

VIRTUAL EDUCA 2002

**CONFERENCIA INTERNACIONAL SOBRE EDUCACIÓN, FORMACIÓN Y NUEVAS
TECNOLOGÍAS Y E-LEARNING EMPRESARIAL**

***USOS DEL MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL, LENGUA
EXTRANJERA (E/LE)***

**III. LA UTILIZACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA ENSEÑANZA
DEL E/LE (ESPAÑOL, LENGUA EXTRANJERA)**

Italo Oscar Riccardi León
Universidade do Vale do Paraíba - UNIVAP - BRASIL
Prof. Especialista de la Facultad de Educación – FE
Curso de Letras - Licenciatura Portugués/Español
Coordinador Pedagógico del Núcleo de Nuevas Tecnologías en la Educación
Responsable por el Laboratorio Multimedia de Lenguas y Producción de Textos
E-mail: italo@univap.br

Dirección: Av. Shishima Hifumi, 2911 - Urbanova
CEP - 12244-000 - São José dos Campos / SP - São Paulo - Brasil
Homepage de la UNIVAP: <http://www.univap.br>

1. ALGUNOS ANTECEDENTES DEL MULTIMEDIA: EL EMPLEO DE ALGUNOS RECURSOS EN LA CLASE DE ESPAÑOL, LENGUA EXTRANJERA (E/LE)

Es evidente que la utilización del laboratorio de lenguas convencional, al igual que otros recursos audiovisuales, desempeñaron un papel significativo en la enseñanza de lenguas extranjeras y en los primordios de las aplicaciones multimedia con la misma finalidad. La incorporación de diversos recursos audiovisuales en el aula está restringida a una historia reciente que marcó también los antecedentes del multimedia, principalmente en aquello que se relaciona al empleo de varios recursos audiovisuales integrados con una finalidad común: aprender y enseñar una segunda lengua (L2) o lengua extranjera (LE).

En relación al laboratorio de lenguas, se sabe que fue introducido a partir del *método audiolingual* y que en las décadas de los años 60 y 70 tuvo una gran influencia, principalmente en las prácticas idiomáticas realizadas a través de los llamados *ejercicios estructurales*. En aquella época, según Lourdes Otero Brabo Cruz apud Richards & Rodgers (1994/1995: 44), el laboratorio de lenguas representó una alternativa más para las prácticas lingüísticas desarrolladas en la sala de clases, donde “*el alumno oía la lección grabada, y en seguida repetía el diálogo, buscando la fluencia en las estructuras gramaticales y en la pronunciación. Se hacía incapié en los ejercicios orales intensivos de modelos estructurales. A la lengua se la identificaba con el habla, y a ésta se manipulaba a través de su estructura*”. Sin embargo, como toda innovación tecnológica incorporada a la enseñanza, el laboratorio de idiomas también fue fruto de la época y del entorno sociocultural que había visto en los recursos audiovisuales y en sus prácticas lingüísticas una gran posibilidad de aprender y enseñar la lengua. Santana Santos Garcia (1996: 69) lo enfatiza muy bien cuando, al abordar los efectos que han producido las innovaciones tecnológicas en la enseñanza - aprendizaje de lenguas extranjeras, dice que al surgir el *gramofone* a los comienzos del siglo XX, ya se había pensado que éste sería un recurso muy útil para la enseñanza-aprendizaje de lenguas

extranjerías, dado que al alumno se le permitiría traer a su presencia, por intermedio de la *grabación en un disco*, registros del habla de un hablante nativo, y ,posteriormente, concluye: “...após a Segunda Guerra Mundial, com o aparecimento do gravador, permaneceu a mesma idéia, porém ampliando sua abrangência. Investiu-se pesadamente na construção de laboratórios de línguas, onde a vedete era fita cassete, e em novas metodologias, absorvendo-se diretamente os reflexos da pesquisa da Psicologia Comportamental, ou seja, do Behaviorismo e do próprio estruturalismo lingüístico. Na busca de registros de fala realizados por nativos, o laboratório de línguas era visto como um recurso primordial para o ensino. Iniciava-se o período da abordagem audiolingual”.

