



## EL COMPUTADOR EN LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS EXTRANJEROS (... O CÓMO HACER QUE EL COMPUTADOR TRABAJE PARA USTED)

Samuel Fernández Saavedra

### RESUMEN:

*Este artículo sugiere diferentes maneras de usar el computador como una técnica para la enseñanza de idiomas extranjeros. El autor demuestra las diversas potencialidades de los programas contenidos en un computador para enseñar aspectos específicos de una segunda lengua. Las diversas aplicaciones están pensadas y sugeridas para ser desarrolladas de manera fácil y práctica por cualquier profesor que posea conocimientos básicos sobre el manejo de un computador.*

### ABSTRACT:

*This article suggests different ways to make use of a computer as a technique in the teaching of a foreign language. The author presents the potentials that the programs in a computer have to teach specific aspects of a second language. The diverse, easy, and practical applications are thought out and suggested to be developed by any teacher who possesses basic knowledge about computers.*

### INTRODUCCIÓN

Seguramente a usted le habrá llamado la atención este artículo, en primer lugar, por su subtítulo; en segundo lugar, porque la computación es un tema atractivo para los educadores en nuestros tiempos; en tercer lugar, porque tiene un real interés por los computadores<sup>1</sup> y en último lugar, porque tal vez, al final de él, Ud. espera ser capaz de enfrentarse con mayor confianza a un computador. Pues permítanos decirle que todas sus expectativas serán cumplidas.

No resulta fácil desarrollar un tema de esta naturaleza en forma clara y atractiva pues existen en torno a él muchas variables periféricas que lo enmarañan y lo complican. A pesar de ello, trataremos de ser precisos y prácticos en su contenido y por sobre todo, trataremos que sea un artículo amistoso con el lector (*reader friendly*). Queremos que el lector haga de este artículo una guía que lo lleve a, finalmente, encontrar el "sabor pedagógico" del computador y que le permita disfrutar de esta maravilla de nuestro siglo y lo incorpore con placer a su rutina diaria. Tendremos como limitación, sin embargo, el tratar de verbalizar un tema que es esencialmente práctico. No obstante las explicaciones se tratarán de hacerlas más claras con la correspondiente ayuda visual que el computador mismo nos permite realizar.

Aun recuerdo los días en que se pensaba que los computadores reemplazarían a los seres humanos y especialmente a los profesores en la sala de clases. El tiempo ha comprobado

<sup>1</sup> En este artículo nos referiremos al computador por su género masculino, aun cuando algunas personas prefieran asignarle un género femenino: la computadora.

que todas aquellas aprehensiones pertenecían al ámbito de la ciencia-ficción pues todavía no se conocen casos en que los computadores generen “enseñanza” por si solos. No debe confundirse el aspecto facilitador que un computador le otorga al aprendizaje con la programación que se le debe realizar para que ejecute una enseñanza.

Ningún computador que se utilice en el campo de la enseñanza podrá ser usado con éxito si no existen dos requisitos esenciales para ello: un profesor y un objetivo. El profesor será pieza fundamental para programar lo que el computador debe hacer y el objetivo será lo que el profesor debe lograr con la ayuda del computador y no reemplazando al profesor.

En este artículo se presentarán las diversas potencialidades que tienen los programas contenidos en un computador básico y sus diferentes aplicaciones en la enseñanza de un idioma extranjero o una segunda lengua. Si bien es cierto el autor es experto en la enseñanza del inglés como idioma extranjero, las sugerencias aquí contenidas pueden ser fácilmente adaptadas o transferidas no sólo a la enseñanza de la lengua materna sino que también a otras asignaturas del curriculum educacional chileno. A lo largo de este trabajo se ejemplificarán variadas aplicaciones ya en uso por el autor y su eficacia debidamente comprobadas en la enseñanza del inglés.

## CONSIDERACIONES PRELIMINARES

Uno de los principios básicos para trabajar con un computador es entenderlo como una técnica de enseñanza y no de aprendizaje. La premisa anterior requiere recordar la diferencia que en 1963 realizara Edward M. Anthony en su artículo “Approach, method and technique”. Anthony definía estos tres términos –enfoque, método y técnica<sup>2</sup> como:

- (a) Un enfoque es *“un conjunto de presunciones correlativas que tienen que ver con la naturaleza del lenguaje y con la naturaleza de la enseñanza y el aprendizaje de un idioma. Un enfoque es axiomático. Describe la naturaleza del asunto que se enseñará. Establece un punto de vista, una filosofía, un artículo de fe –algo en lo que uno cree pero que no necesariamente puede probar. Es a menudo indiscutible excepto en términos de la efectividad de los métodos que nacen de él”*.
- (b) Un método es *“un plan general para la presentación ordenada del material lingüístico en donde ninguna parte se contradice y en donde todo está basado en el enfoque seleccionado. Un enfoque es axiomático, un método es procedimental”*.
- (c) Una técnica es *“algo realizable (implementable) y es lo que realmente se lleva a cabo en una sala de clases. Es un truco (pedagógico) específico, una estratagema o un artefacto que se utiliza para lograr un objetivo inmediato. Las técnicas deben ser consistentes con un método y por lo tanto (deben estar) también en armonía con un enfoque. Las técnicas dependen del profesor, de su particular sentido artístico, (y también dependen) de la composición de su curso. Un problema específico puede ser resuelto de manera igualmente exitosa utilizando diferentes técnicas.”*

---

<sup>2</sup> Traducción del autor.

Es con esta tercera definición con la que trabajaremos en este artículo. Las definiciones de Anthony nos permiten dilucidar por qué consideraremos al computador como una técnica de enseñanza y no como un método. Un computador debe situarse –guardando la debida distancia del tiempo– al mismo nivel de técnica con un Laboratorio de Idiomas, con una grabadora, con un vídeo reproductor, con la pizarra electrónica o con el milenar y fiel pizarrón. Situado así, un computador no debería reemplazar nunca a un profesor pues es él quién lo usará para sus propios objetivos de enseñanza. Es el profesor el que alimentará al computador para que ejecute lo que él quiera que ejecute. Es el profesor quien pondrá su “particular sentido artístico” dentro del computador y quien lo utilizará como un aparato para lograr mayor efectividad en su enseñanza.

