

Evaluación de Recursos Educativos Multimedia en la Enseñanza de Idiomas

Almudena VERDUGO

y

Raquel VARELA

Departamento de Filologías Extranjeras y sus Lingüísticas, Universidad de Educación a Distancia (UNED)
Madrid; España

RESUMEN

Aunque los recursos y materiales escritos seguirán existiendo aún por muchos años, el claro auge de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) hace que los programas multimedia que se utilizan en los procesos de enseñanza-aprendizaje de idiomas, ya sean los utilizados en las aulas, o los instalados en los iPhone, Palm, PDA, etc., tengan que ser revisados y evaluados para poder ser explotados correctos y pedagógicamente y así se cubran los objetivos planteados por docentes y estudiantes.

Pero cuando nos enfrentamos a tal ardua tarea, debemos estar seguros de lo que estamos evaluando, de cómo lo estamos evaluando, qué requisitos son importantes, cuáles son nuestros objetivos, qué criterios debemos seguir, etc. Por eso, en el presente artículo presentamos una serie de ayudas para poder analizar un recurso multimedia así como una serie de casos prácticos, a través del análisis de varios software educativos para la enseñanza-aprendizaje de idiomas, en este caso de inglés, francés e italiano.

Palabras Claves: Evaluar, Programas, Recursos Multimedia, Software Educativo, Tecnologías de la Información y Comunicación.

1. INTRODUCCIÓN

Como ya decía Varela (1998:3) [22]: “Actualmente nadie se asombra del avance imparable de las telecomunicaciones ni se recuerdan siquiera las fechas claves ni los más significativos creadores de los aparatos considerados normales en estos tiempos. En otras épocas, cada invento importante para la comunicación, y por lo tanto para la difusión de la cultura, suponía una pequeña revolución.” Y sólo diez años después la gente no da el valor que debería, sino que asume el poder contar con la posibilidad de instalar ciertos programas que te acompañen las veinticuatro horas del día en tu iPod, iPhone, PDA o cualquier *gadget* de última tecnología que vienen siendo el compañero de tráfico, horas de espera en las estaciones de autobuses, metros o incluso en los momentos de descanso en los bares o restaurantes.

Los programas multimedia han evolucionado de forma impensable cuando surgieron, y más todos los relacionados con el aprendizaje de lenguas extranjeras. Los docentes deberían estar muy complacidos de poder contar con otro recurso o herramienta más para mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje, pero el problema al que nos enfrentamos es, por un lado, que tenemos docentes que no están lo suficientemente formados y motivados para el uso de las TIC y, por otro, la incertidumbre a la hora de decantarse por un software que cumpla los requisitos docentes y pedagógicos necesarios.

Nosotros vamos a intentar arrojar algo de claridad a este segundo punto, dando a entender que para evitar los problemas a la hora de adquirir un software conviene ver las evaluaciones realizadas por otros docentes y expertos y utilizar nuestro propio cuestionario de evaluación de programas multimedia.

Así, proporcionaremos una serie de pautas a la hora de elegir un software y mostraremos el análisis de varios recursos multimedia utilizados en la enseñanza de inglés, francés e italiano.

2. PARÁMETROS PARA EL ANÁLISIS DE SOFTWARE

2.1 ¿Qué es *software educativo*? Para poder comenzar a evaluar los recursos deberíamos dar respuesta a la pregunta ¿qué es *software educativo*? A la hora de aclarar el concepto que llamamos *software educativo* podemos encontrarnos con muchas definiciones pero todas ellas comparten conceptos claves que recoge la definición de Pino (2008:3) [18] quien lo considera como: “Aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con un computador en los procesos de enseñar y aprender”, ya sea presencial o a distancia, añadimos nosotros a la definición.

2.2 Tipos de programas. Para analizarlos, como dicen nuestros compañeros investigadores docentes, debemos tener claras ciertas características de los programas como son la constructividad, navegabilidad, interactividad, contenido e interfaz. Aunque nosotros resaltamos además que hay que tener claro para qué se va a comprar el software y dónde se va a utilizar, esto es, si se va a dar uso de él en la clase junto con el profesor, en casa, en un aula de auto-aprendizaje, en un iPhone, una Palm, una PDA, etc.

En su tesis, Cataldi (2000:16) [5], nos ofrece una clara distinción entre los distintos programas existentes:

Una clasificación factible de los programas puede ser: tutoriales, simuladores, entornos de programación y herramientas de autor.

Los programas *tutoriales*, son programas que *dirigen* el aprendizaje de los alumnos mediante una teoría subyacente conductista de la enseñanza, guían los aprendizajes y comparan los resultados de los alumnos contra patrones, generando muchas veces nuevas ejercitaciones de refuerzo, si en la evaluación no se superaron los objetivos de aprendizaje.