Al surgir el laboratorio de lenguas en el escenario de la enseñanza de lenguas extranjeras, fue considerado una gran atracción y una excelente alternativa para enseñar una lengua extranjera; sin embargo, surgieron varias críticas por considerarse que tales prácticas no ofrecían un aprendizaje efectivo de la *lengua alvo* para el alumno, puesto que desde una perspectiva de un uso práctico de la lengua o de un abordaje comunicativo, lo que se conseguía desarrollar era más bien una automatización de las estructuras lingüísticas basadas en una concepción de aprendizaje que consideraba a la lengua como una *formación de hábitos*. Se enfatizó que era *anticomunicativo*, *anticreativo*, *antifuncional* -según Van Thielen (1991: 151-52)- y también que los errores cometidos por el alumno no serían corregidos puesto que una vez que él se hallase fuera del entorno del estímulo pregrabado, él mismo volvería a caer en los errores que el ejercicio quería corregir. De este modo, después de pasado un tiempo de experiencias y prácticas, este recurso comenzó, paulatinamente, a perder su espacio y quedarse *pasado de moda*.

Con el surgimiento de la televisión en la década de los años 50 y el posterior advenimiento del *videocasete* en los años 80, serán confeccionados una serie de materiales didácticos que introducirán imágenes en movimiento con el objetivo de dinamizar cada vez más el proceso de enseñanza-aprendizaje de LE. La exposición y transmisión de imágenes, en este contexto,

desempeñará un papel clave para enseñanza de una LE; las imágenes serán vistas como *mediadoras de la lengua*, o sea, tendrán la función de aproximar al estudiante de lenguas extranjeras a la *lengua meta*, y de este modo, al país de origen donde se habla la lengua en cuestión. Será justamente en este entorno audiovisual que, al surgir la Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO)¹, el laboratorio de lenguas pasará por una fase de *redefinición*, adaptándose a las nuevas tendencias didácticas, metodológicas y tecnológicas, e incorporará nuevas posibilidades de enseñanza-aprendizaje en su área específica de conocimiento que será mediada por la utilización de las llamadas Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC), entre ellas, una extremadamente significativa: la *multimediativa*.

2. EL ORDENADOR, UN RECURSO MULTIMEDIA

En la actualidad, la enseñanza de los idiomas extranjeros dispone de una infinidad de recursos y materiales de apoyo, además de los laboratorios de lenguas. Sólo para mencionar algunos ya tradicionales y consagrados: libros didácticos, historietas, revistas, casetes, grabadores, diapositivas, retroproyectores, películas, vídeos, programas de radio, televisión, etc. En general, se puede afirmar que las clases de idiomas extranjeros, y particularmente del español, lengua extranjera (E/LE), han contado hasta ahora con una multiplicidad de recursos audiovisuales, tornado muy seductor el ambiente de aprendizaje lingüístico específico. Cruz Piñol (1997) reconoce que *“somos conscientes de que no todas las personas son amantes de las máquinas pero cada vez parece más evidente que, del mismo modo que nos hemos acostumbrado a utilizar en las clases el radiocasete, el retroproyectoro o el vídeo, tendremos que terminar contando con una herramienta más en el aula: el ordenador...”*.

¹ La sigla en inglés es CAI - *Computer Assisted Instruction* - y quiere decir que el aprendizaje es programado, asistido y/o apoyado a través de la utilización del ordenador. Por su vez, éste es concebido como un recurso o medio que presenta informaciones y ejercicios para el desarrollo de actividades de enseñanza-aprendizaje de contenidos curriculares por intermedio de la informática. También CAI puede ser usada como un término genérico que incluye todos los métodos del uso del ordenador para el aprendizaje.