Nos corresponde ahora aclarar por qué consideraremos al computador como una técnica de enseñanza y no de aprendizaje. El advenimiento de los computadores trajo consigo el desarrollo en el mundo anglosajón de lo que se ha denominado CALL (Computer-Assisted Language Learning –Aprendizaje de Idiomas Asistido por Computador).

Desde su nacimiento este concepto se enfocó en la utilización del computador para el aprendizaje de un idioma basado en el antiguo concepto de Educación Programada de la década de los 60. Es decir, el computador entregaba mayor facilidad pues podía repetir una tarea o una frase sin cansarse, podía corregir los conocimientos adquiridos con mayor automaticidad, etc. Posteriores variantes de este primer uso se han realizado siempre desde el punto de vista del aprendizaje. Mark Warschauer en su artículo “Computer-Assisted Language Learning: an introduction”, entrega un recorrido sucinto de las diversa etapas de CALL. De ellas citaremos aquella que nos acerca más a nuestra idea de uso de un computador como técnica de enseñanza sin necesariamente así establecerlo Warschauer en su artículo mencionado. Dicho autor propone lo que denomina CALL Integrado: Multimedia (Integrative CALL: Multimedia) y lo define como “*la hipermedia (tecnología multimedial e Internet) en la que todos los recursos multimediales están conectados y por los cuales un estudiante puede navegar y hacer su propio camino simplemente apuntándolo y haciendo click con el mouse.*”<sup>3</sup>

Si continuamos revisando el material referente a CALL veremos que sostiene siempre el uso de un computador para lograr un mejor aprendizaje y generalmente en forma de auto-aprendizaje o de aprendizaje a distancia. Lo que proponemos en este artículo y lo que denominaremos CALT (Computer-Assisted Language Teaching – Enseñanza de Idiomas Asistida por Computador) es el énfasis en el uso de un computador como una técnica hipermedial que le permitirá al profesor solucionar aquellos distintos componentes de la enseñanza de un idioma a través del computador. Si entendemos el computador como una hipermedia que permite combinar movimiento, sonido, colores, imagen, textos, voz del profesor, música, etc. nos daremos cuenta por qué el computador pasa a la categoría de técnica de enseñanza. En otras palabras debemos pensar en un computador como aquello que “siempre quisimos hacer con el pizarrón y nunca pudimos”. Todo aquello que alguna vez soñamos con mostrarle a nuestros alumnos en el pizarrón lo podemos realizar hoy con un computador.

En este punto es necesario definir el tipo de tecnología en la que estamos pensando para trabajar en una sala de clases. He aquí los componentes básicos que sugerimos para llevar a cabo tal tarea:

---

<sup>3</sup> En este artículo inevitablemente usaremos terminología computacional ya incorporada a nuestro léxico informal de cada día.

- (a) Un computador multimedia conectado a Internet con características tales como: 64 o 128 Mb RAM, Procesador Pentium III o mayor, 20 Gigas de capacidad de almacenamiento del disco duro y con Monitor (pantalla) de 19" o más. (Este último requisito es indispensable si se quiere eliminar el costo de un proyector multimedia y de un telón.)
- (b) Además de unos buenos parlantes (o subwoofers), tarjeta de sonido, vídeo y micrófono, la característica multimedial debe incluir un reproductor de CD y un CD-Writer de características mínimas de 12x8x12 incorporado (recomendable) o externo. Un CD-Writer permite no sólo duplicar CD's de audio sino que además permite guardar mucho más información que en un diskette. (Esta decisión dependerá si el computador será utilizado por uno o dos profesores –para lo que se recomienda un CD-Writer interno– o por varios profesores y en varios computadores –para lo que se recomienda uno externo por su facilidad de traslado y uso.)
- (c) Una impresora adecuada al computador. Para la elección de ella se debe considerar la frecuencia de uso y la carga del material a duplicar.
- (d) Un centro de trabajo (workstation) que acomode y pueda trasladar con facilidad y sin riesgos al computador y a sus componentes desde y hacia la sala de clases. Aquí sugerimos elegir la altura apropiada para el monitor pues allí los alumnos verán el desarrollo de la clase.
- (e) Un cable de extensión con enchufes de computador. Este implemento sólo será necesario si el computador será trasladado a diferentes salas de clases.
- (f) Se recomienda que el computador esté cargado con los siguientes programas que son indispensables para su uso como una técnica de enseñanza: Microsoft Word, Microsoft PowerPoint (con PowerPoint Central activado), Winamp, Microsoft Photo Editor, un programa visualizador de imágenes (se recomienda el ACDSee) y un programa de correo electrónico (e-mail: electronic mail).
- (g) Optativo: un escáner. Este aparato, que permite digitalizar cualquier imagen o documento para ser trabajados en el computador, no es tan indispensable si se bajan imágenes con PowerPoint Central del programa PowerPoint o de cualquier otro sitio (como [www.google.com](http://www.google.com), haciendo click en IMÁGENES) y se almacenan en el archivo de imágenes prediseñadas.

## **USO DIDÁCTICO DEL PROGRAMA MICROSOFT POWERPOINT**

Este es el programa que más contribuye a que el profesor desarrolle una enseñanza que se caracterizará por captar la atención de sus alumnos, por su atractivo pedagógico, por la calidad de las presentaciones, por facilitar la comprensión de lo que se está enseñando, etc.

PowerPoint es un programa que tiene múltiples alternativas y sus características principales son:

- (a) Se pueden crear presentaciones visuales que incluyen movimiento, voz grabada del profesor, efectos de sonido, color, música, fotos, dibujos. Animaciones y gráficos.