Los programas *simuladores*, ejercitan los aprendizajes inductivo y deductivo de los alumnos mediante la toma de decisiones y adquisición de experiencia en situaciones imposibles de lograr desde la realidad, facilitando el aprendizaje por descubrimiento.

Los *entornos de programación*, tales como el Logo, permiten construir el conocimiento, paso a paso, facilitando al alumno la adquisición de nuevos conocimientos y el aprendizaje a partir de sus errores; y también conducen a los alumnos a la programación.

Las *herramientas de autor*, también llamadas “*lenguajes de autor*” permiten a los profesores construir programas del tipo tutoriales, especialmente a profesores que no disponen de grandes conocimientos de programación e informática, ya que usando muy pocas

instrucciones, se pueden crear muy buenas aplicaciones hipermediales.

2.3 ¿Por qué su evaluación? Y, ¿por qué evaluarlos?, por el gran auge de los programas multimedia en enseñanza de idiomas en los últimos veinte años (Chiarani, et al., 2005:73) [6], por ver las ventajas y desventajas que ofrecen, para poder mejorarlos, como guía o ayuda para los demás creadores y usuarios como otros docentes.

González et al. (1998:1) [14] comentaban que: “la evaluación del uso real que se da a un software educativo es mucho menos frecuente, pues las casas comerciales, una vez elaborado y vendido el producto no parecen interesadas en la evaluación formal, que eventualmente exigiría rehacer el programa (costos) o desecharlo (muchos más costos).”

Hoy en día, aunque, se supone que los programas de diseño multimedia han sido analizados por un cuerpo especializado de docentes, pedagogos y técnicos cuando salen al mercado y llegan a las manos de los usuarios, es el deber del profesor, coordinador del aula multimedia o último responsable a la hora de adquirir este tipo de recursos multimedia, revisar, analizar y evaluar si el programa es apropiado (Chiarini, et al. 2005:74) [6] o se adapta a las necesidades que se desean cubrir, como afirman Gablán et al. (2005:2) [12]: “La evaluación es el esfuerzo abarcador y continuo de indagar sobre los efectos que el proceso de enseñanza aprendizaje y el contexto en el que este se desarrolla cumplan con los propósitos previamente definidos. (...) la evaluación marca la pauta para la toma de decisiones.”

2.4 Descriptores de calidad e instrumentos de evaluación. Para el análisis debemos tener en cuenta si cumplen una serie de descriptores de calidad (Díaz-Antón et al., 2002:1) [9]: si desafían, interactúan, motivan, entretienen, se adaptan a distintos niveles, si tienen herramientas para crear, construir y diseñar, si estimulan el descubrimiento y la imaginación. Marqués (1998:3) [16] lo considera un todo que hay que tener en cuenta: el contenido, el diseño, la calidad técnica y la integración del multimedia.

Como instrumentos de evaluación se pueden denominar o bien listas de cotejo o bien cuestionarios de valoración, en cualquier caso son preguntas abiertas y cerradas sobre el diseño, contenido, funcionalidad, etc. valoradas en escalas de 0 a 5 (nada adecuado a muy adecuado), teniendo también la opción de ‘no aparece’. Tras los cuales podemos obtener una baremación de los programas analizados y así facilitar la tarea de elección.

Para terminar tenemos que tener más que presente la idea de que los centros, hoy en día, deben estar equipados correctamente sino toda esta tarea de evaluación de software e intento de mejorar o proporcionar nuevas herramientas de aprendizaje no tendrían éxito ni sentido alguno (Toluca, 2007) [21].

3. ANÁLISIS DE SOFTWARE

A continuación analizaremos cinco software multimedia educativos para la enseñanza de tres idiomas: Inglés (*The Burlington ESO CD-ROM* [8]), Francés (*¡Qué Fácil Es! Decirlo En Francés* [1]) e Italiano (*Giocabolario Sfida* [7], *Grammatica Interattiva della Lingua Italiana con Essecizi* [17], *Grammatica Italiana Multimediale* [11]).

Seguiremos el cuestionario propuesto por Varela (1998:115-118) [22] para la evaluación de los recursos seleccionados debido a la claridad del mismo. Antes de comenzar, es importante saber las actividades de la lengua que se intentan practicar y mejorar en los cinco CD-ROM. *The Burlington ESO CD-ROM* explota la comprensión lectora y

auditiva así como la expresión escrita a través de ejercicios de repetición (*drilling*). *¡Qué Fácil Es! Decirlo En Francés* cubre la expresión y comprensión oral y escrita. *Giocabolario Sfida* sólo se centra en la expresión escrita a través de continuos ejercicios. *Grammatica Interattiva della Lingua Italiana con Essecizi* salvo la expresión oral, las otras actividades se practican. *Grammatica Italiana Multimediale* sólo cuenta con ejercicios de comprensión lectora.

