Accessibility  
<http://www.nda.ie/cntmgmtnew.nsf/0/34774EDB9EDC2A1E80256F8600431030?OpenDocument>

Centro de Acceso a la Red RNIB  
[http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public\\_rnib008789.hcsp](http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public_rnib008789.hcsp)

*Why W3C Compliant? The Importance of Valid Web Codes* de Mihaela Lica  
<http://www.pamil-visions.com/W3C-compliance.php>

Metodología de Evaluación de Web Unificada  
<http://www.wabcluster.org/uwem1/>

*Just Ask: Integrating Accessibility Throughout Design* de Shawn Lawton Henry  
<http://www.uiaccess.com/accessucd/overview.html>

Cursos Gratuitos: Section 508 Training Courses  
<http://www.section508.gov/index.cfm?FuseAction=Content&ID=5>

### Los controladores de la accesibilidad de la web

La base de datos W3C que contiene las herramientas de accesibilidad de Web más importantes y que se puso en funcionamiento a principios de 2006, con puestas al día regulares es:  
<http://www.w3.org/WAI/ER/tools/Overview.html>

## Guía de ejercicios de enseñanza asistida por ordenador

Los conocimientos básicos para poder hacer ejercicios con la metodología CALL se reducen a tener conocimientos de usuario de un procesador de textos, saber grabar archivos en el disco duro o poder subirlos a la Red.

Existen en el mercado muchos programas que prometen ayudar a crear ejercicios de una forma rápida, aunque esto no sea así la mayoría de las veces. Además muchos de estos programas de tutorización tienen un precio demasiado elevado para lo que ofrecen. A veces también se necesita una clave especial para entrar difícil de adquirir. Afortunadamente el programa "Hot Potatoes" (que se deriva de la forma inglesa "Half Baked Software" ) que ya hemos citado anteriormente se puede descargar de forma gratuita desde la página: <http://www.halfbakedsoftware.com> o también desde el portal: <http://hotpot.uvic.ca/>

Una vez que se haya instalado el programa el usuario se debe registrar aunque sea de forma gratuita para poder recibir una clave que es necesaria para poder entrar al programa y diseñar los ejercicios que se quiera.

El programa "Hot Potatoes" ofrece una serie de ejercicios muy completos. Desde su página principal se puede pulsar sobre los que más nos interesen:



Para aprender a utilizar este programa existe un guía tutorizada virtual que va con el programa y que explica las distintas modalidades de cada ejercicio que se puede ir mirando mientras se van realizando los mismos.

El programa "Hot Potatoes" se puede adaptar o traducir a un gran número de lenguas, por eso las instrucciones de los ejercicios se pueden dar en la lengua que se quiera.

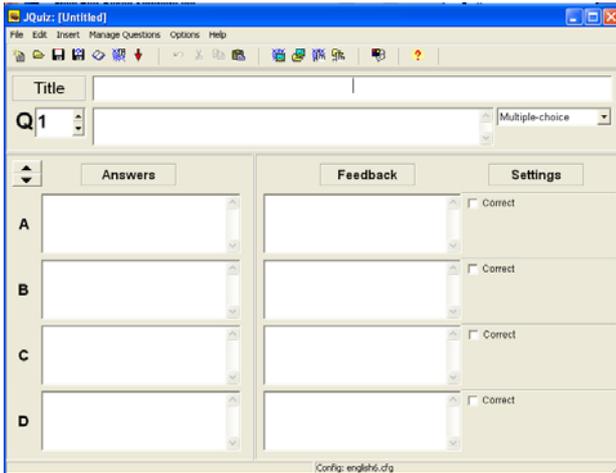
Para ver ejemplos de ejercicios diseñados por otros profesores se puede consultar la siguiente dirección: <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/sites6.htm> que se puede consultar en muchas lenguas tales como árabe, inglés, finlandés, francés, gallego, latín, indonesio, italiano, alemán, maorí, portugués, español, y sueco.

Como muestra de algunos enlaces relacionados a los recursos puestos en marcha en el aula se halla el proyecto del colegio *Ashcombe School* del Reino Unido titulado "Video on Demand Resources" en la página: [http://www.ashcombe.surrey.sch.uk/Curriculum/modlang/shared/vod\\_sp.htm](http://www.ashcombe.surrey.sch.uk/Curriculum/modlang/shared/vod_sp.htm) Este sitio web ofrecía a mediados de 2006 una serie de videos gratuitos entre los que se encontraban: 35 en francés, 23 en alemán, 16 en español, y 8 en italiano. Cada video viene con ejercicios tomados del programa "Hot Potatoes". Los videos tocan temas como: la familia, el tiempo libre, las actividades de ocio, el medio local, la casa, la rutina diaria, la educación, la escuela infantil, el colegio, los viajes, las vacaciones, la comida y la bebida, las compras, la salud, vidas saludables, el trabajo, la carrera profesional y los planes de futuro.

