



**UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

**Facultad de Filosofía y Letras**

**Departamento de Lengua Española**

**LA UTILIZACIÓN DE INTERNET EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL  
ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA EN ENTORNOS VIRTUALES:**

Catalogación de los recursos disponibles en la Red y propuestas  
didácticas para el uso de las NTIC en la plataforma virtual ODISEAME

Memoria de Máster presentada por José María Rodrigues para la obtención del título de Maestro en español como lengua de la Universidad de Valladolid, bajo la dirección del Dr. Francisco José Zamora Salamanca y de la Dra. D<sup>a</sup>. Micaela Carrera de la Red.

---

Valladolid, mayo de 2004

**LA UTILIZACIÓN DE INTERNET EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL  
ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA EN ENTORNOS VIRTUALES:**

Catalogación de los recursos disponibles en la Red y propuestas  
didácticas para el uso de las NTIC en la plataforma virtual ODISEAME

*Lo peor de la miseria humana no es la mezquindad de no  
compartir el agua o el alimento con nuestros semejantes;  
es no compartir el conocimiento y no extender el saber.*

José Maria Rodrigues – CEUEL 1996

*"Our technology ought to be the means of a universal cultural sharing,  
and we who "discovered" the rest of the world should be the most  
eager to share, learn, and integrate. Instead, from the outset, we have  
mistaken the invention and possession of this means as the self-evident  
sign of cultural superiority, and have at last made the technology itself  
(and the science on which it is based) a culture in its own right."*

(Roszak, 1972: p. 21)

# Agradecimientos

Al Dr. Francisco Zamora Salamanca, director de este trabajo de investigación, por su constante apoyo, sabios consejos, estímulo y disponibilidad para el asesoramiento en todas las etapas del Máster. Sus oportunas observaciones siempre han hecho surgir nuevas preguntas, reflexiones e ideas.

A la Dra. Micaela Carrera de la Red, codirectora de esta memoria de Máster, por su atención y sus continuos consejos, que han hecho llegar a la nave a buen puerto.

A la Dra. Carmen Hoyos Hoyos, directora del curso de Máster en la enseñanza del E/LE de la Universidad de Valladolid, por su calurosa acogida y por habernos apoyado durante todo el curso.

A los compañeros del Máster y a los profesores del Centro de Idiomas, por sus acertadas aportaciones y por el apoyo siempre estimulante.

A los amigos Paula Young y José Carlos Xavier, por su paciencia y por sus aportaciones críticas.

A todos mis amigos y familiares, que gracias a su esfuerzo y lucha son, seguramente, en un mayor porcentaje de lo que incluso yo creo, responsables de la gran cantidad de oportunidades que he tenido. Gracias.

Finalmente, deseo expresar mi gratitud hacia mi esposa, Renata Cenedesi, cuyas palabras alentadoras y reconfortantes han servido de bálsamo en los momentos de desaliento y de inspiración en los tramos más difíciles.

Es imposible pagar su cariño como se merece.

## ÍNDICE

1. Introducción .....	1
1.1 Marco teórico y metodología de investigación .....	4
1.2 Objetivos .....	10
1.3 Estructuración .....	12
1.4 Delimitación e Integración en futuros proyectos .....	16
2. Aproximación a la historia de Internet.....	18
2.1 Red de redes: la revolución digital .....	22
2.1.1 Los problemas de la Red electrónica mundial.....	26
2.2 La Red Educ@tiva y las bibliotecas virtuales.....	31
2.2.1 Las bibliotecas digitales y los préstamos virtuales .....	42
3. El futuro de Internet: la organización semántica .....	47
3.1 Web Semántica: visualizando la Web de segunda generación.....	48
3.1.1 Reestructuración y ampliación de Internet: agentes de conocimiento integrados en la Web.....	51
3.2 Catalogación: el papel de los metadatos en la recuperación de información.....	56
3.3 Los agentes inteligentes y el nuevo concepto de navegación en la Web Semántica .....	60
4. Recursos de la era digital y sus aplicaciones en la clase de E/LE: un nuevo concepto de enseñanza.....	63
4.1 Los futuros cibercolegios: Internet en el aula de E/LE .....	66
4.1.1 Una nueva realidad: los hipermedia y la hipertextualidad .....	68
4.1.2 Hipertexto e hipermedia en el E-spanish Interactive Course.....	69
4.2 Explotación del correo electrónico –E-MAIL <i>versus</i> SNAIL- .....	77
4.2.1 Uso del correo electrónico en la enseñanza de E/LE.....	78
4.2.1.1 El lenguaje del correo electrónico y el desarrollo de la expresión escrita en el Curso Interactivo de español .....	80

4.3 Grupo de noticias o foros temáticos – <i>Usenet</i> .....	84
4.4 Las salas de charla: comunicación en tiempo real.....	87
4.5 Las herramientas de Videoconferencia.....	91
4.6 La sala de conferencias .....	93
4.7 Las videoconferencias .....	95
4.8 Conclusión .....	97
4.9 Recursos en Internet para profesores y alumnos de E/LE.....	98
5. La educación a distancia en la era digital: proyecto Odiseame .....	104
5.1 La enseñanza virtual de E/LE en la plataforma Odiseame .....	105
5.2 El campus virtual Odiseame: herramientas y entorno gráfico .....	109
5.3 Los recursos y programas desarrollados en el ámbito de Internet y sus aplicaciones en la tele-enseñanza .....	112
5.3.1 Las distintas herramientas que conforman la plataforma Odiseame: comunicación sincrónica y asincrónica .....	113
5.4 Conclusión .....	120
6. Enseñanza de Español como Lengua Extranjera a través de Internet: propuesta de estructura y programación de unidades didácticas .....	121
6.1 Estructura de niveles.....	128
6.2 El componente comunicativo: tipos de interacción .....	141
6.3 La evaluación en el E-spanish Interactive Course .....	147
6.3.1 La autoevaluación o aplicaciones para la evaluación sincrónica.....	153
7. E-spanish Interactive Course. Primera parte: pronunciación .....	162
7.1 Etapas o estadios del proceso de enseñanza-aprendizaje. Primera fase: necesidades .....	164
7.2 Segunda fase: fijación de metas y objetivos .....	165
7.3 Tercera fase: planificación y desarrollo de estrategias .....	168
7.3.1 Medios necesarios para la realización del curso .....	168
7.3.2 ¿Qué técnicas y/o métodos de enseñanza son los más eficaces en ese contexto de enseñanza? .....	169

7.3.3 Secuencia pedagógica que se seguirá para que se logren los objetivos propuestos .....	172
7.4 Cuarta fase: planificación y desarrollo de las unidades .....	177
7.4.1 Metodología didáctica que se empleará .....	177
7.4.2 Las subunidades .....	178
7.5 Quinta fase: evaluación .....	181
7.6 Planificación .....	182
8. Conclusiones finales .....	191
9. Futuras líneas de investigación.....	196
10. Referencias bibliográficas .....	197
11. Apéndice .....	208

## Índice de figuras

<i>Figura 1: Niveles del sistema educativo español (MEC) .....</i>	36
<i>Figura 2: Estructura de la Web semántica .....</i>	62
<i>Figura 3: Internet: canal de comunicación y fuente de información.....</i>	65
<i>Figura 4: Recurso hipermedia en el E-spanish Interactive Course (1) .....</i>	70
<i>Figura 5: Recurso hipermedia en el E-spanish Interactive Course (2) .....</i>	71
<i>Figura 6: Recurso hipermedia en el E-spanish Interactive Course (3) .....</i>	72
<i>Figura 7: Recurso hipermedia en el AVE (1).....</i>	74
<i>Figura 8: Recurso hipermedia en el AVE (2).....</i>	74
<i>Figura 9: Pantalla principal del recurso conference room .....</i>	94
<i>Figura 10: Sistema de evaluación y seguimiento del alumno.....</i>	150
<i>Figura 11: Herramientas para la creación de ejercicios de autoevaluación.....</i>	160
<i>Figura 12: Pantalla principal: plataforma Odiseame.....</i>	170
<i>Figura 13: Organigrama de secuencia pedagógica del E-spanish .....</i>	176
<i>Figura 14: Organigrama de contenidos del E-spanish .....</i>	179

## Índice de gráficos

<i>Gráfico 1: Ascenso del número de usuarios de Internet en el mundo.....</i>	24
<i>Gráfico 2: Los idiomas que pueblan la Red de redes.....</i>	26

## Índice de tablas

<i>Tabla 1: Usuarios de Internet en el mundo .....</i>	24
<i>Tabla 2: Diferencias entre aulas convencionales y aulas tecnológicamente equipadas .....</i>	38
<i>Tabla 3: Las diferencias entre la Internet actual y la Web semántica.....</i>	55
<i>Tabla 4: Niveles del Plan Curricular del Instituto Cervantes.....</i>	123
<i>Tabla 5: Niveles comunes de referencia: escala global .....</i>	125
<i>Tabla 6: Niveles comunes de referencia propuestos por la ALTE .....</i>	126
<i>Tabla 7: Estructura del E-spanish Interactive Course .....</i>	128
<i>Tabla 8: Marco común de referencia para la E/LE .....</i>	129
<i>Tabla 9: Criterios definidos por la ALTE para la evaluación.....</i>	148
<i>Tabla 10: Niveles comunes de referencia: criterios para la autoevaluación... </i>	157

## Lista de Abreviaturas

AVE .....	Aula Virtual del Instituto Cervantes
ALTE .....	Association of Language Testers in Europe
ASELE.....	Asociación para la Enseñanza del E/LE
CEDETEL.....	Centro para el Desarrollo de las Telecomunicaciones de ..... Castilla y León
CDU .....	Clasificación Decimal Universal
DAML .....	DARPA Agent Markup Language
DARPA.....	Defense Advanced Research Projects Agency
E/LE .....	Enseñanza de Español como Lengua Extranjera
E/LENET .....	E/LE a través de Internet
E-learning.....	Electronic learning
HTML .....	HyperText Markup Language
ICQ.....	“I seek You”
IP .....	Internet Protocol
IRC.....	Internet Relay Chat
NTIC.....	Nuevas Tecnologías de las Información y de la Comunicación
ODISEAME .....	Open Distance Inter-University Synergies between Europe, ..... Africa and Middle East
PICS.....	Platform for Internet Content Selection
RDF.....	Resource Description Framework
SGML .....	Standard Generalized Markup
TCP .....	Transmission Control Protocol
UNED .....	Universidad Nacional de Educación a distancia
UNICODE.....	Universal Character Code
URIs .....	Uniform Resource Identifiers
W3C .....	World Wide Web Consortiun
XML.....	Extensible Markup Language
WWW .....	World Wide Web

## 1. Introducción

El presente trabajo de investigación se enmarca en el campo de la enseñanza a distancia a través de entornos virtuales y de las nuevas tecnologías en la enseñanza de lenguas extranjeras. La memoria que aquí presentamos forma parte de un proyecto más amplio que está en vías de desarrollo, denominado proyecto ODISEAME: una plataforma de tele-enseñanza que congrega a varias universidades en un moderno sistema que apunta a la realización de experiencias virtuales de formación interculturales a través de una red internacional e Inter-universitaria apoyada por centros tecnológicos como CEDETEL, que poseen una sólida base en tecnologías y aplicaciones de la Sociedad de la Información. Dicho proyecto es una apuesta internacional y transeuropea que congrega a la mayoría de los países ribereños del Mediterráneo tanto europeos, como africanos y de Oriente Próximo, como Argelia, Chipre, Egipto, España, Israel, Jordania, etc.

En este proyecto seguiremos la línea de investigación y los presupuestos teórico-metodológicos enfocados hacia el estudio de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (González Soto *et al.*, 1996:413), y de las disciplinas lingüísticas que se confluyen en las investigaciones en el ámbito de la lingüística computacional: la lingüística de corpus, la enseñanza virtual (e-learning), etc. La investigación que aquí presentamos trasciende la realidad y los límites ya conocidos de enseñanza-aprendizaje de E/LE, en cuanto propone una experiencia formativa inédita que permitirá a los profesores aprender a cómo enseñar a través de Internet, al mismo tiempo que ofrecerá a los alumnos la

oportunidad de aprender español como lengua extranjera en un entorno virtual.

La plataforma ODISEAME, en cuanto espacio virtual que albergará todos los contenidos hipermedia educativos y los módulos de aprendizaje que se impartirán en los distintos países socios del proyecto, se convertirá en un "enlace de entroncamiento" o punto de encuentro intercultural. La plataforma de teleaprendizaje dispondrá de diversos servicios de comunicación sincrónica y asincrónica, que permitirán no sólo el diseño, organización y aplicación de las actividades docentes sino que además permitirán el intercambio franco de experiencias entre alumnos y profesores de distintos países y culturas dispares.

Finalmente cabe destacar que el proyecto ODISEAME tiene como principal objetivo «(...) mejorar la educación superior de aquellas regiones que participan como socios mediante la oferta de contenidos digitales.». En lo que concierne a nuestra aportación, el *E-spanish Interactive Course*, pretendemos aplicar de manera seria y comprometida las nuevas tecnologías, apoyada sobre los medios informáticos y telemáticos, al proceso formativo y ampliar el abanico de posibilidades en la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera.

## 1.1 Marco teórico y metodología de investigación

Si volvemos la vista al pasado, tratando de entender la evolución de los métodos de enseñanza que trabajan con materiales audiovisuales, veremos que en los años 40, con el surgimiento del método audio-lingual o audio-oral, que tenía una metodología basada en la repetición de estructuras (Aquilino Sánchez, 1997:153) o variadas muestras de lengua, los recursos audiovisuales ya se perfilaban como recurso indispensable en la enseñanza de idiomas. En aquella época el alumno podía oír otras voces, además de la del profesor, y entrenar básicamente la audición y la comprensión auditiva. Dicha técnica pronto permitirá al aprendiz grabarse a sí mismo para poder comparar sus producciones orales con las de los modelos.

Con el surgimiento de los primeros laboratorios de fonética, esta metodología pronto incorpora nuevos recursos audiovisuales<sup>1</sup> y convierten al alumno en sujeto activo del aprendizaje. Otro grande salto en la enseñanza de idiomas fue la incorporación del vídeo al aula. La utilización de lo visual posibilita por vez primera asociar los diálogos que antes sólo se oían con situaciones reales, permitiendo así una mayor contextualización de las muestras de lengua. El uso del vídeo «películas, documentales, grabaciones de situaciones reales, etc.» en el aula suscita el debate sobre su validez como vehículo de transmisión de los conocimientos culturales inherentes al idioma enseñado; planteamiento éste retomado en los métodos nocionales-funcionales de los años 70 (Hita Barrenechea, 2001:8-10).

Pero todo ese planteamiento da un giro copernicano cuando a principios de los años 60 se empiezan a utilizar los ordenadores en la enseñanza. La posibilidad de retroalimentación inmediata que los ordenadores ofrecían a los aprendices, las formas innovadoras de presentar la información, la capacidad integradora de los equipos multimedia de presentar y practicar con variados tipos de materiales –sonoro y visual, textos, gráficos y animaciones, etc.- al mismo tiempo, hizo que éste fuese considerado un instrumento muy eficaz en la enseñanza de aquel entonces.

---

<sup>1</sup> Tanto en el ASTP (*Army Specialized Training Program*), desarrollado por el ejército de los EEUU en los años 40, así como el SGVA (*Metodología Estructural, Global y Audiovisual*), creada en Francia en los años 50, ya se podía vislumbrar un esbozo de metodología audiovisual que pretendía evitar el uso de la lengua

A finales de los años 60 ya se contaba con los ordenadores de tercera generación<sup>2</sup>, es decir, los de circuitos integrados o chips. Estos ordenadores<sup>3</sup> de menor tamaño eran más baratos y consumían bastante menos energía que los de primera generación, con válvulas de vacío, y que los de segunda, que contaban con transistores. Esa increíble revolución fue el desencadenante de un proceso que culminó con el desarrollo de los microprocesadores y memorias de semiconductor (ordenadores de cuarta generación), y un sin fin de tecnologías adyacentes, como el CDROM, que contribuyó a la optimización de los equipos multimedia, y varios soportes como los mega discos duros, que multiplican varias veces la capacidad de almacenamiento de los primeros ordenadores.

Como respuesta a esta notable evolución surgieron en el mercado una serie de cursos multimedia que incorporaban animaciones, muestras de audio y vídeo, textos, dibujos, etc., y que pretendían revolucionar la enseñanza de idiomas con métodos que prometían verdaderos milagros, y donde el alumno era el único artífice de su aprendizaje y el profesor era un mero "asistente".

En estos métodos interactivos, al igual que en los métodos que existen en el mercado en la actualidad, el aprendiz puede elegir su recorrido didáctico, cuenta con múltiples actividades donde la interacción hombre-máquina simula a las actuaciones comunicativas en la vida real, la información está dispuesta de un modo más parecido al de la vida real en la que recibimos al mismo tiempo estímulos visuales y sonoros. Sin embargo, a pesar de todos estos recursos audiovisuales, los cursos multimedia no pasan de un soporte o material de apoyo y siempre carecerán del principal elemento en la transmisión del conocimiento: el profesor de idiomas.

---

materna a través de la asociación directa de palabras y frases de la lengua meta con objetos, ideas, dibujos, fotos, diapositivas, sonidos, etc.

<sup>2</sup> Los ordenadores de tercera generación contaban con los CIs (circuitos integrados desarrollados en 1958 por Jack Kilby). Estos circuitos comúnmente conocidos como Chips eran un sistema de miniaturización y reunión de centenares de elementos en una placa de silicio.

<sup>3</sup> Para más información sobre la historia y la evolución de los ordenadores, véase: History of Computing: *the machine that changed the world*. <http://ei.cs.vt.edu/~history/TMTCTW.html> ; Goldstine, H. (1993), *The Computer: from Pascal to Von Neumann*, Princeton University Press; Rojas, R., Hashagen, U. (2000), *The first computers: history and architectures*, Cambridge, The MIT Press.; Shurkin, J. (1996), *Engines of the Mind: the evolution of the computer from mainframes to microprocessors*, New York: W.W.Norton & Company.

Con el surgimiento de Internet la experiencia de la enseñanza a distancia se ha transformado completamente. Lo que antes era una actividad prácticamente aislada en la que el estudiante se enfrentaba a una inmensa cantidad de libros, casetes, etc., enviados por correo, y sólo contaba con el auxilio de un instructor «*tan lejano como de difícil acceso*» que casi nunca estaba disponible para solucionar sus dudas, se ha convertido en un entorno interactivo que pone a disposición del alumno una gran cantidad de recursos que se actualizan de forma continua y donde el profesor asume, además del papel de instructor, el de real mediador en la enseñanza-aprendizaje y en la comunicación hombre-máquina.

En este nuevo concepto de enseñanza, los ordenadores y sus recursos adyacentes, conectados a través Internet, desempeñan la función de complemento metodológico de la enseñanza “tradicional” y representan lo que hay de más novedoso en la «enseñanza globalizada»: aportan la vía tecnológica y los recursos interactivos para que se superen las limitaciones físicas, de tiempo y espacio. En este sentido, en la sociedad de la información es casi una tautología decir que Internet ofrece inconmensurables posibilidades a la enseñanza de lenguas extranjeras, como señala García Garrido (2001:6-7):

No podemos pensar que *es oro todo lo que reluce*, pero indudablemente las ventajas son muchas, especialmente para la enseñanza de lenguas. 1. Internet rompe las barreras espacio-temporales (quizá sea su característica más importante) (...) al eliminar en parte la necesidad de viajar al país de la lengua meta. 2. Internet agiliza la actualización de la información y/o contenidos. 3. Internet ofrece herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica, para trabajo en grupo o de manera tutorizada. Las herramientas de comunicación asincrónica (e-Mail y listas de distribución) y sincrónica (Chat, foros-web y herramientas de comunicación grupal como WebEx o Learning Space) que ofrece Internet pueden cumplir perfectamente con la función que se les pide: propiciar la comunicación interpersonal. 4. Internet proporciona un entorno excelente para la autoformación. 5. Internet puede integrar medios audiovisuales en las páginas Web. 6. Internet puede mejorar sensiblemente el aprendizaje de lenguas extranjeras. 7. Internet está siempre disponible para repasar contenidos vistos en clases presenciales. 8. Internet permite el acceso a la cultura extranjera. Como ya he indicado en el punto 2., Internet es un reflejo de la sociedad y la cultura. En la Red se puede encontrar un extenso material cultural preparado para ser aprovechado en las clases de lenguas extranjeras: periódicos, revistas, museos, páginas Web de costumbres, literatura, arte, historia, geografía...

En este sentido creemos que a corto plazo las tecnologías, las telecomunicaciones y la enseñanza se convergerán en un proceso educativo acorde con nuestro tiempo, donde Internet, a pesar de todos los inconvenientes que eso pueda suponer, ya no será un complemento ideal para las clases presenciales sino un medio integrador a través del cual se podrán romper definitivamente los cánones y las limitaciones de la enseñanza tradicional.

A la luz de las investigaciones en el ámbito de la realidad virtual (Aguirre Romero, 1996), el horizonte de la enseñanza<sup>4</sup> a distancia parece dibujarse con tizas electrónicas –Word, Power Point, Flash, Photo Shop, etc.-, sobre las pizarras virtuales de las páginas Web, y donde las clases se impartirán en las aulas virtuales en línea que nos ofrece Internet. Cabe señalar que una de las grandes ventajas de este nuevo medio de enseñanza es que éste dispondrá de todos los recursos audiovisuales en un único sistema que estará al alcance de profesores y alumnos; la desventaja es que el profesor actual tendrá que reciclarse para convertirse en un profesor-informático<sup>5</sup> de la era digital.

Por tanto, aprovechando la oportunidad que nos brinda el proyecto Odiseame, en este trabajo de investigación diseñaremos un curso de español interactivo que además de utilizar muchos de los recursos disponibles en la actualidad y ponerlos al servicio de la enseñanza de idiomas, nos servirá de modelo para los futuros cursos de E-LENET – *Español como Lengua Extranjera a través de Internet*-.

---

<sup>4</sup> Como señala García Garrido, la enseñanza del español se encuentra en un momento de expansión (...) Así, los profesores de español nos encontramos, en cierto modo, en la obligación de hacer el esfuerzo de elaborar diversas Webs de enseñanza en línea del español, sobre todo si tenemos en cuenta que nuestra lengua está en pleno proceso de expansión y que a nosotros corresponde, en gran medida, promover su aprendizaje en cualquier lugar del mundo. Romper las barreras económicas y geográficas corresponderá a Internet (García Garrido) 2001:8.

## 1.2. Objetivos

El objetivo de esta memoria de máster es, en primer lugar, esbozar algunas reflexiones sobre Internet y sus principales recursos adyacentes, subrayando siempre las ventajas y desventajas de la utilización de estas herramientas en la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera, y buscando describir todas las posibilidades que brinda la plataforma Odiseame en cuanto espacio virtual de formación multicultural.

En este sentido, procuraremos describir de manera clara y sencilla de qué modo las nuevas tecnologías están incorporadas a la plataforma de teleaprendizaje, cómo pretendemos aplicarlas al proceso formativo, qué estrategias se van a utilizar en la aplicación del curso interactivo de español que pretendemos impartir y qué objetivos se pretenden alcanzar con esta experiencia vanguardista.

En segundo lugar, analizaremos algunos aspectos concretos de la Red de Redes y los principales lenguajes de la *Red Semántica o Web de segunda generación* que atañen a la enseñanza de lenguas extranjeras, como la recuperación e intercambio de información en Internet y a la organización de las fuentes documentales en la Red para la comunicación especializada. Además, haremos una descripción detallada de los principales estándares y recursos que están utilizando en la Web actual y que están integradas en la Web de segunda generación, como el Unicode, el RDF, etc.

Finalmente, diseñaremos un modelo de unidad didáctica que se utilizará en la plataforma ODISEAME. Dicho modelo tendrá en cuenta todas las herramientas y recursos disponibles actualmente en el ámbito de Internet y que se pueden emplear en la enseñanza de lenguas extranjeras. La macroestructura de la unidad al igual que la microestructura de las secciones nos permitirán comprobar algunas de las teorías de enseñanza-aprendizaje que se están debatiendo en la actualidad, a la vez que nos servirá de piloto para futuros proyectos de enseñanza del español como lengua extranjera en los que se perfilan algunos elementos que son el eje de la enseñanza virtual. Nuestro modelo de unidad virtual, como ya hemos señalado, se plasmará en un interfaz gráfico interactivo integrado en

Internet en cuyos entramados se vislumbra una propuesta seria y una alternativa fiable a la educación a distancia.

Basándonos en dicho modelo y siguiendo las directrices dictadas por el Instituto Cervantes, el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas y la ALTE para el desarrollo de contenidos educativos, crearemos un curso interactivo de español para extranjeros, en el que estén integrados todos los recursos disponibles en la plataforma Odiseame.

### 1.3. Estructuración

El trabajo está dividido en seis partes claramente diferenciadas, cuyos contenidos se presentan a continuación.

Partimos en el segundo capítulo, por tanto, de un extenso repaso sobre la historia de Internet, un medio de importancia trascendental para el desarrollo tecnológico actual y futuro: sus orígenes, los principales protagonistas de esta historia, cómo la Red de redes se ha convertido en el icono de la revolución digital y los problemas de la Red electrónica mundial.

Dedicamos la segunda parte de dicho capítulo a la descripción de un modelo de Intranet Educativa que puede servir de propuesta para la incorporación de Internet en el aula y para convertirla en un recurso educativo, que contará con bibliotecas digitales, sistemas de comunicación entre alumnos y profesores, etc. Destacamos las ventajas de este sistema o comunidad virtual paralela, que conectará a los centros educativos de Castilla y León y hará del ciberespacio un entorno de aprendizaje y comunicación.

El tercer capítulo tiene por objetivo profundizar en el estudio de Internet y la desorganización de sus fuentes documentales. Partimos de la revolución informática con el advenimiento de Internet y llegamos a la *extensión* de la Web actual, con sus agentes inteligentes capaces de interpretar los esquemas ontológicos y los axiomas de diferentes dominios. Analizamos detenidamente las principales herramientas que componen la Web *semántica* y describimos, por tanto, aspectos concretos que atañen a la organización de las fuentes documentales y la recuperación de información en la Red, el papel de los metadatos y la incorporación de agentes inteligentes que cambiará el concepto de navegación.

En el capítulo 4 reflejamos la evolución de los recursos de la era digital y sus aplicaciones en la clase de E/LE. Destacamos la creación de un nuevo concepto de enseñanza más flexible, basado en el empleo de las NTIC, y principalmente de Internet, que está muy relacionada con una concepción muy activa de aprendizaje, donde las tecnologías informáticas facilitan la creación de entornos más favorables que reportan beneficios a la educación. Además, tratamos algunos de temas relacionados con la

creación de los cibercolegios, donde los pupitres serán sustituidos por ordenadores y recursos como los hipermedia y los hipertexto estarán a la orden del día.