Una vez diferenciadas las actividades de la lengua propuestas por cada uno de los recursos multimedia, pasamos a analizar con detenimiento los diferentes aspectos en los que hay que basarse para escoger un software educativo, estos son el criterio pedagógico, el técnico y el funcional.

3.1. The Burlington ESO CD-ROM. Una vez instalado en el ordenador, el autoarranque funciona a la perfección cada vez que se introduce el CD-ROM. El problema es que requiere la instalación del programa Quick Time para la visualización del video y el audio. Otro pequeño inconveniente es que siempre hay que introducir un código de acceso al comienzo.

Está compuesto de diez episodios, cada uno tiene una actividad de lectura-escucha y cuatro actividades con dos niveles de dificultad.

La actividad de lectura-escucha da la posibilidad al estudiante de escoger leer al tiempo que escucha o de mantener el texto oculto. También cuenta a su favor, el hecho de poder controlar la velocidad con la que se oiga el audio.

I. Criterios Pedagógicos

No se incluye demostración alguna de cómo funciona, sin embargo, las instrucciones adjuntas son claras y concisas. Los objetivos no quedan claros a no ser que pertenezcas al cuerpo docente de la ESO pero el material seleccionado es bastante adecuado a la edad de los estudiantes de secundaria. Aunque se puede seleccionar el idioma y el dialecto para poder entender las instrucciones, no se ofrece ninguna alternativa al inglés estándar para las lecturas y escuchas. El software está ideado para uso individual, así ofrece a los estudiantes actividades extras a lo que están viendo en clase así podemos ver este software como un complemento al libro escolar.

Para la gente menos diestra con los ordenadores, sólo hace falta el ratón para controlar el programa. Se ofrece a los alumnos la posibilidad de responder de 2 a 4 veces, si no son correctas y se agotan las opciones de respuesta automáticamente se da la correcta. Cuando las respuestas son correctas los alumnos reciben una motivación visual en forma de imágenes o mensajes de texto escritos en una ventana *pop-up*, o incluso distintos sonidos que se utilizan para respuestas correctas e incorrectas. Un elemento negativo del software es que no tiene muchos ejercicios, no se cambian ni las preguntas ni el orden de las mismas al cargarse de nuevo la página. No se han visualizado errores de grafía que es muy importante detectar para que los alumnos no aprendan nuevas palabras con errores. Todos los resultados se almacenan ya que hay un campeonato entre los usuarios de Burlington.

A pesar de que los personajes seleccionados provienen de distintas edades y culturas, los estudiantes no escuchan cómo una misma frase la puede decir tanto un sexo como el otro sin que haya connotaciones negativas.

Uno de los problemas del software es que no permite la grabación de los estudiantes para compararse con la pronunciación y la entonación que deben imitar.

II. Criterios Técnicos

Se mezclan dos tipos de imágenes para crear el efecto, el fondo está formado por imágenes reales y los personajes son creaciones animadas que consiguen un efecto muy curioso y muy bueno.

Funciona adecuadamente, aunque se necesita el Quick Time, que ofrece la instalación cuando se está ejecutando el programa en el autoarranque. El software se carga sin dificultad gracias al autoarranque y no necesita reiniciar el ordenador. Se pueden usar cascos, se tiene que usar los altavoces para poder escuchar el audio y no se requiere el uso del micrófono. El teclado no se usa más que al principio para la introducción del código individual, lo único que hay que utilizar es el ratón. No obstante, hay unos ejercicios que son muy complicados de realizar con el ratón y terminan siendo aburridos, estas son las actividades de poner en orden oraciones donde debes pinchar, seleccionar y poner un pez en su lugar correcto, pero resulta muy complicado arrastrarlo hasta el lugar adecuado, por eso como alternativa se debería de poder utilizar también el teclado.

III. Criterios Funcionales

Incluso si no se sabe nada de informática el programa es de fácil manejo porque el menú es claro y básico. Sin embargo, el programa no ofrece instrucciones en la ayuda que sean más amplias en su explicación por si se necesitan. Se ofrece ayuda cuando se están realizando las actividades como escuchar de nuevo el audio o las preguntas realizadas, mientras se escucha el audio se puede ir hacia adelante o atrás. Los alumnos controlan el volumen y la velocidad del audio, un rasgo muy peculiar y poco común en los software. Se puede abandonar el programa en cualquier momento.