- (b) Al momento de realizar la presentación frente a una audiencia, se puede “escribir” sobre ella, enfatizar puntos específicos de la diapositiva mostrada utilizando el puntero electrónico y transformar el puntero en un lápiz de diversos colores que le permite al expositor destacar en colores contrastantes algún elemento de aprendizaje. Otras subfunciones, aunque no necesariamente utilizadas con fines pedagógicos, que se realizan durante la exposición con este programa, son la posibilidad de incluir notas del expositor y notas de la reunión.
- (c) Cada presentación puede incluir el número de diapositivas que el expositor desee o programe.
- (d) La programación de las diapositivas de la presentación puede incluir la posibilidad de regresar a diapositivas anteriores o adelantar la presentación a diapositivas posteriores.
- (e) La realización de la presentación frente a los alumnos puede ser conducida por el relator o automáticamente por el computador. Se recomienda que sea el profesor quien conduzca la presentación cuando está enseñando un punto específico que así lo requiera –o lo programe; y que lo realice el computador cuando sea una actividad que precise que el profesor se desplace. Existen elementos tales como el “mouse” a control remoto que le permiten al profesor hacer uso del espacio de la sala de clases en forma usual.

Tales características y posibilidades pueden ser utilizadas para integrar el computador en la sala de clases como una más de las herramientas que usa el profesor para lograr un aprendizaje más significativo. A continuación daremos ejemplos de las aplicaciones del programa PowerPoint en diferentes áreas de la adquisición de una segunda lengua. Por haberse aplicado y experimentado estas nuevas técnicas en la enseñanza del Inglés como idioma extranjero, los ejemplos y sugerencias serán de ese campo. Como se estableció anteriormente, los profesores podrán derivar dichas experiencias hacia su propio campo profesional e introducir los cambios y adaptaciones que sean necesarios para que esta técnica de enseñanza asistida por el computador tenga el éxito ya conseguido.

## **POWERPOINT EN LA ENSEÑANZA DE LA GRAMÁTICA COMUNICATIVA**

Una de las características de la Gramática Comunicativa es facilitar el aprendizaje por medio de fórmulas claras, significativas y comprensibles para el alumno, aplicando palabras cognadas, usando códigos de color para sus diferentes partes –como lo sugiere Caleb Gattegno en su Método de Enseñanza denominado Silent Way<sup>4</sup>, entregando ejemplos ilustrativos, etc. Uno de los elementos visuales que carecían dichas fórmulas, era la enseñanza de ellas por paso, es decir, el ir descubriéndolas a los ojos del alumno por etapas de tal modo que el profesor fuese explicando cada una de ellas. El computador nos ofrece la gran posibilidad de “animar” la enseñanza de las fórmulas de tal suerte que nuestra enseñanza se torna no sólo

---

<sup>4</sup> Gattegno, C., *Teaching Foreign Language in schools the Silent Way*. New York, Educational Solutions, 1963.  
Gattegno, C., *The common sense of Teaching Foreign Languages*. New York, Educational Solutions, 1976.

más significativa sino que produce una mayor efectividad en el aprendizaje lo que conlleva una internalización de lo enseñado más rápida y permanente, sin descartar el aspecto atractivo que adquiere nuestra lección. Las copias de las siguientes diapositivas entregan una imagen de lo que ocurriría, aunque las posibilidades de color, de sonido y de desplazamiento que entrega PowerPoint no se puedan ver reflejadas en su totalidad en este artículo:

**FREQUENCY WORDS: *Position***  
 (a) WITH *Am - Is - Are.*  
**Affirmative sentences:**  
 Jennifer is late for class.

Diapositiva 1

**FREQUENCY WORDS: *Position***  
 (a) WITH *Am - Is - Are.*  
**Affirmative sentences:**  
 Jennifer is late for class.

Diapositiva 2

**FREQUENCY WORDS: *Position***  
 (a) WITH *Am - Is - Are.*  
**Affirmative sentences:**  
 Jennifer is late for class.  
 often

Diapositiva 3

**FREQUENCY WORDS: *Position***  
 (a) WITH *Am - Is - Are.*  
**Affirmative sentences:**  
 Jennifer is often late for class.

Diapositiva 4

**FREQUENCY WORDS: *Position***  
 (a) WITH *Am - Is - Are.*  
**Affirmative sentences:**  
 Jennifer is often late for class.

Diapositiva 5

**FREQUENCY WORDS: *Position***  
 (a) WITH *Am - Is - Are.*  
**Affirmative sentences:**  
 Jennifer is often late for class.  
**Interrogative sentences:**  
 Are you usually at home on Sundays?  
**Negative sentences:**  
 I'm not always happy with my work.

Diapositiva 6

Las diapositivas ilustran parte del material diseñado en PowerPoint para facilitar la enseñanza de los adverbios de frecuencia del inglés. Estas copias son los diferentes pasos de una misma diapositiva que ha sido programada secuencialmente para mostrar la posición de los adverbios de frecuencia en este tipo de frase. Cuando el profesor quiere explicar la posición que toman estos adverbios en las frases que contienen las formas *am*, *is* y *are*. La diapositiva 1, puede aplicar los siguientes efectos secuenciados para que el alumno visualice la inserción del adverbio de frecuencia en la frase:




Un último ejemplo del uso del programa PowerPoint en la enseñanza de la Gramática Comunicativa, se demuestra en una de las diapositivas –diapositiva 8– de una presentación preparada para la enseñanza de la forma comparativa del inglés (*comparative form*).