Por último, pasamos a describir detalladamente qué herramientas desarrolladas en el ámbito de Internet han sido incorporadas en la plataforma Odiseame y cómo pretendemos utilizarlas en el proceso de enseñanza de E/LE.

El quinto capítulo se centra en aspectos relacionados con la educación a distancia y su renacimiento en la era digital. Destacamos cómo las NTIC han potenciado los modelos de educación a distancia ya existentes y hechos han potenciado los modelos de educación a distancia ya existentes y han propiciado la creación de nuevas propuestas pedagógicas, que combinan materiales de autoaprendizaje con el uso de las nuevas tecnologías.

En este capítulo, además, desglosamos los principales aspectos de la enseñanza virtual en la plataforma Odiseame. Comentamos aspectos relacionados con el entorno gráfico y los diferentes tipos de interacción que se darán en el campus virtual Odiseame. Además, hacemos un repaso sobre las últimas experiencias de educación a distancia, donde se intenta implementar mediante aplicaciones telemáticas la calidad de la comunicación de la formación presencial. Por último mencionamos las principales características de las distintas herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica que conforman la plataforma Odiseame, y de qué modo estos recursos serán el principal mediador entre el docente y los discentes en la enseñanza virtual.

Ya en capítulo 6 proponemos un nuevo modelo de curso de español como lengua extranjera más acorde con el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas y la ALTE. Dicho modelo de estructura y programación de unidades didácticas puede servir de marco metodológico para la enseñanza de E/LE en las "aulas virtuales". En este capítulo hacemos hincapié en las múltiples posibilidades de aplicación de las herramientas informáticas, tanto en el diseño de actividades que propicien el autoaprendizaje, como en la creación de un método de evaluación autónomo, basado la autoevaluación o aplicaciones para la evaluación sincrónica.

Además, describimos algunos aspectos de los nuevos planteamientos metodológicos relacionados con los recursos de comunicación que se pretenden emplear en el E-spanish Interactive Course, y que favorecen la autoinstrucción y el trabajo colaborativo al romperse el modelo de enseñanza unidireccional.

El séptimo capítulo se centra en la elaboración de materiales didácticos que incorporan las diferentes tecnologías disponibles desde una perspectiva de máximo aprovechamiento pedagógico. En este sentido, describimos la primera parte del E-spanish Interactive Course, que un ejemplo de cómo se pueden aprovechar las distintas tecnologías integradas en un entorno telemático para la creación de cursos de formación a distancia fuertemente Hipermediáticos.

Esta propuesta de unidad didáctica se ha plasmado en un curso de pronunciación en español que ha sido diseñado con el objetivo de servir de proyecto piloto para la implementación de los cursos de E/LENET que formarán parte de la plataforma Odiseame y que se impartirán a través de la misma.

Y finalmente, concluimos con una recapitulación y discusión de los contenidos más innovadores de este trabajo, evaluamos los logros alcanzados a modo de conclusión, y trazamos los objetivos y las líneas de investigación que se pretenden seguir en el futuro.

#### 1.4 Delimitación e integración en futuros proyectos

Como se ha mencionado en los anteriores apartados, nuestro trabajo se enmarca en el proyecto ODISEAME: *Open Distance Inter-university Synergies between Europe, Africa and Middle East.*, que es una propuesta ambiciosa que el Centro para el Desarrollo de las Telecomunicaciones de Castilla y León –CEDETEL- ha preparado para la convocatoria EUMEDIS en el área de formación.

Se trata de una iniciativa internacional y transeuropea en la que se están utilizando las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) y en cuyo consorcio promotor están representados la mayoría de los países del arco Mediterráneo tanto europeos, como africanos y de Oriente Próximo. Las 16 universidades involucradas en este proyecto representan a los siguientes países: Alemania, Argelia, Chipre, Egipto, España, Israel, Jordania, Malta, Marruecos, el territorio de Palestina y Turquía.

Nuestra aportación en este espacio virtual o *dominio social de interacción* es diseñar e impartir un curso de español como lengua extranjera. Dicho curso, cuyo hilo conductor son las novedosas unidades didácticas estructuradas a partir de la simulación de una secuencia pedagógica ideal en el aula, tiene por objetivo maximizar el uso de los recursos audiovisuales disponibles en un entorno virtual y aprovechar la flexibilidad en el cambio de estrategias para que se logre un mayor rendimiento y se alcancen los objetivos propuestos. Es decir, no utilizamos lo *audiovisual* simplemente como factor motivador, tampoco hacemos uso del sistema de *evaluación continua* que nos ofrece el ordenador para facilitar nuestra labor docente, sino más bien los usamos como herramientas o medios para que se logre alcanzar un fin, el aprendizaje de los temas tratados en la unidad de forma más efectiva y con más precisión.

Cabe señalar que la elaboración e implementación del curso *E-Spanish Interactive course*, se presenta como una propuesta para futuros proyectos de educación a distancia en el ámbito de las nuevas tecnologías, pero no pretende ser una panacea que sustituya a la formación presencial ni a otros métodos de enseñanza. Eso sí, queremos sumarnos al carro de

aquellos que defienden su uso como una forma más efectiva de compartir el conocimiento y educar sin limitaciones geográficas ni de horarios.

## **2. Aproximación a la historia de Internet**

En las últimas décadas, los avances en el ámbito tecnológico han sido el fiel de la balanza y han definido, en mayor o menor grado, el nivel de desarrollo social, político y económico de los países. Es decir, cuanto mayor el nivel de conocimiento tecnológico y científico que posee un país, mayor será su desarrollo. Hoy en día el conocimiento y los valores de una cultura o de una sociedad ya no se miden por el nivel de humanización y/o instrucción de sus gentes, sino por la capacidad de un país de generar tecnologías y de controlarlas; restringiendo así el saber y controlando su uso en favor de unos u otros y siempre teniendo como objetivo principal el factor económico y no el progreso del saber.

En este sentido, hay inventos que representan un hito en el ámbito tecnológico y están estrechamente relacionados con el traspaso de poder de una civilización a otra, con el surgimiento de imperios económicos o con la consolidación de los ya existentes. Desde la invención de la imprenta, del teléfono, del automóvil, de la máquina de vapor, que representa uno de los mejores inventos del XVIII, la energía eléctrica o la bomba atómica, no se había vislumbrado algo tan afamado como la Red de redes (MOLIST, 1996:16-20) (REALES, 1995:14-18) (PARTAL, 1997:16), o como es comúnmente conocida, Internet.

Con el surgimiento de los primeros ordenadores<sup>6</sup> electrónicos ya se planteaba la posibilidad de crear un sistema de conexión que permitiese el intercambio de datos e información, pero esto sólo empezó a tornarse realidad a partir de 1957, en plena guerra fría, cuando la URSS lanzó al espacio el primer satélite artificial, el Sputnik. A partir de entonces, su archirival, los Estados Unidos de América, entendió que este hecho representaba una seria amenaza a sus intereses, ya que eso no sólo significaba que los rusos tenían el control de la tecnología de las comunicaciones, sino que también poseían un alto nivel de conocimiento en un ámbito que ellos “supuestamente” dominaban.

Con el paso de los años los Estados Unidos, que todavía seguía utilizando las redes telefónicas con una tecnología basada en la “conmutación de circuitos”, empieza a idear un sistema que, ante un hipotético ataque nuclear de sus enemigos, no sufriese daños irreparables y no interrumpiese la comunicación entre puntos estratégicos, o sea, no implicase la pérdida total de las comunicaciones. De este modo se crea en 1969 el DARPA<sup>7</sup> y con ella la red ARPANET, que básicamente era un proyecto basado en la *conmutación de paquetes*.

Dicha tecnología permitía que una información emitida por uno de sus centros de defensa llegara a su destino aunque se destruyera parte de

---

<sup>6</sup> Como referencia citamos el artículo de la enciclopedia Wikipedia, que hace alusión a los primeros ordenadores a válvulas a los que se suele referir como la primera generación de ordenadores electrónicos. Véase:

[http://es.wikipedia.org/wiki/Primera\\_Generaci%F3n\\_de\\_Ordenadores](http://es.wikipedia.org/wiki/Primera_Generaci%F3n_de_Ordenadores)

“Los primeros ordenadores, al igual que los aparatos de radio de los años 40, utilizaban válvulas electrónicas de vacío. Los ordenadores a válvulas constituyen la primera generación de los ordenadores electrónicos. En 1945, John Mauchley y J. Presper Eckert, de la Moore School of Engineering, construyeron Electronic Numerical Integrator and Computer (ENIAC), que contenía 18,000 válvulas electrónicas de vacío. También en 1945, el matemático John Von Neumann proyectó teóricamente un ordenador que se convirtió posteriormente en la base de todos los que existen en la actualidad. Su idea principal fue el hecho de que, al igual que los datos, los programas debían estar contenidos en la memoria del ordenador, por lo que podrían considerarse como datos adicionales y, por lo tanto, serían manipulables. Los primeros ordenadores construidos de acuerdo con el diseño de las máquinas de Von Neumann aparecieron a partir de 1947. Entre ellos se cuentan EDVAC y UNIVAC I, que fueron los primeros ordenadores comerciales”.

<sup>7</sup> DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) – Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada, dependiente del Departamento de Defensa Norteamericano.

la Red de transmisión. Lo que hace ese sistema es dividir la información en pequeños bloques o paquetes que viajan de forma independiente a través de las redes, y gracias a sus informaciones adicionales o "cabeceras", buscan una vía libre para llegar a su destino, donde volverán a unirse formando el mensaje original.

Las primeras demostraciones públicas de ARPANET, realizadas en 1972, hacían realidad el proyecto o medio de transmisión que funcionaba sobre la red telefónica conmutada y representaba el nacimiento de una nueva forma de intercambio de información. A partir del desarrollo de los *protocolos de comunicaciones*<sup>8</sup>, que permitían interconectar ordenadores a través de redes de comunicación y posibilitaban el tráfico de paquetes de distintas clases, surge el nombre "INTERNET", que se aplicó al principio al sistema de redes interconectadas mediante los protocolos TCP e IP.

Aunque se suele asignar la fecha 1 de enero de 1983 como la del nacimiento de Internet, se puede decir que ésta pasó por una infinidad de transformaciones y sufrió muchos ajustes hasta convertirse en 1986 en un sistema de comunicación que se apoyaba en una serie de redes troncales<sup>9</sup> o "backbone", tanto públicas como comerciales, que tanto en Estados Unidos como en Europa formaban el esqueleto básico de Internet.

No obstante, sólo a partir de 1989 que Internet realmente empezó a vislumbrarse como la conocemos en la actualidad. Varios hechos

---

<sup>8</sup> Internet Protocols (IP). The Internet protocols are the world's most popular open-system (nonproprietary) protocol suite because they can be used to communicate across any set of interconnected networks and are equally well suited for LAN and WAN communications. The Internet protocols consist of a suite of communication protocols, of which the two best known are the Transmission Control Protocol (TCP) and the Internet Protocol (IP). The Internet protocol suite not only includes lower-layer protocols (such as TCP and IP), but it also specifies common applications such as electronic mail, terminal emulation, and file transfer. This chapter provides a broad introduction to specifications that comprise the Internet protocols. Discussions include IP addressing and key upper-layer protocols used in the Internet. Véanse:

[http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/cisintwk/ito\\_doc/ip.htm](http://www.cisco.com/univercd/cc/td/doc/cisintwk/ito_doc/ip.htm)

<sup>9</sup> "Internet backbone is the physical network (usually relying on fiber optic cable) that carries Internet traffic between different networks and is measured in megabits per second. It is true that, because data travel at the speed of light, any place connected to any of the backbone networks should be as accessible as any other place. In reality, however, congestion at network hubs and junctions makes places with high levels of capacity better positioned to be home to companies that distribute large amounts of data via the Internet. If the "pipes" are not big enough relative to the amount of data going through them, data transmission speeds will slow."

contribuyeron para que eso se tornara realidad: la integración de los protocolos OSI a su arquitectura, el hecho de permitir la interconexión de redes de estructuras dispares, el uso de distintos protocolos de comunicaciones, y por último el más importante de todos, la creación de la World Wide Web.

## 2.1 Red de redes: la revolución digital

La WWW o telaraña mundial surgió de la mano de Tim Berners-Lee –Véase 3.1, 3.2- que capitaneaba un grupo de físicos en el CERN de Ginebra y creó el lenguaje HTML<sup>10</sup> a partir del SGML<sup>11</sup>, construyó el primer cliente Web, llamado World Wide Web, y el primer servidor Web. Desde entonces, y gracias a los visualizadores del tipo Explorer o Netscape, lo que era una pequeña parte de Internet se ha convertido en la Red de comunicación Global y en uno de los íconos tecnológicos de nuestros tiempos.

En la sociedad actual no se concibe hablar de modernidad sin antes mencionar algún ítem o recurso que no esté relacionado con el entramado

---

<sup>10</sup> El HTML, acrónimo inglés de Hyper Text Markup Language (Lenguaje de marcación de hipertexto), es un lenguaje informático que se creó a finales de los años 80 y se convirtió en el lenguaje por excelencia de Internet. Es un sistema basado en el lenguaje de etiquetas (Markup) y los hiperenlaces. Este lenguaje no es otra cosa que una forma de presentar objetos o textos en un visor. Debido a la sencillez de sus características y al enorme avance que supuso Internet, este lenguaje fue rápidamente adoptado por todos y varias organizaciones comerciales inventaron sus propios visualizadores de HTML. (Rodrigues, 2003: 120).

<sup>11</sup> El SGML es un lenguaje que inventó IBM en la década de 70 con la finalidad de organizar la gran cantidad de información que generaban sus investigadores. Los expertos de IBM necesitaban una manera de guardar toda esta información en un formato que les permitiera recuperar el contenido siempre que fuera necesario, por eso crearon el GML (General Markup Language), un estándar que les permitía *clasificar y escribir cualquier documento para que se pudiera luego procesar adecuadamente*, o sea, crearon un lenguaje *flexible* que les ofrecía la posibilidad que recuperar y reutilizar la información. La diversidad de los temas fue otro factor que tuvieron en cuenta a la hora de desarrollar este lenguaje, pues clasificar varios contenidos en un sistema único exige una clase de jerarquías. Debido al éxito alcanzado con este sistema, y tras la normalización del lenguaje por la empresa ISO en el año 86, nace un nuevo sistema, el SGML (*Standard Generalized Markup Language*), que no es más que una forma estandarizada del GML. Se trata de un lenguaje de etiquetado descriptivo [Barron, 1989], [Herwijnen, 1994], que ofrece interesantes posibilidades en la creación y en mantenimiento de documentación bilingüe. Según [Bray, 2000], el SGML es un lenguaje muy trabajado, capaz de adaptarse a un gran abanico de problemas, pero es un poco complicado de manejarse; para que se tenga una idea sólo la recomendación ocupa unas 400 páginas. (Rodrigues, 2003: 121-122)

tecnológico que representan los ordenadores y su Red de conexión global. Según Luzón, J. M. y Soria, I. (1999:74), «Las nuevas tecnologías integran multitud de medios y formatos. Puede decirse sin temor a equivocarse que prácticamente todos los sistemas tecnológicos destinados a recabar y entregar información que existen en la actualidad y han existido con anterioridad coinciden en un solo medio: Internet, significando un avance para la humanidad, quizá, superior al representado por la invención de la imprenta».

La expansión de la telaraña informática (WWW) ha alcanzado niveles insospechados y sigue aumentando su abarcadura a través de "espacio virtual", conectando a miles y miles de personas y permitiéndoles acceder a toda y cualquier información que se encuentre disponible en la red. Internet<sup>12</sup>, tal y como hoy se conoce, ha supuesto una revolución sin precedentes en el mundo de la informática y de las comunicaciones. Su crecimiento fue exponencial –Tabla 1- y –gráficos 1 y 2-, lo que le llevó a convertirse en algo más que una Red de uso militar o científica para los tiempos de la guerra fría.

En los siguientes gráficos podemos comprobar el crecimiento del número de usuarios a partir de los datos recogidos en los informes del *Nua Internet Surveys*<sup>13</sup> y de la asociación española de usuarios de Internet – AUI<sup>14</sup>-, ambos de septiembre de 2002, y según los cual ya hay más de quinientos cuarenta millones de personas conectadas en todo el mundo.

	Número de usuarios (millones), Septiembre 2002
<u>Total en el</u>	605.60

<sup>12</sup> *Internet* hace referencia a un sistema global de información que (1) está relacionado lógicamente por un único espacio de direcciones global basado en el protocolo de Internet (IP) o en sus extensiones, (2) es capaz de soportar comunicaciones usando el conjunto de protocolos TCP/IP o sus extensiones u otros protocolos compatibles con IP, y (3) emplea, provee, o hace accesible, privada o públicamente, servicios de alto nivel en capas de comunicaciones y otras infraestructuras relacionadas aquí descritas".

<sup>13</sup> Véanse [www.nua.ie/surveys](http://www.nua.ie/surveys)

<sup>14</sup> Véanse <http://www.aui.es/>

<u>mundo</u>	
<u>África</u>	6.31
<u>Asia - Pacífico</u>	187.24
<u>Europa</u>	190.91
<u>Oriente Medio</u>	5.12
<u>Canadá y USA</u>	182.67
<u>América Latina</u>	33.35

Tabla 1: Usuarios de Internet en el mundo Fuente: [Nua Internet Surveys](#)

Los siguientes datos corroboran lo que ya hemos expuesto anteriormente y muestra el vertiginoso ascenso del número de usuarios ocurrido en el periodo de junio de 1995 a febrero de 2002.

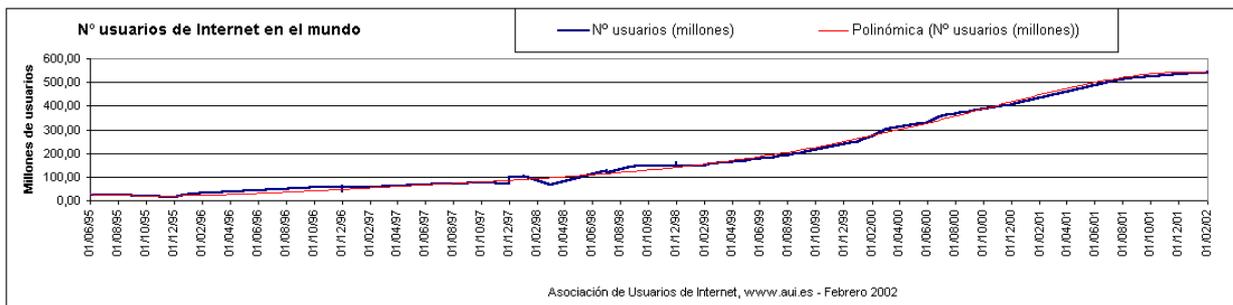


Gráfico 1: Ascenso del número de usuarios de Internet en el mundo.

El alumbramiento de este sistema de *comunicación global* ha sido de una importancia trascendental para el desarrollo tecnológico actual y futuro, porque ha posibilitado, juntamente con uno de los mayores logros de nuestros tiempos, el ordenador, la integración de capacidades nunca antes vivida: la colaboración e interacción entre distintos individuos y sus máquinas independientemente de sus localizaciones geográficas, como comenta John Naughton (1999: 21-2 *apud* CRYSTAL, 2001: 7)<sup>15</sup>:

<sup>15</sup> Véase el prefacio del libro de David Crystal, titulado "Language and Internet, 2001: 7"

The Internet is one of the most remarkable things human beings have ever made. In terms of its impact on society, it ranks with print, the railways, the telegraph, the automobile, electric power and television. Some would equate it with print and television, the two earlier technologies that most transformed the communications environment in which people live. Yet it is potentially more powerful than both because it harnesses the intellectual leverage which print gave to mankind without being hobbled by the one-to-many nature of broadcast television.

Otro factor que realmente nos llama la atención en este mundo cibernético o espacio virtual es el crisol de culturas e idiomas que representa Internet. Es decir, este es el único sitio donde los principales idiomas hablados en el mundo se dan cita y conviven en perfecta armonía; aunque muchas veces utilicen una *lingua franca* que no está catalogada, el lenguaje del comercio y de los negocios. Más allá del carácter económico y mercantil, que representa uno de los principales pilares que sostiene Internet, y del mercado universal o mega tablón de anuncios en el que se ha convertido, hay una red que une personas, facilita la comunicación global y el intercambio de información, y elimina las fronteras y las barreras de la distancia.

Esta torre de Babel de los tiempos modernos nos hace reflexionar acerca del verdadero carácter integrador y multicultural que se plasma en la telaraña mundial, la unión de lenguas y culturas en una mega enciclopedia universal. Como podemos ver en el gráfico de los idiomas publicado en un reciente estudio de la empresa *Global Reach*<sup>16</sup>, Internet ya no es un espacio único y exclusivo de la lengua inglesa, sino que se convirtió en el más fiel ejemplo de integración multicultural y donde el español ya representa el 9% de las páginas existentes en la Red.

---

<sup>16</sup> Véase Global Reach –Empresa especializada en estadísticas sobre Internet y sus usuarios.

[www.global-reach.biz/globstats](http://www.global-reach.biz/globstats)

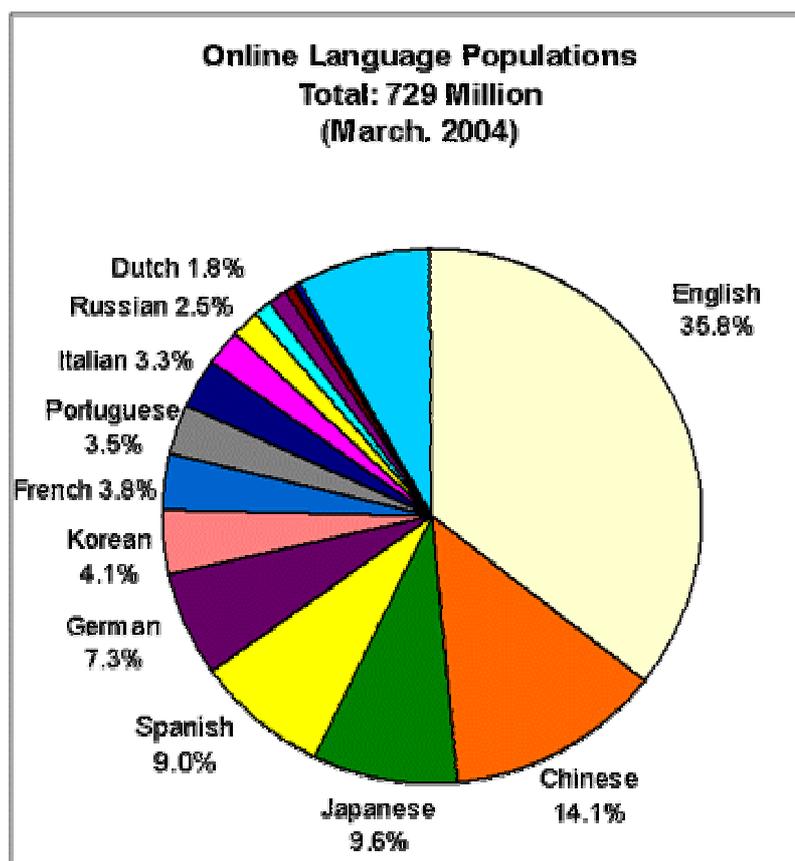


Gráfico 2: Los idiomas que pueblan la Red de redes.

### 2.1.1 Los problemas de la Red electrónica mundial

Como ya se ha comentado, Internet ha revolucionado el mundo de la informática y de las comunicaciones. No obstante, todo gran hallazgo siempre tiene sus fallos y requiere una constante investigación y perfeccionamiento para convertirse en una tecnología que realmente aporte algo a la humanidad.

En lo concierne a Internet, estas máximas no se han cumplido en su totalidad. Primero porque Internet ya nació como el resultado de una serie de pesquisas precisas y desde el inicio ya aportaba un mundo de posibilidades al desarrollo científico. Y segundo porque su avasalladora evolución y su aprovechamiento en todos los ámbitos, tanto científicos como comerciales, no ha permitido a sus creadores razonar sobre los ulteriores problemas que dicha tecnología podría acarrear y tampoco ha posibilitado la creación de un plan de expansión organizada y controlada.

Internet simplemente se ha expandido y crecido en todas las direcciones, como una verdadera Red.

Este proceso increíblemente rápido y muchas veces desordenado ha dado lugar a un problema de dimensiones magnánimas: la desorganización de los datos y la falta de control sobre los contenidos colgados en Internet. El problema consiste en que la Red no sólo brinda publicaciones científicas, libros que contienen ideas de grandes filósofos, revistas especializadas, imágenes de obras artísticas, recorridos virtuales por museos o bibliotecas, etc., en el "ciberespacio" podemos encontrar información acerca de casi todos los aspectos de la vida humana.

En la actualidad, en la "Superautopista de la información" hay una mezcla de millones de páginas de los más diversos ámbitos y un sin fin de archivos de audio, video, fotos, etc., a los que se pueden acceder sin ningún control o filtro de seguridad. Esto hace que una herramienta tan útil como Internet se convierta en un vehículo de propaganda para fines menos nobles como la difusión de sitios neonazis, racistas, pornografía infantil, tráfico de seres humanos, información sobre construcción de bombas, venta de armamentos pesados, publicidad de grupos terroristas, distribución de información falsa o escandalosa, etc.

Por ello, y debido a la carencia de legislación sobre sus contenidos, Internet ha sufrido duras críticas en los últimos años y ha tocado fondo en lo que concierne a la falta de credibilidad y fiabilidad de la información colgada en sus páginas. En este sentido, creemos que la única solución es proponer una reestructuración y organización de la información disponible en la telaraña mundial.

Así, nos sumamos a la iniciativa ideada por el W3C, y capitaneada una vez más por Tim Berners-Lee –véase *capítulos 3.0, 3.1 y 3.2*- en la que se pretende reformar Internet no sólo en términos de organización, sino también en el sentido de prepararla para servir como medio de comunicación y de formación en la enseñanza virtual (E-Learning) actual y futura, aportar una fuente fiable de información especializada y representar un vehículo de intercambio y enlace en el mundo globalizado.

En lo que respecta al ámbito lingüístico, la Red electrónica mundial representa una fuente inagotable de recursos; no sólo por ser la biblioteca

más grande del mundo, sino por estar totalmente digitalizada, lo que facilita el intercambio o distribución y la consulta en línea de los corpórea de lengua. A través de Internet se puede además intercambiar información especializada, crear grupos de investigación multiculturales y virtuales –*el W3C es un ejemplo de este tipo de interacción globalizada*- en el que grupos de investigadores y/o estudiantes de todo el mundo interactúan a través de la Red y aportan sus conocimientos, hallazgos, ponderaciones sobre algún programa o tecnología y intercambian informaciones casi en tiempo real, permitiendo así una mayor precisión y rapidez en las pesquisas.

Sin embargo, su uso en el ámbito científico –*por ejemplo en Lingüística*- no ha sido muy explotado todavía debido en gran parte a la falta de fiabilidad de los datos publicados en las páginas Web, la desorganización y la falta de criterios –*estandarización*- en la compilación de los mismos, la no existencia de bibliotecas temáticas que permitan a los investigadores acceder a la información especializada, y la falta de recursos y *agentes inteligentes* que faciliten la recuperación de información en la Red.