Lo malo es que los alumnos pueden realizar los ejercicios de audio sin tener porqué escucharlo. También se pueden meter en cualquier lección aleatoriamente sin haber realizado las anteriores.

Las imágenes y los textos se cargan juntos sin ningún problema, aunque los alumnos no pueden imprimir nada que consideren relevante.

3.2. *¡Qué Fácil Es! Decirlo En Francés.* Primero hay que acceder a 'Mi PC' y pinchar 'D:', así se abrirá el contenido del CD-ROM donde se activará la opción 'Install'. Se requiere la instalación de Microsoft Video para Windows 1.1 para que el programa se instale correctamente. Otro problema es que tras la instalación se necesita reiniciar el ordenador para que éste actualice los cambios realizados. Tras la instalación única requerida al principio, cuando se introduce el CD-ROM para su uso en posteriores ocasiones, el programa se ejecuta sin problemas. La primera vez que el estudiante accede al programa necesita identificarse con un nombre de usuario, el ordenador lo recordará en caché y no será necesario tener que introducirlo cada vez que se entra.

La idea de ofrecer una guía en español con el CD-ROM es muy buena sino los alumnos tendrían problemas para poder instalar el CD.

La página principal es la vista de una ciudad donde los estudiantes empiezan a seleccionar distintos lugares al azar según el tipo de vocabulario que quieran aprender. Hay quince lugares: el colegio, el restaurante, el aeropuerto, el coche, la orientación, el teatro, el gimnasio, la librería, la farmacia, el hospital, paneles informativos, información, correos, una cabina telefónica y el tiempo.

En la parte inferior de la página, los alumnos pueden encontrar el menú mientras se navega. Se ofrece la posibilidad de visitar la ciudad o página principal de forma virtual o de una forma más tradicional accediendo a visualizar las unidades en un libro. En la visualización interactiva, cuentan con dos formas automática o manual, parece muy útil que la primera vez que se usa el software se acceda de forma automática para que se ofrezcan todas las posibilidades que existen al alumno que de otra forma, es posible, que no las visualizase. No obstante, los

alumnos pueden parar el viaje automático en cualquier momento para ser ellos los que tomen el control.

Todos los lugares ofrecen primero el vocabulario en contexto y luego expresiones relacionadas. El vocabulario viene relacionado con algunas imágenes asociadas, muy bien diseñadas, así como las que se utilizan para los personajes y el entorno. Cada zona se visualiza como si el estudiante estuviera entrando de forma real en ellas, así cuando el alumno entra, por ejemplo, en la escuela, las expresiones aparecen en la pizarra; si entra en el aeropuerto, se puede ver la información en las pantallas, los mostradores de embarque, etc.; si visita la tienda, puede ir escaleras arriba a cualquier sección de ropa masculina o femenina o electrodomésticos. Así que es una forma pedagógica muy buena de enseñar el vocabulario que hará que los alumnos estén motivados debido a su realismo.

El menú también ofrece la posibilidad de buscar las palabras en dos diccionarios Francés-Español y Español-Francés.

Es muy importante que los alumnos pueden grabarse y compararse con el audio del software utilizando un micrófono.

Hay seis exámenes en cada una de las zonas, con tests de 10 a 120 preguntas y está disponible una demostración de examen. Estos exámenes se pueden realizar en cualquier momento de la visita o si lo prefieren pueden hacer tres exámenes generales que incluyen preguntas de todas las zonas. Llegado este punto es necesario mencionar que la motivación queda demostrada a través de un personaje creado en los exámenes, un hombre anciano que representa la figura del profesor que saluda al usuario cuando accede a los exámenes, que guía cuando se selecciona un tipo de examen y cuando se termina el examen dando consejo, ayuda y apoyo, lo que consideramos altamente motivador.

I. Criterios Pedagógicos

El título del CD-ROM es un reflejo real de lo que vas a encontrar dentro. Incluye una demostración de exámenes y una opción automática si no tienes muy claro cómo navegar por el menú principal. Los objetivos, como se explican en la portada del CD-ROM son conocer, repasar y practicar las expresiones más comunes que se requieren cuando se viaja o trabaja en el sector del turismo y comercial.

Las instrucciones de la pantalla son muy claras una vez leído el manual adjunto, y es de fácil uso ya que sólo se necesita el ratón. Todo viene traducido en los dos idiomas base, Español y Francés, para que los alumnos, en caso de duda, puedan consultar su lengua materna. El nivel está adecuado a las distintas edades. No se puede utilizar por varios usuarios al tiempo. Y como sólo se centra en vocabulario y expresiones básicos es un recurso complementario a otros materiales.