La invención y uso del ordenador trajeron consigo un nuevo modo de actuar, pensar y comportarse frente a las cosas, a la sociedad y al mundo. El hombre fue influenciado por una nueva mentalidad o un nuevo paradigma cultural que se hizo presente en este fin de siglo: la cultura informática que definió al hombre contemporáneo como *homo digitalis* y lo encaminó directamente hacia la llamada sociedad de la información y del conocimiento. Desde entonces, el ordenador y sus aplicaciones han desempeñado un papel significativo en las actividades humanas como soporte y agente de los procesos de transformación.

No obstante, se hace necesario referirse un poco a la Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO) para comprender el nuevo papel que va a asumir la enseñanza de LE, desde una perspectiva de uso y aplicación multimedia. Según Jaime Denis Zambrana et alii. (1998: 107), la elaboración de programas basados en el concepto de la EAO, se dio a partir del momento de la aplicación de la informática aplicada al área de la educación, cuyo objetivo principal “*consistió en la creación de programas que, funcionando como maestros ideales, facilitasen el aprendizaje de cualquier conjunto de saberes*”. Paralelamente, cabe destacar aquí, el valor esencial que vino a desempeñar la utilización del ordenador, principalmente en la última década del siglo XX, donde se constituyó en la pieza clave de las denominadas *nuevas tecnologías de la información y comunicación* (NTIC) y de los procesos de enseñanza propuestos por la llamada Educación a Distancia (EAD).

Los diversos avances científicos en el área de la computación, telecomunicación e informática, posibilitó que el uso del ordenador se transformará, por excelencia, en un medio imprescindible, útil y de extraordinaria capacidad para promover el quehacer humano en las más diversas áreas del conocimiento. Hoy, es prácticamente imposible imaginar o pensar en una sociedad sin la presencia del ordenador. Él se constituyó en una herramienta clave como medio de información y comunicación, y también como un recurso sofisticado de tecnología *multimedia* que permitió a las personas tener acceso a los más diversos y variados tipos de conocimientos y

experiencias. Entre ellas, aquéllas relacionadas con la educación y prácticas educativas en nuevos ambientes de enseñanza-aprendizaje. En el área de lenguas extranjeras, específicamente del español como lengua extranjera (E/LE), la utilización del ordenador permitió que se pudiera contar con una valiosa herramienta llena de múltiples posibilidades innovadoras para desarrollar las destrezas o habilidades comunicativas, y así aprender y enseñar la lengua.

Desde entonces, se pasa a contar con el ordenador o computador en el área de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras y surgen enfoques más específicos designados por las siglas CALI (*Computer Assited Language Instruction*) y CALL (*Computer Assited Language Learning*; en español, ELAO - *Enseñanza de Lenguas Asistida por Ordenador*) cuyos principales objetivos instruccionales están basados en la utilización del ordenador como un medio o recurso didáctico activo para la enseñanza de las lenguas. Sin embargo, así como los recursos anteriores, el computador también provocó una polémica entre los medios educativos, docentes e investigadores; unos a favor de su utilización y otros que lo consideraron una especie de *usurpador* del lugar y función del profesor. Una de las críticas más severas fue la de concebirlo como una *máquina de enseñar* que transfiere, en función del aprendizaje programado que promueve, el *esquema skinneriano* de *estímulo – respuesta*, ya abordado anteriormente. Si bien es cierto que este tipo de abordaje está presente en las experiencias precursoras de la EAO, en realidad hay una dimensión mucho más amplia y compleja en las relaciones que vinieron a establecerse entre el ordenador y el aprendizaje, válidas también para la enseñanza - aprendizaje de lenguas extranjeras.