Aún así ya hay muchos proyectos que aprovechan los recursos disponibles en la red para llevar a cabo estudios lingüísticos en los cuales se necesitan colecciones de textos, como –*periódicos, cartas, transcripciones fonéticas, etc.*-, que les valga como muestras o referencias objetivas de la lengua. El simple hecho de que toda la información disponible en la Red está en formato electrónico facilita sobremanera la labor del investigador.

En cierto modo, creemos que los contenidos textuales de la Red mundial por sí mismos pueden considerarse como corpórea de referencia de las lenguas. Obviamente el lingüista todavía no dispone de sistemas de búsqueda en Internet o robots para la función lingüística de encontrar textos fiables donde aparezcan determinadas construcciones gramaticales, o palabras, o para obtener datos sobre el uso del léxico, etc., como veremos en los ulteriores capítulos.

Por todo eso, consideramos que trabajos de investigación como el que proponemos en esta memoria de máster y que se basan en iniciativas innovadores como el proyecto ODISEAME, fomentan la creación de

Bibliotecas Temáticas y de Redes Educativas Virtuales que en un corto espacio de tiempo poblarán la Web semántica. Desde nuestro punto de vista, la clave reside en seguirse las pautas dictadas por el W3C –véase *capítulo 3.0, 3.1 y 3.2-*, es decir, utilizar los criterios de estandarización y los formatos propuestos para el intercambio de información y usar los estándares imprescindibles en la Web de segunda generación.

De este modo estaremos aportando una pieza fundamental en el desarrollo de una Red de comunicación que, además de distinguir entre información comercial, académica y personal, permitirá a los ordenadores utilizar y “comprender” los datos, facilitando la interacción hombre-máquina y convirtiéndose en una fuente inagotable de recursos fiables para los estudios lingüísticos.

## 2.2 La Red Educ@tiva y las bibliotecas virtuales

El 29 de octubre de 1969 un ordenador de la UCLA -Universidad de California/Los Ángeles- conectado a otro en la de Stanford transmitió lo que hoy se conoce como las primeras palabras del infante Internet. Aunque en anteriores intentos ya se había logrado transmitir las letras "i" y "o", esta vez era distinto porque por primera vez se transmitía una palabra "LOGWIN", es decir, el primer mensaje del recién nacido. (LEINER *et alli*, 1997:102-108). A pesar de que la transmisión sólo llegó hasta la letra "G" de "LOG", fue todo un éxito.

A partir de ese momento la Internet se fue abriendo camino en las universidades de todos los países desarrollados y acabó convirtiéndose en una herramienta indispensable e insustituible para los investigadores. Durante los años setenta y principios de los ochenta esta red era todavía de acceso muy limitado y solo los investigadores de centros universitarios avanzados y contadas empresas tenían acceso a este tipo de conexiones informáticas. A finales de los años ochenta, y mediante el apoyo de los organismos públicos, prácticamente todas las comunidades universitarias norteamericanas podían utilizar habitualmente la Internet para comunicarse con sus colegas de todo el país. Pocos años después también fueron llegando a España las redes internacionales de comunicación.

Pero lo más curioso de esta rápida y avasalladora revolución es el hecho de que lo que antes había empezado en una universidad, es decir, en un ámbito educativo, vuelve a sus orígenes y una vez más empieza a sonar con fuerza en los campos de actividad relacionados con la enseñanza. Los principales proyectos que se están impulsando en la actualidad, como es el caso del Odiseame, están relacionados con la educación y, aunque el único objetivo de muchos de ellos es transformar la enseñanza en una fuente más de ingresos y ampliar el comercio de la formación, se está invirtiendo grandes sumas de dinero y esfuerzo en la investigación para la creación de plataformas que propicien la formación a distancia y la organización de la información en la Red –véanse capítulos 3.0, 3.1, 3.3, etc.-.

Otro proyecto importante que se está convirtiendo en hito en el ámbito tecnológico digital es el liderado por la Comunidad Extremeña, en el que bajo los auspicios del software libre, se ha implantado un sistema

pionero en España<sup>17</sup> y en Europa. La idea era dotar a todos los centros de la comunidad de un ordenador para cada dos alumnos en secundaria y por cada 6 en Infantil y primaria.

Se pretendía crear una red (Intranet) que uniese a todos los centros educativos mediante una conexión de banda ancha que facilitara el acceso al portal educativo extremeño y permitiese a los profesores y alumnos acceder a programas informáticos, aplicaciones libres y de calidad, y a todos recursos disponibles en la Intranet, permitiendo así la implantación y el uso real de las aulas informatizadas.

Dicho proyecto ya ha dado sus frutos y hoy en día la comunidad extremeña ya cuenta con varios centros de enseñanza conectados a través de la Red Tecnológica Educativa, que alberga varias páginas que contienen diversos recursos pedagógicos y materiales para la enseñanza-aprendizaje. El software instalado en los ordenadores es libre (gnuLinEx) e incorpora paquetes de aplicaciones desarrollados específicamente para la educación.

A partir de propuestas innovadoras, como las que están llevando a cabo por la comunidad extremeña, y coincidiendo con el lanzamiento de una nueva iniciativa comunitaria llamada e-Twinning<sup>18</sup> –hermanamiento electrónico-, que pretende desarrollar un sistema de relaciones entre las escuelas de la UE a través de Internet, proponemos la creación de una “Intranet” educativa que tiene por finalidad facilitar la integración entre

---

<sup>17</sup> La Red Tecnológica Educativa creada por la comunidad de Extremadura, (...) constituye la incorporación del Sistema Educativo (infantil, primaria, secundaria y bachillerato) a la Sociedad de la Información, en la que se incluyen tanto el desarrollo de infraestructuras (software, hardware, Intranet, etc.), como la creación de un espacio donde promover la investigación, la formación y la innovación en el ámbito de las TICs, asegurando la utilización de recursos de información y propiciando el acceso y disponibilidad de oportunidades para todos los extremeños (...). [www.rte-extremadura.org](http://www.rte-extremadura.org) (Consulta: 7 de febrero de 2005)

<sup>18</sup> Según el comisario europeo de Educación, Jan Figel, el objetivo de este proyecto es crear de aquí a 2007 una red en la que participe el 10 por ciento de las 300.000 escuelas que existen en la UE. “La acción eTwinning es una parte fundamental del programa E-Learning iniciado por la Comisión Europea a principios de este año. (...) La acción eTwinning de la UE pretende dar un paso más al generalizar las asociaciones en que dos escuelas de dos países europeos diferentes aprovechan las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para colaborar y obtener beneficios pedagógicos, sociales y culturales. Los hermanamientos escolares brindan la oportunidad de motivar a los jóvenes para que aprendan de otros jóvenes y de su cultura escolar y familiar mientras practican destrezas relacionadas con las TIC. El eTwinning tiene objetivos educativos claros y los centros escolares entienden que se trata de una actividad que merece la pena y añade valor pedagógico a la enseñanza convencional. Para mayores informaciones sobre el proyecto, véase <http://www.etwinning.net/ww/en/pub/etwinning/index.htm>

las universidades y los centros escolares españoles, permitiéndoles compartir información y conocimientos a través de una Red especializada.

Creemos que los avances de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), como el acceso a la banda ancha y la mejora de las posibilidades de comunicación, «abren nuevas posibilidades para que los centros colaboren entre sí y desarrollen actividades en común. Estos avances hacen posible el establecimiento de relaciones de cooperación de un valor pedagógico sin precedentes (».

Con vistas a un futuro donde el conocimiento no se quedará restringido a las clases más pudientes y el saber ya no será una poderosa arma exclusiva de los países ricos, que amedrentan a los “ignorantes de la Tierra” con sus investigaciones cada día más avanzadas, que les llevan a explorar planetas lejanos y desconocidos y les impide compartir el conocimiento básico que puede garantizar la subsistencia de los “menos afortunados”; queremos aportar nuestro grano de arena a la organización de la información en la Web de segunda generación.

Sin perder de vista el objetivo primordial de este proyecto, proponemos la creación de una Red abierta paralela a Internet, que restrinja el campo de actividad a todo lo concerniente a la educación, formación, conocimiento científico, etc. En esta Red paralela, que se podría llamar Educ@tiva, se incorporarían navegadores, buscadores y robots específicos para la búsqueda en los sitios Web. Al principio sólo se conectarían las instituciones de enseñanza superior y los centros de formación profesional públicos. Cada institución tendría que nombrar un grupo de expertos –informáticos, profesores, pedagogos, etc.- que se encargaría de gestionar todo lo que se incorpore a las páginas Web. Cabe señalar que se puede aprovechar la actual organización jerárquica que poseen las universidades, o sea, la estructura de las páginas pertenecientes a los departamentos, facultades, centros de enseñanza, etc.

La gran ventaja de este sistema es la organización de la información y los filtros de contenidos, lo que permitiría una búsqueda más rápida y precisa. En la red Educ@tiva el acceso a las bases de datos y a las bibliotecas digitales, así como a los periódicos, revistas especializadas, etc., quedaría restringido a los alumnos, investigadores y/o personas autorizadas por cada institución. Cada alumno que se matriculase en una

de las universidades tendría libre acceso a todas las demás instituciones conectadas y podría utilizar todos los recursos disponibles en ellas, como sala de chats, préstamos virtuales de libros de las bibliotecas digitales, e-mail, lectura de periódicos, consultas a artículos y revistas científicas, descarga de programas, de archivos de audio y video, etc.

En la primera fase del proyecto sólo se conectarían las universidades, luego se crearía un nivel intermedio Enseñ@2 que permitiría la incorporación de los centros de enseñanza de Bachillerato y secundaria; y por último se crearía Enseñ@3 para los centros de educación infantil y primaria. Para esta división nos hemos basado en las directrices descritas en la planilla del Sistema Educativo del Ministerio de Educación y Ciencia de España que vemos a continuación.

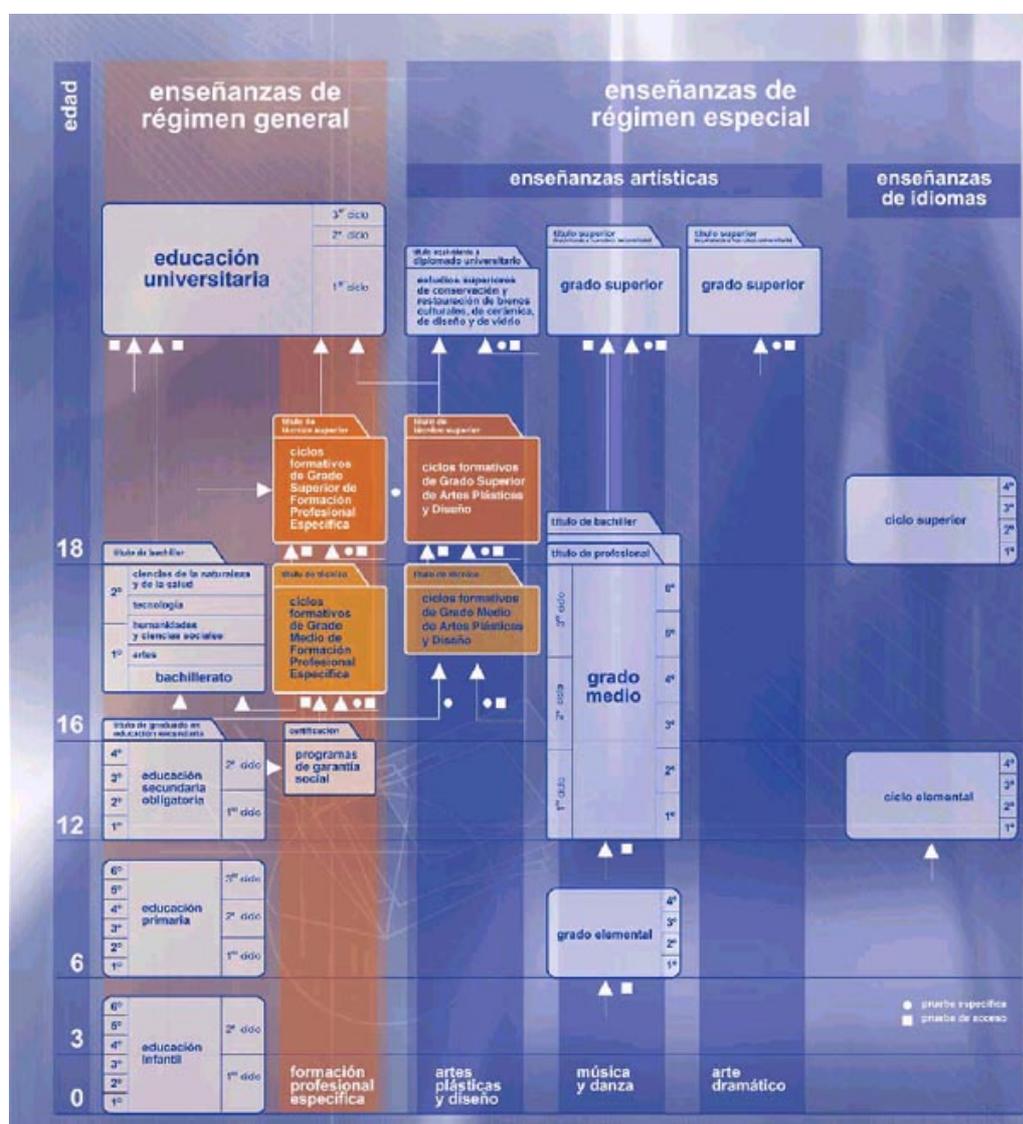


Figura 1: Niveles del sistema educativo español (MEC)

Estos tres niveles pueden funcionar de forma independiente y autónoma de modo que ninguno interviene en las tareas y contenidos de los demás. Así, un alumno de primaria sólo podrá acceder a los contenidos disponibles en su nivel de Internet. Lo mismo ocurriría con los de secundaria y así sucesivamente. Este proyecto haría con que los ordenadores de los centros de enseñanza sólo se utilicen en tareas estrictamente vinculadas con la formación y la educación, es decir, la promoción del saber. Aunque eso no significa que los profesores no podrán descargar materiales de Internet para incorporarlos a las páginas Web de su centro y ponerlos a disposición de los alumnos. Eso sí, todo material que se incorpore estará sujeto al control de grupo de expertos y pedagogos responsables por cada centro; una vez que dichos materiales también estarán disponibles a los demás centros que estén en el mismo nivel.

La clave para que esta nueva Red funcione es el disponer de un navegador que sólo permita la conexión con las páginas preinsertadas en el sistema. Dicho navegador, que bien podría llamarse *Vade Mecum*, poseerá las características de un navegador normal, pero tendrá restricciones en cuanto al nivel de conexión, es decir, es como si estuviese circulando por un carril distinto al de Internet. Tanto la red Educ@tiva como Internet compartirían las mismas redes de conexión, pero con una diferencia, una de ellas estaría en una banda paralela o en un plano beta, más especializado y restringido. Cabe señalar que todas las páginas que pertenezcan a la Red Educ@tiva perderán sus enlaces o vínculos con cualquier página externa, o sea, las que estén en Internet.

En un primer momento este proyecto está pensado para el sistema educativo español y para que se pueden incorporar Internet y las nuevas tecnologías al aula, preparando así los alumnos para la educación de la era digital (Laporta *et al.*, 2005). Cada nivel de la red Educ@tiva contaría con sus propias bibliotecas digitales –véase capítulo 2.2.1-, lo que les permitiría a los profesores y educadores establecer tanto el nivel de lecturas como adaptarlas con precisión al alumnado. Este sistema acabaría con la preocupación de los padres por controlar los contenidos a los que acceden sus hijos cuando están en las escuelas, en los colegios, etc.

Partiendo de la idea esbozada en Pollard y Pollard (1993), las principales características de la enseñanza tradicional en contraste con las ventajas ofrecidas por un entorno de enseñanza con comunicación tecnológicamente mediatizadas, son las siguientes:

<b>Aula convencional</b>	<b>Aula tecnológicamente equipada</b>
Centrada en el profesor	Centrada en el alumno
Profesor especialista en el contenido	Profesor como especialista en aprendizaje
Alumnos pasivos	Alumnos activos
Profesor proporciona conocimiento	Profesor facilita y organiza el conocimiento
Alumnos con acceso limitado a libros y otros materiales impresos	Alumnos con acceso a una gran cantidad de información
Aislamiento en el aula	Entorno de aprendizaje sin límites ni fronteras
Alumno como receptor de información	Alumno como usuario de información y solucionador de problemas
Énfasis en el rendimiento individual	Énfasis en actividades de colaboración y en proyectos
Profesores atienden a cuestiones administrativas gran parte del tiempo	La tecnología de los ordenadores liberando a los profesores de las tareas administrativas

Tabla 2: Diferencias entre aulas convencionales y aulas tecnológicamente equipadas

Sin querer defender una postura extremista, ni mucho menos intentar sembrar duda sobre el modelo educativo tradicional, nos parece obvio que dicho modelo centrado en el profesor y en los métodos de enseñanza tradicionales está desfasado a la luz de las nuevas tecnologías y

de la posibilidad de convertir el aula en un entorno más favorable para la enseñanza-aprendizaje. Por ello, creemos que la creación de la red Educ@tiva es el primer paso para que dicha transformación ocurra, y para que se pueda incorporar Internet y sus múltiples recursos, sin los inconvenientes y desventajas para la educación de la falta de filtrado específico.

El deseo de aprovechar todas las posibilidades y recursos que brinda Internet y aplicarlos al ámbito educativo, la necesidad de aportar una propuesta que ayudara a organizar los contenidos de las páginas Web, y la necesidad de programas de filtrado más efectivos, fue precisamente lo que incitó la elección de este tema y la creación del proyecto que proponemos en este apartado. La incorporación al aula de Internet y sus enlaces en formato hipertexto permitirá a los alumnos el acceso a información textual, sonora y audiovisual almacenada en las páginas Web educativas, incrementará su capacidad de lectura no lineal y potenciará el autoaprendizaje. Como subraya Tejada (1997:167-170), acceder a varias fuentes de información por hipersalto puede potenciar el autoaprendizaje, ya que es el alumno quien fija sus objetivos y determina su camino y la velocidad con que hace las actividades, no la red.

La dimensión virtual que interesa explorar en el ámbito educativo está ligada a la presencia cada vez más amplia de los nuevos soportes de la información. Como hemos podido observar, el currículo de Lengua y Literatura Española para el Bachillerato y la Enseñanza Secundaria obligatoria (ESO), requiere el manejo de recursos informáticos básicos para aplicarlos a la búsqueda y elaboración de la información, así como a la presentación de información y el procesamiento de textos. Por otro lado, el currículo de Tecnología propone el aprendizaje de aplicaciones basadas en las tecnologías de la información para el tratamiento de textos.

De este modo, pensamos que la idea sugerida en esta propuesta ayudará a los profesores a enfrentarse a este nuevo reto, una vez que contarán con todas las tecnologías disponibles en la Web actual: salas de chats, videoconferencia, e-mail, etc. Como ya hemos comentado anteriormente, la mayor ventaja de la Red Educ@tiva es que además de ser un canal de información y de comunicación como Internet, será un entorno en el que convergerán imagen, sonido y texto con medios de entablar contacto a distancia pero sin salir del ámbito educativo (Sitman,

1998). Eso aumentará sobremanera las posibilidades del profesor y ampliará el horizonte del alumnado, al permitirles relacionarse con alumnos de otros centros, ciudades y/o provincias, o quizá en un futuro, entre alumnos de distintos países.

La propuesta que hemos intentado esbozar en este apartado coincide con algunos de los objetivos propuestos por el W3C para la Web semántica<sup>19</sup> –Véanse los capítulos 3.0, 3.1, 3.3, etc.-. En este sentido creemos que la red Educ@tiva, además de ofrecer la posibilidad de incorporar bibliotecas digitales que permitan el préstamo virtual, como veremos en el siguiente apartado, se perfila como un ambiente óptimo para la aplicación educativa de los múltiples recursos y herramientas disponibles en la actualidad.

---

<sup>19</sup> Para más información sobre la Web semántica y la organización de la información, ver Tim Berners-Lee, J.H.a.O.L., *The Semantic Web*, in *Scientific American.com*. 2001.  
<http://www.w3.org/2001/sw/>

Hendler, J., *Agents and the Semantic Web*. IEEE Intelligent Systems Journal Special Issue on the Semantic Web, 2001. 16( 2): p. 30-37.

Hendler, J., Berners-Lee, Tim and Miller, Eric., *Integrating Applications on the Semantic Web*. Journal of the Institute of Electrical Engineers of Japan, 2002. 122(10): p. 676-680.

### 2.2.1 Las bibliotecas digitales y los préstamos virtuales

Es un hecho que los avances de la informática y la tecnología de la información y su accesibilidad han afectado muchas esferas de la educación y ha cambiado para siempre la fisonomía de la enseñanza-aprendizaje de lenguas, más específicamente de E/LE. Como ya se ha comentado en los anteriores apartados, el uso intensivo de los medios telemáticos que nos ofrece Internet parece mejorar notablemente la docencia de lenguas extranjeras. Pero para llegar hasta este punto hemos tenido que pasar por décadas y décadas de investigaciones, que transformaron un arma militar en el principal medio de comunicación de nuestro siglo.

Uno de los factores que ha contribuido positivamente en este sentido ha sido la aparición de los textos electrónicos, o lo que es lo mismo, en formato digital<sup>20</sup>. Este hecho determinó una significativa transformación de las prácticas de tratamiento y difusión de textos, libros, periódicos, etc., corroborando así para el aumento de las investigaciones lingüísticas y para el renacimiento de la lingüística del corpus (Rodrigues, 2003: 24-45).

Con el advenimiento del formato digitalizado y, debido a las ventajas ofrecidas por los recursos multimedia y la hipertextualidad (Codina, 2001:19), se ha iniciado un proceso que pretende convertir en formato digital los vastos acervos de información producidos a lo largo de la historia. En algunas bibliotecas, como la de Salamanca<sup>21</sup>, ya se están llevando a cabo labores que tienen como objetivo la informatización de textos científicos y técnicos, o sea, básicamente convertir el formato

---

<sup>20</sup> Hay varios autores que centran sus estudios en las características de los recursos y la información presentados en soporte digital. Como ejemplo podemos citar las aportaciones de Codina (2000:9-44) y Del Moral (1997:7-13), que abordan temas relacionados con la presentación de los formatos digitales, como la computabilidad, interacción, multifuncionalidad, hipertextualidad, etc.

<sup>21</sup> En un primer momento la "Biblioteca de la Ciencia y de la Técnica en el español" pretende llevar a cabo (...) "la digitalización de textos científicos y técnicos del siglo XVI, de acuerdo con una línea de investigación llevada a cabo en el Centro de Investigaciones Lingüísticas de la Universidad de Salamanca, por un equipo de filólogos, bajo la dirección de la Dra. María Jesús Mancho Duque, Catedrática de Lengua Española de la Universidad de Salamanca. (Consulta: 18 enero 2005) <http://www3.usal.es/~cilus/Bibliote.htm>

impreso en obras digitalizadas para la posterior creación de «Bibliotecas digitales».

Hoy en día, adaptarse a las nuevas tendencias en transmisión del conocimiento y ofrecer, a través de las nuevas tecnologías, lo que de mejor se ha hecho y escrito en el pasado, es el grande reto de las universidades y bibliotecas. Estamos viviendo un momento de transición en el que se está pasando de una cultura basada en el carácter físico de los soportes «impresos» hacia otra determinada por formas electrónicas o virtuales en el que el carácter «desmaterializado» permitirá una nueva forma de distribución de la información.

En este sentido, la digitalización del soporte ofrece una grande ventaja para el ámbito educativo. En efecto, la difusión de las obras, desvinculada del carácter físico de los soportes convencionales, alcanza una dimensión más amplia, gracias a los sistemas digitales y a las redes telemáticas. Por ejemplo, en el proyecto Odiseame pretendemos crear una biblioteca digital que contenga todas las obras escritas en español libres de derechos de autor, es decir, algunos clásicos de la literatura española e hispanoamericana, artículos científicos, revistas especializadas, etc.

A través de la plataforma Odiseame el aprendiz de E/LE podrá acceder a la biblioteca y efectuar el «préstamo virtual», o sea, descargar la obra en formato .PDF y grabarla en su ordenador. El control de los préstamos se hará de forma automática y lo único que se tendrá que hacer es rellenar un formulario con los datos personales de alumno siempre que se quiera prestar un libro, consultar un artículo o revista científica.

El nacimiento de las bibliotecas virtuales, como hemos señalado anteriormente, empiezan a permitir la producción, organización y difusión a través de la Red de las transcripciones electrónicas de textos que han producido todas las culturas del mundo. Pero para acceder a dichos libros digitales, como siempre, tenemos que zambullirnos en el mar de Internet, lo que es contraproducente debido a la desorganización de sus páginas y la falta de fiabilidad de la información. Además, si los profesores pretenden introducir este recurso en el aula tendrán que permitir a los alumnos conectarse a Internet, lo que acarrearía una serie de problemas.

Por ello, en la Red Educ@tiva que proponemos, las bibliotecas digitales estarán organizadas y compartidas. Es decir, en cada nivel de la Red habrá un espacio llamado Omeg@Biblos que permitirá a los alumnos matriculados en los distintos colegios que componen aquel nivel, efectuar préstamos virtuales de libros, artículos, revistas, muestras de audio, video, actividades y ejercicios, trabajos de alumnos, etc. Cada alumno tendrá una clave, su número de matrícula por ejemplo, que le permitirá acceder tanto al acervo de la biblioteca de su colegio, escuela, universidad, etc., como a todos los fondos digitales disponibles en las instituciones que pertenecen a su nivel.

De este modo, los profesores, investigadores y alumnos podrán realizar consultas y efectuar préstamos virtuales en la megabiblioteca representada por la suma de todas las bibliotecas de su nivel. Lógicamente se tendrá que hacer un esfuerzo por parte de cada institución para que la digitalización del acervo se haga de forma organizada y compartida, de tal modo que no se hagan digitalizaciones de un mismo libro en distintas bibliotecas o que no se siga el mismo formato o patrón en el proceso de informatización de los libros.

El único aspecto que queda por definir en este modelo de Red es el concerniente a los derechos de autor y propiedad intelectual. Aunque el único objetivo de la red Educ@tiva es servir de soporte para la enseñanza pública y se pretende concebir exclusivamente con fines educativos, se tendrá que debatir determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor en la sociedad de la información dentro de un marco jurídico.

Proyectos como el de la biblioteca digital Alejandría (Alexandria Digital Library<sup>22</sup>), el proyecto Gutenberg<sup>23</sup>, o las bibliotecas digitales de las universidades españolas, como la Biblioteca virtual galega, la biblioteca

---

<sup>22</sup> The Alexandria Digital Library (ADL) is a distributed digital library with collections of georeferenced materials. ADL includes the operational library, with various nodes and collections, and the research program through which digital library architectures, gazetteer applications, educational applications, and software components are modeled, prototyped, and evaluated. ADL provides HTML clients to access its collections and gazetteer, and provides specific information management tools, such as the Feature Type Thesaurus for classing types of geographic features, as well as downloadable software code.