En los exámenes, los alumnos solo pueden dar una respuesta, tan pronto como dan la respuesta, el programa confirma si es correcta o no y salta a la siguiente pregunta sin dar explicación alguna de las incorrectas. Las preguntas van cambiando aleatoriamente cuando se accede a un examen, lo que proporciona al estudiante gran variedad de práctica ya que puede realizar una y otra vez los exámenes para afianzar sus conocimientos. Asimismo la variedad también se observa en los distintos tipos de ejercicios disponibles en cada una de las áreas: escoger la traducción correcta, escuchar una palabra y seleccionar la imagen o la frase más adecuada, etc. Los exámenes constan de seis bloques formados por modelos de 10, 20, 30, 60, 90 y 120 preguntas. También cabe destacar que no se han encontrado errores gramaticales en el software.

Los estudiantes no pueden cambiar ni el dialecto entre Francés, Belga o Canadiense ni frases iguales dichas por un hombre o una mujer. Los alumnos pueden grabar sus voces,

cuentan con cinco intentos, y la mejor de todas es la que se compara con la del software.

Si en la clase los modelos que se siguen son el audio-oral y el comunicativo, este programa es muy apropiado y útil porque los estudiantes lo encuentran muy interesante y motivador debido a lo contextualizado que está el vocabulario y las nuevas expresiones.

II. Criterios Técnicos

La presentación es una de las mejores de los software que hemos analizado ya que combina 50% de texto con otra mitad de imágenes, así los alumnos pueden escoger su proceso de aprendizaje de una forma tradicional o una más moderna. Funciona y se carga sin problemas. Se necesita el uso de altavoces y/o cascos, el micrófono y el ratón. Se puede salir del programa en cualquier momento sin tener que volver al principio. El Microsoft Video es necesario pero se proporciona al instalar el software.

III. Criterios Funcionales

No tiene errores de ejecución y las imágenes y el texto se combinan sin problemas. Si alguien no entiende mucho de ordenadores, la lectura de la guía es necesaria. Como se ha mencionado con anterioridad, existe la posibilidad de la navegación automática para ayudar a los nuevos usuarios y a los que no tienen soltura en estas herramientas. El menú se puede utilizar sin dificultad una vez se entiende el significado de los distintos iconos, se encuentran en la guía y en el botón de ayuda de la página principal que ofrece una explicación completa sobre el uso del software.

El estudiante tiene control absoluto de la navegación, puede salir cuando quiera, incluso si está en marcha el navegador automático, puede parar, avanzar y retroceder, puede saltar a la página principal para cambiar la zona o realizar un examen sin terminar la lección al completo. En el último caso, no es tan sencillo como en *The Burlington ESO CD-ROM* donde los alumnos pueden responder a las preguntas sin ni siquiera escuchar la historia entera, en este CD-ROM se necesita practicar mucho y adquirir los nuevos conceptos para poder realizar las preguntas bien sino sería una pérdida de tiempo. El resultado de los exámenes se puede almacenar para ir viendo el progreso.

Los alumnos no tienen la opción de imprimir el vocabulario para revisarlo o estudiarlo sin tener el software en uso.

3.3. *Giocabolario Sfida*. No requiere instalación alguna, lo que supone una ventaja para los que no saben mucho de ordenadores. Se tiene que pinchar 'Mi PC', seleccionar 'D:/' y luego pinchar sobre el software 'Sfida' el cuál se pondrá solo en marcha.

Consta de cinco juegos para practicar el vocabulario italiano: *Immagina*, *Syncro*, *Percorsi*, *Sfida 2* (esta opción combina ejercicios al azar de los juegos de *Percorsi* y de *Syncro*), *Sfida 3* (aparecen al azar los tres primeros juegos).

En *Immagina*, el estudiante tiene que unir seis palabras con imágenes. *Percorsi* versa de palabras que pertenecen a la misma familia. Y los opuestos y sinónimos se practican en *Syncro*.

Como se puede tanto trabajar de forma individual o en grupos, hay que registrar el nombre del usuario y la imagen asociada cada vez que se accede al software. El tiempo de espera de contestación de las preguntas se determina de mutuo acuerdo por los usuarios al inicio del programa. Y otra peculiaridad es que los participantes pueden escoger escuchar o no la música mientras juegan.

I. Criterios Pedagógicos

Incluye una demostración del software antes de comenzar a jugar en cualquiera de los juegos disponibles.