**COMPARING PERSONS, OBJECTS,  
IDEAS, ETC. IN ENGLISH**


---

*TALL = alto, alta, altos, altas = TALL*  
*SHORT = bajo, baja, bajos, bajas = SHORT*




**Erick is *taller than* his son.**





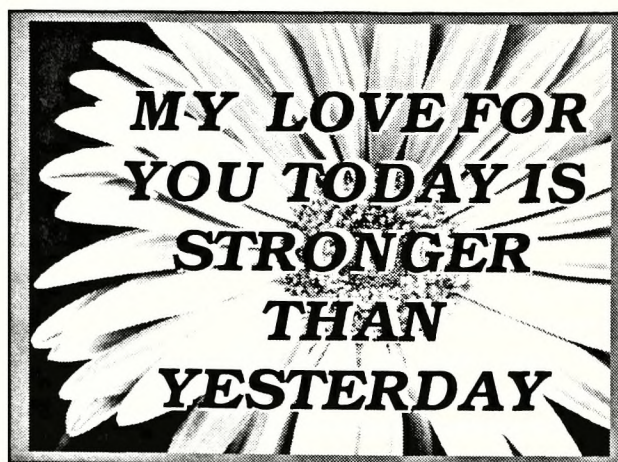
**The son is *shorter than* the father.**



Diapositiva 8

En su presentación original, esta diapositiva ilustra primero la diferencia de estatura entre el padre y el hijo haciendo uso de las flechas que ascenderán a las diferentes alturas de los personajes, para luego originar las frases ilustrativas. Las diapositivas restantes de esta presentación incluyen las reglas que se utilizarán para la formación de esta forma comparativa. El ícono ampliado de la esquina inferior derecha, indica que la voz del profesor está grabada, en este caso, para escuchar los ejemplos entregados en esta diapositiva. A su vez, la punta de flecha en el borde derecho, indica que esta diapositiva está programada para retroceder hacia un cuadro anterior de la presentación. Esta alternativa permite al profesor volver hacia un punto ya presentado cuando así lo requiera o cuando desee explicar nuevamente el punto de enseñanza. El programa PowerPoint permite, también, programar las diapositivas de tal manera que avancen hacia una diapositiva posterior de la presentación cuando sea necesario. El uso de esta modalidad de avance o retroceso debe ser programada por el profesor al diseñar su presentación, de acuerdo con las posibles necesidades de repetición o de aprendizaje que sus alumnos tengan.

Otro ejemplo de la aplicación de este programa computacional en esta área de la enseñanza, es la creación, por parte de los alumnos, de lo que hemos denominado *Computer Postcards* (Tarjetas Postales Computacionales). Estas consisten en pedirles a los alumnos que diseñen una tarjeta postal que incluya una frase significativa que contenga el punto gramatical enseñado. Por ejemplo, relacionado con la diapositiva 8, se ha creado la siguiente *Computer Postcard*:



Diapositiva 9

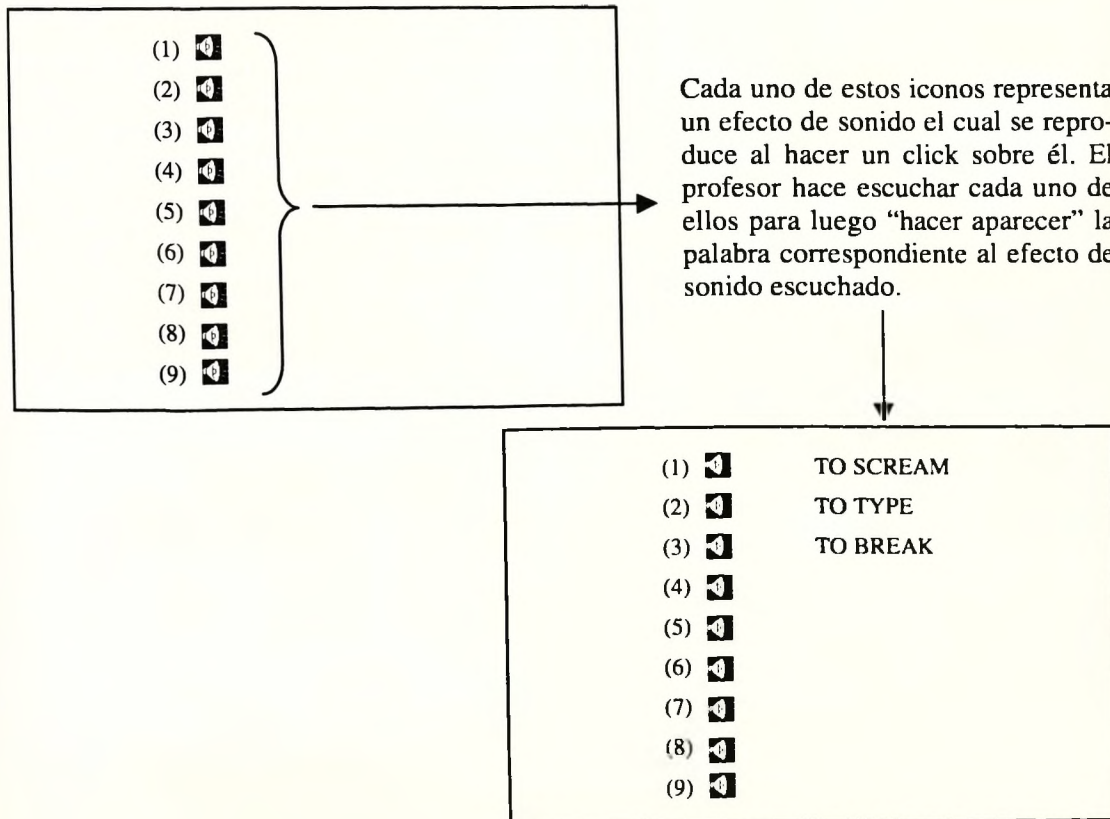


Este ejercicio permite al alumno no sólo aplicar lo aprendido sino que, además, le incentiva su creatividad, su inteligencia lingüística, su inteligencia visual, su aprendizaje en grupos (*Cooperative Learning*), etc. Ellos pueden agregar a sus tarjetas postales computacionales los elementos visuales, auditivos y de movimiento que estimen necesarios para hacerlas más atractivas. Por su parte el profesor puede mostrar las diferentes postales en una exposición electrónica y, aún más, realizar un concurso para elegir las mejores.