Véase Alexandria Digital Library: <http://www.alexandria.ucsb.edu/>

<sup>23</sup> Véanse la página Web del proyecto Gutenberg: <http://www.gutenberg.org/>

virtual Miguel de Cervantes, Universitat Jaume I, Universitat Autònoma de Barcelona, Universidad Complutense de Madrid, etc., son apenas algunos de los ejemplos de iniciativas que representan el nuevo modelo de biblioteca de la era informática.

### 3. El futuro de Internet: la organización semántica

Hoy en día Internet puede considerarse como la biblioteca más grande del mundo por la cantidad de información que pone a disposición de los usuarios. Sus inconmensurables bibliotecas de préstamos virtuales permiten a los internautas acceder a un sin fin de archivos y de páginas que pueden estar al alcance de cualquiera con un simple pulsar de tecla.

Sin embargo, toda esa revolución de información compartida conlleva en sí misma un problema de proporciones similares a la "Mega Enciclopedia Universal": la mega desorganización de los datos. Buscar un determinado documento en Internet supone perder horas de investigación, divagar entre miles y miles de páginas y enlaces que por su vez nos conducen a un laberinto de datos que no nos sirven de nada.

Para que la búsqueda tenga éxito, en la mayoría de las veces, tenemos que contar con el factor suerte o con la casualidad. Para hacerse una idea de lo complejo que es buscar una determinada información en Internet, es como si buscásemos un artículo científico en una biblioteca de cien pisos donde todos los libros están descatalogados y se encuentran amontonados en los pasillos. Puede que, después de horas y horas de laboriosa investigación, des con lo que buscas, pero esto no sería más que una mera casualidad.

#### 3.1 Web Semántica<sup>24</sup>: visualizando la Web de segunda generación

---

<sup>24</sup> "The **Semantic Web** is the representation of **data** on the World Wide Web. It is a collaborative effort led by W3C with participation from a large number of

Cómo organizar y recuperar los recursos electrónicos accesibles en Internet ha sido un de los principales retos que se han planteado desde sus orígenes. Durante esta primera era del desarrollo de los servicios de información en red, muchos especialistas, sobre todo los relacionados con la comunidad informática, han definido Internet como *un caótico almacén de información donde se alberga la producción colectiva de las "imprentas digitales del mundo"*, lo que significa que organizar toda esa información en "bibliotecas temáticas" supondrá un paso importante en la recuperación de información en la Web. Y para que eso sea posible se están llevando a cabo una serie investigaciones para la creación de un sistema inteligente que facilite la cooperación e interacción entre las personas y los ordenadores.

Unos de los proyectos más ambiciosos que se está llevando a cabo, y que es referencia en lo que concierne a la recuperación de información, es el *W3C*<sup>25</sup>. Todos los investigadores involucrados en este proyecto tienen como objetivo crear una *Red Semántica* de información que permita a los ordenadores procesar y entender los datos que hasta el momento eran meramente visualizados. Según el W3C, ellos no están creando una nueva *Internet*, sino que está perfeccionando la ya existente y redefiniendo el concepto de Red de intercambio de información:

*"La Web Semántica es una extensión de la Web actual en la cual la información recibe un significado bien definido (...)"* (Tim Berners-Lee, 2001)<sup>26</sup>.

Construir servidores que tengan la capacidad de comprender el contenido de los documentos que almacenan, y a la vez que puedan estructurar y gestionar la información a partir de una valoración semántica de dicho contenido es uno de los objetivos para los cuales se está

---

researchers and industrial partners. It is based on the Resource Description Framework (RDF), which integrates a variety of applications using XML for syntax and URIs for naming.

<sup>25</sup> Tim Berners-Lee, James Hendler, Ora Lassila, The Semantic Web, Scientific American, May 2001 - <http://www.w3.org/2001/sw/>

<sup>26</sup> "The Semantic Web is an extension of the current web in which information is given well-defined meaning, better enabling computers and people to work in cooperation." -- Tim Berners-Lee, James Hendler, Ora Lassila, The Semantic Web, Scientific American, May 2001

desarrollando la *Web inteligente*. Según los precursores de esta idea, Francis Heylighen, Johan Bollen y Cliff Joslyn, esto será posible “*enlazando y definiendo los datos de forma que puedan ser utilizados por las máquinas, no sólo para ser presentados al usuario, sino también para ser automatizados, integrados y reutilizados entre aplicaciones, sin la necesidad de que un ser humano inicie los procesos*”.

En general, la idea es transformar la red en un *cerebro global* que permita a una mayor interacción entre los usuarios y los ordenadores. Por ello, se están desarrollando recursos como la espina dorsal de la *Web Inteligente*, el RDF –Marco para la Descripción de Recursos- que es un lenguaje jerárquico que permite el intercambio legible por máquina de descripciones de recursos en la Web.

Es prácticamente imposible saber cuantas nuevas páginas se agregan a diario a la red de información global. La mayor parte de esta información sigue representándose en HTML (Hypertext Markup Language), que al contrario de lo que se suele decir, no es un lenguaje de programación sino un formato de datos que permite el intercambio de información a través del World Wide Web. Las marcas (tags) en HTML son simples etiquetas que comunican al navegador algunos datos de formatación. Podemos definir el HTML como *un sistema de marcado* que ha sido diseñado simplemente para representar la información y tornarla accesible por medio de buscadores.

Como ya hemos mencionado, el sistema HTML nos permite visualizar la información en la Web, pero no está dotado de características que faciliten la búsqueda, a través de programas y/o robots que interpreten los contenidos representados. Eso se debe en parte al hecho de que el HTML “*...non è altro che un linguaggio di formattazione e visualizzazione di testo.*”<sup>27</sup> Por ello se ha invertido mucho en los últimos años en la investigación para el desarrollo de herramientas *flexibles* que representen la información con más precisión a través de metadatos – datos que describen los datos-, que aportan pistas y acotan el número de páginas del contenido buscado.

---

<sup>27</sup> HTML non è altro che un linguaggio di formattazione e visualizzazione di testo che, partendo da un testo qualsiasi, definisce per ogni elemento la sua dimensione, forma, colore, posizione ecc...[Paolo Ceravolo 2002] - [http://www.webcontentmanagement.it/rete\\_html.htm](http://www.webcontentmanagement.it/rete_html.htm)

### 3.1.1 Reestructuración y ampliación de Internet: agentes de conocimiento integrados en la Web

La mayoría de la información presente en la Web está diseñada para el consumo humano y aunque se derive de una base de datos con significados bien definidos no aporta la suficiente información que permita a los robots que rastrean la Web participar en el proceso y ayudarnos en la búsqueda. Por ello es necesario desarrollar lenguajes que expresen la información en formas accesibles a los ordenadores (Berners-Lee, 1998a). No se trata de dotar los ordenadores de capacidad de razonamiento humano para que se comporten como personas, sino más bien de suministrar datos para que las máquinas faciliten nuestro trabajo, permitiéndonos acceder rápidamente a la información y manipularla eficazmente.

Para que eso sea posible Internet tiene que pasar por una reestructuración o ampliación –como la que resume Raymond Yee (2001), Tabla 3- donde se puede visualizar los principales cambios que sufrirá la actual Red de Información. El tono de escepticismo de dicho investigador se justifica dado el momento en que nos encontramos actualmente. Para que podamos explotar la Web semántica en toda su plenitud necesitamos invertir nuestros esfuerzos definición de lenguajes de marcado apropiados para la representación de las Ontologías y de bibliotecas temáticas.

Todos sabemos que todavía no disponemos de lenguajes de marcado basados en RDF con mayor expresividad y capacidad de razonamiento para representar los conocimientos que contienen las ontologías, sin embargo ya se puede tener una idea de cómo crear una jerarquía de conceptos –relaciones taxonómicas- y de cómo representar conceptos de un dominio mediante anotaciones RDF-RDF Schema.

Ya se puede disponer de herramientas para realizar anotaciones en páginas Web con lenguajes de marcado propios como *Webonto*<sup>28</sup>, *OntoEdit*<sup>29</sup> o *Protégé*<sup>30</sup>. Otro ejemplo de lenguaje para realizar anotaciones

---

<sup>28</sup> <http://kmi.open.ac.uk/projects/webonto/>

<sup>29</sup> <http://www.ontoknowledge.org/tools/ontoedit.shtml>

de ontologías en la Web es el *DAML*<sup>31</sup>, que a pesar de no disponer de unos formatos bien definidos, se presenta como una extensión para el XML y para RDF.

Las dificultades en la recuperación de la información en la Web radican en el hecho de que no existen agentes y aplicaciones que exploten este conocimiento. Como describe Arpirez *et al.* (2001), estos agentes de conocimiento integrados en la Web «(...) serán capaces de interpretar los esquemas ontológicos y axiomas de diferentes dominios, mantendrán la consistencia de las instancias que se inserten en las páginas Web siguiendo los esquemas ontológicos definidos, realizarán una búsqueda con inferencias utilizando los axiomas situados en los esquemas, y podrán realizar ligaduras de los árboles taxonómicos de varias ontologías».

Ya según Tello (2001:4), para potenciar el uso de ontologías en la Web, se necesitan aplicaciones específicas de búsqueda de ontologías, como *OntoAgent*<sup>32</sup>, que indiquen a los usuarios las diferentes ontologías existentes y sus características para poder utilizarlas en su sistema.

Lo cierto es que *la Web semántica* todavía no es una realidad y son muchos los que no creen en los tan alabados cambios y en las múltiples posibilidades de la Web del futuro. Aunque la comunidad científica relacionada con la IA afirma que los esfuerzos no han sido en vano y que ya se pueden vislumbrar algunos de los logros del W3C en la creación de herramientas que automaticen el proceso de organización de la información y aporten los insumos necesarios para la interoperabilidad entre los ordenadores.

Todo eso corrobora para que creamos en este desafío y aportemos una parte esencial de la capa de organización semántica de la *Web de segunda generación*, las ontologías. Como hemos citado anteriormente, las ontologías aportarán el sentido semántico o el aparato lógico necesario para la definición de vocabularios que permitirán el proceso inteligente de

---

<sup>30</sup> <http://protege.semanticweb.org>

<sup>31</sup> <http://www.daml.org> -The DAML Program formally began with a kickoff meeting in August 2000 in Boston. An integration contractor and sixteen technology development teams (see [DAML Researchers](#)) are working to realize the DAML vision.

<sup>32</sup> <http://delicias.dia.fi.upm.es/OntoAgent/>

la información, ya que constituirá la *vía para que el conocimiento de la Red esté representado de forma que sea legible por los ordenadores, esté consensuado y sea reutilizable* (Tello, 2001:2).

Para que se logre el salto cualitativo propuesto por Tim Berners-Lee, la Web actual pasará por una profunda transformación de características, como puede verse en la tabla 3<sup>33</sup>. A lo largo del siguiente capítulo describiremos algunos de los lenguajes involucrados en este cambio, como el RDF o el XML, que constituyen los pilares o las infraestructuras que son referencia para el conjunto de herramientas responsables por el sistema de etiquetado que permitirá el “diálogo franco” y el intercambio de contenido legible por las máquinas (Tresancos, 1998:281-288).

En la tabla 3 destacamos *el mar de cambios* que sufrirá la web actual afín de convertirse en la Web semántica (Bosak y Bray, 1999:91).

Característica	Primera Generación	Segunda Generación
Lenguaje principal	HTML	XML
<b>Forma y estructura</b>	Documentos no estructurados	Documentos estructurados
<b>Semántica</b>	Semántica implícita	Etiquetado explícito (metadatos, Web Semántica) RDF: infraestructura para procesar metadatos; Interoperabilidad entre ordenadores
<b>Relación entre contenido y forma</b>	HTML = fusión de forma y contenido	Estructura en capas de forma y contenido: XML + transformación (p.e., XSL) a HTML, WML, PDF, u otros formatos

<sup>33</sup> Tabla 3 basada en ['The sea change of the Web: What is the Second-Generation Semantic Web?'](#) por Raymond Yee, IST<Interactive University Berkeley Computing & Communications, Vol. 11, N. 4 (otoño 2001)

<b>Editabilidad</b>	Documentos estáticos	Documentos dinámicos
<b>Descomponibilidad y Reconponibilidad</b>	Sitios Webs monolíticos independientes	Bricolaje ( agregación), sindicación, reasignación de contenido
<b>Interactividad</b>	Medio de difusión unidireccional	Web editable, bidireccional
<b>Audiencias</b>	Para consumo humano	Para humanos y ordenadores (p.e., <i>Servicios Web</i> )
<b>Control de producción</b>	Centralizado	Descentralizado (peer-to-peer P2P)

**Tabla 3** – Las diferencias entre la Internet actual y la Web semántica

### 3.2 Catalogación: el papel de los Metadatos en la recuperación de información

*Los metadatos son información documentada a través de herramientas de tecnologías de la información, que mejoran la comprensión, tanto técnica como comercial, de los datos y de los procesos relacionados con ellos. (SEINER, 2000:1)<sup>34</sup>*

La organización de datos a través de metadatos no es algo excepcional en el mundo bibliotecario tradicional. Históricamente las bibliotecas y los bibliotecarios han jugado un papel muy importante en la organización y catalogación de la información. Por eso, aplicar en la biblioteca virtual las técnicas y los sistemas de clasificación tradicionalmente empleados por las bibliotecas –Library of Congress Classification (LCC), Dewey Decimal Classification (DDC<sup>35</sup>), Clasificación Decimal Universal (CDU), etc.- ha sido defendido por gran parte de los profesionales de la IA en los últimos años. De hecho, muchos proyectos que desarrollan herramientas de etiquetado electrónico se basan en las organizaciones temáticas, a ejemplo de las bibliotecas, que suelen estar organizadas por catálogos o por un repertorio bibliográfico.

Estos repertorios bibliográficos aportan pistas o metadatos sobre un autor o sobre un determinado libro, clasificándoles de la siguiente forma: (i) todos los libros del mismo autor –jerárquicamente por fecha de publicación; (ii) todos los libros del mismo tema –desde lo más genérico a lo más específico-, etc. En las bibliotecas, muchos de los datos que se pueden visualizar en las fichas de los libros, tienen como objetivo anticipar el contenido de los mismos y facilitar la recuperación de la información por parte del usuario.

En la *Web semántica* no sería diferente, ya que las soluciones que se están impulsando, como la infraestructura para escribir metadatos y el

---

<sup>34</sup> Se trata de una traducción de Eva Méndez Rodríguez publicada en el artículo: Metadatos y tesauros: aplicación de XML/RDF a los sistemas de organización del conocimiento en Intranets (2000), a partir del texto original de Robert S. Seiner (2000): "Metadata is information, documented in IT tools, that improves both business and technical understanding, of data and data-related processes."

<sup>35</sup> Sistema de clasificación generalmente usado por las bibliotecas para organizar sus colecciones. Se trata de un sistema concebido por Melvin Dewey en 1873, y se emplea en más de 135 países. En la CDD las clases básicas están organizadas por disciplinas académicas o campos de estudio.

lenguaje para modelar datos, RDF y XML respectivamente, confluyen en un sistema de relaciones y asignación de recursos que puede mitigar el problema de la recuperación de información en Internet, a través de la búsqueda basada en metadatos (Rodrigues, 1999:84).

Uno de los grandes problemas para la recuperación de información en la Red actual es que robots o buscadores como Yahoo, Altavista, Rex, UK Index, Terra, Infoseek, Yupi Msn, etc., no acotan la búsqueda porque carecen de suministros de información que les redireccionen hacia las páginas relevantes. Hasta los mejores buscadores como Google, que atesora más de 2.000 millones de páginas y 300 millones de imágenes, aunque nos dé una información relativamente útil, casi nunca puede identificar titulares o links.

Para Bray (2001:9), los metadatos no sólo ayudarán en la recuperación de información –ya sean palabras, objetos, gráficos, etc.- sino que serán la base descriptiva de un sistema y catalogación, estructurado de tal modo que permitirá a los ordenadores leer y procesar la información disponible en las páginas Web con más precisión. Por eso el consorcio W3C trabaja con varios grupos de investigadores que se dedican exclusivamente al desarrollo de herramientas que servirán de soporte en la estructuración de los metadatos.

El RDF es una de estas herramientas y se ha convertido en un modelo de infraestructura que permite la codificación, reutilización e intercambio de metadatos estructurados y facilita la exploración de consultas a través de estos metadatos. Para Pitts-Moultis (2000:627), los metadatos organizados y estructurados son la clave para la consecución de un método efectivo para controlar la forma en que los sitios Web son indexados por los motores de búsqueda. Además pueden mejorar la opción de localizar páginas con poco texto, como es el caso de los sitios Web construidos con “Frames”, y funcionar como filtros de contenido, a ejemplo de la plataforma PICS<sup>36</sup> que es parte del consorcio W3C.

---

<sup>36</sup> La plataforma **PICS<sup>TM</sup>** (Platform for Internet Content Selection) utiliza un sistema de etiquetado (metadatos) que habilita un filtro de contenidos en Internet. Según el W3C –PICS-, este sistema se ha diseñado para ayudar a los padres y a los profesores a controlar los contenidos a los cuales los niños pueden acceder en Internet. Además, este sistema también sirve como herramienta de codificación y privacidad. Traducción libre del autor. Véase . <http://www.w3.org/PICS/>

Los metadatos en la Web semántica representarán la capa que aportará los elementos base para la catalogación electrónica, es decir, título, contenido, descripción, fuente, lenguaje, relación, fecha, tipo, formato, etc. En este sentido el objetivo principal de la codificación de los datos con metadatos es *convertir la información en conocimiento*<sup>37</sup>, para que esta sea legible por ordenadores de forma automática, y una vez entendida y procesada por los mismos haga el camino contrario y vuelva a convertirse en información para el consumo humano.

---

<sup>37</sup> Uno de los principales problemas de Internet hoy día es que "the Net contains a great deal of information, but much less knowledge; a great deal of noise, but little signal" [Smith, 1996 *apud* PÉREZ-HERNÁNDEZ, 2002:192]

### 3.3 Los agentes inteligentes y el nuevo concepto de navegación en la Web Semántica

Como ya hemos comentado, hay varias aplicaciones para la Web Semántica, y una de las más atractivas es la de los agentes inteligentes en la Web Bray (2001) y Payne (2002). Los agentes serán asistentes personales o entidades de software autónomas que cumplirán determinados roles en un medio particular, a menudo habitado por otros agentes y procesos, la *World Wide Web*. Estos agentes ya no necesitarán intervención humana, porque a ejemplo de los *robots y autómatas programables* en la industria automovilística, estarán dotados de recursos automáticos que les guiará en representación de funciones específicas o de los usuarios.

El objetivo del inventor de la *World Wide Web* es transformar la actual colección de páginas estáticas en un espacio dinámico que contará con proveedores o programas que, automáticamente, "intuirán" -a través del marcado semántico que aportarán las ontologías- lo que buscamos, y descubrirán la forma más fácil de lograrlo. Así no perderemos horas de navegación al acceder de forma manual a las páginas que necesitamos.

En *Technology Review's "A Smarter Web"*<sup>38</sup> (Frauenfelder, 2000), Tim Berners-Lee describe un caso en que un usuario instruye un agente para organizarle desde un viaje hasta una conferencia. Para que este hecho se haga realidad tenemos primero que automatizar los procesos en la Red, estandarizando los conceptos generales, los sistemas de deducción, las reglas, el alfabeto, las referencias, el lenguaje, las anotaciones sobre significados, etc. De este modo los agentes podrán entender una consulta, comprender los sitios Web, validar y deducir nueva información a partir de los datos encontrados.

La emergencia de la Web Semántica (Berners-Lee, 2001) ha simplificado y ha mejorado sobremanera la reutilización del conocimiento en la Red. Pero todavía nos queda un largo camino hasta que los agentes

---

<sup>38</sup> Esta previsión de Tim Berners-Lee se halla recogida en: M. Frauenfelder, "A Smarter Web", *MIT Technology Rev.*, Vol. 104, nº 6, Nov/Dec. 2000 pp. 72-73

artificiales sean capaces de *consumir el conocimiento* dispuesto en Red de forma autónoma, incrementado las posibilidades de la *telaraña* y ayudándonos a sacar el máximo provecho de la múltiples ventajas que aporta Internet a los individuos y a la sociedad actual.

Para que podamos llegar a sacar provecho de esta revolución que supondrán los agentes inteligentes es necesario construir la base de elementos que constituyen la arquitectura de la Web Inteligente –Figura 2-. Muchos de esos elementos ya se están desarrollando y, en gran parte gracias al consorcio internacional capitaneado por Tim Berners Lee.

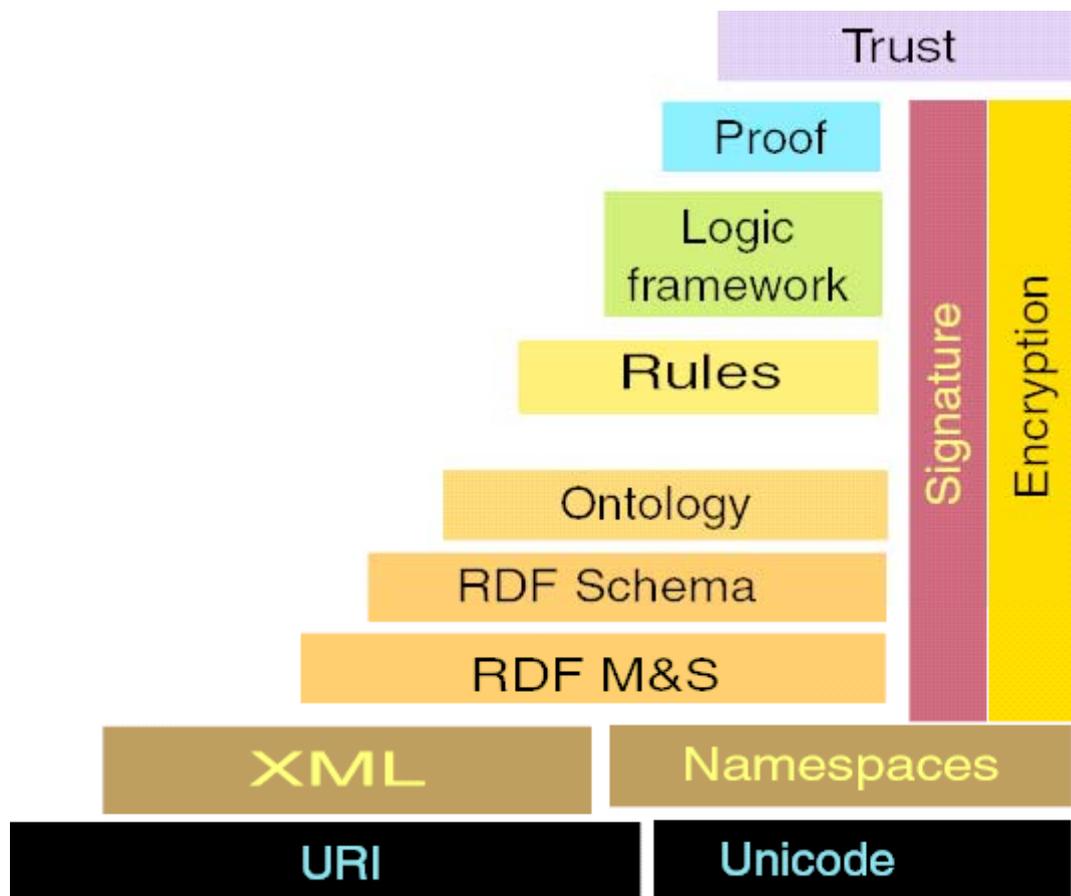


Figura 2: Estructura de la Web Semántica

#### **4. Recursos de la era digital y sus aplicaciones en la clase de E/LE: un nuevo concepto de enseñanza**

A los profesores de español nos resulta difícil, cuando no agotador, intentar encontrar temas novedosos para las clases de conversación, material actualizado para no caer en la trampa de los libros de texto con sus recortes de periódicos con noticias sobre la caída de la Bastilla; fotos y dibujos de personajes que vayan más allá de las ya muy explotadas fotos de los conquistadores y navegadores de la colonización –*aunque sí hay que verlos y estudiar sobre ellos*-; juegos y actividades lúdicas para aumentar la motivación más divertidos y más acorde con la realidad de los estudiantes; estrategias metodológicas probadas en la práctica de las aulas y no las comercialmente llamativas y tramposas, típicas de algún teórico de plantón y que son fácilmente reconocibles en algunos “métodos mágicos”, etc.

En resumen, para preparar una buena clase de lengua extranjera, que sea a la vez entretenida y motivadora, tenemos que armarnos de paciencia y buena voluntad para no caer en la tentación de seguir los libros de textos y sus actividades pré-programadas y convertirnos en el típico profesor de escuela pública. Por eso, el advenimiento de Internet ha venido al encuentro de las necesidades de los profesores de LE. Una de las grandes ventajas que nos ofrece el uso de Internet en la enseñanza de idiomas es la inagotable fuente de recursos que representa dicha herramienta. Como señala Rosalie Sitman (1998: 10):

Como sabemos, se trata fundamentalmente de una telaraña de redes informáticas interconectadas por la que circula y en la que se almacena un inagotable caudal de información continuamente

actualizada, a la que se accede por medio de un microordenador multimedia equipado con ciertos dispositivos que hacen posible llevar a cabo las distintas operaciones. Básicamente, la Internet es un entorno en el que convergen imagen, sonido y texto con medios de entablar contacto a distancia con otros usuarios. Es decir, desempeña una función doble: por un lado actúa como un canal de información y por otro como un canal de comunicación.

Desde nuestra óptica, Internet es más que un canal de comunicación y una fuente de información –*figura 3*–, es lo que hay de más actual y rápido en la era da informática: la biblioteca digital de nuestro siglo. En la Red podemos encontrar todo lo que se puede convertir en archivo digital y lo que es mejor, se puede descargar desde cualquier parte del mundo; lo que supone una gran ventaja a los profesores que vivimos lejos de España o de algún país hispanohablante e impartimos clases de español en un país extranjero.