El título refleja que el CD-ROM va sobre juegos de palabras y es fiel a lo que se encuentra dentro. Las instrucciones son claras tanto en la guía adjunta como en la pantalla. Un problema es que sólo aparecen en italiano así que aquellos que no tienen cierto nivel no pueden jugar con facilidad. Se supone que hay tres niveles de dificultad pero los niveles son muy altos en los juegos de *Percorsi* y *Syncro*. Es un software que viene recomendado tanto para adultos como para niños pero como se menciona con anterioridad hay juegos que son difíciles incluso para los adultos.

Los estudiantes pueden hacer una competición o jugar de forma individual. Un gran fallo es que cuando el tiempo se consume sin dar una respuesta no se ofrece el resultado correcto y no se puede seguir jugando a no ser que se haya dado una respuesta correcta incluso cuando el tiempo haya expirado. Así si el jugador quiere terminar y empezar de nuevo, tiene que salir del juego y volver a entrar. En cuanto a los ejercicios, siempre aparecen de forma aleatoria y ofrecen una gran variedad y no cuentan con errores gramaticales.

No se permite cambiar el dialecto italiano del narrador que afirma si la respuesta es correcta o incorrecta. No hacen falta grabaciones de voz por parte de los usuarios en este software. No se ofrece acceso a ningún diccionario dentro del programa así que si quieren uno deben contar ellos con él.

El método seguido es el comunicativo. Para estudiantes no nativos es muy desmotivador por su dificultad.

II. Criterios Técnicos

No hay problemas de ejecución del programa. La carga del mismo es fácil y no necesita ningún otro programa para que funcione. Los usuarios pueden salir del programa sin tener que volver al inicio. Se usan el ratón y el teclado, también se necesitan los altavoces para oír al narrador. Las pocas imágenes que aparecen son muy pequeñas pero agradables y muy modernas.

III. Criterios Funcionales

Es muy fácil para los usuarios sin conocimientos informáticos debido a la claridad del menú de la pantalla o el uso de la guía. Sin embargo, se recomienda leer bien cómo se juega en la guía. Para acceder a los otros juegos, el usuario sólo tiene que pulsar el botón de salida y registrarse en uno nuevo. O pueden salirse sin haber terminado el juego, como hay competiciones, el resultado se almacena.

Combina correctamente las imágenes, el texto y los sonidos. Se supone que *Giocabolario* está diseñado para adultos y niños así que se han creado tres niveles distintos.

3.4. *Grammatica Interattiva della Lingua Italiana con Essecizi*. Uno de los puntos fuertes de este software es que no necesita instalación alguna, pero necesita que el usuario tenga instalados el Adobe Acrobat y el Quicktime. Para ejecutar el programa sólo se necesita pinchar el documento 'start.pdf' que está en 'D:/' dentro de 'Mi PC'.

Los estudiantes pueden escoger entre cinco idiomas diferentes para leer la gramática y las instrucciones: italiano, inglés, español, alemán y francés. Tras seleccionar el idioma, en el menú principal aparecen cinco opciones: Índice o Tabla de Contenidos, Glosario, Ayuda, Créditos y Salida. La salida te lleva fuera del programa; los créditos explican datos sobre los creadores, traductores y demás datos de diseño. La ayuda es muy útil ya que explica cómo usar las diferentes unidades y el glosario, explica el significado de las flechas, los símbolos, el cambio de color de las flechas, etc. El glosario está en orden alfabético y si se pincha sobre una palabra se hipervincula a la

unidad donde aparece. El índice está formado por noventa y seis unidades donde cada unidad cuenta con teoría y práctica. Los estudiantes pueden hacer los ejercicios cuando quieren sin haber terminado la unidad. Asimismo pueden estudiar las unidades en el orden que deseen. Si han terminado una unidad y quieren ir a otra no tienen que ir al índice para cambiarse, hay botones en todas las páginas que permiten saltar hacia delante y atrás dentro de las unidades y entre unidades.

Al final de las unidades, en el índice, se pueden encontrar tres apéndices y un enlace al Glosario. Estos apéndices ofrecen información sobre la fonética de las vocales y consonantes en italiano y una guía de términos.

I. Criterios Pedagógicos

En la ayuda se puede encontrar una demostración de cómo funciona el software. El título no induce a equívocos y los alumnos van a encontrar gramática con ejercicios así que los objetivos del CD-ROM se cumplen. Las instrucciones son claras con lo que no hace falta ver la ayuda proporcionada. Si los alumnos no tienen muy buen nivel y no entienden las explicaciones gramaticales pueden empezar utilizando su lengua materna y usar la versión italiana más adelante. El nivel es apropiado para cualquier edad.