Tomando por base las necesidades actuales por conocer y aprender, se puede concebir el ordenador como uno de los recursos tecnológicos facilitadores de la enseñanza de lenguas, “*un medio más, aunque importante* -como lo destaca Martín Catalán (1990: 172)- *que facilita la labor docente, como un auxiliar del profesor y como una herramienta poderosa que, empleada adecuadamente, contribuye a la formación global de los alumnos*”. Su funcionalidad y

fundamentación se encuentra en las teorías del aprendizaje basadas en el *modelo de procesamiento de información* que considera al hombre como un procesador activo de información, cuya actividad principal, según Pérez Gómez y Almaraz (1995: 410) “*es recibir información, elaborarla y actuar de acuerdo con ella. Es decir, el hombre aprende procesando su experiencia mediante un complejo sistema en el que la información es recibida, transformada, acumulada, recuperada y utilizada*”. Al considerarse el ordenador como un recurso sofisticado de tecnología *multimedia*, también es necesario llamar la atención sobre el significado de esta tecnología: un sistema integrado que reúne varias e importantes herramientas útiles para el desenvolvimiento de las actividades curriculares basadas en aplicaciones informáticas como textos, imágenes, vídeos, libros, datos diversos, reproducciones de voces, sonidos, etc.

La palabra *multimedia* encierra el significado de *muchos medios*, y designa el proceso de transmitir información utilizando diversos recursos combinados, tales como los señalados anteriormente; esto es, textos, sonidos, animaciones, diagramas, voces, imágenes fijas y en movimiento. Al ordenador le caberá la función de una especie de gerenciador central en el que se integran estos lenguajes que pueden grabarse en un sólo soporte, generalmente un disco óptico. Su formatación puede presentarse a través de CD-ROM (disco), DVD (video disco digital), hipertexto y también por la Internet.

3. EL MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL (E/LE)

Se puede afirmar que la década de los noventa se inició bajo el signo de los *multimedia*. El ordenador como recurso multimedia posibilitó una nueva forma de transmitir el conocimiento, y, consecuentemente, abrió un campo privilegiado de posibilidades y aplicaciones multimedia a través de las llamadas *Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación* (NTIC), gracias a su gran poder de procesar, integrar y almacenar informaciones.

Los recursos *multimedia* son el resultado de diversas investigaciones, experimentaciones y aplicaciones de la computación, informática, telecomunicaciones y la llamada tecnología lingüística, cuyo objetivo ha sido reproducir el funcionamiento del lenguaje en un ordenador, simulando algunos mecanismos lingüísticos con fines específicos. No obstante, *multimedia* significa también como proceso una otra posibilidad de interacción humana con el ordenador, una interacción activa y participativa, simultáneamente: la *interactividad*. Esto quiere decir que cualquier ramificación de determinado asunto puede ser explorada por el usuario del equipo y sus aplicativos, lo que significa una nueva forma de interactuar, activamente, con las informaciones. Según Román Huertas (1994) “*existe interacción cuando se establece comunicación entre el hombre y la máquina, entre el usuario y el instrumento técnico (...) La interacción es uno de los requisitos básicos del aprendizaje y puede ser potenciada utilizando la tecnología multimedia que permite al alumno indagar y explorar a la medida de sus necesidades e intereses. El alumno, a través de esta tecnología, adquiere el convencimiento y la sensación de estar buscando y encontrando una parte muy importante de los conocimientos que necesita para su información o aprendizaje*”.

Conocer y aprender una otra lengua, en este caso el español, lengua extranjera (E/LE), significa depararse con la necesidad de comprender la construcción del significado en esta lengua o idioma y también percibir una organización diferente de las palabras en las frases, de las letras en las palabras, una manera o modo diferente de escribir diferente del hablar y también una otra entonación. El multimedia ofrece una multiplicidad de opciones para desenvolver esta percepción y aprendizaje. Basta pensar y tener en cuenta que los seres humanos son capaces de recoger informaciones de diferentes maneras a través de sus sentidos. Por ejemplo, mediante la vista se pueden captar imágenes, colores y movimientos diversos y con el oído escuchar una gran cantidad de sonidos, palabras, música y ruidos. Si todas estas formar de captar y recoger información se

combinan, procesan y utilizan simultáneamente, entonces se podrá tener una *expresión multimedia* que va a estar incidiendo en ese o determinado aprendizaje lingüístico.