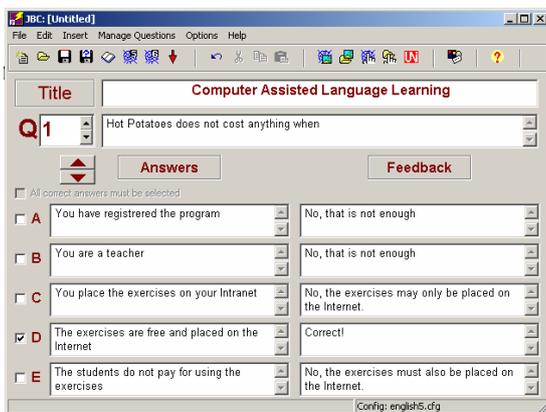
A continuación hacemos un recorrido por los distintos tipos de ejercicios que se pueden hacer a través de este programa.

### **Los crucigrama con respuestas múltiples**

La opción JBC se utiliza para hacer crucigramas de respuesta múltiple. En el crucigrama se pueden hacer tantas preguntas como se quiera, cada pregunta se puede relacionar con hasta cinco respuestas opcionales.



Tan sólo hay que introducir las respuestas que se pueda y elegir el tipo de comentario que va con cada una de ellas, diciendo cuál de las respuestas es o son las correctas (si hay más de una correcta).

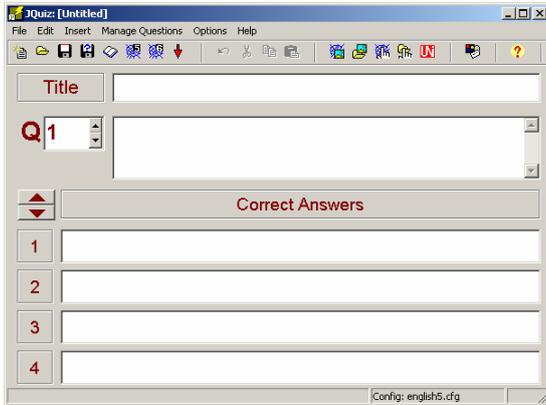


El ejercicio tiene la siguiente apariencia:



## Los crucigramas con preguntas y respuestas

La opción JQuiz es para crear crucigramas a través de una serie de preguntas y respuestas que el profesor debe introducir dentro de un amplio abanico de posibilidades. Este tipo de ejercicio requiere mayor trabajo por parte del profesor porque se deben tener en cuenta todas las respuestas posibles que puede tener un alumno en un momento determinado.



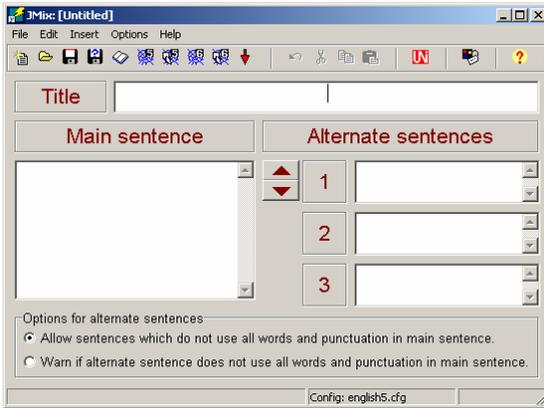
Después de haberle puesto un título al ejercicio, el programa hace una pregunta y hay que introducir hasta cuatro respuestas posibles. Este ejercicio tiene la siguiente apariencia:



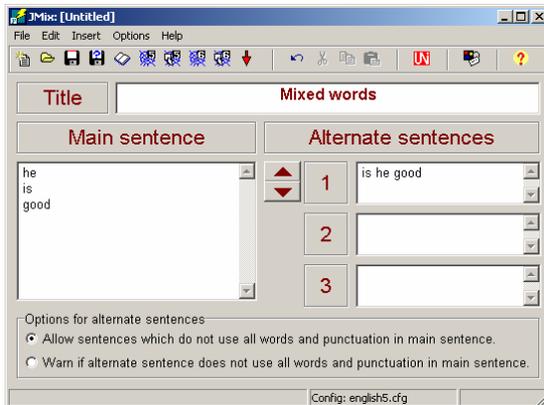
El alumno puede solicitar una pista y a continuación tendrá que introducir finalmente su respuesta.

### Las frases mezcladas

La opción JMix es para hacer ejercicios de frases mezcladas que son muy recomendables para los alumnos de nivel elemental. El alumno tiene que poner en orden una serie de frases que se presentan desordenadas.



Para elaborar este tipo de ejercicio hay que introducir la oración principal y a continuación el resto seguido de un "enter" después de cada palabra. También se tienen que elaborar una serie de oraciones correctas alternativas. Por ejemplo, las palabras "he is good" también pueden aparecer como "is he good" en un momento dado.