En plena era de la globalización, Internet nos *“trae el mundo hispanohablante a casa”*. Así, podemos contar con más recursos a la hora de acercar el alumno a las manifestaciones auténticas de la lengua y la cultura españolas, a pesar de la distancia (SITMAN, 1998). A pesar de lo que hemos comentado anteriormente, Internet se suele dividir en dos grandes bloques de recursos, como vemos la siguiente figura:

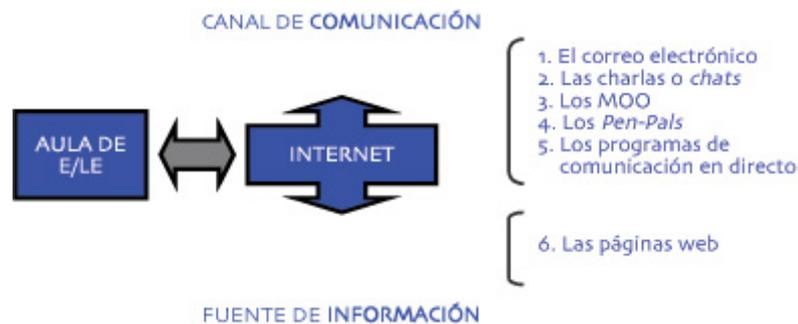


Figura 3: Internet: canal de comunicación y fuente de información

En la enseñanza de E/LE, así como suele ocurrir en cualquier clase de lengua extranjera, muchas veces necesitamos materiales auténticos – fotos, vídeos, CDs, etc.- sobre economía, deportes, viajes, cultura, ocio, etc., y no podemos acudir a los ejemplos que nos dan los manuales, ya sea

porque están desactualizados o simplemente porque no disponen de los mismos; en este momento es cuando tenemos que echar mano de un ordenador y acudir a las páginas de Internet para encontrar lo que hay de más actual y utilizarlo como reclamo para atraer la atención y despertar el interés del alumno; aquí es cuando las miles de páginas que disponibles en la Red desempeñan la función de fuente de información. Como se puede observar, Internet no es sólo un rincón donde hay una continua actualización de sus contenidos, es una fuente de recursos para la enseñanza de lenguas (CRUZ PIÑOL, 1999b:47-52)<sup>39</sup>.

#### **4.1 Los futuros cibercolegios: Internet en el aula de E/LE**

Del mismo modo que nos hemos acostumbrado a utilizar recursos audiovisuales como el vídeo, el radiocasete o el retroproyector, nos tenemos que hacer con la idea de que en un futuro no muy lejano el ordenador en el aula de idiomas será una herramienta imprescindible y deberemos incorporarlo como una herramienta más en la enseñanza. Internet ofrece un sin fin de posibilidades, como el correo electrónico o los foros de debate a través de la Red, los correos de mensajes de voz, los chats, *pen-pals*, *MOOS*, los programas de comunicación en directo «audioconferencia y videoconferencia», etc.

A todas estas posibilidades, que convierten Internet en un efectivo canal de comunicación, se suma la de la Red como fuente de información inagotable y universal, como hemos discurrido anteriormente. Cada uno de estos recursos representa un mundo de tecnologías y tiene múltiples

---

<sup>39</sup> Como comenta Mar Cruz Piñol: En la clase de idiomas, algunas veces, una imagen puede valer tanto como mil palabras. Por eso empleamos con frecuencia fotografías y dibujos en las clases, y por eso preferimos los manuales que ofrecen imágenes y colorido. Éste es también uno de los secretos del éxito de la WWW (...) junto con otro elemento igualmente esencial en las clases de idiomas: la actualidad de la información. Y es que prácticamente todo lo que se puede encontrar impreso se puede encontrar en la WWW --folletos turísticos, periódicos, revistas, libros, etc.--, y con la ventaja de que cada día se puede disponer, automáticamente, de una versión actualizada. *Para el profesor y los estudiantes de español como L2 que no viven en un país hispanohablante, esto supone el acceso inmediato a una información diaria o periódica que, de otro modo, resulta bastante difícil conseguir; y los que se encuentren en un país de habla hispana podrán conseguir a través de la red material actual referente a otros países de la misma comunidad lingüística.* De este modo convergen en la Web --acompañando al texto en la lengua meta-- tres factores cruciales para el aprendizaje de lenguas extranjeras: la información visual, el material actualizado y la novedad de un canal que, cuando menos, atraerá la atención del estudiante.

aplicaciones en el aula de E/LE. Sin entrar ahora en la definición de dichas herramientas de comunicación ya conocidas y usadas por casi todos, y que además forman parte de los recursos integrados en la plataforma Odiseame, que desglosaremos en los capítulos 5.2, 5.3 y 5.3.1, nos detendremos a reflexionar sobre algunos aspectos de la incorporación de estas nuevas tecnologías en el aula de idiomas.

Como señala Soria Pastor (1996:38) *«Quizá en un futuro no muy lejano, los centros de idiomas tengan en cuenta estas posibilidades para el desarrollo del trabajo individual de los alumnos y la clase de español pase a denominarse "clase de comunicación en español"»*. Por supuesto, creemos que esa idea se hará realidad dentro de unos cuantos años, por eso nos sumamos al carro del desarrollo de métodos de español adecuados y flexibles, en el qué estén integradas de forma pedagógica las nuevas tecnologías.

En este sentido, en el presente proyecto de investigación, que es una muestra del tipo de cursos que se van a impartir a través de la plataforma Odiseame, uno de los ejes metodológicos que guiará el diseño de las unidades didácticas será incorporar el uso de NTICs en el aula de lengua. Así, no sólo abordaremos la explotación de estos recursos en entornos virtuales, sino que reflexionaremos sobre el aprovechamiento de las posibilidades que nos brinda el hipertexto, los hipermedia e Internet en el desarrollo de actividades que puedan utilizarse tanto en la enseñanza presencial como en la educación a distancia de E/LE.

#### **4.1.1 Una nueva realidad: los hipermedia y la hipertextualidad<sup>40</sup>**

Como es bien sabido, el hipertexto es una forma de organización de la información que permite al usuario o lector navegar por los textos, y seguir los enlaces que le remiten a diferentes caminos o documentos hipertextuales enlazados por nodos. Theodor Nelson (1981:2) define el hipertexto como «un conjunto de bloques de texto interconectados por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario». Ya según George P. Landow (1995:16), en el hipertexto «los nexos o enlaces electrónicos unen fragmentos de texto internos o externos a la hora, creando un texto que el lector experimenta como no lineal o, mejor dicho, como multilineal o multisequencial».

De este modo, la lectura lineal se convierte en una lectura dinámica en la que la armazón es un modelo cognitivo similar al del pensamiento humano, que organiza la información como una red de conceptos enlazados entre sí, mediante asociaciones semánticas. Por su parte, los hipermedia, es decir, recursos que combinan imagen y sonido en el hipertexto, pueden permitir las relaciones interactivas, y por lo tanto no lineales, que faciliten la comprensión lectora y permiten la verdadera interacción entre el alumno y el texto.

Los hipermedia nos brindan la posibilidad de presentar el texto de distintas formas: enlazándolos con otros textos animados, gráficos estáticos o interactivos, trozos de películas relacionados con lo que estamos leyendo, sonidos y canciones que nos remiten al tema de la lectura, etc., en fin se pueden crear innumerables actividades interactivas que potencien el aprendizaje por parte de los alumnos y faciliten la labor del profesor en la transmisión del conocimiento.

#### **4.1.2 Hipertexto e Hipermedia en el E-spanish Interactive Course**

El estudio del funcionamiento de los recursos del Centro Virtual Camões<sup>41</sup> que emplean hipertexto e hipermedia, así como el rastreo

---

<sup>40</sup> Como indica Landow (1995:79) «Los conceptos (y experiencias) de empezar y terminar implican linealidad. Si presuponemos que la hipertextualidad presenta secuencias múltiples en lugar de una ausencia total de linealidad y secuencia, entonces una respuesta a esta pregunta es que tiene múltiples principios y finales en lugar de uno sólo.»

bibliográfico sobre la adquisición de conocimiento a partir de actividades que utilizan dichos sistemas, nos han permitido diseñar aplicaciones que pueden funcionar como excelentes herramientas de acceso a la información.

Como subrayan Conklin (1987) y Nielsen (1990: 101:104), hay muchas aplicaciones que ofrecen unos elementos particulares que facilitan la creación de vínculos y asociaciones entre los documentos o entre los elementos que los componen y permiten la navegación por las estructuras hipertextuales.

En el caso particular de nuestro proyecto, se usaron varios programas informáticos, como el Word for Windows, Photoshop, PowerPoint, etc., y algunas aplicaciones específicas incorporadas en la plataforma Odiseame, y que permiten la creación de enlaces entre todo tipo de materiales y recursos (Odiseame, 2001:9).

A continuación presentamos dos ejemplos de lecturas con combinan hipertexto e hipermedias. Dichos ejemplos han sido extraídos de la primera parte del curso *E-spanish Interactive Course: pronunciation*, que es uno de los cursos diseñados por nuestro grupo de investigación y que se impartirá a través de la plataforma Odiseame.

---

<sup>41</sup> Véanse: <http://www.instituto-camoes.pt/cvc/index.html>

**E-Spanish Interactive Course**

**Vowels:**

Vowels are described in terms of tongue and lip position. The terms FRONT, BACK, HIGH, and LOW describe vowel articulations in which the tongue respectively moves forward, pulls back, is raised, or is lowered from this mid central position.

For further details click on the link below: [www.bibliodig/prof/fonetica.es](http://www.bibliodig/prof/fonetica.es)

Figura 4: Recurso hipermedia en el E-spanish Interactive Course (1)

Tal y como podemos apreciar en la figura anterior, intentaremos enseñar algunos conceptos de fonética y fonología a través de una animación interactiva que permita a los alumnos visualizar el lugar y el modo de articulación de las vocales españolas. Además, cada letra o vocal, posee un enlace que les remite a otras pantallas como la que presentamos a continuación, que da algunos ejemplos de refranes con la vocal [ a ] y permite a los alumnos escuchar muestras de lengua grabadas por hablantes nativos. Cabe señalar que cada página de dicho curso está enlazada con páginas en Internet relacionadas con el tema y con la página Web del laboratorio de fonética, que permitirá a los alumnos realizar todo tipo de ejercicios de pronunciación.

**E-Spanish Interactive Course**

**Vowels:**

**vowel: a**

The Spanish “a” is pronounced like the “a” in the word “dark”.

*Click here to listen to a Spanish native speaker*

- a) Indias sin navegar, trabajar y más trabajar.
- b) Plaza bien abastada, a Dios alaba.
- c) La carga cansa, la sobrecarga mata.
- d) Más vale la salsa que los caracoles.
- e) Quien sabe dar, sabe tomar.

Figura 5: Recurso hipermedia en el E-spanish Interactive Course (2)

Otra posibilidad de hipermedia es incorporar al texto archivos de audio y vídeo y enlaces a diccionarios electrónicos, como los encontrados en el siguiente ejemplo, donde el alumno podrá visionar la introducción y los comentarios que hace el profesor virtual antes de leer el texto. En el documento hay varias palabras en destaque que están enlazadas con un diccionario electrónico, y que permiten al alumno consultar su significado y/o correcta pronunciación caso sea necesario.

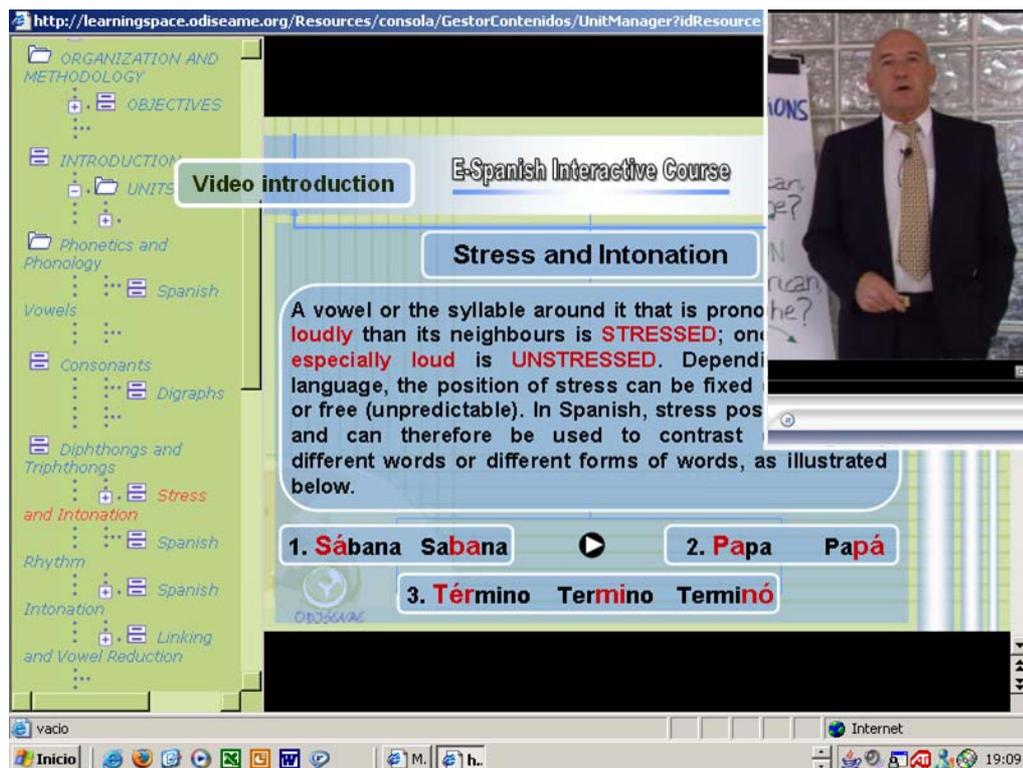


Figura 6: Recurso hipermedia en el E-spanish Interactive Course (3)

Es importante mencionar que todavía no disponemos de diccionarios en español que nos permitan consultar las acepciones de las palabras y escuchar su correcta pronunciación en "contexto"<sup>42</sup> (Firth, 1957:11). Uno de los objetivos que nos hemos marcado en este proyecto es intentar enseñar el léxico de forma contextualizada. Es decir, para ejemplificar el significado de una palabra estamos utilizando los dichos, refranes, proverbios, expresiones, etc. en español.

De este modo, siempre que el discente consulte la acepción de una palabra, la encontrará inmersa en una situación real de uso a través de un texto de tradición cultural. Así, al mismo tiempo que el estudiante aprende su significado, comprende algunos valores de la tradición cultural española. Además, todas las frases, dichos o refranes, poseen una grabación en audio para que el aprendiz siempre que consulte una palabra en el diccionario tenga la retroalimentación de la misma en un contexto situacional de uso y pueda escuchar su correcta pronunciación en la voz de un hablante nativo. A largo plazo pretendemos incorporar herramientas

<sup>42</sup> Según J. R. Firth, "you shall know a word for the company it keeps" (Firth 1957b: 11). Véase. Firth, J.R. (1957b). "A Synopsis of Linguistic Theory, 1930-1955. Studies in Linguistic Analysis, Special Volume, Philological Society: 1-32.

que le permita al alumno grabar su propia intervención y compararla con el modelo propuesto.

Con relación a la incorporación de animaciones gráficas, todavía no disponemos de actividades que las contemple, pero estamos trabajando en el desarrollo de recursos interactivos y lúdicos similares a los disponibles en el AVE<sup>43</sup>. A continuación presentamos dos capturas de pantalla que muestran como la integración de recursos multimedia, desarrollados a un nivel óptimo, puede facilitar la enseñanza-aprendizaje de E/LE, ya sea a través de un sistema de educación a distancia o en las aulas informatizadas.



Figura 7: Recurso hipermedia en el AVE (1)

<sup>43</sup> Véase AVE –Aula Virtual del Instituto Cervantes- en [www.ave.cervantes.es](http://www.ave.cervantes.es)

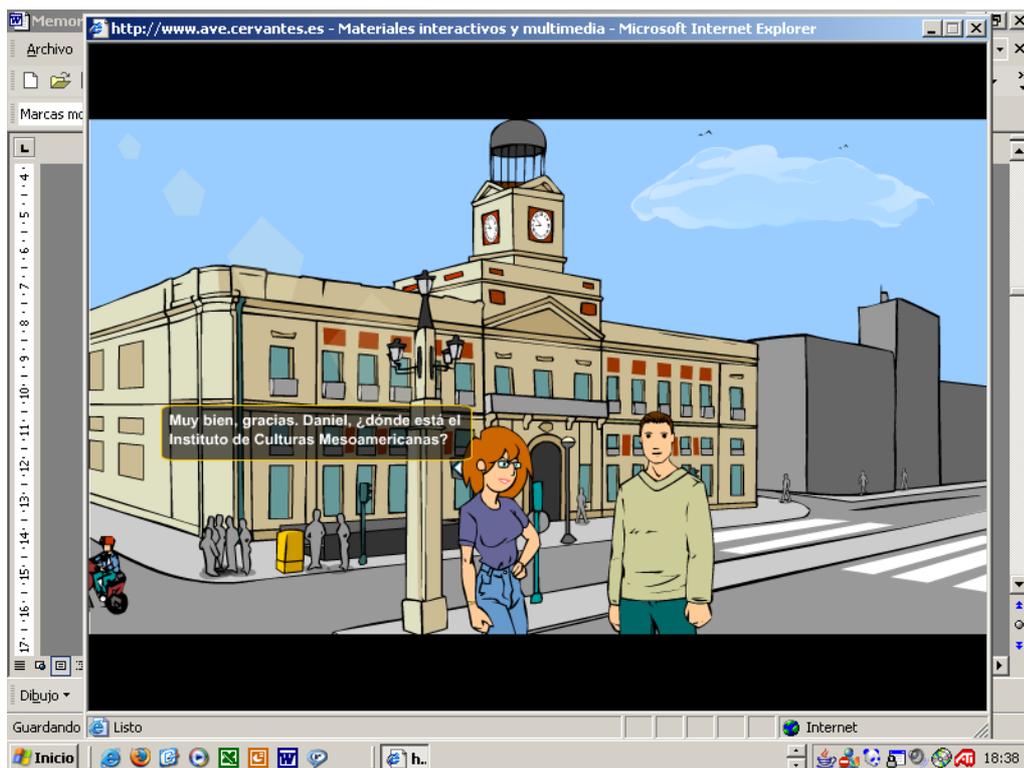


Figura 8: Recurso hipermedia en el AVE (2)

Como podemos ver, el avance de las tecnologías para la información y la comunicación hace que constantemente nos planteemos nuevas formas de enseñanza-aprendizaje de una lengua. No obstante, hay que tener mucho criterio a la hora de elegir qué recursos vamos a utilizar en el aula, para que ésta no se convierta en una ciberaula o salón de una estampida electrónica, entorpeciendo el ambiente educativo y transformándolo en un sala de juegos, en lugar de promover y facilitar la enseñanza-aprendizaje a través de la utilización de recursos o complementos didáctico-metodológicos.

En este sentido, creemos que desarrollo de los llamados *sistemas expertos*<sup>44</sup> que aprovechan las posibilidades que brinda el hipertexto y el hipermedia puede desempeñar un papel fundamental en la enseñanza de lenguas extranjeras. En este apartado hemos intentado dar apenas algunos

---

<sup>44</sup> Los Sistemas Expertos (SE) son programas que utiliza conocimiento y procedimientos de inferencia para resolver problemas que son bastantes difíciles y guía al usuario en la solución de algún problema el cual requiere de la intervención de un experto humano del campo. El conocimiento de un SE consiste de hechos y heurísticas. Los hechos constituyen el cuerpo de la información que es compartido ampliamente, públicamente disponible y del cual existe una concordancia general entre los experto en el campo. Véase [Expert Systems: How Far Can They Go? Part One](#) Randall Davis 10(1): Spring 1989, 61-67

ejemplos de algunas posibles aplicaciones de estos recursos y de su factible incorporación en el aula de lenguas extranjeras. A continuación veremos como el e-mail, los chats, la videoconferencia, etc., combinados con Internet, también pueden utilizarse en las clases de E/LE y cómo esos recursos van a utilizarse en la enseñanza a distancia a través de la plataforma Odiseame.

Finalizamos con una cita de Sitman (1998:8) que nos hace reflexionar acerca del verdadero papel de las nuevas tecnologías y su incorporación en el aula de lenguas extranjeras: «El reto, entonces, es evitar dejarnos encandilar por la novedad o los atractivos aparentes del medio y saber aprovechar la Internet como un recurso didáctico más y una herramienta entre tantas otras para el desarrollo y la práctica de las cuatro destrezas comunicativas. Por lo tanto, debemos juzgar la Internet de acuerdo con los mismos criterios de utilidad y rentabilidad que utilizamos para evaluar otros materiales de apoyo, y someterla a un riguroso escrutinio antes de tomar una decisión en cuanto a su uso y aprovechamiento. Dicho de otra forma, no es simplemente cosa de dejarse arrastrar por la corriente, sino que hay que examinar hasta qué punto la utilización de la red se conjuga con nuestra filosofía pedagógica y en qué medida se ajusta a nuestros objetivos y a las necesidades de nuestros estudiantes».

## 4.2 Explotación del correo electrónico –E-MAIL *versus* SNAIL-

Cuando Internet empezó a darse a conocer, unas de las aplicaciones que más llamó la atención fue el correo electrónico. Este sistema de correspondencia se distinguía de la carta tradicional básicamente por dos motivos: era mucho más rápido que el correo tradicional o «snail», como lo suelen llamar algunos internautas, y sustituía el bolígrafo por el teclado. Actualmente, el correo electrónico o e-mail es una de las aplicaciones relacionadas con Internet más utilizadas y sus principales características pueden resumirse en las siguientes citas recogidas en el libro *Language and the Internet*, de David Crystal (2001:125):

(...) a cross between a conversation and a letter, email is as fast as a telegram and as cheap as a whisper (Hale and Scanlon (1999: 3)

a telegraph, a memo, and a palaver rolled into one (Hale and Scanlon (1999: 78)

faster than a speeding letter, cheaper than a phone call (Angel and Heslop, 1994: 1)

a strange blend of writing and talking (Naughton (1999: 143)

La expansión de este medio de comunicación ha hecho con que muchas empresas inviertan sus esfuerzos en la creación de recursos que, sumadas a las facilidades del e-mail, lo vuelva más atractivo y permitan incluir archivos para consulta o entretenimiento. Su expansión es tal que, en ocasiones, es más común darle a una persona su dirección de correo electrónico que su número de teléfono.

Las principales ventajas de este sistema de comunicación son: no hay límites de horario –se puede enviar mensajes durante las 24 horas del día-, las distancias no existen, un e-mail tarda en llegar a su destino pocos segundos o, a lo sumo, algunos minutos, sea el país que sea; debido a que los mensajes ya están en formato electrónico, se les pueden almacenar, borrar partes, reescribirlos, imprimirlos, etc. Además, este es un método de contacto y comunicación rápido y barato. Efectivamente, los correos electrónicos se han convertido en unos de los medios de comunicación más eficientes y que han congregado el mayor número de usuarios en un corto espacio de tiempo.

#### 4.2.1 Uso del correo electrónico en la enseñanza de E/LE

Aprovechando las ventajas que ofrece este sistema de correspondencia y aplicándolo al ámbito educativo, pretendemos utilizar el sistema de e-mail integrado en la plataforma Odiseame –véase capítulo 3.4- (Odiseame, 2001:26) como una herramienta de comunicación asincrónica que posibilita la comunicación inter-personal flexible y facilita la orientación pedagógica y la tutoría electrónica.

El gran valor de este medio para los profesores y alumnos de E/LE es que proporciona un canal de comunicación real a través del cual se pueden poner en contacto con alumnos y/o hablantes nativos de todo el mundo (Cruz Piñol, 2001:10-13). Así, aporta al alumno el destinatario y el entorno ideales para la práctica de la comunicación en la lengua meta. La naturaleza asíncrona del correo electrónico no supone un impedimento para la comunicación y la interactividad, al revés, el hecho de que los aprendices pueden conectarse desde sus hogares, sin presiones ni limitaciones de espacio y de tiempo, facilitan la comunicación espontánea y propician el autoaprendizaje (Cooper y Selfe, 1990:847-869).

En este tipo de interacción, básicamente «uno-a-uno», los aprendices se sienten más motivados y experimentan con la lengua meta sin miedo ni vergüenza, ya que «la combinación de un entorno *user friendly* fuera del aula con la posibilidad de mantener el anonimato propicia la participación periférica legítima y resulta en el aumento de la producción escrita del estudiante» (Sitman, 1998:14-16). A través del e-mail, se fomenta, casi de un modo inconsciente para el alumno, la corrección gramatical -los tiempos verbales, las preposiciones, los conectores, la expresión de la opinión, los sentimientos, etc.-, el orden en el discurso –el uso de los nexos, evitar la repetición de palabras, etc.-, la necesidad de aprender vocabulario general y específico, el desarrollo de estrategias compensatorias para la comprensión lectora, la práctica de escritura creativa, aprendizaje de los fundamentos de redacción, etc.

Por otra parte, también podemos señalar que el espacio libre que proporciona el correo electrónico, tanto dentro como fuera de la plataforma, favorecerá el ejercicio de estructuras gramaticales en contexto a través de diálogos auténticos, tanto en la interacción con otros aprendices de E/LE como en los diálogos dirigidos por el profesor o en las

actividades que permiten el contacto directo con hablantes nativos a través de Internet. Cabe señalar que todas estas posibilidades de uso que ofrece el e-mail están contempladas en el Curso Interactivo de E-español que estamos diseñando y que se impartirá mediante la plataforma Odiseame (Odiseame, 2001:26).

#### **4.2.1.1 El lenguaje del correo electrónico y el desarrollo de la expresión escrita en el Curso Interactivo de español**

La naturaleza informal, anónima, virtual y dinámica del e-mail instiga el deseo del aprendiz en comunicarse con otras personas, propicia el aprendizaje de la lengua en uso y puede favorecer el desarrollo de la expresión oral en la L2 (Wilkinson, 2005). Aunque a través de este medio no es preciso que el destinatario esté conectado simultáneamente al emisor del mensaje, éste puede contar con una retroalimentación casi inmediata, lo que le induce a participar activamente en las tareas de escritura (Selfe, 1992:147-169), favoreciendo el desarrollo de distintas estrategias y destrezas en la lengua meta, como la competencia discursiva, la comprensión lectora y la expresión escrita, además de la competencia gramatical y comunicativa.

A través de este tipo de interacción virtual el estudiante se siente más libre para leer y escribir a su gusto y antojo. Por otro lado, el hecho de no tener control sobre las respuestas de sus interlocutores favorece el desarrollo de estrategias de comprensión lectora y expresión escrita. Como no hay límite de tiempo y nadie le cobra una respuesta inmediata, como suele pasar en las clases presenciales, el aprendiz puede reflexionar, organizar sus pensamientos, elegir la mejor respuesta y/o vocabulario más adecuado, escribir, revisar y corregir su redacción cuantas veces quiera y sin que nadie lo sepa. Además, al usar el correo electrónico el alumno puede contar con todos los recursos disponibles en la Red, como diccionarios monolingües y bilingües, páginas Web con listas de expresiones y giros típicos del país y/o región, modelos de cartas formales e informales, etc.

Todos estos recursos, sumados a las posibilidades de uso de los correctores ortográficos disponibles en los procesadores de texto<sup>45</sup>, facilitan la integración cultural, genera confianza y disminuyen el nivel de ansiedad y el miedo a cometer errores, a la vez que aumentan la motivación y el interés por escribir con corrección.

Muchos han sido los trabajos que han estudiado y discutido las peculiaridades de la producción escrita<sup>46</sup> mediante medios electrónicos, o como se suele llamar: el discurso electrónico. Ya se ha debatido acerca de la semejanza o distancia que éste mantiene con el discurso oral, o tipo de vocabulario empleado y la impresión de que la intimidad del medio produce una tendencia a la informalidad.