Estos recursos -que a cada día se perfeccionan más- vienen desempeñando un papel decisivo en la optimización del aprendizaje de lenguas extranjeras, y también, específicamente del español, lengua extranjera (E/LE).

4. ¿QUÉ ACTIVIDADES SE PUEDEN REALIZAR EN UN LABORATORIO MULTIMEDIA?

El proceso de enseñanza - aprendizaje de una lengua extranjera es un proceso complejo. Max Echeverría (1994: 26) afirma que “*enseñar lengua es enseñar a comunicar mediante sistemas simbólicos*”. Tal vez sea el llamado *homo loquens* u *homo symbolicus* los términos que mejor caracterizan al hombre como un ser que se comunica a través del lenguaje. El lenguaje permitió que el hombre pudiera articular palabras y con ellas estructurar e interpretar simbólicamente el mundo. La palabra -voz latina que viene de *parábola*- configuró un signo lingüístico muy bien estructurado y una unidad plena de sentido, fundamental para el proceso de representación y de significación del lenguaje oral y escrito que posibilitó al hombre expresar sus ideas, pensamientos y sentimientos. Con toda certeza, su significación va mucho más allá de la comprensión de la gramática y del diccionario. Más tarde o más temprano, y sin que todavía tenga que hacer una reflexión muy profunda, el alumno que estudia una lengua extranjera se va a deparar con la necesidad de articular, conocer y comprender los mecanismos de construcción del significado en esa lengua o idioma determinado, y que acabarán de encaminarlo por estadios o fases sucesivas y necesarias del aprendizaje y dominio lingüístico autónomo deseado.

Siendo el ordenador un recurso didáctico flexible, es evidente que en un laboratorio multimedia su utilización para la enseñanza de lenguas extranjeras, y en particular del español, se torna un medio imprescindible para el desarrollo de múltiples actividades lingüísticas de enseñanza-aprendizaje de segundas lenguas. Al utilizar el laboratorio como un sistema de intercomunicación, el alumno que estudia o aprende una lengua extranjera, tendrá oportunidad de estimular y desenvolver su capacidad auditiva; mejorar su pronunciación con prácticas fonético-articulatorias, discriminando los sonidos y fonemas propios de la lengua que está conociendo y aprendiendo²; perfeccionar su producción oral, teniendo contacto y oportunidades de percibir diferentes tipos de registros de pronunciación; practicar su propia pronunciación, comparando objetivamente su producción oral en la lengua extranjera que está estudiando con muestras de registros nativos presentados; ejercitar y consolidar significados lexicales, y el uso de estructuras lingüístico-gramaticales; en fin, tener acceso a una amplia variedad de manifestaciones culturales auténticas y originales de la lengua en estudio, vistas como sistema de apoyo a su desenvolvimiento global, tales como: audición de trechos de obras literarias, así como piezas teatrales, declamación de poesías, cuentos, y también canciones, noticieros, entrevistas, etc. Además de aprovecharlo en toda su potencialidad, el profesor de idiomas deberá saber utilizarlo en su nuevo entorno de trabajo, ahora llamado de *espacio o ambiente de aprendizaje multimedia interactivo*, o como un complemento lingüístico necesario y dinámico a la clase iniciada por él en la sala convencional. Vale observar lo que dice Inés Soria (1998: 47): *“Precisamente, puede ser que los ordenadores hayan llegado a nuestros centros de la mano de la ‘promesa’ multimedia: posibilidad de combinar texto, sonido e imagen, tanto estática como dinámica, para proporcionar a los estudiantes muestras de lengua*