Los estudiantes deberían de usarlo individualmente. Este software es completamente gramatical lo que podría sustituir al libro de texto. Sin embargo, la cantidad de ejercicios por unidad es un poco bajo, así que se deberían de añadir alguna más para dar más variedad y práctica. Los estudiantes necesitan el teclado para escribir los ejercicios y el ratón para navegar en las páginas. Los estudiantes se autocorrigen los ejercicios. Y no se encuentran faltas ortográficas.

El dialecto del audio no se puede cambiar. No se permiten grabaciones para comparar las pronunciaciones. No hay diccionarios de consulta pero sí un glosario y una guía de términos.

El método usado es, claramente, el cognitivo ya que se explica a los alumnos las normas gramaticales y conscientemente las aplican en los ejercicios propuestos. Para aquellos que sean más tradicionales, encontrarán este software muy interesante.

II. Criterios Técnicos

Las imágenes son en blanco y negro pero son de buena calidad. Hay más texto que imágenes pero la combinación funciona sin problemas. Se puede salir en cualquier momento. La carga del software funciona sin problemas y no necesita instalación alguna si ya se cuenta con el Adobe Acrobat.

III. Criterios Funcionales

No hay problemas de ejecución. Es muy fácil de manejar, incluso sin conocimientos de informática previos porque las instrucciones son claras a lo largo de todas las unidades. La navegación a otras partes del programa es posible, entre unidades, dentro de la misma unidad, de teoría a ejercicios y viceversa. Pueden abandonar el programa sin terminar la teoría o los ejercicios.

3.5. *Grammatica Italiana Multimediale*. El autoarranque no funciona así que los alumnos tendrían que acceder a través de 'Mi PC' y pinchar sobre 'D:/' y ahí seleccionar 'set up'. Para ejecutar el programa correctamente se necesita Quick Time y tener una resolución de 256 colores para visualizar bien el software. Todas las instrucciones durante la instalación vienen en italiano así que eso sería otro problema si el alumno no tiene un buen nivel de italiano.

La página principal contiene un índice, los tests, el índice de cada unidad, la ayuda y la salida. El índice está formado por veintidós unidades tras las cuales los estudiantes pueden realizar

tests clasificados por distintos niveles: inicial, intermedio y final.

En cada unidad, se pueden buscar palabras, consultar la ayuda, imprimir lo que se está leyendo, hacer la pantalla más grande o incluso tomar anotaciones en el cuaderno de notas dentro del software. Los resultados se guardan en el ordenador.

I. Criterios Pedagógicos

No incluye demostración. Un gran problema es que la gente que compra este CD-ROM para mejorar su gramática italiana, se encuentra que el nivel base es muy alto, está diseñado para gente que tiene muy buena base gramatical. De hecho, la gramática es secundaria, sólo se usa para la resolución de dudas puntuales. El software se centra en los rasgos lingüísticos así que podría ser un recurso muy útil para aquellos que estudian Filología Italiana.

Las instrucciones no están muy claras si no se sabe cómo funciona el software pero pueden pulsar el botón de ayuda en cualquiera de las páginas. Los estudiantes no pueden usar ningún idioma que no sea italiano, así que el nivel no es adecuado ni para adultos ni para niños con un nivel bajo de italiano. Está diseñado para uso personal. No tiene ningún ejercicio práctico pero sí ofrece exámenes divididos por niveles.

En este software, como trata con el lenguaje y la lingüística, la información socio-cultural y el tema de la discriminación están muy presentes. Aunque los alumnos no pueden registrar su pronunciación, pueden hacer anotaciones en un área diseñada para ello.

El modelo Humanístico está presente en este programa ya que el alumno desarrolla sus propias ideas sobre la lingüística y cómo la lengua se desarrolla en una sociedad.

II. Criterios Técnicos

La presentación está muy bien diseñada ya que combina el texto con las imágenes y los sonidos de forma muy peculiar. El estudiante cuenta con unos botones para controlar lo que quiere ver y escuchar. Sólo se usan el ratón y los altavoces. Se carga sin problema aunque requiere el programa Quick Time y una tarjeta gráfica con 256 colores.

III. Criterios Funcionales

Aunque no hay problemas de ejecución, es un poco complicado para la gente que no tenga destreza con los ordenadores ya que no se incluye ninguna guía explicativa salvo el botón de ayuda una vez introducidos en el software. No obstante, el menú es de fácil acceso y se usa sin mayor complicación a lo largo de todas las páginas.

Tener la posibilidad de imprimir lo que los alumnos consideren pertinente es una ventaja ya que algunos usuarios prefieren leer en papel textos con dimensiones más largas ya que se cansan más leyéndolas en la pantalla.