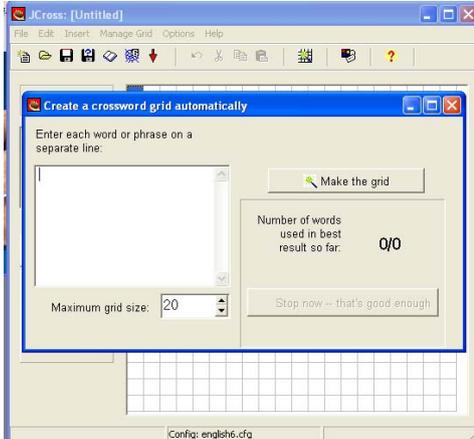
La apariencia del ejercicio es la siguiente:



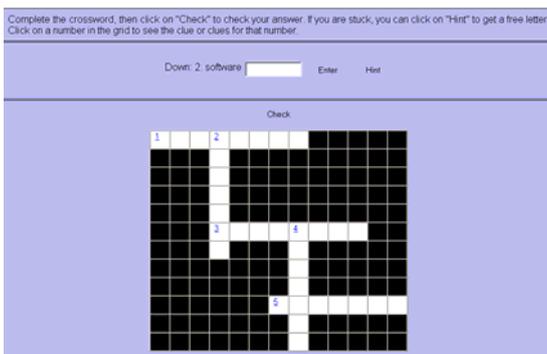
El usuario es quien tiene que arrastrar las palabras y colocarlas en la secuencia correcta de la frase o discurso.

## Las palabras cruzadas

La opción JCross es para hacer ejercicios con palabras cruzadas. Este tipo de ejercicio es muy recomendable para alumnos de nivel elemental. De nuevo es una forma fácil de elaborar ejercicios a través de "Hot Potatoes". Tan sólo hay que introducir las palabras que se quiera y el ordenador las mezclará de forma aleatoria.



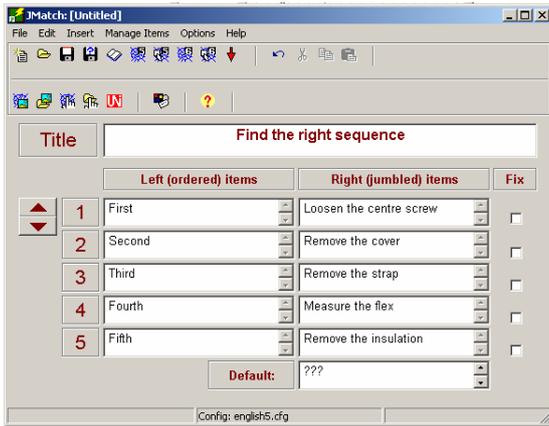
Con sólo dos minutos de trabajo el resultado es el siguiente:



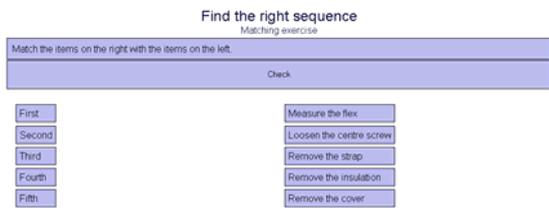
## Los ejercicios de conexiones de palabras (Arrastrar y soltar)

La opción JMatch es para elaborar ejercicios de relacionar palabras. Este tipo de ejercicio puede ser recomendable para todos los niveles ya que depende de la complejidad de las palabras escogidas. Se pueden relacionar hasta cinco elementos. Estos elementos pueden ser dibujos, además de palabras. Esto quiere decir que este tipo de ejercicio se puede derivar en una forma de aprender nuevo vocabulario nuevo.

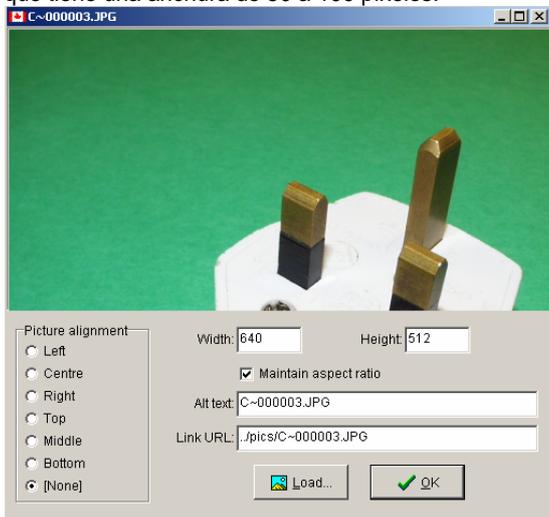
En el ejemplo que se cita a continuación se trata de relacionar cinco instrucciones a la hora de conectar un aparato con el enchufe.



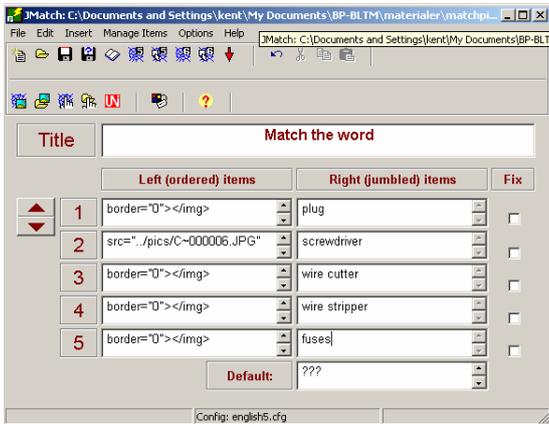
De las cinco posibilidades que se le presentan en pantalla, el alumno debe arrastrar las palabras que estime oportuno y soltarlas en el texto para restablecer el orden original de las mismas:



