2002 GRETA *Revista para profesores de inglés*, 10, 1, 55-61

Apuntes Metodológicos acerca de la Enseñanza de Lenguas Asistida por Ordenador (ELAO)

Mª Isabel Pérez Torres

> *"I believe that the most important potential of the computer lies in its ability to provide a richly supportive language-learning environment in which students are helped individually to develop, expand, and refine their own expressive and communicative abilities in a new language as well as to understand what language and language learning are all about—surely important parts of a liberal education." (Garret, 1988: 12)*

INTRODUCCIÓN

Parece que la moda digital ha tomado al fin el relevo de otros medios audiovisuales ya tradicionales en la enseñanza de lenguas. Durante los últimos años, en medio de titubeos editoriales, han ido apareciendo materiales electrónicos destinados a la enseñanza del inglés, tales como juegos educativos, enciclopedias y diccionarios. Ha sido el empuje social, y no tanto el hecho de que la educación esté planteándose seriamente la incorporación de las nuevas tecnologías, lo que finalmente ha provocado que la novedad editorial destacable sea la publicación de los libros de texto acompañados del CD-ROM correspondiente. Si unimos a esto el incuestionable potencial educativo de Internet, concluiremos que cada vez quedan menos excusas para plantearnos seriamente la integración del ordenador en el curriculum de la asignatura de lengua extranjera.

Este artículo no pretende analizar la eficacia o no del uso del ordenador en la enseñanza de una lengua, ni las razones a favor o en contra de su integración en el curriculum. Tampoco pretende dar solución a los problemas que seguramente nos vamos a encontrar en nuestro centro de trabajo, aunque sí somos conscientes de los numerosos factores que hacen que la integración de estas nuevas tecnologías de una forma habitual sea difícil.

Nuestro objetivo en el presente trabajo es contribuir a la integración de las nuevas tecnologías en la enseñanza del inglés. Para ello trataremos de dar respuesta, de manera concisa y práctica, a preguntas probables de aquellos profesores que, por cualquier razón, quieren iniciarse en el uso del ordenador como una herramienta más para el aula de idiomas. Si empleamos una terminología conocida entre nosotros diríamos que lo que vamos a tratar aquí está destinado principalmente a *elementary* o *low intermediate users* en el terreno de las nuevas tecnologías.

El desarrollo de la ELAO en nuestro país se encuentra todavía en un momento preliminar en comparación con la experiencia de varias décadas de países como Estados Unidos o Canadá. En estos países se han desarrollado numerosos estudios y experiencias acerca del uso de las nuevas tecnologías para el aprendizaje o enseñanza de una lengua, lo que en inglés se refiere normalmente con las siglas *CALL* (Computer Assisted Language Learning). A lo largo de este artículo no será posible abarcar todos los aspectos metodológicos de la ELAO o *CALL*. Así, sólo nos referiremos a los elementos teóricos y de enfoque metodológico cuando sea significativo para nuestro objetivo, en cambio, analizaremos más detalladamente los aspectos relativos al planteamiento práctico de una lección en el aula de ordenadores y al tipo de actividades y tareas que suelen llevarse a cabo en la ELAO. Asimismo, puntualizaremos más los elementos que distinguen el uso del ordenador del uso de otros medios y herramientas.

ELEMENTOS A CONSIDERAR EN EL PLANTEAMIENTO DE LA CLASE EN UN ENTORNO **ELAO**

El ordenador es básicamente una herramienta más de la que se hace uso en el proceso de enseñanza- aprendizaje de una lengua; ”*the use of the computer does not constitute a method*” (Garret, 1991: 75) pero su empleo sí influye en ciertos aspectos metodológicos de manera importante. A continuación subrayaremos algunos de los elementos más significativos cuando trabajamos en un entorno de enseñanza de lenguas asistida por ordenador:

1. Uno de los beneficios que destaca con respecto a otros medios es la interacción que se produce en todas las direcciones: **alumno- alumno, alumno - profesor y alumno - ordenador** (Coleman, 1996). El éxito de la clase dependerá en gran parte del desarrollo y la calidad de esa interacción.

2. El tipo de interacción, a su vez, dependerá del ***software* o programas** que vamos a utilizar, así como del **material** y los recursos empleados y de las **tareas** que se lleven a cabo a lo largo de la clase.

3. En último término, será el **profesor** quien decida sobre esos dos elementos claves por lo que éste sigue siendo el elemento director de la clase. La principal diferencia con un entorno tradicional es que en un entorno ELAO el profesor además de otros elementos tiene que controlar la tecnología. Los **alumnos**, por otra parte, adoptan un papel más autónomo y a la vez tienen más oportunidad de realizar un aprendizaje en colaboración con otros.