Como podemos ver, la utilización del Programa PowerPoint para lograr una enseñanza de la Gramática Comunicativa más significativa, sólo tiene las limitaciones que el profesor le quiera dar, pues este programa permite diseñar presentaciones que complacen prácticamente todos nuestros requerimientos de enseñanza.

## EL PROGRAMA POWERPOINT APLICADO A OTRAS INSTANCIAS FACILITADORAS DEL APRENDIZAJE

**Enseñanza de vocabulario.** Entre las sugerencias de técnicas que se entregan para facilitar el aprendizaje de palabras de vocabulario en inglés, está la de *presentación con efecto de sonido* (audio presentation) y la que es realizada a través de *ayudas visuales* (visuals). La primera de las técnicas adquiere una particular dimensión al aplicarla con la ayuda del computador pues éste permite combinar el efecto de sonido con la palabra escrita en movimiento y con actividades de comprobación de la comprensión del vocabulario enseñado, como se ilustra a continuación:

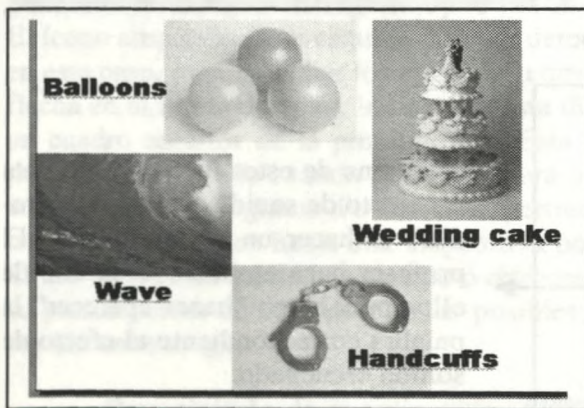


El profesor puede, después, realizar un ejercicio en el que primero reproduce el efecto de sonido, luego los alumnos anotan en sus cuadernos la letra correspondiente al sonido escuchado, para que posteriormente el profesor “haga aparecer” las respuestas correctas, como se ve en las siguientes diapositivas:

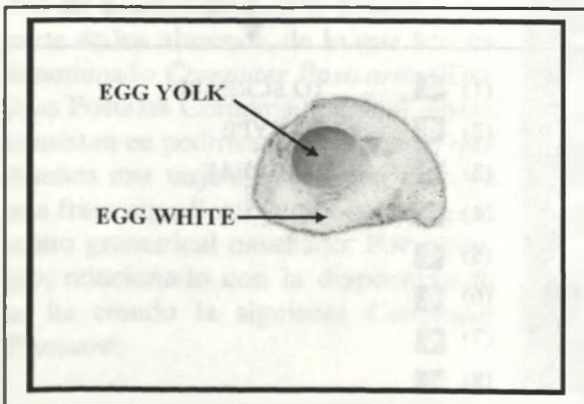
(1) <input type="checkbox"/>	(a) ___ TO GIGGLE
(2) <input type="checkbox"/>	(b) ___ ICE CUBES
(3) <input type="checkbox"/>	(c) ___ TO SCREAM
(4) <input type="checkbox"/>	(d) ___ BELLS
(5) <input type="checkbox"/>	(e) ___ ALARM
(6) <input type="checkbox"/>	(f) ___ TO APPLAUD
(7) <input type="checkbox"/>	(g) ___ TO BREAK
(8) <input type="checkbox"/>	(h) ___ COW
(9) <input type="checkbox"/>	(i) ___ TO TYPE

(1) <input type="checkbox"/>	TO SCREAM	(a) ___ TO GIGGLE
(2) <input type="checkbox"/>	TO TYPE	(b) ___ ICE CUBES
(3) <input type="checkbox"/>	TO BREAK	(c) ___ TO SCREAM
(4) <input type="checkbox"/>	ICE CUBES	(d) ___ BELLS
(5) <input type="checkbox"/>	ALARM	(e) ___ ALARM
(6) <input type="checkbox"/>	TO GIGGLE	(f) ___ TO APPLAUD
(7) <input type="checkbox"/>	COW	(g) ___ TO BREAK
(8) <input type="checkbox"/>	TO APPLAUD	(h) ___ COW
(9) <input type="checkbox"/>	BELLS	(i) ___ TO TYPE

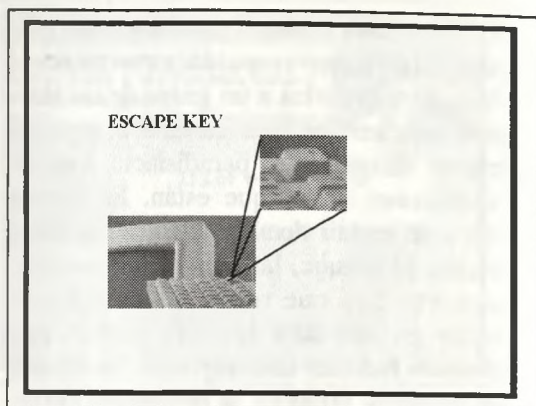
Otra forma de utilizar el programa PowerPoint es usar imágenes para enseñar palabras de vocabulario a través de ilustraciones, como en los siguientes ejemplos



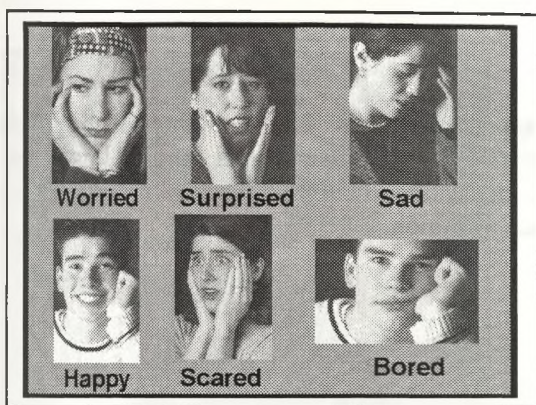
En este caso, las ilustraciones son en colores muy reales, simples y de fácil comprensión. El profesor puede “hacer aparecer” sobre las imágenes el nombre correspondiente en inglés.