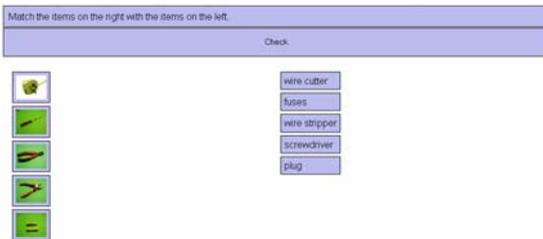
Por otro lado, la inserción de dibujos o imágenes es más complicada. Primero de todo hay que tener los dibujos dentro de la misma carpeta del ejercicio anterior y después insertarlos en su lugar correspondiente substituyendo a la frase original. Para ello hay que escoger la opción "Insert" del menú principal y escoger el dibujo de la carpeta a través de la opción "Picture from local file". A continuación se escoge el dibujo que se quiera y colocarlo con el tamaño oportuno, el mismo para todos. Por lo general el tamaño más utilizado es el que tiene una anchura de 50 a 100 píxeles:



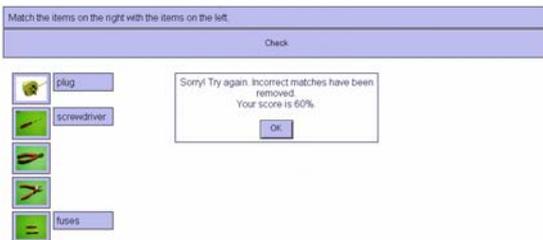
El programa genera automáticamente un archivo con extensión html y lo coloca dentro de la caja de entrada de texto:



El ejercicio final tiene la siguiente apariencia:

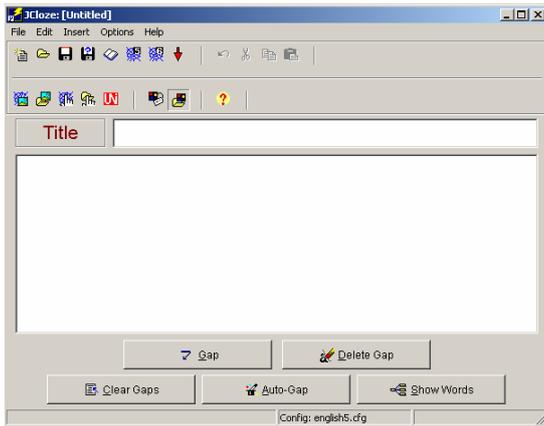


El alumno tiene que arrastrar el texto y soltarlo en el dibujo correspondiente. En la siguiente pantalla se muestran algunos errores que se han cometido:

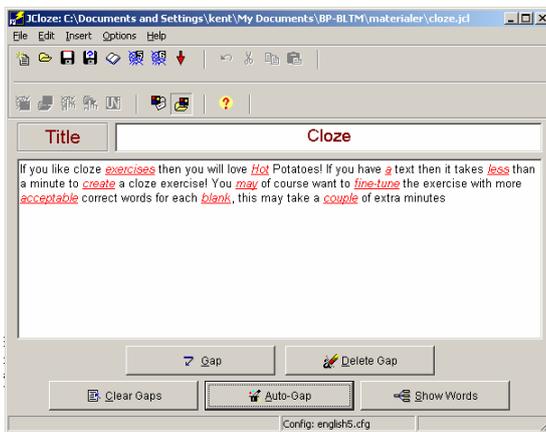


### Los ejercicios de rellenar huecos

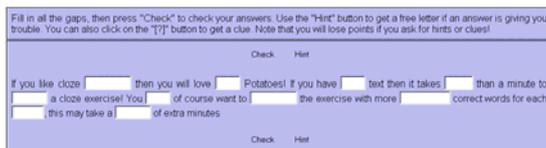
La opción JCloze es para la elaboración de ejercicio de rellenar huecos. El programa "Hot Potatoes" es ideal para este tipo de ejercicios. Una vez que se tenga un texto se puede crear un ejercicio en menos de un minuto. La revisión final de los huecos tan sólo requiere unos minutos más.



Primero se da un título y entonces ya se puede copiar el texto. A continuación se selecciona la opción de limpiar espacios ("Clear Gaps") para quitar toda la información extra proporcionada por el propio procesador de textos y una vez que se haya eliminado todo este tipo de información del texto, y que aparezca ya sin ninguna marca correspondiente, se pulsa sobre la opción huecos automáticos "Auto-Gap" y se elige la opción que se quiera, por ejemplo crear hueco cada cinco palabras.



Después de 30 segundos aparece el texto cortado o con huecos con la siguiente apariencia:



## Los ejercicios basados en el texto

El programa ofrece una serie de herramientas que facilitan la elaboración de ejercicios sobre un texto determinado. Además muchos de estos ejercicios además de tener una apariencia virtual pueden imprimirse en papel, como por ejemplo los crucigramas.

Otra batería de ejercicios se puede descargar de la página <http://www.thelanguagemenu.com> Algunas de las herramientas de este programa pueden utilizarse de forma gratuita. Además también se puede seguir un curso virtual gratuito para adentrarse o profundizar en el uso de herramientas más avanzadas.