En los siguientes apartados vamos a concretar sobre estos y otros aspectos esenciales a la hora de plantear una clase en el aula de ordenadores.

OBJETIVOS Y CONTENIDOS LINGÜÍSTICOS

Para comenzar, deberemos establecer los objetivos y contenidos lingüísticos que queremos desarrollar y su relación con el resto de la actividad de clase en el aula tradicional. A escala práctica, esto se traducirá en comunicar a los alumnos qué se va a hacer y con qué objeto. Esto ayudará a que ellos sean conscientes de que la actividad está integrada en la asignatura y no es un simple pasatiempo sin conexión dentro del curriculum. El mejor momento para exponer nuestro objetivo es el inicio de la actividad y antes de encender los ordenadores, sobre todo si los alumnos no son muy mayores y si el grupo es particularmente ruidoso o conflictivo. Si tenemos los ordenadores encendidos de una clase anterior podemos pedirles que apaguen el monitor por unos momentos.

PROGRAMAS, RECURSOS Y TAREAS

Otro aspecto fundamental será decidir los programas y el material digital que vamos a utilizar. Para ello tendremos que considerar el equipamiento del aula y qué conocimientos informáticos se requieren para el uso de los programas procurando que no sobrepasen los nuestros. Quizá es este punto el que genera más duda en un principio. En nuestra opinión, los programas y materiales sencillos son casi siempre más eficaces que los muy complejos. He aquí una lista de los programas que se utilizan más frecuentemente en la ELAO:

- **Procesadores de textos** (ej. Microsoft WordPad ®, Microsoft Word ®). Los programas de este tipo encierran múltiples posibilidades de uso en la enseñanza de una lengua. Además, la mayoría de los profesores saben utilizar programas de este tipo aunque no sepan utilizar ningún otro (Pérez, 2000a). Las tareas que se pueden llevar a cabo utilizando un procesador de textos pueden ser tan simples como reconocer un elemento morfológico o tan complejas como completar o escribir un texto (Pérez, 2000b).

- **Navegadores** (ej. Microsoft Explorer ®, Netscape ®). Estos programas son de uso gratuito (el sistema operativo Windows instala por defecto el programa Explorer). Permiten la visualización de páginas web tanto en conexión directa (*on line)* o desconectados (*off line),* es decir, páginas que se encuentran archivadas en cualquier soporte físico (CD-ROM, disco duro o *disquette*). Las actividades que se pueden diseñar utilizando recursos de la web son muy variadas, una de las ventajas más destacable es la posibilidad de utilizar material auténtico y actualizado. Existe abundante literatura acerca del empleo de la web para la enseñanza del inglés, que abarca desde el uso de los recursos de la web al desarrollo de *e-mail projects* u otro tipo de *web based projects* (Blanco, 2001; Dodge, 1997; Dudeney, 2000; Eastment, 1999; Teeler and Gray, 2000; Pérez, 1999a,1999b; Warschauer, 1997)

Como vemos, los programas de este primer bloque en muchos casos se encuentran ya

instalados, tampoco se precisa que los ordenadores sean de última generación para su uso, ni siquiera es necesario tener conexión a Internet ya que las páginas que queremos mostrar a los alumnos las podemos archivar en un *disquette* en otro ordenador con conexión para que con posterioridad los alumnos accedan al material *off line*. Algunos ejemplos prácticos se pueden consultar en la bibliografía citada en los párrafos anteriores.

- **Diccionarios electrónicos** (ej. Oxford study, Richmond electronic dictionary). Los diccionarios electrónicos de nivel intermedio que están en el mercado tampoco requieren que los ordenadores tengan excesiva capacidad. Por supuesto hay que instalarlos en cada uno de los ordenadores pero, una vez instalados, algunos permiten ser usados sin necesidad de insertar el CD-ROM para todas las funciones. La experiencia que tenemos hasta el momento nos demuestra que el uso del diccionario electrónico es una de las actividades que más gusta a los alumnos en contraste con el uso del diccionario tradicional.