² Sin duda que esta práctica se torna necesaria para el alumno, pero imprescindible para el profesor de lengua extranjera. Bertil Malmberg (1972: 120), refiriéndose a la pronunciación de lenguas extranjeras decía que el que quiere aprender a pronunciar bien una lengua extranjera deberá adquirir primero el dominio de un gran número de hábitos articulatorios nuevos y deberá habituarse a articular los sonidos extranjeros exactamente como se lo hace en la lengua en cuestión. Al respecto, también es interesante consultar algunas de las actividades propuestas por Arno Giovannini et alii (1996: 88/89) en el capítulo direccionado a la fonética, principalmente al proponer *actividades de fluidez y actividades de corrección*.

perfectamente contextualizadas, presentaciones atractivas o ejercicios interactivos que les permitan practicar de forma autónoma ciertos contenidos de nuestras clases presenciales”.

El laboratorio multimedia permite que una serie actividades lingüísticas de enseñanza-aprendizaje como se puedan desarrollar y así complementar y enriquecer la clase de español, lengua extranjera (E/LE). Lourdes Otero Brabo Cruz (1994/1995: 48) defiende la idea de *redefinir* el papel que le cabe al laboratorio de lenguas, yendo más allá de las prácticas tradicionales, y dice al respecto: *“el Lab.L. proporciona condiciones para la realización simultánea de una actividad oral y escrita, con la posibilidad de concentración que las cabinas ofrecen para tanto, bien como la facilitación en la decodificación del mensaje por las condiciones acústicas favorables (...) La complementación con actividades que envuelvan el quehacer interpretativo, y que direccionen el entrenamiento realizado en habilidades lingüísticas hacia la utilización de las capacidades comunicativas, donde se pasaría del ‘hablar’ y del ‘escuchar’ al ‘decir’ y al ‘oír’, característicos del conversar, representa una perspectiva de renovación y de adecuación al momento actual. Las actividades de este tipo necesitan de una integración con la sala-de-clases para las discusiones entre el grupo de alumnos y el profesor, bien como para que nuevos inputs sean suministrados en función del desempeño de esos aprendices”.*

Entre las ventajas de utilizar un laboratorio multimedia para la enseñanza de lenguas extranjeras, y en particular del español (E/LE), radica en que éste, desde el punto de vista de su estructura funcional, está compuesto por una serie o conjunto de ordenadores *interconectados en red*. En los ordenadores, se podrán instalar diversos tipos de programas *-software-* con los cuales se podrá *interaccionar* de manera eficaz, visando obtener resultados satisfactorios de aprendizaje. Al mismo tiempo, el profesor también podrá *monitorar* las actividades de los alumnos a través de la pantalla del monitor u ordenador central, y comunicarse con ellos oralmente y/o por intermedio de mensajes o textos escritos. Así, por ejemplo, si un alumno tiene que realizar un determinado

ejercicio, escribir una carta o elaborar una redacción sobre un tema específico, podrá *digital* la tarea sin ninguna dificultad a través del teclado del ordenador, y cumplir satisfactoriamente con la actividad. Pero puede ser que de pronto surja un otro interés sobre un asunto clave para la investigación que él estaba haciendo en aquella actividad; o solamente hasta por curiosidad, explorar un determinado tópico, inclusive conocer algunas palabras desconocidas que necesita saber para entender lo que está investigando, entonces, en fracción de segundo podrá conectarse a la Internet y obtener, de este modo, las informaciones que estaba precisando. Como puede ser también que no tenga ninguna intención por hacer nada de lo anterior, y de acuerdo a la programación planificada por el profesor, sea más interesante instalar en el ordenador un CD-ROM para que él realice determinados ejercicios, vea un video, visite una ciudad virtual o haga una práctica de comunicación oral a partir de una situación comunicativa sugerida por el propio material.