Para David Crystal (2001:94-128), la rapidez con que nos podemos comunicar por e-mail y el empleo de estructuras más o menos fijas, en la mayoría de los casos, parece primar el empleo de estructuras cortas y un lenguaje informal. Aunque el autor hace hincapié en que hasta en los correos electrónicos más informales casi siempre se siguen los modelos de encabezado y cierre, saludos y despedidas, etc., típicos de las cartas normales. Es decir, aunque en el cuerpo del texto se notan algunas «informal written features», eso no significa que el lenguaje del e-mail sea informal, como subraya David Crystal a continuación:

Generalizations about the medium have hitherto been heavily influenced by its technical origins and early years of use. There is an understandable tendency to think of e-mailing solely in terms of informality. It feels temporary, indeed, and this promotes a sense of the carefree. (...) Because of its spontaneity, speed, privacy, and leisure value, e-mail offers the option of greater levels of informality than are found elsewhere in traditional writing. (Crystal, 2001:127,128)

---

<sup>45</sup> "Los procesadores de texto son, sin duda, los programas informáticos de uso más extendido actualmente. (...) La escritura mediante ordenador facilita enormemente cualquier corrección en el texto y libera al usuario de gran parte de las preocupaciones relativas a la forma final del mismo. Quien escribe puede, así, concentrarse en el acto comunicativo que es la escritura, en el uso del lenguaje escrito como forma de expresión". Gerardo Arrarte y Joaquim Llisterri: "Industrias de la lengua y enseñanza del español como lengua extranjera", *Carabela*, 42: 27-38.

<sup>46</sup> Para ampliar la información sobre el trabajo de la expresión escrita a través del correo electrónico recomendamos la lectura del artículo «Nuevas perspectivas para el desarrollo de la expresión escrita: El intercambio de correo electrónico» de Susana Pastor (op. Cit.)

Hay otras características del discurso electrónico que corroboran la teoría de que dependiendo del emisor y/o destinatario a quien va dirigida, del ámbito de trabajo o estilo de la carta, los mensajes son muy formales y siguen las mismas pautas de escritura de una carta normal. En este sentido, y en consonancia con los estudios que defienden que los alumnos terminan escribiendo más y mejor cuando intercambian mensajes con correspondientes reales, creemos que el e-mail adquiere singular importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de E/LENET, una vez que éste puede utilizarse perfectamente como un recurso más en la enseñanza virtual.

Lo que hemos querido defender a lo largo de este capítulo es que el empleo del correo electrónico en la enseñanza de lenguas extranjeras puede aportar una vía para el desarrollo y el ejercicio de diversas estrategias y destrezas de aprendizaje. El e-mail no es sólo un medio de comunicación entre profesores y alumnos, es una herramienta que facilita el intercambio cultural y la interacción entre aprendices y profesores de E/LE y se perfila como un moderno recurso didáctico-pedagógico en la enseñanza de lenguas extranjeras.

Por último, creemos que el correo electrónico es una herramienta esencial y un elemento motivador<sup>47</sup> de gran efectividad en el nuevo enfoque comunicativo virtual, centrado en el protagonismo del estudiante y en el desarrollo del autoaprendizaje mediante tareas comunicativas interactivas.

---

<sup>47</sup> E-mail has extended the language's stylistic range in interesting and motivating ways. In my view, it is an opportunity, not a threat, for language education. (Crystal, 2001:128)

### 4.3 Grupo de noticias o foros temáticos – *Usenet*

Dentro del grupo de herramientas de comunicación asincrónica que dispone Internet podemos destacar el foro temático o listas de conversación. Los foros temáticos, también conocidos como grupos de noticias (newsgroups)<sup>48</sup>, son otro de los servicios de Internet basados en el correo electrónico, representan el espacio virtual en el cual los usuarios pueden intercambiar opiniones, experiencias, etc., con todas las personas, de todos los países interesados en un mismo tema específico (Crystal, 2001:131).

En esencia vienen a ser una especie de «tablones de anuncios» electrónicos en los que podemos leer las opiniones de los participantes o enviar las nuestras. Hoy en día existen miles de grupos de debates y posibilidades de foros de discusión sobre los más variados temas<sup>49</sup>, desde aprendizaje de lenguas extranjeras hasta religión, política internacional, economía, medicina, entretenimiento, etc.

Hay varios foros especializados dirigidos a profesionales de un determinado ámbito. Por ejemplo, el ESPAN-L, el Foro Didáctico del Instituto Cervantes y el foro de la ASELE, son foros que centran su atención en la enseñanza de E/LE y sirven de espacio virtual para el intercambio de experiencias y la actualización profesional. Todos los profesores de español, aprendices y cualquiera que comparta el interés por la cuestión, pueden intercambiar opiniones e información en este foro de debate. Dicho foro ofrece a los profesores una buena oportunidad para reciclarse e intercambiar ideas y unidades didácticas con colegas de todo el mundo que se dedican a la enseñanza de E/LE.

De la misma manera que el correo electrónico, los grupos de noticias o foros temáticos también han sido incorporados a la plataforma Odiseame –véase apéndice, capítulo 7:27,28- para posibilitar a los usuarios, tanto profesores como alumnos, el intercambio de opiniones y experiencias, aclaración de dudas, sugerencias, etc.

---

<sup>48</sup> En los grupos de noticias podemos leer un artículo, contestarlo directamente al autor o dirigirlo a todo el público o grupo. En Internet la gran mayoría de los foros forman parte de un sistema denominado USENET<sup>48</sup>, una red intangible y especializada, que sirve de medio de difusión por el cual se intercambian la información de los distintos foros.

<sup>49</sup> Crystal, D. Op. cit. pp.132-133

En el E-spanish Interactive Course, al igual que en los demás cursos que se impartirán a través de la plataforma Odiseame, se pretende crear foros temáticos sobre: los problemas más frecuentes en la enseñanza-aprendizaje de los contenidos, sugerencias para la mejora del espacio virtual, etc.; además de grupos de discusión específicos para los profesores que imparten los distintos cursos.

Pretendemos utilizar esta herramienta como un recurso adyacente de aprendizaje colaborativo, que permite a los aprendices de E/LE observar la interacción y aportaciones de sus colegas y profesores, exponer sus puntos de vista y desarrollar sus facultades críticas, a la vez que aprenden las estrategias relacionadas con la argumentación y el vocabulario del tema en cuestión, y desarrollan la comprensión lectora y la expresión escrita. Por ello, además de los grupos de noticias, todos los alumnos matriculados en los cursos virtuales harán parte de una lista de distribución y recibirán periódicamente un e-mail que contendrá los titulares y un resumen de todos los foros de la plataforma.

Los grupos de noticias de la plataforma Odiseame contarán con coordinadores y/o moderadores, en este caso los profesores, que intervendrán más o menos activamente, leyendo los mensajes para determinar si realmente su contenido se ciñe al tema central del foro y, en el caso de que cumplan ese requisito, transmitiéndolos a todos los alumnos que estén en el listado y publicándolos en el tablón electrónico.

Dichos profesores podrán hacer sugerencias a los alumnos matriculados en su asignatura, como parte de las estrategias de aprendizaje y evaluación continua de los contenidos aprendidos. Por parte de los alumnos, se les invitará a participar activamente en los foros, planteando consultas y respondiendo a las de sus colegas. En resumen, los foros temáticos de la plataforma Odiseame es otro de los ejemplos de recursos para el autoaprendizaje guiado, activo y colaborativo.

#### **4.4 Las salas de charla: comunicación en tiempo real**

La comunicación sincrónica ha sido, desde el advenimiento de Internet, uno de los principales factores que ha suscitado el interés de los cibernautas de todo el mundo. El intercambio de información multidireccional y en tiempo real a través del ciberespacio ha abierto una puerta que rompe las barreras espacio-temporales y acerca las personas, por muy alejados que estén. En este entorno, servicios de comunicación simultánea como el chat, que se puede traducir como "tertulia", "conversación" o "charla", se han convertido en los recursos con más aceptación entre los adeptos a las charlas virtuales.

En primero lugar, debemos destacar que no es necesario saber informática para acceder a las innumerables salas de charlas. Los programas de chats, como el Netmeeting, el ICQ, el IRC o el Comix son extremadamente sencillos y poseen interfaces gráficas «didácticas», donde prácticamente todas las funciones están representadas por iconos e instrucciones interactivas (Crystal, 2001:151). Este tal vez es uno de los principales motivos por que este tipo de mecanismo de comunicación sincrónica goza de gran aceptación entre las más diversas tribus de internautas. La posibilidad de comunicación escrita «uno-a-uno y muchos-a-muchos» (Verdú Pérez, 1998:98) en tiempo real convirtió las salas de charlas, en las que se pueden discutir los más variados temas, en el principal pasatiempo de miles de personas de todas las edades.

En lo que concierne a su aplicación en el campo de la enseñanza, podemos citar las propuestas de Hita Barrenechea (2001:102-103), que propone algunas actividades que se pueden llevar a cabo con grande éxito en las salas de charla. Esas propuestas básicamente se resumen en prácticas libres de expresión escrita y discusiones en grupo. Según hemos podido observar en trabajos previos, esta técnica tiene gran aceptación entre los alumnos, ya que ellos están más que acostumbrados con este tipo de interacción. Lo que suele pasar es que este tipo de actividad se acaba convirtiendo en la preferida de la clase, y llega un momento en que los comentarios o intervenciones se producen de manera fortuita por parte de los estudiantes.

Así, pretendemos aprovechar la motivación natural que los aprendices tienden a demostrar en la realización de en este tipo

conversaciones a tiempo real, y las aplicaremos a tareas guiadas, donde los profesores actuaremos como moderadores en los debates: proponiendo los temas, haciendo algunos comentarios, corrigiendo los errores más importantes y ayudando a los alumnos siempre que haga falta. Antes de empezar los debates o conversaciones en grupo, el profesor hará una breve introducción escrita de los temas que se debatirán, dará un listado con el vocabulario necesario o las frases más usuales en estos contextos y explicará las reglas y el tipo de tarea que se llevará a cabo.

Las salas de charla cuentan con un sistema que nos permite grabar todas las conversaciones, lo que resulta muy útil a la hora de corregir los errores cometidos, evaluar el desempeño de cada aprendiz y dar retroalimentación cualitativa<sup>50</sup> a los alumnos. Es importante señalar que el papel de moderador no se restringe a organizar las actividades, estructurar la participación de los alumnos, como controlar el tiempo de intervención de cada uno, corregir los errores, etc., sino dar incentivos verbales, instruir, tener breves contactos con los alumnos por separado, etc. En resumen, el profesor aportará todos los elementos necesarios para la práctica de la expresión escrita<sup>51</sup> y para el desarrollo de un modelo eficaz de enseñanza (Rosenshine y Stevens, 1986:619) a través de la plataforma Odiseame.

Además de las actividades guiadas, incentivaremos los alumnos a establecer contacto con otros hispanos o aprendices de E/LE que no estén

---

<sup>50</sup> El análisis de las conversaciones grabadas es uno de los medios de evaluación continua que pretendemos realizar para medir el desarrollo del proceso de escritura.

<sup>51</sup> En la selección de las actividades que se realizarán en las salas de charla, es necesario tener en cuenta los diferentes objetivos que intervienen en el desarrollo del proceso de escritura: la familiarización con diferentes tipologías textuales y sus características, la claridad de la finalidad del escrito: informar, recordar, polemizar, etc.; conciencia de la necesidad de adaptación del texto a los diferentes destinatarios posibles, desarrollo de las técnicas del discurso, etc.

matriculados en el E-spanish Interactive Course, para que tengan la oportunidad de practicar la expresión escrita en situaciones reales y aprender aspectos relacionados con su cultura –las costumbres, la actualidad política y social de sus países, etc.-, sin la intervención de los profesores.

#### 4.5 Las herramientas de Videoconferencia

Las herramientas de videoconferencia<sup>52</sup> se han convertido en los últimos años en la “vedette” de los recursos interactivos. La retransmisión de vídeo en directo ya es una realidad que posibilita el empleo de técnicas didácticas de aprendizaje cooperativo<sup>53</sup>, colaborativo e interactivo a través del ordenador (González *et al.*, 1998:372-382). Sus múltiples posibilidades de aplicación en la educación, como las sesiones magistrales a través de videoconferencia, que es la alternativa más semejante a las clases magistrales tradicionales, han hecho que emerjan nuevos entornos de enseñanza/aprendizaje a distancia basados en dicha forma de comunicación sincrónica.

Un ejemplo de este tipo de iniciativa es el sistema multimedia de la UNED (Eduotec 97)<sup>54</sup>, que se basa en las posibilidades pedagógicas de una comunicación directa, bidireccional y en tiempo real entre los alumnos y la integración de voz e imagen personal en la comunicación didáctica. Las ventajas y desventajas de la utilización de este sistema en la educación a distancia han quedado reflejadas en un artículo de María Luisa Sevillano García y María Estrella Sánchez Arroyo, publicado en el III congreso Edutec'97. En dicha publicación se analizan aspectos como: la interactividad que produce la videoconferencia, frecuencia y tipos de intervenciones durante las sesiones, contenido de las intervenciones, causas de intervención y no intervención, interacciones después de las videoconferencias, impacto del sistema de videoconferencias en el proceso

---

<sup>52</sup> Según Nieto y Suárez (2003:287), la videoconferencia es “una tecnología que permite a un grupo de personas, todas o alguna de ellas ubicadas en lugares distantes, llevar a cabo reuniones como si estuvieran en la misma sala. Los participantes pueden escucharse unos a otros y verse en vídeo en tiempo real a la vez que se pueden intercambiar datos, faxes, información gráfica y documentación, vídeos, diapositivas, etc. El sistema permite todas las opciones de presentación e intercambio de información que son posibles en las reuniones presenciales, pero con las ventajas de no tener que desplazarse”.

<sup>53</sup> Para (Hiltz y Turoff, 1993), el aprendizaje cooperativo se define “(...) como un proceso de aprendizaje que enfatiza el grupo o los esfuerzos colaborativos entre profesores y estudiantes. Destaca la participación activa y la interacción tanto de estudiantes como profesores. El conocimiento es visto como un constructo social, y por tanto el proceso educativo es facilitado por la interacción social en un entorno que facilita la interacción, la evaluación y la cooperación entre iguales ” (Hiltz y Turoff, 1993)

<sup>54</sup> Véase Sevillano García, M. L. y Sánchez Arroyo, M. E. (1997): *El sistema de videoconferencia en la Universidad Nacional de Educación a Distancia: contraste de opiniones*. Edutec'97. Comunicaciones (I): Redes. Disponible en: [http://www.ieev.uma.es/edutec97/edu97\\_c1/2-1-12.htm](http://www.ieev.uma.es/edutec97/edu97_c1/2-1-12.htm)

de enseñanza e influencia de las sesiones de videoconferencia en el aprendizaje en relación al proceso y a los resultados: variación en estructuras conceptuales, estrategias, actitudes, aportaciones individuales y generales, etc.

Diversas ventajas y desventajas se han descrito respecto de experiencias de actividades docentes a través de videoconferencia interactiva. En relación con las desventajas, la principal es que, al ser un sistema que requiere la cooperación sincrónica, necesita que todos los alumnos estén conectados de forma simultánea, es decir, no hay una flexibilidad de horario.

En cierto modo, este tipo de problema es el mismo que tendría el alumno en una clase presencial. Por ejemplo, en la enseñanza de lenguas extranjeras, el proceso de adquisición de un idioma, principalmente en lo que se refiere al desarrollo de algunas destrezas, como la expresión oral, está condicionado por la interacción en directo con otros alumnos o con los profesores.

En el caso de las disciplinas que requieren menos interacción, el aprendiz puede valerse, perfectamente, de clases grabadas en vídeo, que tienen una finalidad fundamentalmente orientadora, y a través de la cual la transmisión de los contenidos conceptuales no se ve afectada por la interactividad y/o simultaneidad espacio-temporal entre alumnos y profesores.

#### **4.6 La sala de conferencias**

Todas las ventajas y desventajas descritas en el anterior apartado se han tenido en cuanto a la hora de diseñar las herramientas de videoconferencia que han sido incorporadas en la Plataforma Odiseame. Por ello, como veremos a continuación, tanto el recurso «conference room» (Odiseame, 2001:29) como la aplicación «videoconference<sup>55</sup>», pueden convertirse en la clave de dicha plataforma de enseñanza virtual, que representa un entorno de aprendizaje interactivo que combina complejas habilidades técnicas y pedagógicas.

---

<sup>55</sup> Ibid. Pág. 56

La *sala de conferencia* –figura 9- es una de las aplicaciones más modernas y completas que existe en la actualidad –véase capítulo 5.2.1- y que permiten la interacción alumno-alumno y alumnos-profesor, o sea, la comunicación a través de este recurso nos permite simular una clase presencial. Este espacio nos permitirá impartir las clases en diferido, cuando los temas sean meramente expositivos, por ejemplo, en las introducciones que se hacen al principio de cada unidad, o en directo, para que los alumnos puedan interactuar como se estuviesen en una clase presencial.

Cabe señalar que en los cursos de enseñanza de lenguas extranjeras, como es el caso del E-spanish Interactive Course, debido a su carácter estrictamente interactivo, y la necesidad de contacto directo con el profesor, que es imprescindible a la hora de aportar atención personalizada sobre los contenidos estudiados y dar orientación pedagógica a los alumnos, la mayoría de clases se impartirán en directo.

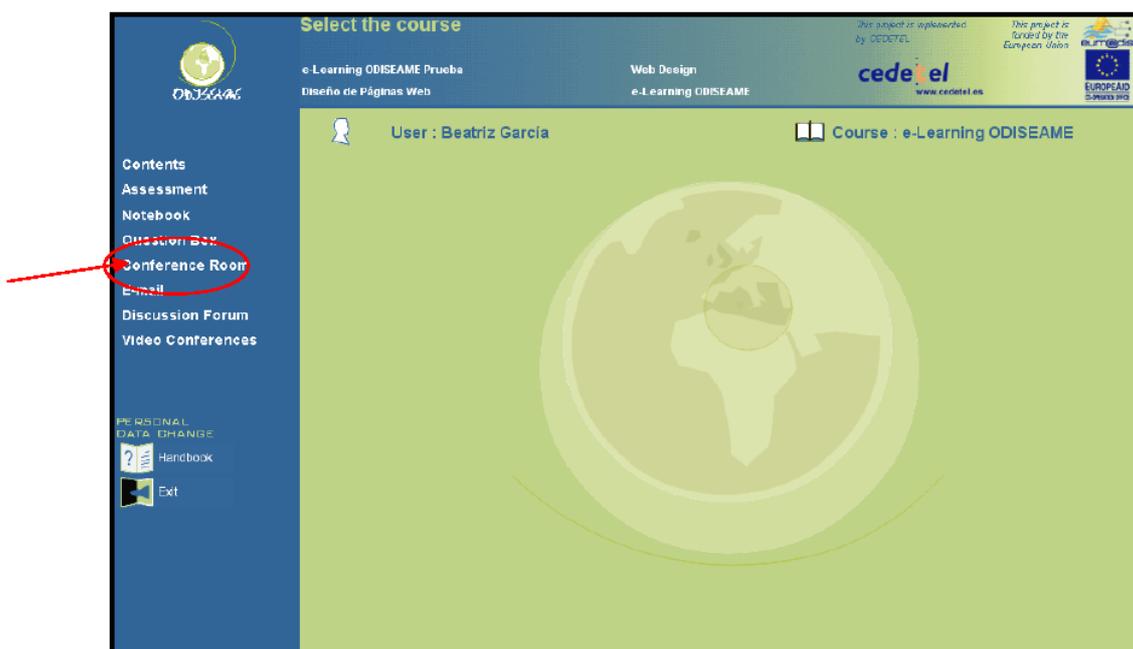


Figura 9: Pantalla principal del recurso *conference room*

Con relación a la aplicación de estas herramientas en el Curso Interactivo de Español que impartiremos a través de la plataforma, intentaremos utilizar los recursos de la siguiente manera:

a) En las clases teóricas, es decir, siempre que tengamos de hacer una breve exposición introductoria de una unidad, o cuando los alumnos necesiten un material de apoyo sobre el tema tratado, grabaremos las clases en video, como en una conferencia, y las dejaremos disponibles en la plataforma Odiseame para que el alumno las pueda descargar y visionarlas. Esta herramienta pedagógica es muy útil porque les permite a los aprendices visualizar la conferencia o curso grabado tantas veces cuantas sean necesarias, sin tener que interrumpir el profesor para pedirle que vuelva a repetir algo.

b) En las demás clases o encuentros virtuales, como veremos en la primera parte del E-spanish Interactive Course, dedicada a la pronunciación –véase capítulos 7.3.2 y 7.3.3-, pretendemos simular todos los pasos y tipos de interacción que se dan en las clases presenciales, y para que esto sea posible utilizaremos el recurso que describimos a continuación.

#### **4.7 Las videoconferencias**

La función *video conferences* de la plataforma Odiseame –véase capítulo 5.2.1-, complementa el recurso descrito anteriormente y permite la comunicación en “tiempo real” o “en directo”, como en una clase presencial, donde la interacción es uno de los factores más importantes en la negociación y en el proceso de enseñanza-aprendizaje (ALCÓN SOLER *et al.*, 2001:11-21). En este sentido, utilizaremos esta herramienta de la siguiente manera:

a) El profesor empezará la clase con los saludos y proceso de calentamiento habitual, es decir, mantendrá una corta conversación informal sobre algún tema de la actualidad;

b) Aclarará las dudas surgidas en las conferencias, previamente visionadas por los alumnos en las grabaciones en diferido, y pasará a las actividades diseñadas específicamente para estas clases, como la práctica de la expresión oral llevada a cabo por los alumnos mediante diálogos, la exposición o el debate sobre algún tema propuesto, etc.

c) El profesor utilizará las interacciones orales que ocurran en las *video conferencias* para evaluar de forma continua el desarrollo de la expresión oral de los alumnos, corrigiendo los posibles errores y evitando su fosilización a través de la intervención y corrección simultánea.

e) Se diseñarán actividades específicas de pronunciación para subsanar los errores detectados en las prácticas de expresión oral.

En resumen, en los encuentros virtuales los profesores tendrán que proponer actividades que aprovechen la motivación generada por conversación en tiempo real con imagen, audio y texto, creando un entorno que propicie el trabajo colaborativo y la interacción entre los alumnos y facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### 4.8 Conclusión

Como hemos visto, Internet y sus múltiples recursos se adaptan perfectamente a los contextos educativos. No sólo porque alberga en un ciberespacio todo lo que hay de digital e interactivo en la actualidad, sino por su capacidad de aportar un medio a través de cual se puede acceder a todo tipo de *input* lingüístico y materiales auténticos, idóneos para la enseñanza-aprendizaje de idiomas. Además, como medio de comunicación de naturaleza interactiva, permite el intercambio de información multimedia actualizada a través del correo electrónico, foros temáticos, Chat, audioconferencia, videoconferencia, etc. Internet ha roto los límites del tiempo y del espacio y ha proporcionado una nueva forma de relación interpersonal que amplía la interacción más allá de los límites del aula. Por eso defendimos en los capítulos 2.2 y 2.2.1 la necesidad de incorporar Internet en la escuela y potenciar su uso pedagógico en entornos educativos. Nuestra aportación, la Red Educ@tiva, solucionaría en parte los problemas que supone dicha incorporación y puede ayudar a convertir cualquier clase en un Aula Digital Interactiva. En lo que concierne al proyecto Odiseame –véase capítulos 2.3, 3.4, 4., etc., cuyo énfasis recae en el proceso de educación a distancia y el e-learning, la integración de los recursos desarrollados en el ámbito de Internet, supone un marco en la aplicación de las NTICs como método de enseñanza colaborativa y en la realización de una experiencia virtual de formación intercultural.

#### 4.9 Recursos en Internet para profesores y alumnos de E/LE<sup>56</sup>

En este apartado hemos recopilado las principales páginas Web destinadas a la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera. Creemos que estas direcciones son muy útiles y pueden facilitar la labor de los profesores a la hora de preparar actividades y materiales de apoyo para sus clases.

**Buscadores.** Motores de búsqueda españoles o de América Latina. <http://perso.infonie.fr/espagne01/aavoletD.htm>

**Lengua castellana y literatura.** Sitio Web destinado o útiles a la enseñanza de E/LE. <http://platea.pntic.mec.es/~ltelenti/>

Esta es una de las páginas de E/LE más actualizadas. Como señala el propio autor, «Propone muchos enlaces interesantes, actividades preparadas para el aula y el acceso al Centro de Recursos, al que podéis pedir casi todo lo imaginable en español y sobre el español (la lista del material de préstamos está en esta misma página)».

[http://redgeomatrica.rediris.es/elenza/enlaces/enlaces\\_enseñar.htm](http://redgeomatrica.rediris.es/elenza/enlaces/enlaces_enseñar.htm)

En esta página del Instituto Cervantes se puede encontrar un serie de actividades diseñadas para la enseñanza de E/LE a través de Internet.

[www.ave.cervantes.es](http://www.ave.cervantes.es)

#### **Le Web de l'Espagne.**

Selección de sitios Web muy interesantes para el profesor de ELE: de Mafalda a las letras de las canciones, pasando por la Semana Santa en Sevilla. <http://perso.infonie.fr/espagne01/aavoletJ.htm>

---

<sup>56</sup> Recopilado a partir de las páginas Web de Ministerio de Educación y Cultura de España: *Internet al servicio de la enseñanza de las lenguas extranjeras*

**Cine español y latinoamericano.** Selección de sitios Web.

<http://perso.infonie.fr/espagne01/aavoletQ.htm>

**Flamenco, toros y Chat taurino.** Selección de sitios Web.

<http://perso.infonie.fr/espagne01/aavoletH.htm>

**Historia de España y de otros países.** Selección de sitios web.

<http://perso.infonie.fr/espagne01/aavoletT.htm>

**España: historia, autonomías.**

<http://www.prof-despagnol.com/espagne/accueil.htm>

**Instituciones españolas.**

<http://perso.infonie.fr/espagne01/aavoletC.htm#Instituciones>

**Las artes.** Selección de sitios Web.

<http://perso.infonie.fr/espagne01/aavoletP.htm>

**Diccionarios en español en la Red.**

a) <http://www.prof-despagnol.com/utiles.htm>

b) <http://buscon.rae.es/diccionario/drae.htm>

Diccionario de consulta en línea; directamente de la Real Academia Española

c) <http://www.diccionarios.com>

Diccionarios Vox. Varios diccionarios para consultas en línea.

d) <http://www.corpusdelespanol.org>

Corpora sincrónico y diacrónico del español recopilado por el profesor Mark Davies, con 100 millones de entradas. Permite diversos tipos de búsqueda.

e) <http://tradu.scig.uniovi.es>

Consultas a diccionario de antónimos, sinónimos, conjugador de verbos y a lexicones de términos relacionados.

f) <http://www.glosarium.com>

Numerosos diccionarios monolingües y bilingües

g) <http://www.elcastellano.org>

Pequeña lista de voces dudosas o poco comunes, de Xosé de Castro.

h) <http://www.hispanicus.com/drle>

Diccionario de regionalismos de la lengua española. Más de 30.000 acepciones de todo el mundo hispanohablante.