- **Programas Multimedia y Juegos educativos** (ej. CD-ROM que acompaña el *textbook,* Grammar ROM, MindGame). Estos programas son los que normalmente pueden requerir ordenadores con más prestaciones. En la mayoría de los casos incluyen sonido y vídeo, lo que a menudo hace necesario la instalación previa de otros programas que suelen venir incluidos en el CD-ROM (ej. QuickTime ®), y que permiten que los contenidos se visualicen en su totalidad. Normalmente es necesario instalar el programa en cada ordenador y disponer de un CD-ROM por puesto. Es aconsejable que el profesor seleccione las actividades y oriente a los alumnos sobre lo que van a hacer al inicio y a lo largo del proceso, a pesar de que estos programas están preparados para trabajar de forma autónoma, de otro modo puede ocurrir que cuando surjan dificultades en la actividad los alumnos pierdan el interés, se aburran o simplemente no completen las tareas correctamente.

- **Programas de autor** (ej. Hotpotatoes, Malted, Exercise Generator). Estos son programas que permiten que el profesor cree ejercicios a la medida de sus necesidades. Esto es lo que antes hacíamos en formato papel pero con la ventaja de que ahora

generamos ejercicios interactivos. Su uso no es muy complejo aunque sí requiere cierta práctica informática. Una vez que se han elaborado los ejercicios sólo hay que ponerlos a disposición de los alumnos. Para ello, algunos de estos programas necesitan ser instalados en los ordenadores y que los alumnos ejecuten los ejercicios desde el programa mismo, pero otros (ej. Hotpotatoes, que además ofrece una licencia gratuita para usos educativos no lucrativos) visualizan los ejercicios utilizando los navegadores (ej. Explorer), por lo que son muy fáciles de utilizar una vez que se han creado.

-

Como hemos dicho anteriormente, la decisión sobre qué programas utilizar dependerá en gran medida del tipo de ordenadores que tengamos en el aula. Nos atreveríamos a decir que a veces el aula mejor equipada no es más útil, pero no podemos afirmar esto porque la mayor parte de nuestra experiencia ha sido en aulas objetivamente mal equipadas y con una precaria conexión a Internet, por lo tanto lo que sí podemos afirmar es que cualquier situación nos ofrecerá alguna posibilidad.

Para completar este apartado sobre programas y materiales nos gustaría añadir las siguientes **orientaciones prácticas**:

1. Podemos llevar a cabo actividades utilizando **un solo programa o varios**, según lo requieran las tareas. No obstante, al principio del curso o del inicio de nuestras prácticas en el aula de ordenadores es más eficaz plantear tareas simples que sólo necesiten utilizar un programa. De esta manera los alumnos van adquiriendo destreza en cada uno de los programas y a partir de un momento les será fácil la combinación de varios. Por ejemplo, podemos comenzar planteando actividades utilizando únicamente el diccionario electrónico y, después de varias sesiones, podemos diseñar tareas en las que combinen su uso con el navegador.

2. Si queremos que los alumnos trabajen ***off line*** con material previamente guardado de Internet o con otros recursos archivados (por ejemplo los ejercicios creados con un programa de autor) existen varias posibilidades prácticas de llevarlo a cabo

dependiendo de cómo estén instalados los ordenadores y de cómo nos interese a nosotros:

2.1. Preparamos el material al cual queremos que los alumnos accedan (páginas web, documentos de texto, imágenes, ejercicios hechos con programas de autor, etc.) normalmente en un *disquette* o en un CD-ROM (si ocupa mucho espacio y disponemos de grabadora).

2.2. A continuación hay que poner el material a disposición de los alumnos:

2.2.1. Si los ordenadores están **instalados en red y configurados de forma que podemos compartir los recursos**, lo único que hay que hacer es trasladar nuestro material al ordenador principal y pedirle a los alumnos que accedan a los recursos a través de la red. Esto es muy sencillo una vez que se practica pero a veces resulta más complicado que la siguiente opción, sobre todo si el profesor y parte de los alumnos son inexpertos en el terreno informático.

2.2.2. Si los ordenadores **no están conectados en red** o no queremos utilizar la opción anterior, debemos hacer tantas copias como necesitemos del *disquette* en el que hayamos preparado el material a utilizar.