El profesor también puede “intervenir” las ilustraciones agregándoles flechas, llaves, círculos, texto, movimiento, voz color, etc., para focalizar la atención de los alumnos en partes específicas.

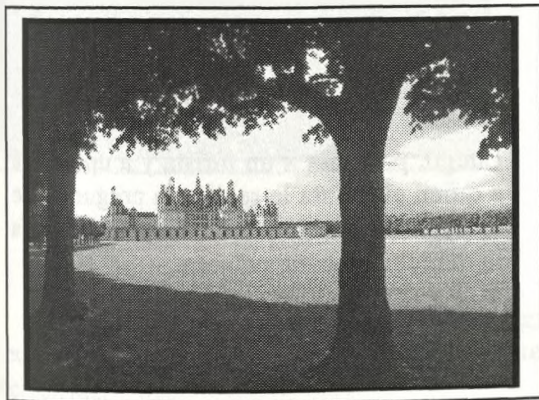


Este es un ejemplo de cómo el profesor puede intervenir una ilustración y hacer resaltar un punto de ella con el fin de que los alumnos vean en forma aumentada un punto de relevancia.



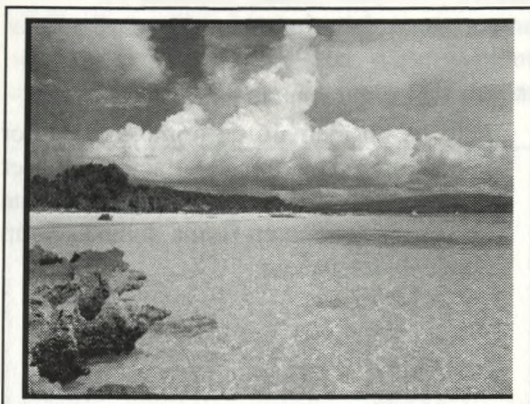
He aquí un ejemplo de cómo el profesor puede utilizar las múltiples alternativas de imágenes contenidas en Internet para facilitar el aprendizaje de un idioma extranjero. Estas imágenes, en su forma original, son presentadas con colores que hacen más significativo el aprendizaje. El profesor podrá programar el movimiento de las letras y a las ilustraciones, su aparición en la pantalla, como también agregarles movimiento y sonidos o música y realizar actividades posteriores.

**El computador y la estimulación de las habilidades de escribir y hablar.** Por otra parte y destinadas al aprendizaje en niveles intermedio o avanzado, el profesor puede mostrar fotografías o imágenes que incentiven la producción oral o escrita de los alumnos las que se realizarán sobre la base de estímulos visuales y musicales atractivos, significativos, pertinentes y motivadores. Por ejemplo:



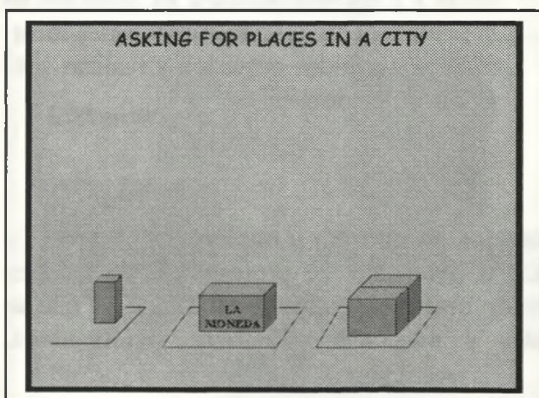
Esta imagen estimularía a los alumnos a contestar lo siguiente –y a la vez practicar puntos gramaticales específicos:

*Si tú fueras un rey o una reina y este fuera tu castillo, ¿qué decretarías con respecto a... / a quiénes invitarías a tu castillo... / cuántas habitaciones tendría y dedicadas a qué cada una de ellas, etc.?* (Esta pregunta se entregará en el idioma extranjero respectivo.)

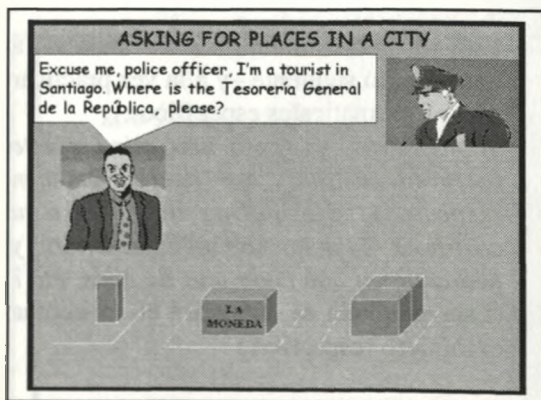


En la misma línea, el profesor podrá mostrar esta imagen respaldada con música ad hoc, para pedirles a un grupo de sus alumnos que envíen una carta a al resto del curso desde este paradisíaco lugar de vacaciones en el que están. En la carta deberán incluir detalles relacionados con el clima, el paisaje, las actividades que realizan, etc. Los que reciben la carta comentarán en voz alta la carta recibida para después redactar una respuesta. En este caso se estimula, también, la producción escrita.