### Algunos ejemplos del proyecto de profesores de lenguas en Red

Se pueden descargar ejemplos de cualquier tipo de ejercicio desde la página:  
<http://www.thelanguagemenu.com>

#### Generador de juegos de pizarra

Primero de todo se ha de elegir el tamaño de un dibujo de entre las tres posibilidades que hay. A continuación hay que añadir imágenes o el texto que se desee, incluyendo preguntas o ejercicios de gramática. Después serán los mismos alumnos quienes tendrán que revisar su vocabulario o su gramática a través de juegos. También se puede elaborar una serie de preguntas que vayan con la ficha del ejercicio en concreto a través del generador de fichas.

La elaboración del juego de Bingo permite tres modalidades de composición de tarjetas de bingo: primero, sólo con dibujos, segundo mezclando dibujos con palabras y tercero utilizando sólo palabras, dependiendo de las necesidades del momento. La galería de imágenes es lo suficientemente grande como para tener cientos de opciones en la elaboración de este tipo de ejercicios. Se puede crear un archivo con extensión pdf, generar el archivo correspondiente e imprimirlo. A través de un botón se puede cambiar de dibujo en cuestión de segundos.

#### Crea-crucigramas

Esta opción permite dos tipos de crucigramas en nada de tiempo. Como es bien sabido los crucigramas son ejercicios ideales para revisar vocabulario recientemente adquirido. Se puede utilizar la galería de dibujos disponible para crear vocabulario bilingüe en diferentes categorías de juego.

#### Búsqueda de palabras

Tan sólo hay que introducir las palabras que se deseen buscar con o sin pistas incluidas. Hay una herramienta que crea automáticamente una hoja de trabajo con las respuestas que se puede imprimir. Se puede utilizar con la galería de dibujos.

#### Rellenar huecos

Modalidad para crear las hojas de ejercicios a través de una base de datos con cientos de frases para elegir.

#### Elaboración de fichas

Tan sólo añadiendo una frase a una ficha se puede generar un documento pdf e imprimirlo. Para poder usarse en otras cosas tan sólo hace falta laminar las fichas. Esta herramienta también se puede utilizar para los debates en clase, para las frases repetitivas en contextos bilingües y para definiciones. También se pueden escoger dibujos de la galería incluir el texto que se quiera e imprimir las fichas correspondientes.

### **Etiquetado de dibujos**

Esta modalidad funciona con dibujos con o sin pistas o respuestas. Su uso en contextos bilingües también es muy útil. Tan sólo hay que elegir la lengua fuente y hacer que los alumnos transcriban el vocabulario a la lengua meta.

### **Generador de ejercicios de relacionar**

Se utiliza este generador para crear hojas de trabajo con dibujos a las que se puede añadir texto o tan sólo una palabra para que los alumnos lo relacionen con el dibujo correspondiente.

### **Ejercicios de Respuesta múltiple**

A través del generador de hojas de trabajo también se pueden hacer ejercicios de respuesta múltiple. En primer lugar hay que escribir la pregunta y dar algunas respuestas alternativas en un documento pdf. En breves momentos se habrá generado el ejercicio que suele ser muy útil para trabajar con textos bilingües, vocabulario, explicaciones, aritmética, hojas de preguntas y respuestas y otros muchos.

### **Búsqueda de Palabras**

Al añadir texto al generador de búsqueda de palabras se puede elegir el intervalo de tiempo entre búsqueda y búsqueda. Se puede imprimir la hoja del ejercicio en pdf en la cual aparecerá el texto y las palabras en búsqueda en blanco. Al lado aparece una tabla con palabras que deben elegirse con cuidado para rellenar dichos huecos.

### **Unión de palabras separadas**

En este ejercicio las palabras se dividen en dos y los alumnos deben de nuevo unir las con o sin pistas adicionales. Es un ejercicio excelente para practicar la composición de palabras a través de prefijos o sufijos, o para simplemente practicar vocabulario. También se pueden escribir las palabras en dos y añadir la pista que se quiera en un documento pdf que se puede imprimir fácilmente.

### **Marco de palabras**

Se elige esta herramienta cuando se quiere que los alumnos rellenen un marco de palabras que faltan o de dibujos extraídos de una carpeta. Se puede utilizar en clases bilingües a la hora de traducir palabras clave. Los marcos pueden aparecer con fondos pictóricos o en negro. También se pueden imprimir las respuestas.

### **Frases mezcladas**

Tras escribir una frase se crea un documento pdf que se puede imprimir. El generador mezcla a continuación las frases y los alumnos las deben reordenar. De este modo se puede practicar el orden de palabras en una lengua determinada de forma muy fácil.

### **Espiral de palabras**

Este tipo de ejercicio es muy parecido al de los crucigramas. Esta vez en vez de ver cuadros aparecen formas espirales. También se puede crear un espiral en el que la primera palabra y la última se entremezclan. Se puede utilizar en contextos bilingües con facilidad.

### **Palabras “online”**

Este tipo de ejercicio se hace para practicar vocabulario sobre todo. Se pueden incluir unas palabras determinadas y a continuación escoger otras palabras o dibujos de una carpeta y pedir a los alumnos que

las definan o que digan para qué sirven. Se pueden hacer frases relacionadas o crear sinónimos. Es fácil de elaborar y puede utilizarse en todos los niveles.