DINÁMICA DEL AULA

Un tercer elemento a tener en cuenta cuando planteamos actividades en un entorno ELAO es la dinámica de trabajo que vamos a proponer. Con frecuencia es el número de ordenadores que tenemos en el aula lo que obliga a que los alumnos trabajen en parejas o en grupos. No obstante, en muchas ocasiones esta es la dinámica que más nos interesa. En nuestra opinión, la enseñanza de una lengua utilizando los ordenadores promueve el trabajo en colaboración de una manera natural. El uso de la tecnología pone en juego destrezas

lingüísticas y no lingüísticas que habitualmente no se muestran en un entorno tradicional. De esta manera los alumnos encuentran más posibilidades de manifestar sus habilidades y se complementan en el trabajo en común. Nuestra experiencia nos dice que el trabajo en parejas es adecuado en la mayoría de las actividades, incluso en la ejecución de *quizzes* o ejercicios mecánicos tipo *drill*. El trabajo en grupo es recomendable cuando se trata de realizar *projects* complejos o que implican la adopción de distintos roles (ej. *Treasure Hunts, Webquests*). En todos los casos la autonomía de los alumnos se ve reforzada por la posibilidad que se les ofrece de interactuar más entre ellos y con el ordenador.

Por su parte, el **profesor** adopta un papel de colaborador y de tutor distinto al que habitualmente tiene. Se pueden distinguir varios momentos:

1. **Al comienzo de la clase** el profesor es el tutor que debe comunicar lo que se va a hacer, comentando los objetivos que se pretenden y describiendo las tareas y el proceso que los alumnos van a desarrollar. En este momento es importante que los alumnos tomen nota de los pasos a seguir incluyendo lo siguiente:

   - los programas que se deben ejecutar,
   - los recursos y materiales que se van a utilizar (anotando el nombre de las carpetas o documentos que deberán abrir),
   - las tareas a realizar,
   - si deben completar o no alguna *working sheet* o hacer algún otro tipo de ejercicio oral o escrito y
   - si habrán de entregar algún trabajo para su evaluación.

Es esencial que los alumnos tomen nota de todo porque, una vez que se inicia la actividad, cada individuo, pareja o grupo (según se haya establecido) va a trabajar a un ritmo propio y entonces deberán ser capaces de avanzar de forma independiente. A veces, si los alumnos son muy pequeños o por otras causas que el profesor considere, es más útil preparar una hoja guía que se entrega a cada puesto y se explica antes de comenzar la actividad. En teoría esto puede parecer laborioso pero en la práctica es útil, ya que, en una situación normal con

alumnos de ESO, aunque el número no sea excesivo, cuando los ordenadores se encienden el profesor tutor se desvanece para los alumnos. Una vez que se han realizado varias sesiones, son los alumnos quienes al comenzar la clase solicitan conocer el plan porque, evidentemente, saben que les ayuda a alcanzar los objetivos.

2. **A lo largo del desarrollo** de la clase el profesor es el colaborador y guía que circula alrededor del aula realizando múltiples funciones: asiste a los alumnos con problemas técnicos o lingüísticos, resuelve dudas, marca el ritmo, detiene la clase para dar una explicación general a todo el grupo, etc.

Enseñanza de Lenguas Asistida por Ordenador (ELAO)

Esquema de sesión

Inicio de la sesión	
Profesor – TUTOR	**ALUMNOS**
	Anotan:
- Enmarca la lección	- Programas a ejecutar
- Explica los objetivos y contenidos	- Documentos a abrir
Desarrollo de la sesión	
Profesor – COLABORADOR	ALUMNOS
	Interactúan:
- Circula	- Alumno – alumno
- Asesora	- Alumno – ordenador
Final de la sesión	
Profesor – TUTOR	ALUMNOS
- Recapitula	- Entregan tareas
- Recoge y/o encarga tarea	- Guardan documentos

3. **Al final de la clase** el profesor vuelve a ser el tutor. Toma nota del punto en se ha detenido la sesión y recoge tareas para evaluar, si las hubiera. Si es necesario, se dirige a todo el grupo para hacer una breve recapitulación y mandar alguna actividad posterior

relacionada con lo trabajado en la sesión. Es aconsejable detener la actividad unos minutos antes de que acabe la sesión para que los alumnos dispongan del tiempo necesario de guardar documentos y cerrar los equipos.

SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

El último aspecto al que haremos referencia está relacionado con el **seguimiento y evaluación** del trabajo que los alumnos llevan a cabo. Este es un elemento fundamental para que el proceso de enseñanza desarrollado en un entorno ELAO quede integrado en la actividad didáctica de la asignatura. Cuando trabajamos con ordenadores parece propio que parte de la evaluación de las tareas que se realizan y de los documentos que se elaboran tengan un formato digital. No obstante, en muchos casos es más eficaz utilizar otros medios tradicionales, tanto orales como escritos. En primer lugar, es conveniente mantener un registro de lo realizado en el aula de ordenadores; por ello los libros, y sobre todo las libretas, siempre deberían acompañar a los alumnos al aula. Una buena práctica que se puede exigir a los alumnos, como parte de la tarea, es que tomen nota de las dudas y hallazgos que se encuentren al realizar los ejercicios o actividades y, por supuesto, siempre deberían anotar el vocabulario buscado en el diccionario electrónico. Por otra parte, los documentos que se crean en formato digital se deben guardar en carpetas y directorios organizados por grupos o de la forma en que el profesor elija, es decir, conviene mantener el "orden" dentro de los ordenadores. Para hacer un seguimiento o evaluación de las tareas, se pueden emplear *working sheets* en formato papel o en un documento de texto (WordPad, Word); igualmente, se pueden utilizar *feedback sheets* o pedir a los alumnos que elaboren alguna *follow up activity* que implique la utilización o el repaso de lo que han hecho en el aula. Finalmente, el formato digital es especialmente recomendable para la realización de todo tipo de *projects,* para así poder utilizar distintos colores o formatos de fuente e insertar imágenes.

OTRAS RECOMENDACIONES PRÁCTICAS

Para terminar, nos gustaría incluir algunas consideraciones finales que creemos pueden

ayudar a la gestión del aula en un entorno ELAO.

- Es prudente comenzar a desarrollar actividades en un entorno ELAO de forma progresiva, comenzando con grupos de alumnos más reducidos y no problemáticos hasta alcanzar la soltura necesaria para trabajar con cualquier grupo.

- Conviene evitar diseñar lecciones muy extensas. En este tipo de actividades el tiempo se consume rápidamente, en parte porque la interacción es mayor.

- Cuando optemos por realizar una actividad que implique la utilización de los recursos de Internet, será preciso decidir si estos recursos se van a consultar en conexión *on line* u *off line.* Basándonos en la experiencia, normalmente procuramos evitar la conexión *on line.* La razón principal es que, por la propia naturaleza de este medio, es bastante fácil que los alumnos pierdan la atención y se olviden del objetivo de la clase. Asimismo, si la velocidad de navegación es lenta, puede ocurrir que no se puedan terminar las tareas. En cambio si guardamos las páginas previamente, los alumnos podrán utilizarlas sin disipar su atención y su tiempo.

- Los CD-ROMs que acompañan al libro de texto pueden ser muy útiles como material de apoyo y más divertido que las actividades del *workbook,* pero en algunos momentos puede resultar monótono. Esto se puede solucionar haciendo una selección de las actividades más apropiadas para cada alumno. Cada alumno debe llevar un registro de aquellas actividades que hace para el seguimiento del profesor.

- En cuanto a la frecuencia del uso del aula de ordenadores, creemos que para poder llevar a cabo la integración de la ELAO en el curriculum es preciso disponer de una hora semanal en aquellos cursos con cuatro horas semanales de inglés y de al menos una hora cada quince días en los cursos que cuentan con sólo tres horas semanales.

- Ante los problemas técnicos o de disciplina es conveniente tener previsto un "Plan B" que sustituya de manera inmediata lo que pretendíamos hacer. Este "Plan B" puede

consistir en otra actividad con el ordenador que no plantee problemas técnicos o simplemente en apagar los ordenadores y utilizar otro material no digital.

- Si tenemos grupos que presentan problemas de disciplina habitualmente, lo más normal es no trabajar en un entorno ELAO hasta que ellos mismos se sientan motivados a cambiar el comportamiento y colaboren para poder participar en estas actividades. Aún así, una vez en el aula la tarea del profesor no será fácil si de verdad pretende cumplir algunos objetivos en relación con el aprendizaje de la lengua. Las nuevas tecnologías no constituyen la panacea que viene a resolver nuestros problemas.

- Nos parece que, en relación con el punto anterior, es positivo permitir que los alumnos tomen decisiones junto con el profesor acerca de la gestión y mantenimiento del aula de ordenadores, comprometiéndose a cumplir ciertas normas necesarias para el buen funcionamiento del aula: uso de discos, creación de carpetas, cuidado de los equipos, etc. Estas normas pueden establecerse al principio del curso y ser recordadas con alguna frecuencia para evitar que el material se deteriore.

- *No Babysitting*: no conviene utilizar el aula de ordenadores como una sala de juegos o de descanso, después será difícil volver a transmitir un espíritu auténticamente ELAO. No obstante, y siempre según el criterio del profesor, se puede proponer utilizar Internet para alguna búsqueda o para el correo en los minutos finales de la clase.