Es importante destacar que el laboratorio multimedia de lenguas al ser manipulado, teniendo por base objetivos previamente definidos y una preocupación por promover actividades que motiven a los estudiantes, permitirá aumentar la concentración del alumno -comprobadamente hasta un 50%, cuando bien utilizado- y también mejorar su propio desempeño en relación a su ritmo de asimilación. El laboratorio multimedia de lenguas, además de representar un extraordinario y sofisticado recurso *audiovisual multimedia* para la enseñanza del español, podrá establecer una perfecta sincronía entre lo impartido presencialmente y las actividades desarrolladas en el *aula multimedia*. *“Lo que más ha sorprendido a quienes trabajan con niños y ordenadores -dice José Antonio Millán (1998: 104)- es la terrible concentración que demuestran los pequeños cuando están frente a la pantalla, y la motivación que tienen para hacer tareas que de otra forma tal vez abordarían con menos entusiasmo. Esto, sin duda, es una ayuda para el aprendizaje (...) Y hoy en día no se puede hablar de informática sin hablar de la Internet. La Red da la posibilidad de acceder a información contenida en sitios de la Web (o Malla Mundial), de que los niños creen sus propias páginas o de que intercambien mensajes por correo electrónico”*.

Es evidente que el laboratorio multimedia de lenguas ofrece una multiplicidad de opciones para la enseñanza - aprendizaje del español, lengua extranjera (E/LE) y que en la actualidad se encuentra en pleno desenvolvimiento y apenas está comenzando.

BIBLIOGRAFÍA

ALMEIDA FILHO, J.C. P. de. *Português para estrangeiros interface com o espanhol*. Campinas-SP: Pontes, 1995.

ALONSO, C.M., GALLEGO, D.J. *Tecnologías de la información y de la comunicación. Guía didáctica (serie de audiocassetes)*. Madrid: CEMAV/UNED, 1994.

_____. *Aprendizaje y ordenador*. Madrid: Dykinson, 2000

ANALES DEL CONGRESO INTERNACIONAL DE INFORMÁTICA EDUCATIVA. *Ante un nuevo paradigma*. Madrid: Universidad de Educación a Distancia - UNED, 1999.

BAIRON, S. *Multimídia*. São Paulo: Global, 1995.

BATTRO, A.M. y DENHAM, Percival J. *La educación digital*. Buenos Aires: Emecé, 1997.

BELLO, P. et alii. *Didáctica de las segundas lenguas – Estrategias y recursos básicos*. Madrid: Aula XXI, Santillana, 1990.

BRASIL MEC. Secretaria do Ensino Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: língua estrangeira (5ª a 8ª séries)*. Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. *Parâmetros curriculares nacionais: ensino médio: Linguagens, códigos e suas tecnologias*. Brasília: MEC/SEMT, 1999.

CARABELA. “Nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza del E/LE”. Madrid: SGEL, Nº42, 1997.

CASANOVA, L. *Internet para profesores de español*. Madrid: Edelsa, 1998.

CHAVES, E.O.C. *Multimídia - Conceituação, aplicações e tecnologia*. Campinas: People Computação, 1991.

DENIS ZAMBRANA, J. (org). *Tecnologías de la información en la educación*. Madrid: Anaya Multimedia, 1998.

ECHEVERRÍA, Max S. “Aplicaciones computacionales para la enseñanza-aprendizaje del español como lengua materna”. In: **REALE** – Revista de estudios de adquisición de la lengua española. Alcalá de Henares, Nº1, 1994, pp. 25-50.