### **Diccionarios bilingües y multilingües (no técnicos)**

[http://www.wordtheque.com/pls/wordtc/new\\_wordtheque.w6\\_public.main](http://www.wordtheque.com/pls/wordtc/new_wordtheque.w6_public.main)

Tres millones de palabras en 31 idiomas.

<http://europa.eu.int/eurodicautom/Controller>

Eurodicautom (Diccionario de la Unión Europea). Diccionario multilingüe de jergas y palabrotas. Palabras que no se hallan en los diccionarios.

Además de estos diccionarios que hemos seleccionado, se pueden encontrar en la página [www.elcastellano.org/diccionsa.html](http://www.elcastellano.org/diccionsa.html) más de 600 diccionarios especializados sobre los temas más variados que se pueda imaginar: dinosaurios, náutica, tornillos, ordenadores, elefantes, automóviles, pesca, banca, finanzas, etc.

## Diccionarios técnicos y especializados

- a) [http://www.dictionarium.com/lang.asp?look\\_for=Spanish](http://www.dictionarium.com/lang.asp?look_for=Spanish)

Esta página contiene más de 60 diccionarios y glosarios especializados

- b) <http://eubd1.ugr.es/tony/risweb.isa>

Contiene más de 43.000 términos de esta especialidad.

- c) <http://www.itu.int/search/index.html>

Terminología especializada en español y otras lenguas.

- d) <http://www.ati.es/novatica/glointv2.html>

Glosario básico Inglés-Español para usuarios de Internet, por Rafael Fernández Calvo

- e) <http://www.telefonica.es/fat/lex.html>

Ciber-Léxico comparativo de terminología inglesa relacionada con la informática y la tecnología y sus equivalentes en castellano. Recopilación de Telefónica de España (Telecomunicaciones)

- f) <http://allserv.rug.ac.be/~rvdstich/eugloss/ES/lijst.html>

Glosario medico de la Unión Europea

- g) <http://www.elcastellano.org/oscarglo.html>

Esta recopilación es un glosario inglés-español de los premios del Óscar, según El País y el New York Times.

- h) <http://www.bemarnet.es/textil/default.php?idio=002>

Diccionario multilingüe del ámbito técnico textil

- i) <http://www.filewine.es/dicciona.htm>

Diccionario del vino español

### **Algunos diccionarios regionales**

- a) <http://www.hispanicus.com/drle/>
- b) <http://www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/6782/>
- c) [http://www.elcastellano.org/miyara/dic\\_arg\\_esp.html](http://www.elcastellano.org/miyara/dic_arg_esp.html)
- d) <http://www.iac.es/galeria/westend/guanye.html>

### **La prensa española e hispanoamericana**

- a) España

[http://pedagogie.ac-montpellier.fr/disciplines/espagnol/pag\\_prensa/pagindex\\_presse.html](http://pedagogie.ac-montpellier.fr/disciplines/espagnol/pag_prensa/pagindex_presse.html)

- b) Hispanoamérica

[http://pedagogie.ac-montpellier.fr/disciplines/espagnol/pag\\_prensa/pagindex\\_presse.html](http://pedagogie.ac-montpellier.fr/disciplines/espagnol/pag_prensa/pagindex_presse.html)

### **Las principales salas de charla en español (Chats)** Selección de sitios

Web que ofrecen Chat en español.

<http://perso.infonie.fr/espagne01/aavoletE.htm>

### **Foros en español.**

Para niños. De 9 a 12 años.

<http://www.mundolatino.org/webforo/cuentame.cgi>

Club de amigos. De 10 a 18 años. Buscan corresponsales.

<http://www.nalejandria.com/00/pp/>

Foro de adolescentes. 15-17 años. Buscan correspondientes.

<http://www.cupidoboricua.com/foroadolescentes/index.html>

Foro de amistad. Adolescentes que buscan correspondientes.

<http://www.cupidoboricua.com/forodeamistad/index.html>

La cartelera: sin límite de edad.

<http://www.planetayerba.com.ar/cartelera/camistad.html>

El Ágora, un Nuevo Foro en Español. Mensajes, anuncios, dialogo, amistad, prensa, viajes, coches, motos y mas temas de comunicación.

<http://www.dragonet.es/users/jos/agora/puerta.htm>

#### **ESPAN-L@POST.TAU.AC.IL**

Lista de distribución para profesores de español.

<http://post.tau.ac.il/archives/espan-l.html>

#### **ASELE y Cuadernos Cervantes**

Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera.

<http://www.activanet.es/asociacion/asele/>

Primeras Jornadas pedagógicas de ASELE (actas).

<http://www.activanet.es/asociacion/asele/downactas.html>

Instituto Cervantes

<http://cvc.cervantes.es>

Revista del español en el mundo

<http://www.cuadernoscervantes.com>

### **Internet. El español y los cimientos de un cambio global.**

La lengua española en Internet.

<http://www.rediris.es/rediris/boletin/39/enfoque4.html>

### **La página del idioma español.**

Diccionarios, gramática, traducción...

<http://www.el-castellano.com/>

### **La página del profesor de español.**

<http://www.prof-despagnol.com/>

### **Mundo Hispánico**

<http://www.ac->

[montpellier.fr/pedagogie/disciplines/espagnol/pag\\_prensa/pagindex\\_presse.html](http://www.ac-montpellier.fr/pedagogie/disciplines/espagnol/pag_prensa/pagindex_presse.html)

### **Proyectos educativos en español en Internet.**

<http://www.geocities.com/Athens/Acropolis/3526>

### **Materiales, revista de actividades para la enseñanza de los estándares.**

<http://www.spainembedu.org/materiales/home.html>

<http://www.sgci.mec.es/redele/revista.htm>

### **Le coin du FLE**

En este portal especializado para los profesores de E/LE hay un listado completo de enlaces que nos remiten a varios recursos - obras literarias, poesías, bibliotecas de archivos de audio y vídeo, etc.- disponibles en Internet. [http://3w.mundivia.es/jcnieto/ind\\_es.htm](http://3w.mundivia.es/jcnieto/ind_es.htm)

**Otra selección de sitios sobre E/LE:**

<http://www.pangea.org/>

**Sociedad suiza de estudios hispánicos.**

[http://www.unil.ch/esp/sseh\\_boletin\\_50.html](http://www.unil.ch/esp/sseh_boletin_50.html)

**Bibliotecas digitales en español**

<http://www.ciudadseva.com/enlaces/bibelec.htm>

<http://www.cervantesvirtual.com/>

<http://www.bvg.udc.es/index.jsp>

<http://www.cbuc.es/5digital/5mcdigital.htm>

<http://biblioteca.uca.es/ucadoc.asp>

<http://www.biblioteca.uclm.es/>

<http://www.ucm.es/BUCM/foa/index.htm>

<http://www.iespana.es/paseovirtual/medieval/biblioteca.htm>

<http://www.uji.es/publ/edicions/>

<http://bdigital.ulpgc.es/>

<http://www.bibliotecasvirtuales.com/>

<http://www.sgci.mec.es/redele/biblioteca/index.html>

## **5. La educación a distancia en la era digital: proyecto ODISEAME**

El renacimiento de la educación a distancia ha sido condicionado en gran medida por el apabullante desarrollo tecnológico de las últimas décadas y por la incorporación de modernos recursos informáticos al ámbito educativo. Estos hechos han potenciado los modelos de educación a distancia ya existentes y han propiciado la creación de nuevas propuestas pedagógicas, que combinan materiales de autoaprendizaje con el uso de las nuevas tecnologías.

En este sentido, la irrupción de la dimensión virtual (Crystal, 2001:171) dentro del mundo de la informática, convirtió la NTIC en el principal mediador entre el docente y el discente, lo que condujo a la creación de la «enseñanza virtual», que responde por el proceso educativo a través de Internet que posibilita la comunicación y el acercamiento entre los agentes involucrados en la enseñanza-aprendizaje (Ávila, 1999).

En plena vorágine de cambio social y cultural, Internet se ha convertido en emblema de la era digital, como un signo de modernidad que impulsa el desarrollo y generalización de las TIC en la sociedad de la información. Esta realidad avasalladora e interactiva está cambiando muchos de los planteamientos actuales sobre formación presencial y educación a distancia.

Como hemos subrayado en los capítulos 2.2 y 2.2.1, el empleo de las TIC, principalmente de Internet, representa un gran reto para instituciones y organizaciones educativas. Conocer cuáles son las posibilidades que ellas ofrecen a la educación presencial y cómo aprovecharlas para lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje exitoso en ese nuevo entorno, llevará su tiempo. Pero estamos seguros de que este es el único camino hacia la consecución de nuevos sistemas de formación basados en Internet más flexibles y de fácil acceso.

Una prueba irrefutable de lo descrito anteriormente es el reciente interés suscitado entre los investigadores y profesores de toda España a la luz de la «revolución tecnológica<sup>57</sup>» pionera llevada a cabo por la

---

<sup>57</sup> La revolución tecnológica de Extremadura alude a un proyecto de informatización puesto en marcha hace años y que representa una iniciativa sin precedentes en España y Europa: “todos los centros públicos de secundaria de esta comunidad

Comunidad Extremeña. Creemos que el éxito de iniciativas como esta favorecerá la creación de nuevos recursos metodológicos y proyectos que faciliten la incorporación de Internet en entornos de educación presencial, como la idea que propusimos en los capítulos 2.2 y 2.2.1.

## **5.1 La enseñanza virtual de E/LE en la plataforma ODISEAME**

El concepto fundamental implícito en las últimas experiencias de educación a distancia es el de "aula virtual": un intento de implementar mediante aplicaciones telemáticas la calidad de la comunicación de la formación presencial. Este entorno de enseñanza-aprendizaje anclado en un sistema de comunicación mediado por ordenador se basa en las supuestas teorías de la educación a distancia (Keegan, 1996).

En este contexto, Internet puede considerarse el hito sobre el cual se acuñó el concepto de aula virtual (Cabero *et al.*, 2003) (Porter, 1997) (MacVay, 2000), y gracias a las tecnologías informáticas desarrolladas en este ámbito –véanse los apartados 4., 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.5.1, y 4.5.2- se han podido crear entornos educativos como la plataforma Odiseame.

Dicha plataforma o campus virtual –véase capítulo 5.2- posee las siguientes características: posibilita la aplicación de un modelo más innovador de relación entre los implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el profesor se convierte en coordinador y el alumno en protagonista; favorece el aprendizaje cooperativo: la interacción alumno-alumno, profesor-profesor y alumno-profesor a través de los recursos sincrónicos y asincrónicos, permite aclarar las dudas en el momento que

---

imparten ya clases con ordenador en todas las aulas. Hay un ordenador por cada dos alumnos: 66.829 ordenadores en los institutos y otros 21.248 en los colegios de infantil y primaria. Desde que se puso en marcha el proyecto en Extremadura hace ya cuatro años, 150 institutos (entre los 112 antiguos que ya existían y los que se están construyendo) se están cableando y terminando de informatizar. El diseño del proyecto consiste en sacar de las aulas los tradicionales pupitres y sustituirlos por tableros con un ordenador en medio, una pantalla y dos teclados, uno a cada lado, acompañado de su respectivo ratón. Así, se ha instalado en cada aula un ordenador por cada dos alumnos y otro para el profesor. El software que se ha puesto en todos los ordenadores es libre. Se llama GNU/Linux y es una versión del famoso software libre GNU/Linux, de acceso gratuito.

Véase:

[http://www.stecyl.es/prensa/031117\\_ep\\_suplemento\\_nuevas\\_tecnologias.htm#2](http://www.stecyl.es/prensa/031117_ep_suplemento_nuevas_tecnologias.htm#2)

éstas surgen, compartir ideas y opiniones, intercambiar recursos y debatir temas de interés; propicia el autoaprendizaje: los alumnos pueden visitar páginas Web relacionadas con los temas abordados, realizar consultas en bibliotecas digitales y diccionarios, etc.

En resumen, el modelo de enseñanza virtual plasmado en el Campus Virtual Odiseame ofrece una serie de beneficios, tanto para el profesorado, que pueden contar con Internet para reforzar el aprendizaje del alumno y para mantenerse actualizado, comunicándose con otros docentes para el intercambio de experiencias, como para el alumnado, que tiene la posibilidad de comunicarse con aprendices de E/LE de otros países, pueden realizar trabajos colaborativos sin tener que salir de sus casas, pueden contar con los recursos disponibles en la Red para la realización de tareas, consultar bibliografía, etc. En resumen, el alumno se convierte en protagonista del proceso de formación (Cabero, 1996: 7).

Es decir, en este contexto el profesor ya no es la principal fuente de conocimiento, es un instructor (Cabero, 1996:2), que enseñará a los alumnos a valerse por sí mismos, manteniéndoles en continua interacción y actividad intelectual, y dándoles las claves de la educación activa, basada en el autoaprendizaje (Cano y Ramiro, 2000).

Evidentemente, este entorno de enseñanza-aprendizaje basado en un sistema de comunicación mediado por ordenador, favorece la creación de ambientes de realidad virtual (Aguirre Romero, 1996), que son el espacio en el que se producen el conjunto de actividades, intercambios y relaciones comunicativas que constituyen el eje fundamental de la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras.

Por ello, el campus virtual Odiseame nos parece el entorno más idóneo para la aplicación de un modelo interactivo de enseñanza de español como lengua extranjera a través de Internet.

Con la integración de recursos interactivos en un único sistema, se podrá simular la realidad física de las aulas a través de medios electrónicos (Webcam, micrófonos, animaciones gráficas, fotos y dibujos, etc.), lo que nos ofrecerá la sensación de estar experimentando de forma real una situación (inmersión sensorial o presencia cognitiva).

## 5.2 El campus virtual Odiseame: herramientas y entorno gráfico

Los recursos Web del campus virtual Odiseame pueden agruparse entorno a cuatro grupos principales: los orientados a la creación y distribución de información y contenidos de aprendizaje, los de comunicación y trabajo colaborativo, los de evaluación, seguimiento y autoevaluación y los de gestión.

El primer grupo de recursos se compone de un sistema reservado a la administración y gestión, Sólo pueden acceder a este sistema los profesores de los cursos y el personal administrativo (Odiseame, 2001). A través de esta plataforma paralela se pueden diseñar, incorporar y modificar actividades y contenidos, añadir y quitar todo tipo de recursos interactivos, crear actividades de refuerzo, ajustadas al perfil de cada alumno, etc.

Por otro lado está la plataforma propiamente dicha, que se compone de tres partes principales. La primera se refiere a un instrumento de gestión de acceso compartido entre el profesorado, administradores y alumnos: las listas de alumnos, donde se integra la dirección de correo electrónico y datos referentes al curso en el que están matriculados los alumnos, centro al que pertenece, país, etc.

La segunda es el conjunto de utilidades de comunicación y trabajo colaborativo. Hay un serie de herramientas de trabajo *asíncronas* –véase capítulos 4.2, 4.2.1, 4.2.1.1, 4.3-, como el correo electrónico, el grupo de noticias y el *Question Box*. Cabe señalar que hay una herramienta específica para el intercambio de información y sugerencias relacionadas con las actividades realizadas en los distintos cursos impartidos en la plataforma, el apartado *Activities*. Esta función permite a los usuarios visualizar los ejercicios propuestos, evaluarlos y crear sus propios ejemplos.

Entre las utilidades de comunicación *síncrona* –véase capítulos 4.4, 4.5, 4.6 y 4.7- están las de conversación electrónica (salas de charla) y los recursos de videoconferencia. Las salas de charla (chat rooms) son administrados por los profesores y permiten debatir cuestiones relativas al programa y realizar orientaciones y tutorías en línea.

En relación con la distribución y creación de información y contenidos de aprendizaje, cada curso está dotado de una *guía y programa del curso*, donde los alumnos encuentran las directrices y orientaciones fundamentales para desarrollar las actividades de dicho curso. Además, hay apartados específicos que introducen los objetivos y presentan su secuenciación.

Otro de los recursos del que dispone la plataforma es el notebook (Odiseame, 2001:24), uno de los recursos más útiles en la programación de actividades y donde se puede desarrollar un trabajo de colaboración muy eficaz. En este espacio el profesor puede dar instrucciones sobre fecha y hora de los exámenes, concertar citas para la realización de encuentros virtuales con los alumnos y/o profesores, informar sobre reuniones mediante videoconferencias, dar orientaciones puntuales al alumnado, etc.

En lo que concierne a las herramientas de evaluación, seguimiento y autoevaluación, se dispone de sistema informático llamado *assessment* – véase 6.4 y 6.4.1- que permite la creación y evaluación automática de todo tipo de ejercicios. Este sistema informático ofrece al profesor un seguimiento de cada alumno, ofreciendo información detallada de los aciertos y errores y tiempo empleado en la resolución de cada ejercicio de autoevaluación.

Además, como veremos en los capítulos 6.4 y 6.4.1, existen otros procedimientos de evaluación, como el seguimiento continuado y progresivo de las actividades didácticas, que se llevarán a cabo durante las intervenciones e interacciones en las clases virtuales.

### **5.3 Los recursos y programas desarrollados en el ámbito de Internet y sus aplicaciones en la tele-enseñanza**

En la tele-enseñanza o en la enseñanza virtual se suele aludir a la utilización de los *modernos recursos* y el empleo de las nuevas tecnologías en las clases de lenguas extranjeras como el icono o el marco que representa la tecnología de la información. Pero, ¿cuáles son estos recursos? ¿Y cómo los podemos explotar en la E/LENET?

Desde que Internet ha pasado a formar parte de la vida cotidiana de las personas, muchos se han familiarizado con términos del tipo Web, e-mail, Chat, Netmeeting, etc. Pero lo que pocos saben es que estas son herramientas muy útiles también en el ámbito de la enseñanza. Como ya hemos mencionado anteriormente –véase capítulos 2.3., 2.3.1 y 2.3.2- la plataforma ODISEAME representa un entorno educativo en el cual se utilizan algunas de estas herramientas desarrolladas en el ámbito Internet y a través de las cuales es posible simular una clase presencial en un entorno virtual –capítulo 5.2-.

Subrayamos aquí los siete principios básicos definidos por Chickering y Ehrmann (1996)<sup>58</sup> para que se logre una mayor efectividad en la enseñanza de E/LENET. Se trata de algunos consejos muy útiles, que hemos tenido en cuenta a la hora de diseñar el E-spanish Interactive Course, y que hacen hincapié en la necesidad de convertir la tecnología en impulso educativo. Según ellos el profesor debería: a) intentar mantener un contacto constante con los estudiantes; b) desarrollar la cooperación y solidaridad entre los estudiantes; c) usar técnicas de enseñanza activas; d) enviar periódicamente informes personales (retroalimentación) de seguimiento de los estudiantes; e) enfatizar el tiempo necesario para completar cada actividad del curso; f) alentar a los estudiantes; g) respetar e integrar diferentes habilidades y maneras de aprender.

Con estos principios en mente, y siguiendo los presupuestos teóricos que rigen el ALAO (Aprendizaje de Lenguas Asistido por Ordenador –CALL: Computer-Assisted Language Learning-, hemos centrado nuestros esfuerzos en la explotación de los recursos disponibles en la plataforma Odiseame para la creación de un entorno de aprendizaje que facilite la

tutoría electrónica y la orientación pedagógica, como veremos en el siguiente apartado.

### **5.3.1 Las distintas herramientas que conforman la plataforma Odiseame: comunicación sincrónica y asincrónica**

Julio Cabero Almenara, señala en su trabajo, «Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación» (Cabero, 2000:92), algunas de las características básicas que deberían tener los entornos de formación telemáticos:

**a)** Ofrecer un entorno de comunicación lo más rico y variado posible, incorporando las herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica más usuales de la comunicación telemática;

**b)** Incorporar zonas para el debate, la discusión y la complementación;

**c)** Utilizar guías visuales que faciliten la percepción al estudiante del recorrido seguido en su proceso de formación. Guías que deberán estar a disposición del profesor para el conocimiento del ciclo formativo seguido por el estudiante y de las posibles lagunas cometidas y problemáticas encontradas; en definitiva, para que pueda apoyar y seguir el proceso de aprendizaje;

**d)** Ofrecer al estudiante la posibilidad de poder elegir el recorrido de aprendizaje, los sistemas simbólicos y el tipo de material con el cual desea realizarlo;

**e)** Flexibilidad en su construcción y desarrollo;

**f)** Apoyarse en principios fáciles de interpretar para el seguimiento e identificación del entorno;

**g)** Utilizar formas de presentación multimedia;

---

<sup>58</sup> Véase Chickering, A. y Ehrmann, S. (1996): Implementing the Seven Principles: Technology as Lever" en The AAHE Bulletin al American Association for Higher Education.

**h)** Incorporar zonas para la comunicación verbal, auditiva o audiovisual con el profesor;

**i)** Guiarse por los principios de la participación y la responsabilidad directa del alumno en su propio proceso formativo;

**j)** Asumir una perspectiva procesual de la enseñanza por encima de una perspectiva centrada en los productos;

**k)** Introducir elementos tanto para la evaluación del estudiante como para la evaluación del entorno de comunicación desarrollado.

Como hemos podido ver, estos criterios corroboran la elección de las herramientas y el entorno gráfico adoptados en la plataforma Odiseame –capítulo 5.2-. Evidentemente, la importancia de las tecnologías no se encuentra en ellas mismas, sino en lo que somos capaces de realizar con ellas. Por eso, a continuación, analizamos algunas de las posibilidades de aplicación de estos recursos en el ámbito educativo.

En la plataforma ODISEAME el recurso online está formado por distintas herramientas informáticas que integran el sistema de teleaprendizaje –véase capítulo 5.2-. Además de las páginas Web, donde se cuelgan los contenidos y cursos que se impartirán a través de la plataforma, hay un sistema de correo electrónico para que los alumnos y profesores se comuniquen entre sí, algunos programas que permitan la videoconferencia, sistemas de Chat, apartados de evaluación electrónica, etc. Hay otras posibilidades que no se han contemplado en este entorno y que pueden aprovecharse para maximizar el concepto de E-learning. Se podrían incorporar algunos programas para la creación de páginas Web como el FrontPage o similares, o aplicaciones para la creación de actividades interactivas, como el Flash, etc.

Para la realización de los cursos que se impartirán a través de la plataforma ODISEAME hay diversos recursos que posibilitan la interacción profesor-alumno, alumno-alumno y profesor-profesor, y que pueden resumirse en las siguientes:

- **E-mail**: permitirá al alumno interactuar, intercambiar ficheros, archivos, etc., con otros estudiantes o con el profesor, y principalmente, realizar tareas que desarrollen la comprensión lectora y la expresión escrita –véase capítulo 4.2-;

- **Notebook**: funcionará como un tablón de anuncios en el que se podrán fijar horarios y fechas de exámenes, actividades, dejar recados, etc., facilitando así la comunicación cotidiana y la organización de los horarios de alumnos y profesores;

- **Question box**: en un sistema de comunicación *asíncrona* que aportará a los aprendices y tutores un espacio donde se podrán escribir preguntas y/o respuestas a asuntos concernientes a alguno de los cursos disponibles en la plataforma. En esta sección se podrán añadir además de forma fácil, textos, recortes de periódicos y/o revistas, imágenes, etc.;

- **Discussion forum**: es un espacio para el debate de temas diversos que permite la interacción a través de textos escritos. En este *foro de discusión* se podrán añadir temas de conversación que propicie el debate, la interacción y el intercambio de mensajes escritos que conciernen a los temas que están debatiendo –véase capítulo 4.3-;

- **Conference room**: es lo último en la enseñanza a distancia. Es una de las más modernas y novedosas aplicaciones creadas en el ámbito de Internet y que nos permite *simular casi de manera real* una clase presencial. Este espacio de *conferencias* posee todas las características de los programas *Netmeeting* y *MSN Messenger*, que han sido una sensación desde que aparecieron en Internet. Utilizando la tecnología de redes IP, este apartado permitirá al profesor establecer una conversación en tiempo real con imagen, audio y texto o simplemente transmitir una conferencia grabada o impartir cursos interactivos (e-learning). A través de este sistema innovador integrado en la plataforma ODISEAME los alumnos podrán hacer uso de una herramienta pedagógica muy útil que les permitirá visualizar la conferencia o curso grabado tantas veces cuantas sean necesarias sin tener que interrumpir el profesor. Por otro lado, el profesor no tendrá que desplazarse para impartir el curso y lo podrá hacer desde su propia casa, como señala el manual del profesor (ODISEAME, 2002: 36) –Véase Apéndice (Teacher Handbook)-;

It is a tool both useful and pedagogical since in the case we have recorded a conference, the student can repeat again and again the lessons without having to interrupt the teacher or needing more time from him. The platform gives you the possibility of both to record your lectures and to impart them from the place you live, either near or very far away.

- **Video conference:** esta herramienta, al igual que la anterior, representa lo que hay de más novedoso en la enseñanza a distancia. A través de este recurso los usuarios podrán comunicarse entre sí y con el profesor en "tiempo real" o "en directo", como en una clase presencial, donde la interacción<sup>59</sup> alumno-alumno y alumno-profesor juega un papel preponderante en la negociación y en el proceso de enseñanza-aprendizaje (ALCÓN SOLER *et al.*, 2001:11-21).

En este sentido, lo que se intenta con las salas de video conferencia es simular dicha interacción a través de un *punto de encuentro* o espacio común que tiene como finalidad disminuir una de las más conocidas y criticadas barreras de la enseñanza a distancia: la no-presencia *in situ*. Con la integración de la video conferencia a la plataforma ODISEAME lo que se intenta es comprometerse aún más con calidad de la enseñanza y no sólo proponer un entorno virtual original y moderno. Por ejemplo, en el *E-Spanish Interactive Course* que proponemos, contará con un calendario con fechas, horarios y contenidos prefijados para que el alumno tenga la oportunidad de acceder a los módulos o unidades de forma autónoma y pueda organizar su propio plan de estudios a partir de sus necesidades y sin tener que desplazarse de su domicilio para acudir a las clases.

Al término de cada unidad o siempre que sea necesario habrá una *tutoría virtual* en la que el profesor estará a disposición del alumno para sacar dudas y poner en práctica los contenidos aprendidos –*Ver apéndice: capítulos 8 y 9*-. Además, en estos mítines virtuales la interacción profesor-

---

<sup>59</sup> La interacción didáctica es una actividad compleja en la que intervienen elementos verbales y otros no verbales. En una clase interactiva, existe un discurso recíproco y dinámico, en el que se fomenta el intercambio de datos, ideas y opiniones provenientes del profesor y de los alumnos. Este intercambio sirve para que el profesor sepa si sus alumnos le siguen y, además, al alumno le ayuda en su labor de análisis y relación de las cuestiones sobre los que tiene alguna duda. Dicho

alumno y alumno-alumno tiende a ser más dirigida que en las clases presencial. En este contexto el profesor puede dedicar más tiempo a cada alumno y la retroalimentación puede darse de distintas maneras: en texto, a través del Chat; en grabaciones de audio y vídeo, con el micrófono y la cámara Web; en animaciones gráficas, que se pueden visualizar en Flash; textos animados, en PowerPoint; fotos, dibujos, etc. -véase capítulo 4.5-. En fin, una amplia gama de recursos que ampliará los conceptos de impartir y recibir clases.