4. CONCLUSIONES

Aunque la variedad de software de enseñanza de idiomas es muy variado, y a pesar de que los programas cada vez vienen mejor diseñados debemos evaluar los recursos multimedia que tenemos para ver si son adecuados a nuestros propósitos y objetivos y, por otro lado, para que las empresas que diseñan estos recursos mejoren sus producciones aún más para ofrecer productos de calidad y accesibles a cualquier tipo de usuario. Para ello recomendamos que sean, de verdad, un cuerpo de técnicos, docentes y pedagogos trabajando conjuntamente para lograr dicho propósito y conseguir materiales multimedia motivadores y atractivos para los estudiantes de segundas lenguas.

5. BIBLIOGRAFÍA

[1] Anaya Multimedia S.A., ¡Qué Fácil es! Decirlo en Francés. CD-ROM. Alemania, 1996.

- [2] L.M. Borges, Is there any space for presence teaching in a digital world? A proposed framework for web usage. Portugal, 1999.
- [3] L.M. Borges, Group assessment: alternative forms to evaluate student skills. Portugal, 1998.
- [4] S. Britain y O. Liber, A Framework for Pedagogical Evaluation of Virtual Learning Environments. Gales, 1999.
- [5] Z. Cataldi, Metodología de diseño, desarrollo y evaluación de software educativo. Tesis inédita, 2000.
- [6] M. Chiarani, I. Pianucci, M. Lucero y M. Terrabova, "Evaluación del Software Educativo a través de Internet", Primeras Jornadas de Educación en Informática y TICS en Argentina. Argentina, 2005.
- [7] M. Dané, Giocabolario. Sfida. CD-ROM. Milan, 1999.
- [8] P. Dawson y A. Yagüe, The Burlington ESO CD-ROM. CD-ROM. Burlington Books, 2002.
- [9] G. Díaz-Antón, M. Pérez, A. Grimán y L. Mendoza, Instrumento de evaluación de software educativo bajo un enfoque sistémico, 2002. Disponible en <http://www.academia-interactiva.com/evaluacion.pdf>. Consultado el 26 de octubre de 2008.
- [10] S. Ehrmann, A Taxonomy of Goals for Educational Uses (and Assessment) of Computers and the Web. Estados Unidos, 2001.
- [11] S. Ehrmann, Improving the Outcomes of Higher Education: Learning from Past Mistakes. Estados Unidos, 2001.
- [12] S. Fogliato y M.^aC. Testa, Grammatica Italiana Multimediale. CD-ROM. Loescher ed., 1999.
- [13] L. Glabán y C. Ortega, Evaluación didáctica de software educativo. México, 2005.
- [14] M.^a Gómez del Castillo, Un ejemplo de evaluación de software educativo multimedia. Sevilla, 1998. Disponible en http://www.ieev.uma.es/edutec97/edu97_c3/2-3-03.htm. Consultado el 20 de octubre de 2008.
- [15] C. González, Evaluación de software educativo: orientaciones para su uso pedagógico. Méjico: Proyecto Conexiones, 1998.
- [16] T. Indiana, Emerging Technologies and the Society of Knowledge. 2000.
- [17] P. Marqués, "Software Educativo", Diseño y evaluación de programas educativos. 1998.
- [18] M. Mezzadri, Grammatica Interattiva Della Lingua Italiana Con Esercizi. CD-ROM. Guerra ed., 1996.
- [19] C. Pino, "Software Educativo y Evaluación de Software Educativo", Aula Mágica, 2008. Disponible en <http://aulamagica.wordpress.com/2008/05/08/software-educativo-y-evaluacion-de-software-educativo/>. Consultado el 20 de octubre de 2008.
- [20] W. Ryan y A. Sabeen, How to Effectively Assess Student Learning Outcomes in Online and/or Hybrid Courses. Estados Unidos, 2002.
- [21] Software Educativo, "Evaluación de software educativo". Ministerio de Educación, 2002. Disponible en <http://observatorio.cnice.mec.es/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=78&mode=thread&order=0&thold=0&POSTNUKESID=9d3125a0c39fe62e82cc6d575050c08c>. Consultado el 24 de octubre de 2008.
- [22] A. Toluca, Comentarios sobre la Evaluación de un Software Educativo, 2007. Disponible en <http://ana-educadistancia.blogspot.com/2007/05/comentarios-sobre-la-evaluacin-de-un.html>. Consultado el 26 de octubre de 2008.
- [23] R. Varela, "Evaluación de Software Educativo para la Enseñanza / Aprendizaje de Inglés Como Lengua Extranjera. Enseñanza", Anuario interuniversitario de didáctica, Vol. 16, 1998, pp. 109-123.