- GIARDINA, M.** *L'interactivité, le multimédia et l'apprentissage une dynamique complexe.* França: L'Harmattan, 1999.
- GIOVANNINI, A. et alii.** *Profesor en acción 2 – áreas de trabajo.* Madrid: Edelsa, 1996.
- HUERTAS, R.** “Aprender con multimedia”. In: **Vela Mayor**, Anaya Educación. Madrid: Anaya, Nº3, 1994, pp. 55-62.
- ISSING, Ludwig J.** (2000) Conceitos básicos de didática para multimídia. <http://penta.ufrgs.br/edu/teleduc/tdidmult.htm>
- KENSKI, V. M.** A “Profissão do professor em um mundo em rede: exigências de hoje, tendências e construção do amanhã: professores, o futuro é hoje”. In: **Tecnologia Educacional** – v.26 (143) out/nov/dez, 1998, pp.65-69.
- KURAMOCHI, C.C.; GOMES SOBRAL, M.E. e QUADROS, P.** (1998) Multimídia na educação. <http://www.pes.usp.br/~psquadro/educhome.htm>
- LÉVY, P.** *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática.* (trad.) Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: 34, 1993.
- LLISTERRI, J.** “Nuevas tecnologías y enseñanza de español como lengua extranjera”. Localización: <http://www.cervantes-brasil.com.br/ASELE5.htm>
- MALMBERG, B.** *La fonética.* Buenos Aires: EUDEBA, 1972.
- MARTÍN CATALÁN, D.** “El ordenador: juegos, simulaciones, ejercicios y prácticas”. In: *Didáctica de las segundas lenguas – Estrategias y recursos básicos.* Madrid: Aula XXI, Santillana, 1990, pp. 172-193.
- MCFARLANE, A.** *El aprendizaje y las tecnologías de la información.* Madrid: Aula XXI, Santillana, 2001.
- MILLÁN, J. A.** *De redes y saberes. Cultura y educación en las nuevas tecnologías.* Madrid: Aula XXI, Santillana, 1998.
- MORAN, J.M., Masetto, M.T., BEHRENS, M.A.** *Novas tecnologias e mediação pedagógica.* Campinas: Papirus, 2001.
- MORENO FERNÁNDEZ, F.** *Qué español enseñar.* Madrid: Arco/Libros, 2000.
- NEGROPONTE, N.** *A vida digital.* São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- OTERO BRABO CRUZ, M. de L.** “La redefinición del laboratorio de lenguas”. Revista de la APEESP – Associação Professores de Espanhol do Estado de São Paulo, “Camino y descaminos del español”. São Paulo: Año IV, Nº6, 1994/1995, pp. 44-49.
- PÉREZ GÓMEZ, A. y ALMARAZ, J.** (org). *Lecturas de aprendizaje y enseñanza.* México: Fondo de Cultura Económica, 1995.

- RAMÍREZ ROJAS, C. J.** *El arte de enseñar*. Valparaíso: Ediciones Universitarias de la Universidad Católica de Valparaíso, Chile, 1997.
- SANCHO, J. M.** (org.). *Para uma tecnologia educacional*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- SANTANA SANTOS GARCIA, M.** “Inovações tecnológicas: conseqüências para o ensino das línguas estrangeiras”. In: **Anais do IV EPLLE** - Universidade Estadual Paulista – UNESP, Campus de Assis – SP, Faculdade de Ciências e Letras, Depto. de Letras Modernas, Vol. 01, 1995, pp. 69-72.
- SEVILLANO, M. L.** (org.). *Nuevas tecnologías, medios de comunicación y educación*. Madrid: Editorial CCS, 1998.
- SILVA, M.** *Sala de aula interativa*. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.
- SORIA, I.** “Profesores y ¿autores?”. **Frecuencia – L**, Revista de didáctica – español como lengua extranjera. Madrid: Nº9, noviembre, 1998, pp. 47-50.
- VAN THIELEN, B.** “Laboratorio de lenguas multimedia y nuevos métodos en la enseñanza de lenguas”. In: Anales del XIV Seminario Internacional sobre Educación y Lenguas, ICE de la Universidad de Barcelona, 1991, pp. 151-155.
- W. SETZER, V.** *Meios eletrônicos e educação*. São Paulo: Escrituras, 2001.

[VOLVER AL INDICE TEMAS](#)