Una vez más todos estos ejercicios se pueden encontrar en la página del proyecto:  
<http://www.thelanguagemenu.com>

## La enseñanza de lenguas asistida por ordenador dentro del marco del Aprendizaje a través de Tareas

¿Qué significa Aprendizaje a través de Tareas (TBL, en inglés)?

La metodología TBL (que son las siglas inglesas del término original Task Based Learning) ha ganado mucho terreno en el marco de las metodologías de enseñanzas de lenguas en la última década. Esta metodología supone todo un cambio de paradigma respecto al mundo de la enseñanza de lenguas, un cambio radical con respecto al paradigma conductista que se basaba en las tres Ps (Presentar, Practicar y Producir), y con respecto al método en el que el profesor es el único protagonista. En efecto, en el método PPP se trata de presentar una estructura que los alumnos repiten un número determinado de veces para aprenderla y a continuación producirla dentro de un contexto determinado. En este método la enseñanza es hermética y muy rígida ya que no da pie a que el alumno sea creativo ya que el profesor es quien decide qué es lo que se ha de aprender o qué es lo que se tiene que contestar en cada momento. Además el papel del profesor se reduce a calificar las respuestas del alumno como correctas o incorrectas, sin añadir nada. Por ejemplo, si en las respuestas del alumno no se utilizan frases similares a las del profesor o a las que aparecen en el ejemplo a seguir, éstas serán calificadas como incorrectas, a pesar de que puede que sean totalmente gramaticales y por tanto posibles en esa lengua. Este método no admite por tanto que se utilicen otras palabras que no aparezcan en el ejemplo, por poco natural que parezca.

Nuestro interés en examinar la metodología de las 3 Ps no es más que el de compararlo con una metodología más actual que se enfoca en el aprendizaje a través de tareas en el que el alumno desempeña un papel primordial. De hecho el aprendizaje de lenguas humano es un proceso natural e incontrolable. De acuerdo con el profesor Peter Skehan, que dirige un master y un programa de doctorado en la Universidad Thames Valley en Londres, la enseñanza no puede determinar la forma cómo se desarrolla el lenguaje en el alumno. Al tratarse de un proceso natural, ni los profesores ni los alumnos pueden decidir sobre lo que hay que aprender. De alguna forma el plan de estudios ya está marcado mentalmente en el alumno:

*“Teaching does not and cannot determine the way the learner’s language will develop. The processes by which the learner operates are “natural” processes. Teachers and learners cannot simply ‘choose’ what is to be learned. To a large extent the syllabus is ‘built in’ to the learner.”<sup>9</sup>*

Se ha escrito mucho sobre los métodos de las 3 Ps y el método de aprendizaje basado en las tareas. Según el profesor Michael Lewis, autor de muchos libros, el método de las 3 Ps no es nada satisfactorio porque no da respuesta a la forma natural de aprender una lengua:

*“A paradigm based on, or remotely resembling, Present-Practice-Produce (PPP) is wholly unsatisfactory, failing as it does to reflect either the nature of language or the nature of learning.*

*The fact is the PPP paradigm is, and always was, nonsense.”<sup>10</sup>*

<sup>9</sup> Jane and Dave Willis, eds., *Challenge and Change in Language Teaching* (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), p. 19

<sup>10</sup> Jane and Dave Willis, eds., *Challenge and Change in Language Teaching* (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), p. 17

Hay otros detractores del método de las 3 Ps. Uno de los argumentos en contra de este método es el de Peter Skehan, quien mantiene que este método lo único que consigue es mostrar que es el profesor quien tiene la batuta en la enseñanza y quien decide lo que se va a aprender y en qué momento se va a producir:

*“the PPP method enables the teacher to orchestrate classroom behaviour, i.e. to use a maintaining authority, i.e. by using the bundled techniques to show to students exactly who is in charge.*

*a belief that learners will learn what is taught in the order in which it is taught.”<sup>11</sup>*

*“PPP has served to perpetuate a comfortable position for teachers and for teacher trainers”<sup>3</sup>*

Otra de las razones por la cuál nos fijamos el método de las 3 Ps es porque es el que se ha venido utilizando a nivel mundial en la enseñanza de lenguas dentro de los últimos cincuenta años y todavía se utiliza en muchas clases de idiomas y por muchos profesores.

En cuanto a los argumentos a favor de la Enseñanza a través de Tareas (TBL), como su nombre indica se trata de aprender a través de una serie de acciones por parte del alumno, en resumen se trata de aprender “aprendiendo”. El objetivo primordial es el de que cada alumno a través de una serie de tareas en colaboración con otros compañeros se desarrolle y adquiera una serie de cosas a través de un proceso interno. En este tipo de metodología, el profesor aparece como un colaborador, proporcionando el material, procurando que las tareas que sugiera se desarrollen en un clima relajado.

[Una tarea en la metodología TBL puede ser diseñar un horario semanal.](#)

Time	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Mañana					
Mediodía					
Tarde					
Noche					

A la hora de presentar tareas, éstas se pueden ubicar bien en el horario. Algunas pueden ser escritas, otras orales. Se pueden introducir los días de la semana, los meses, las horas, etc. En las sesiones introductorias, el alumno accede a una serie de expresiones que puede utilizar más adelante. En nuestro ejemplo en cuestión, el alumno puede rellenar el horario con los episodios rutinarios de su vida. Este tipo de horarios puede servir de base para las presentaciones orales, en las que dos alumnos charlan sobre sus costumbres a lo largo de la semana. Por ejemplo, en una clase de inglés, se pueden producir frases como: “¿qué haces los martes por la tarde?”.