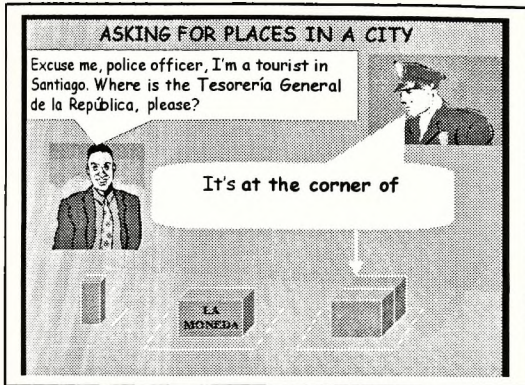
**El computador y el aprendizaje de funciones lingüísticas.** Las siguientes diapositivas pretenden mostrar cómo el profesor puede programar la enseñanza de una función lingüística (*language function*) al presentar los exponentes lingüísticos (*language exponents*) que él ha elegido de una forma atractiva y significativa a sus alumnos.



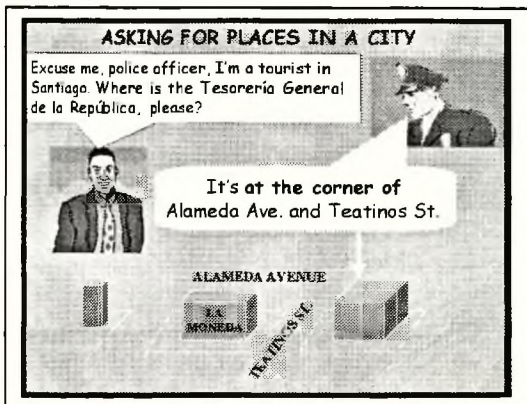
En esta diapositiva el profesor presenta la función lingüística que va a desarrollar y explica que hay diferentes maneras de preguntar y de responder a la pregunta sobre dónde quedan, si es que hay o cómo se llega a ciertos lugares de una ciudad.



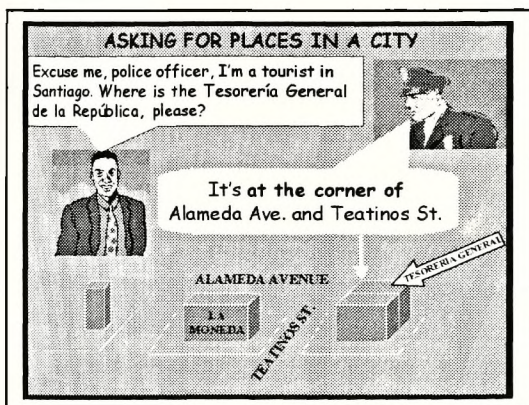
Luego, presenta a un turista y a un policía a quien el turista le realiza la pregunta que aparece con movimiento desplazado hacia la derecha de cada palabra.



Con un click adicional, desaparece la respuesta total y sólo se presenta parte de la respuesta —esto con fines de aprendizaje, por supuesto. En este caso, además, se “hace aparecer” una flecha para indicar la palabra *corner*.

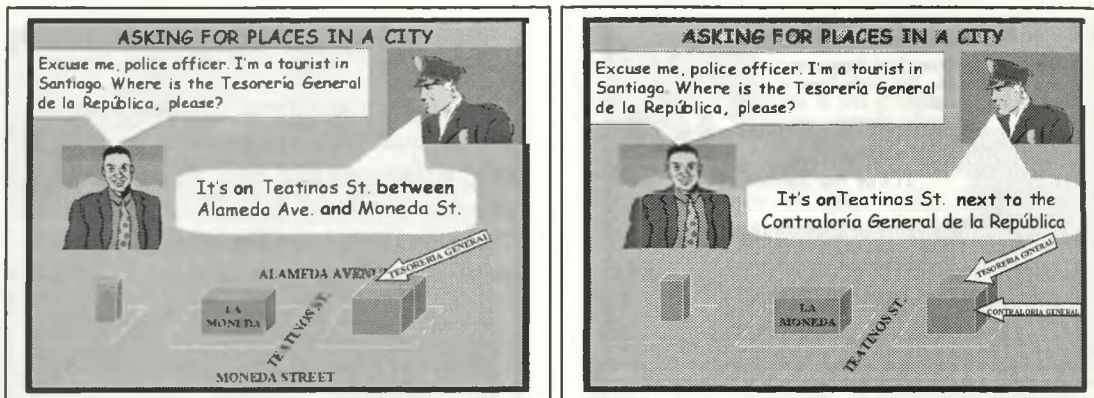


Enseguida, y después de la explicación de la parte anterior, aparece el resto de la respuesta más las calles que convergen para formar la palabra *corner* y así ubicar el edificio por el cual se pregunta.



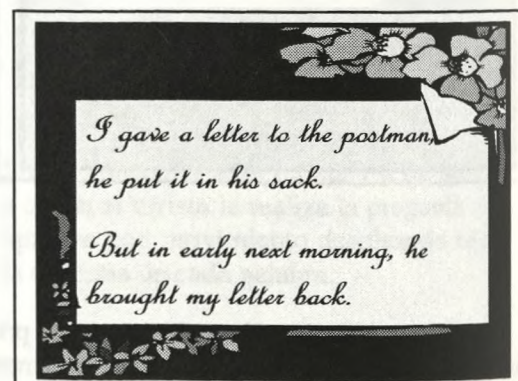
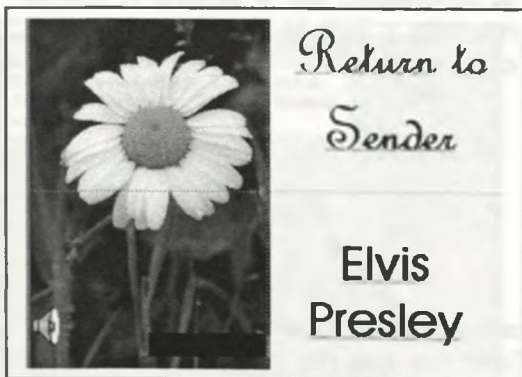
Finalmente, aparece una flecha con el nombre del lugar. Cada una de estas dispositivas está programada con un objetivo de aprendizaje que le permita al alumno entender y fijar lo que el profesor está enseñando.