- Por último, si queremos utilizar el aula de ordenadores es preciso solicitar a la persona que realice los horarios del centro que nos asigne una hora semanal en dicho aula con aquellos grupos con los que tengamos previsto utilizarla. Será más fácil obtener esa hora si demostramos que tenemos un plan para integrar los ordenadores en nuestra práctica docente. Las cosas serán diferentes si disponemos de un laboratorio de idiomas equipado con ordenadores.

CONCLUSIÓN

Lo que hemos expuesto a lo largo de este artículo acerca de la ELAO está especialmente orientado al uso del ordenador en el aula de Secundaria pero, evidentemente, gran parte de la metodología aquí desarrollada puede aplicarse en otros niveles de la educación. Finalmente, esperamos haber cumplido nuestro objetivo que no era otro que servir de cimiento para aquellos profesores que tengan interés en acercarse a la enseñanza de lenguas asistida por este nuevo medio. La integración continuada del uso del ordenador en el curriculum dependerá de múltiples factores y cada profesor la llevará a cabo desde su propio estilo y enfoque.

REFERENCIAS

Blanco Martin, G. 2001. "Using Chats in EFL: A Tool for Collaborative Learning", *GRETA, Revista para profesores de inglés,* 9, 2: 75-81.

Coleman, G. 1996. "Integrating CALL into the language syllabus". *ON-CALL Journal 10*, 1, 21-28.

Dodge, B. 1997 (1995). "Some thoughts about Webquests". http://edweb.sdsu.edu/courses/EdTec596/About_WebQuests.html (16 septiembre 2000)

Dudeney, G., 2000. *The Internet and the Language Classroom*. *A practical guide for teachers*, Cambridge, Cambridge University Press

Eastment, D. 1999 (1996) *The Internet and ELT*. Oxford: Summertown Publishing.

Garrett, N. 1991. "Technology in the service of language learning: Trends and issues". *Modern Language Journa*l, 75:74-101.

Garret, N. 1988. "Computers in foreign language education: Teaching, learning, and language-acquisition research". *ADFL Bulletin*, 19, 3, 6-12.

Pérez Torres, I. 1999a. "The Internet As A Source Of Materials For The English Classroom: St. Valentine's Day", *GRETA, Revista para profesores de inglés,* 7, 2: 44-49.

Pérez Torres, I. 1999b. "E-Mail Activities With Secondary Classrooms" en T. Harris e I. Sanz (eds.): *ELT: Through the Looking Glass.* Granada: GRETA, (131-134)

Pérez Torres, I. 2000a. "The Word Processor In The English Classroom (Part 1). From Simple to More Complex Tasks", *GRETA, Revista para profesores de inglés, 8*, 2: 51-60.

Pérez,Torres, I. 2000b. "The Word Processor In The English Classroom (Part 2). A Visual

and Colourful Way of Working with Vocabulary", *GRETA, Revista para profesores de inglés*, 8, 1: 30-34

Teeler D., Gray P. 2000, *How to use the Internet in ELT*. Harlow: Pearson Education Limited

Warschauer, M., 1997, "The Internet for English Teaching: Guidelines for Teachers" *TESL Reporter* 30, 1, 27-33.

Warschauer, M., & Meskill, C. 2000. "Technology and second language learning", *Handbook of undergraduate second language education.* Ed. J. Rosenthal. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum. 303-318.

ÍNDICE DE PROGRAMAS MULTIMEDIA Y RECURSOS ELECTRÓNICOS

Exercise Generatorv.4 ®, Clarity Language Consultant, 2001.

Explorer ® Microsoft Corporation, 2002.

Grammar- ROM ®, Longman English Language Teaching, 1999.

Hotpotatoes 5.4 for Windows, University of Victoria Humanities Computing and Media Centre, Half-Baked Software Inc. Canada (en linea) http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/ (21 de agosto, 2002).

MALTED v.2 (en linea) http://www.cnice.mecd.es/malted/instalar/index.htm (21 de agosto, 2002)

MindGame ®, Clarity Language Consultant, 2001.

Netscape ®, Netscape Communications Corporation

Oxford study ®, Oxford University Press, Oxford, 1999.

QuickTime ®, Apple Computer, Inc. 2002.

Richmond electronic dictionary ®, Santillana, Barcelona, 1996.

WordPad ® , Microsoft Corporation, 2002.

Word ®, Microsoft Corporation, 2002.

En la siguiente dirección se pueden encontrar enlaces a las páginas de todas estas publicaciones relacionadas con la ELAO *o CALL.*

http://www.isabelperez.com/tesllinks3.htm

Mª Isabel Pérez Torres