El profesor no debe interferir en la comunicación entre los dos alumnos que tienen que desarrollar una tarea en concreto, a menos que tenga que añadir algún cambio a la situación en la que se desenvuelven los alumnos. El profesor tiene que observar fundamentalmente y esperar a los comentarios de los alumnos para enfocar los puntos claves sobre los que debe versar el aprendizaje a través de tareas. Esta es una fase muy importante porque el profesor se presenta como un elemento observador de lo que está ocurriendo en el aula a través de la interacción de dos sujetos

<sup>11</sup> ibid, p. 17

que en el fondo se saben protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, estando además expuestos a los comentarios externos de sus compañeros que aparecen también como observadores. Claramente, en este método el papel del profesor es muy diferente ya que no puede anticipar de antemano lo que va a ocurrir. Según Michael Lewis, en este tipo de enseñanza el papel del profesor se reduce a clarificar y profundizar en sus propias percepciones a partir de cómo se van desenvolviendo los alumnos:

*Language is successfully acquired only when it is available for spontaneous, personal use with other people*<sup>12</sup>

*The teacher helps students make explicit their perceptions of similarity and difference .....helps them to correct, clarify and deepen those perceptions*<sup>13</sup>

*The teacher's primary role is the selection of materials and tasks and the creation of an appropriate atmosphere*<sup>14</sup>

No hay que olvidar que se trata de un proceso que va a culminar en la realización de una tarea determinada. Sólo entonces es cuando el alumno puede hacer preguntas sobre el tipo de tarea que ha realizado. El profesor deberá darle alguna respuesta haciendo que el alumno reflexione sobre su actuación en particular utilizando la lengua meta. Entonces el profesor puede corregir errores gramaticales y explicar algunas dificultades lingüísticas si las hubiera en ese contexto en particular. Lo más importante a tener en cuenta es que el profesor clarifica a partir de las reflexiones del propio alumno.

Otro papel importante que desempeña el profesor en este tipo de metodología basada en las tareas es el explicar cómo cada una de ellas debe llevarse a cabo. De no ser así, puede darse el caso en que el alumno pierda mucho tiempo tratando de entender lo que debe hacer, y no pueda centrarse en el proceso de aprendizaje propiamente dicho a través de la tarea. Esto es lo que suele suceder con los alumnos de niveles elemental o intermedio que no conocen bien la metodología de las tareas.

A la hora de trabajar con alumnos de nivel elemental hay que tener en cuenta que se deben dar muchos ejemplos que se entiendan bien en la lengua meta utilizando muchos medios audiovisuales para facilitar su comprensión. Además las tareas no deben ser muy complicadas y deben tener una estructura sencilla. Por otra parte, las tareas deberían enfocarse sobre temas familiares, fácilmente reconocibles por parte de los nuevos alumnos. Jane Willis establece una lista de prioridades en estos casos para el profesor:

- establecer un ambiente relajado sin ningún tipo de ansiedad o nerviosismo en la clase;
- exponer muchos ejemplos que puedan ayudar a la comprensión;
- construir a partir de lo que se ha elaborado, sin esperar que los resultados sean perfectos;
- no forzar a hablar al principio cuando los alumnos se sienten algo intimidados;
- reafirmar siempre el progreso de los alumnos, creando un clima de confianza.<sup>15</sup>

Jane Willis ha escrito un libro sobre este tipo de enseñanza titulado "Task Based Learning" en el que utiliza términos como tarea inicial (pre-task), ciclo de la tarea (task cycle) y foco de lenguaje

<sup>12</sup> Jane and Dave Willis, eds., Challenge and Change in Language Teaching (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), p. 13

<sup>13</sup> *ibid* p.15

<sup>14</sup> *ibid* p. 15

<sup>15</sup> Jane Willis, A Framework for Task-Based Learning (Malaysia: Longman, 2000), p. 118

(language focus)".<sup>16</sup> Hace una descripción muy detallada de este tipo de enseñanza en uno de sus capítulos.

A continuación presentamos un ejemplo en el que se combina la enseñanza de lenguas asistida por ordenador con la metodología del aprendizaje basado en las tareas que acabamos de describir. Los ejercicios primeros son parte de la fase inicial de la tarea, cuyo objetivo es el construir un vocabulario a través de una serie de tareas de producción oral y escrita.

#### **Una tarea ejemplificada: "Montaje de un enchufe"**



En esta clase, se trata de utilizar vocabulario técnico en una tarea práctica en la que se aprende a seguir una serie de instrucciones. En este ejercicio se pretende por tanto trabajar con el lenguaje propio de las instrucciones o comandos. Este tipo de lenguaje a través de instrucciones es muy típico en las sesiones de formación profesional.

Los materiales y videos para esta clase están disponibles en las siguientes lenguas: vasco, danés, holandés, inglés, gaélico, alemán, rumano y español.