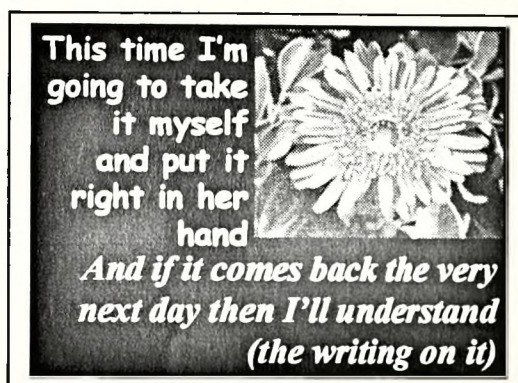
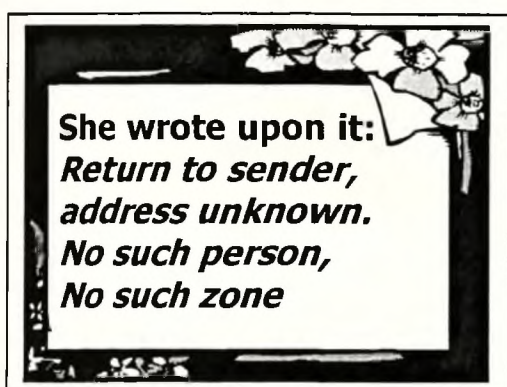
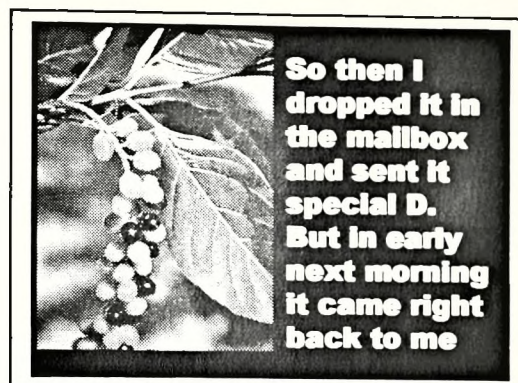
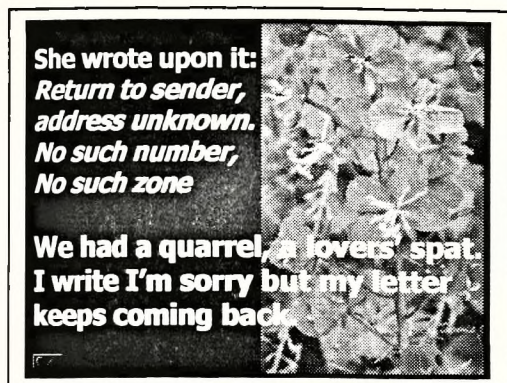
El resto de las diapositivas están programadas con los mismos principios tecnológicos y metodológicos indicados anteriormente. Estos son sólo dos ejemplos más de otras alternativas.



**El computador y la enseñanza de canciones en Inglés.** Es muy difícil traspasar al papel un tema que es primordialmente auditivo y con una serie de movimientos, apariciones de imágenes y letras, efectos de color, etc. Enseñar canciones en inglés es absolutamente posible y a los alumnos les parece muy atractivo. El profesor deberá no sólo saber programar en el programa PowerPoint una canción sino que también debe saber elegirla. Para hacerlo debe considerar factores como la facilidad de la melodía, el objetivo de la canción (gramatical, lexical, diversión, quiebre de la monotonía, etc.), el nivel de sus alumnos y sus edades, la disponibilidad de la canción en un CD o en el programa *audiogalaxy.com* (excelente sitio para “bajar” TODO tipo de canciones y guardarlas en extensión .wav en un archivo propio del profesor), la actualidad de la canción, el ritmo, la dificultad de las palabras, etc. Para todo lo anterior el profesor debe conocer y aplicar, además, las estrategias metodológicas que se utilizan en la enseñanza de canciones, rimas o *jazz chants*.

Las siguientes son algunas diapositivas que muestran la programación realizada para la canción *Return to Sender* de Elvis Presley la que ha sido elegida como aplicación del Tiempo Pasado Simple (*Simple Past*) del Inglés.





No podemos concluir sin antes reiterar que lo que hemos entregado es una rápida mirada a toda la potencialidad que ofrece un computador para favorecer un aprendizaje significativo, pertinente, atractivo y facilitador en nuestros alumnos. No hemos mencionado las infinitas posibilidades de aprendizaje y de enseñanza que ofrecen, Internet, los “chats”, el programa Word, el Programa Excel y tantos otros que ofrece el mercado actualmente.

La tecnología está al servicio del aprendizaje y de la enseñanza siempre y cuando los actores principales de esos procesos –los profesores– venzan el rechazo a la tecnología, la estudien, le encuentren su aplicabilidad, la hagan su aliada y no su enemiga y la apliquen en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Nuestros alumnos necesitan que iluminemos las salas de clases con la tecnología y los profesores necesitamos integrarnos a la nueva educación. Enseñar –y enseñar bien– y aprender –y aprender gratamente– ya no serán lo mismo después de la integración de la tecnología. El futuro de nuestros alumnos será afectado de forma verdadera y duradera.

*“He llegado a una terrible conclusión: soy un elemento decisivo en la sala de clases. Es mi enfoque personal el que crea el clima, es mi temperamento de cada día el que genera el ambiente apropiado. Como profesor poseo un tremendo poder para que la vida de un estudiante sea alegre o miserable. Puedo ser una herramienta de tortura o un instrumento de inspiración. Puedo humillar o hacer feliz, herir o sanar. En todo momento, mi respuesta es la que puede provocar que una crisis se desencadene o se resuelva o que un alumno se humanice o se deshumanice.”*

(New York State Bulletin of Foreign Language Teachers. Traducción del autor).