A continuación se presenta la lección que puede utilizarse con todos los alumnos independientemente de su especialidad técnica ya que el registro de las instrucciones se utiliza en todas las profesiones.

Los materiales en cuestión están escritos en español para los niveles elemental e intermedio. A través de los recursos de multimedia que se dispongan también es posible organizar diferentes subniveles dentro de cada grupo.

#### **Lista de materiales**

- a. Enchufes; una buena idea es utilizar enchufes ingleses porque son diferentes al resto y necesitan mayor trabajo.
- b. Cable
- c. Destornillador
- d. Alicata pelacables

---

<sup>16</sup> ibid, p. 52

### Descriptor

1. Los materiales son presentados a los alumnos en el ordenador en una ventana con texto y un video. Tras la presentación aparecen una serie de ejercicios en la pantalla. Para la traducción de las instrucciones de los ejercicios y de los materiales en otras lenguas consúltese la página:  
<http://www.languages.dk/methods/call/index.htm>



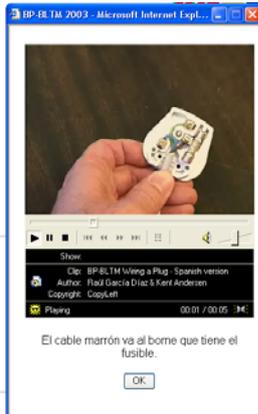
2. Los alumnos utilizan los recursos multimedia del ordenador a través de las actividades siguientes:



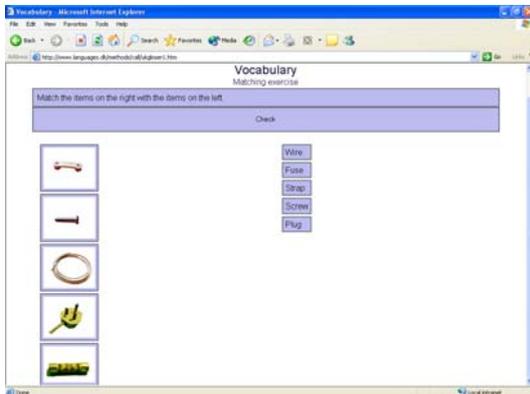
a. Visionar el video que da las instrucciones de cómo montar un enchufe inglés



Leer el texto mientras se escucha el video.



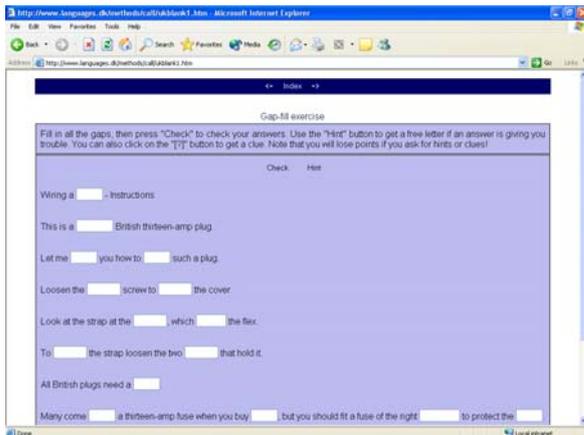
b. Existe una opción para comprobar la comprensión del texto pulsando una banderita que corresponde con la lengua materna del alumno



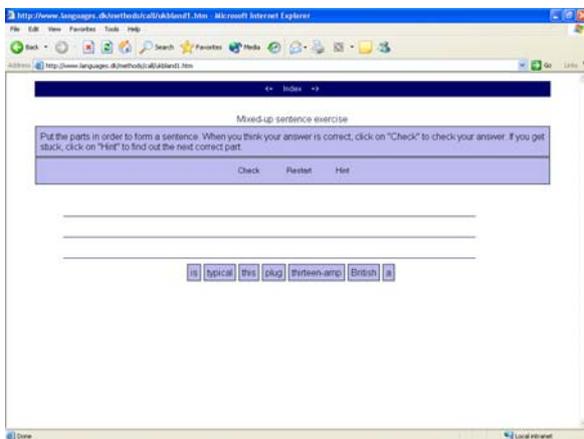
Colocar las palabras al lado de las imágenes o de las fotos de las herramientas para practicar el vocabulario técnico .



c. Completar un ejercicio con huecos con las palabras técnicas correspondientes



d. Completar otro ejercicio de "rellenar huecos" que acompaña el video.



e. Completar un ejercicio de "reordenar palabras" para elaborar instrucciones.

3. Una vez que el trabajo en el ordenador se haya completado, aunque no necesita que se haga todo al mismo tiempo, los alumnos reciben una versión escrita de las instrucciones del video. Los textos se pueden bajar de la página: <http://www.languages.dk/methods/materials.html>

4. Los alumnos trabajan en parejas; el alumno A da las instrucciones al alumno B sobre cómo montar un enchufe inglés. A pesar de que el alumno B pueda ayudar al alumno A en su expresión tan sólo puede hacer lo que éste le dice. Es decir el alumno B no puede hacer nada de lo que no corresponda a las instrucciones del alumno A. Los alumnos pueden ayudarse de las instrucciones en el texto pero esto es muy poco recomendable.



5. Cambio de papeles y repetición de la actividad  
Fin de la tarea inicial