Además de estas herramientas integradas en la plataforma ODISEAME y que hacen parte de los modernos recursos desarrollados en el ámbito de Internet, hay otros dos recursos que corresponden al contenido de los cursos y la evaluación, respectivamente: *Contents* y *Assesment*. El apartado *contents* nos permite además de introducir un árbol temático con todos los contenidos disponibles en el curso, disponer de funciones que nos ofrecen la posibilidad actualizar las páginas Web de forma automática, incorporando muestras de audio y video, animaciones gráficas y todo tipo de recursos interactivos que se pretenda utilizar como apoyo didáctico-metodológico.

Ya el *assesment*, al igual que la aplicación Hot Potatoes<sup>60</sup>, nos permite diseñar exámenes interactivos para que después de una lección los alumnos puedan autoevaluar los conocimientos adquiridos. Al finalizar las pruebas la herramienta nos proporciona la calificación que hemos obtenido, por lo que es un elemento muy importante en la labor docente. Dicho recurso nos permite de forma muy sencilla crear una base de datos de preguntas y respuestas, generar un texto con huecos en blanco, donde tenemos que introducir las palabras o frases que faltan, generar crucigramas con espacios para introducir las respuestas, crear ejercicios de ordenar frases y de asociaciones, etc.

---

en otras palabras, esta interacción resulta creativa tanto para el profesor como el alumno. [MOLL, 2004]

<sup>60</sup> El "Hot Potatoes" es una aplicación "(...) distribuida desde la Web de la Universidad de Victoria de Canadá que permite crear páginas Web dinámicas con ejercicios de autoevaluación y comprensión, sin necesidad de tener ningún tipo de conocimiento sobre lenguajes web (HTML) o de script (Javascript). Esto supone un gran ahorro de tiempo y quebraderos de cabeza a los profesores que desean tener disponible una serie de ejercicios de autoevaluación en un servidor Web. Cualquier usuario con conocimientos mínimos (o cero) sobre HTML podría, en teoría, crear una gran cantidad de páginas Web con ejercicios y tests".

#### **5.4 Conclusión**

Acabamos de repasar los principales recursos que han sido incorporados en la plataforma Odiseame para la tele-enseñanza. Somos conscientes de que todavía no sabemos el alcance y los resultados que se lograrán con la aplicación de dicha metodología y la efectividad de las herramientas empleadas, sin embargo apostamos por este proyecto porque sabemos que el espacio virtual propuesto se apoya en una sólida base teórica, fruto de varias investigaciones en el ámbito de las nuevas tecnologías de la enseñanza (Verdú Pérez, 1998).

Creemos que a partir de experiencias de formación virtual como esta, cuyo modelo lingüístico se centra en los conceptos de acción y comunicación, donde el proceso de comunicación y de aprendizaje conlleva una verdadera negociación de significados por parte de los interlocutores, se logrará un salto cuantitativo en la enseñanza-aprendizaje de E/LE, lo que nos llevará a plantear nuevos métodos que favorezcan el proceso educativo –presencial y a distancia y la adquisición de lenguas extranjeras.

## 6. Enseñanza de español como lengua extranjera a través de Internet (E-LENET): propuesta de estructura y programación de unidades didácticas

A partir de la estructura propuesta por el Instituto Cervantes, recogida en el documento titulado *La enseñanza del español como lengua extranjera. Plan Curricular del Instituto Cervantes*, y de las directrices recién publicadas en el *Marco común<sup>61</sup> europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación*, que están en consonancia con los niveles de dominio lingüístico establecidos por el ALTE, hemos diseñado el modelo que nos servirá de guía en el diseño de las unidades didácticas del E-Spanish Interactive Course que se integrará en la plataforma Odiseame.

En este sentido, hemos intentado crear un sistema unificado que no sólo tenga en cuenta el Plan Curricular del Instituto Cervantes, sino que también contemple los niveles comunes de referencia y las especificaciones generales del *European Framework* del Consejo Europeo<sup>62</sup> y del ALTE<sup>63</sup> (Asociación Europea de Examinadores de Lenguas), que es un grupo formado por los principales examinadores de lenguas en Europa, todos ellos organizaciones que ofrecen exámenes de su propia lengua como lengua extranjera.

El Plan Curricular, como instrumento de carácter pedagógico, tiene por objetivo servir de parámetro unificador para los centros de enseñanza de E/LE y aportar un marco de actuación coherente en la enseñanza y

---

<sup>61</sup> El *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación* es el resultado de más de diez años de investigación llevada a cabo por especialistas del ámbito de la lingüística aplicada y de la pedagogía, procedentes de los cuarenta y un estados miembros del Consejo de Europa. El *Marco de referencia* se ha elaborado pensando en todos los profesionales del ámbito de las lenguas modernas y pretende suscitar una reflexión sobre los objetivos y la metodología de la enseñanza y el aprendizaje de lenguas, así como facilitar la comunicación entre estos profesionales y ofrecer una base común para el desarrollo curricular, la elaboración de programas, exámenes y criterios de evaluación, contribuyendo de este modo a facilitar la movilidad entre los ámbitos educativo y profesional. El *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación* es, pues, un documento cuyo fin es proporcionar una base común para la elaboración de programas de lenguas, orientaciones curriculares, exámenes, manuales y materiales de enseñanza en Europa.

<sup>62</sup> *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment*. Strasbourg: Council of Europe, 2001.

<sup>63</sup> ALTE (1999), *ALTE Handbook*.

aprendizaje del español como lengua extranjera, como señala el propio Instituto Cervantes<sup>64</sup>:

El Plan Curricular permite dar coherencia a los programas de enseñanza de los centros del Instituto, al tiempo que unifica criterios sobre los procedimientos adecuados para garantizar una enseñanza más eficaz. El Plan Curricular responde a la necesidad de disponer de un marco de actuación que garantice la coherencia entre los distintos ámbitos de planificación de la enseñanza -los fines y objetivos generales y específicos, los contenidos, la metodología y la evaluación- y que permita analizar desde una perspectiva amplia todos los factores que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Aunque en rasgos generales el Plan Curricular del Instituto Cervantes coincide con el *Marco Común*, el primero no ha sido diseñado teniendo en cuenta los niveles comunes de referencia y las especificaciones generales de dicho documento europeo, como veremos a continuación. Además, el *Marco de referencia* se ha elaborado pensando en todos los profesionales del ámbito de las lenguas modernas no sólo en los profesores del E/LE; de ahí la necesidad de adaptarse a los nuevos planteamientos y metodología de la enseñanza y el aprendizaje de lenguas.

El Plan Curricular IC consta de 4 niveles, cuyos objetivos específicos pueden compararse, en relación con las capacidades comunicativas, a los siguientes niveles del Marco Común Europeo:

<b>NIVEL INICIAL</b>	<b>A2 – NIVEL SUPERVIVENCIA</b>
<b>NIVEL INTERMEDIO</b>	<b>B2 – NIVEL VENTAJA</b>
<b>NIVEL AVANZADO</b>	<b>C3 – NIVEL COMPETENCIA EFECTIVA</b>
<b>NIVEL SUPERIOR</b>	<b>C4 – NIVEL DOMINIO</b>

Tabla 4: Niveles del Plan Curricular del Instituto Cervantes

---

<sup>64</sup> Cita extraída de las páginas del centro virtual Cervantes. Véase [http://www.cervantes.es/seg\\_nivel/lect\\_ens/Marcos\\_lengua\\_principal.jsp](http://www.cervantes.es/seg_nivel/lect_ens/Marcos_lengua_principal.jsp)

La comparación no puede ir más allá del mero ejemplo, ya que el Marco común, en cuyas bases teóricas se sientan los presupuestos de los niveles comunes de referencia, se compone de 3 niveles divididos en dos subniveles cada uno, y en los cuales se percibe el innovador enfoque que prima el *real* desarrollo de un repertorio lingüístico con un trasfondo completamente comunicativo, como se aprecia en la siguiente tabla:

<p>Usuario competente</p>	<p>C2</p>	<p>Es capaz de comprender con facilidad prácticamente todo lo que oye o lee. Sabe reconstruir la información y los argumentos procedentes de diversas fuentes, ya sean en lengua hablada o escrita, y presentarlos de manera coherente y resumida. Puede expresarse espontáneamente, con gran fluidez y con un grado de precisión que le permite diferenciar pequeños matices de significado incluso en situaciones de mayor complejidad.</p>
	<p>C1</p>	<p>Es capaz de comprender una amplia variedad de textos extensos y con cierto nivel de exigencia, así como reconocer en ellos sentidos implícitos. Sabe expresarse de forma fluida y espontánea sin muestras muy evidentes de esfuerzo para encontrar la expresión adecuada. Puede hacer un uso flexible y efectivo del idioma para fines sociales, académicos y profesionales. Puede producir textos claros, bien estructurados y detallados sobre temas de cierta complejidad, mostrando un uso correcto de los mecanismos de organización, articulación y cohesión del texto.</p>

<p>Usuario independiente</p>	<p>B2</p>	<p>Es capaz de entender las ideas principales de textos complejos que traten de temas tanto concretos como abstractos, incluso si son de carácter técnico siempre que estén dentro de su campo de especialización. Puede relacionarse con hablantes nativos con un grado suficiente de fluidez y naturalidad de modo que la comunicación se realice sin esfuerzo por parte de ninguno de los interlocutores. Puede producir textos claros y detallados sobre temas diversos así como defender un punto de vista sobre temas generales indicando los pros y los contras de las distintas opciones.</p>
	<p>B1</p>	<p>Es capaz de comprender los puntos principales de textos claros y en lengua estándar si tratan sobre cuestiones que le son conocidas, ya sea en situaciones de trabajo, de estudio o de ocio. Sabe desenvolverse en la mayor parte de las situaciones que pueden surgir durante un viaje por zonas donde se utiliza la lengua. Es capaz de producir textos sencillos y coherentes sobre temas que le son familiares o en los que tiene un interés personal. Puede describir experiencias, acontecimientos, deseos y aspiraciones, así como justificar brevemente sus opiniones o explicar sus planes.</p>
<p>Usuario básico</p>	<p>A2</p>	<p>Es capaz de comprender frases y expresiones de uso frecuente relacionadas con áreas de experiencia que le son especialmente relevantes (información básica sobre sí mismo y su familia, compras, lugares de interés, ocupaciones, etc.) Sabe comunicarse a la hora de llevar a cabo tareas simples y cotidianas que no requieran más que intercambios sencillos y directos de información sobre cuestiones que le son conocidas o habituales. Sabe describir en términos sencillos aspectos de su pasado y su entorno así como cuestiones relacionadas con sus necesidades inmediatas.</p>

	A1	Es capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas de uso muy frecuente así como frases sencillas destinadas a satisfacer necesidades de tipo inmediato. Puede presentarse a sí mismo y a otros, pedir y dar información personal básica sobre su domicilio, sus pertenencias y las personas que conoce. Puede relacionarse de forma elemental siempre que su interlocutor hable despacio y con claridad y esté dispuesto a cooperar.
--	----	---

**Tabla 5<sup>65</sup>: Niveles comunes de referencia: escala global**

A diferencia de la estructura del Marco de Referencia Europeo, la ALTE, que ha trabajado en estrecha colaboración con el Consejo de Europa (VEGA SANTOS, 2001:8), divide su escala de niveles en cinco. Aunque se puede hablar de seis niveles, ya que el nivel 0 que no está contemplado en el siguiente cuadro se corresponde al *usuario ruptura –que tiene unos conocimientos básicos de manejo de idioma, pero que no puede encuadrarse en el nivel supervivencia-*.

Como se puede ver en las descripciones, el nivel 5 de ALTE equivale al C2 del Marco Común y así sucesivamente. En ambos estándares se perciben las directrices reseñadas por el Consejo de Europa en las que la enseñanza-aprendizaje de idiomas prima el *desarrollo un repertorio lingüístico en el que tengan lugar todas las capacidades lingüísticas* [MARCO EUROPEO, 1.3].

Nivel de ALTE	Comprensión Auditiva / Expresión Oral	Comprensión de Lectura	Expresión Escrita
---------------	---------------------------------------	------------------------	-------------------

---

<sup>65</sup> *Ibid.*, página 35

<p><b>Nivel 5 de ALTE</b></p>	<p>PUEDE dar consejos y hablar sobre asuntos complejos o delicados; comprender las referencias coloquiales y abordar con seguridad las preguntas hostiles.</p>	<p>PUEDE comprender documentos, correspondencia e informes, incluidos los aspectos más sutiles de textos complejos.</p>	<p>PUEDE escribir cartas sobre cualquier tema y notas completas de reuniones y seminarios con buena expresión y corrección.</p>
<p><b>Nivel 4 de ALTE</b></p>	<p>PUEDE contribuir con eficacia a reuniones y seminarios dentro de su propia área de trabajo o mantener una conversación informal con un buen grado de fluidez, abordando expresiones abstractas.</p>	<p>PUEDE leer con suficiente rapidez como para asistir a un curso académico, leer medios de información o comprender correspondencia no normalizada.</p>	<p>PUEDE preparar o esbozar correspondencia profesional, tomar notas razonablemente correctas en reuniones o escribir una redacción que demuestra capacidad para comunicarse.</p>
<p><b>Nivel 3 de ALTE</b></p>	<p>PUEDE comprender o dar charlas sobre temas conocidos o mantener una conversación en una amplia serie de temas.</p>	<p>PUEDE leer por encima textos en busca de información importante y comprende instrucciones detalladas o consejos.</p>	<p>PUEDE tomar notas mientras alguien está hablando, o escribir cartas que incluyen peticiones no normalizadas.</p>

<p><b>Nivel 2 de ALTE</b></p>	<p>PUEDE expresar opiniones sobre asuntos abstractos o culturales de forma limitada u ofrecer consejo dentro de un área conocida, y comprender instrucciones o declaraciones públicas.</p>	<p>PUEDE comprender información y artículos cotidianos y el significado general de información no habitual dentro de un área conocida.</p>	<p>PUEDE escribir cartas o tomar notas sobre asuntos conocidos o predecibles.</p>
<p><b>Nivel 1 de ALTE</b></p>	<p>PUEDE expresar opiniones o peticiones sencillas en un contexto conocido.</p>	<p>PUEDE comprender información sencilla dentro de un área conocida, como la que aparece en productos y señales, y en manuales o informes sencillos sobre asuntos cotidianos.</p>	<p>PUEDE rellena formularios y escribir cartas breves y sencillas o tarjetas relacionadas con información personal.</p>
<p><b>Nivel Acceso de ALTE</b></p>	<p>PUEDE comprender instrucciones básicas o participar en conversaciones factuales básicas sobre temas predecibles.</p>	<p>PUEDE comprende letreros, instrucciones o información de carácter básico.</p>	<p>PUEDE rellenar formularios básicos y escribir notas que incluyen horas, fechas y lugares</p>

**Tabla 6: Niveles comunes de referencia propuestos por la ALTE**

Otro de los objetivos que nos hemos marcado es proponer un cambio de paradigmas en lo que concierne a la enseñanza de E/LE. Lógicamente, sólo con poder ofrecer un curso de español en un entorno virtual con las características de la plataforma ODISEAME ya supone un

hito en la enseñanza de idiomas a través de Internet. Aún así, creemos que sólo lograremos alcanzar las metas que nos hemos planteado si no perdemos de vista el Marco Común diseñado por el Consejo Europeo, y en cuyos fines se vislumbran el uso de las nuevas tecnologías con un medio para la formación efectiva; totalmente en consonancia con el proyecto ODISEAME, como veremos en el siguiente fragmento:

Las consecuencias profundas de tal cambio de paradigma tienen todavía que ser calculadas y traducidas a la acción. Los recientes desarrollos de los programas del Consejo de Europa en el ámbito de la lengua se han diseñado con el fin de producir herramientas que puedan utilizar todas las personas implicadas en la enseñanza de idiomas para el fomento del plurilingüismo. En concreto, el *European Language Portfolio* (ELP) proporciona un formato en el que se pueden registrar y reconocer formalmente el aprendizaje de idiomas y las experiencias interculturales de diversa índole. Con este fin, el *Marco de referencia* no sólo proporciona un escalonamiento del dominio general de una lengua determinada, sino también una división del uso de la lengua y de las competencias lingüísticas, que facilita a los profesionales la especificación de objetivos y la descripción del aprovechamiento de muy diversas formas según las necesidades, las características y los recursos de los alumnos, que tienen un carácter variable.

Hemos resumido hasta aquí los principales modelos de referencia en la enseñanza del español como lengua extranjera, con el fin de hacer comprensible tanto a los alumnos como a los profesores involucrados en la enseñanza del E/LE a través de la plataforma ODISEAME, la estructura o marco de actuación del E-Spanish Interactive Course. Dicho curso se basa en el *Marco Común de Referencia del Consejo de Europa* para el diseño de las unidades didácticas y en la ALTE para la estructuración del proceso de evaluación; sin perder de vista los rasgos generales del Plan Curricular en lo que concierne a la metodología<sup>66</sup>.

## **6.1 Estructura de niveles**

A partir de los presupuestos teóricos presentados en el apartado anterior, proponemos un gráfico comparativo en el que se puede observar la estructura de los niveles de dominio lingüístico que se pretende seguir en el proceso de enseñanza-aprendizaje del E/LE interactivo.

## ESTRUCTURA DEL E-SPANISH INTERACTIVE COURSE

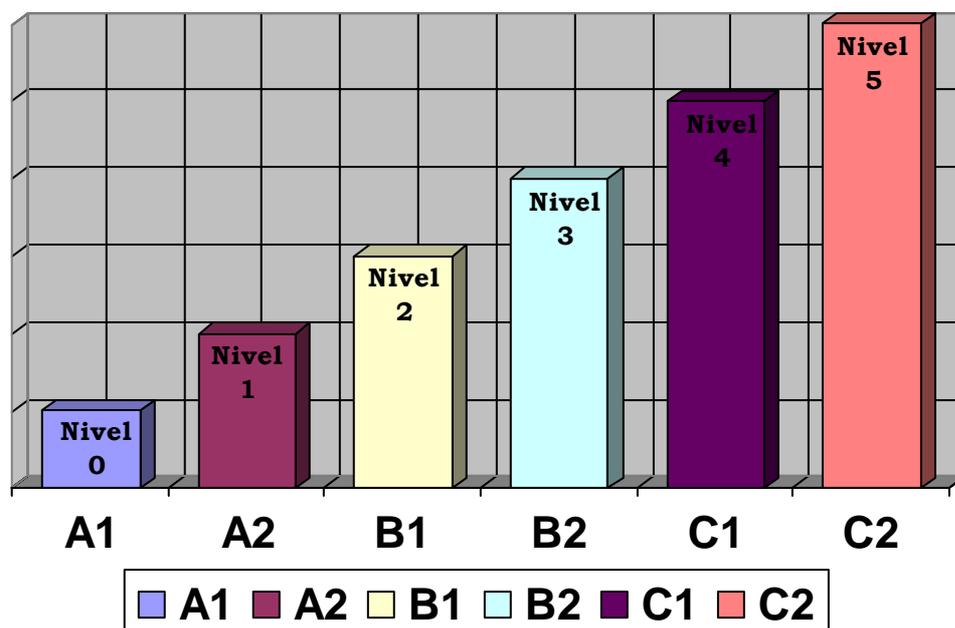


Tabla 7: Estructura del E-spanish Interactive Course

A) Relación entre las siglas y la escala de niveles del Marco Común de Referencia:

A1	A2	B1	B2	C1	C2
Nivel	Nivel	Nivel	Nivel	Nivel	Nivel
Ruptura	Supervivencia	Umbral	Ventaja	Competencia Efectiva	Dominio
Usuario	Usuario	Usuario	Usuario	Usuario	Usuario
Ruptura	Supervivencia	Umbral	Ventaja	Eficiente	Óptimo
.....	Inicial	.....	Intermedio	Avanzado	Superior

Tabla 8: Marco común de referencia para la E/LE

<sup>66</sup> Plan Curricular del Instituto Cervantes, 89-140.

La descripción de estas siglas y sus correspondientes niveles nos permiten establecer un estándar común para la E/LE al mismo tiempo que aporta un marco que facilita la labor del profesor a la hora de diseñar las unidades didácticas y los exámenes concernientes a cada nivel.

Destacamos aquí la necesidad del Instituto Cervantes de adaptar, urgentemente, su Plan Curricular a los nuevos estándares propuestos, ya que como se puede observar en los 4 niveles destacados en rojo, es imposible establecer una relación lógica entre éstos últimos y los 6 niveles propuestos en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas. En este sentido, creemos que el Instituto Cervantes debería replantear la estructuración de los niveles de los cursos de español como lengua extranjera, a la luz de la ALTE y del Consejo Europeo que proponen estándares mucho más amplios que contemplan no sólo el español sino todas las lenguas de la Unión Europea.

Con relación a las principales características del Plan Curricular y del Marco Común Europeo, destacamos, en ambos, el fondo humanista con un planteamiento centrado en el alumno y en su formación integral, como se señala en las características generales del Plan Curricular:

- **Es un plan abierto**, ya que parte de una serie de propuestas de carácter general que deben adaptarse a las circunstancias concretas del entorno social, cultural y educativo de cada centro y a las características propias de cada grupo de alumnos.
- **Es un plan centrado en el alumno**, que considera fundamental el diálogo entre el profesor y los alumnos sobre los objetivos, los contenidos e incluso la metodología de la enseñanza. En este sentido, el plan fomenta la consideración de los intereses y las expectativas de los alumnos con respecto al uso de la nueva lengua y el respeto a sus diferentes estilos de aprendizaje.
- **Es un plan integrado**, en la medida en que los distintos componentes curriculares -objetivos, contenidos, metodología y evaluación- actúan de forma simultánea y no sucesiva. Los equipos

docentes de los centros garantizan la integración y la coherencia de los distintos componentes a la hora de poner en práctica las especificaciones del plan.

- **Es un plan ecléctico** en la selección de las informaciones que ofrece y en el planteamiento de las propuestas de actuación. De hecho, aunque el enfoque general es innovador en algunos aspectos, recoge elementos tradicionales que facilitan su desarrollo y garantizan la continuidad en el trabajo de los equipos docentes.
- **Es un plan flexible**, dado que, a partir de las líneas generales de actuación que el propio plan establece, cada centro organiza la distribución de los cursos y la oferta de horarios en función de las necesidades de su alumnado. Además, los centros del Instituto, a partir del análisis de necesidades de sus alumnos, y teniendo en cuenta las especificaciones del plan, pueden seleccionar el manual y los materiales más adecuados de entre la oferta editorial existente, lo que se complementa con los materiales didácticos elaborados por los equipos docentes.

Ante estos planteamientos anteriormente expuestos y de acuerdo con la estructura y los contenidos curriculares por niveles propuestos para el AVE<sup>67</sup>, y que pueden encajarse perfectamente en la estructura del E-Spanish Interactive Course disponible en la plataforma ODISEAME, proponemos la siguiente estructuración de unidades:

#### A1- Nivel ruptura

El alumno aprenderá a:

- Saludar y despedirse
- Pedir y dar información personal e interactuar en presentaciones
- Describir personas por su físico y su carácter

---

<sup>67</sup> Cabe señalar que hemos extraído los contenidos teóricos del plan curricular del AVE y los hemos adaptado a los niveles propuestos en el Curso de E-español Interactivo, que contempla la estructura de niveles propuesta en el Marco Común Europeo de referencia para las lenguas.

- Hacer comparaciones
- Hacer sugerencias
- Hablar de estados físicos y anímicos
- Expresar la causa
- Interactuar en bares, tiendas, mercados y restaurantes
- Ubicar objetos y dar instrucciones para ir a un lugar
- Describir lugares: viviendas, barrios y ciudades
- Desenvolverse en el transporte urbano
- Pedir y dar la hora y hablar de horarios
- Hablar de hábitos y de su frecuencia
- Hablar de temas nacionales e internacionales
- Hablar de gustos y preferencias
- Expresar acuerdo y desacuerdo
- Proponer actividades, hacer invitaciones y reaccionar
- Hablar por teléfono
- Concertar citas

## A2 - **Nivel supervivencia**

El alumno aprenderá a:

- Hablar del pasado:
- hablar de acciones del pasado en relación con el presente
- hablar de acciones habituales en el pasado
- describir en el pasado experiencias, personas y lugares
- escribir historias en pasado
- contar cuentos en pasado
- contar experiencias del pasado y relacionarlas entre sí
- Valorar actividades y trabajos
- Expresar distintos grados de preferencia
- Expresar cualidades en grado superlativo
- Hablar de la vida profesional
- Describir objetos
- Hablar de ropa y moda e interactuar en una tienda de ropa
- Expresar necesidad
- Ofrecer y pedir ayuda
- Relacionar elementos y partes del discurso

## B1 - Nivel umbral

El alumno aprenderá a:

- Hablar de planes y proyectos
- Expresar condiciones
- Hablar del tiempo meteorológico y su predicción
- Expresar obligación, necesidad, prohibición, posibilidad, finalidad
- Pedir, dar y denegar permiso
- Hacer recomendaciones y dar consejos e instrucciones
- Pedir y dar opinión sobre personas, objetos o acontecimientos
- Introducir ideas
- Hablar de sentimientos y estados de ánimo
- Ordenar el discurso
- Interrumpir el discurso
- Expresar y preguntar por el grado de seguridad
- Formular hipótesis
- Llamar la atención sobre algo
- Mostrar interés, desinterés e indiferencia
- Expresar contrariedad
- Controlar la comunicación oral: preguntar si se sabe algo, animar a que alguien continúe, reaccionar ante una información...
- Relacionar acciones del pasado y del presente: compararlas, contrastarlas...
- Transmitir lo dicho por otros y repetir lo dicho
- Contar experiencias y noticias
- Hablar de acciones pasadas previas a otro pasado
- Relacionar información mediante la expresión de causa y consecuencia
- Hablar del futuro
- Hacer hipótesis sobre el presente
- Organizar el discurso
- Expresar grados de necesidad de forma impersonal
- Expresar la opinión, acuerdo o desacuerdo
- Hablar de libros, de ciencia y de nuevas tecnologías

## B2 - Nivel ventaja

El alumno aprenderá a:

- Interactuar en establecimientos públicos: mercados, restaurantes, agencias inmobiliarias, agencias de viajes...
- Establecer comparaciones
- Dar consejos y recomendaciones de forma personal e impersonal
- Expresar sensaciones y estados físicos
- Ofrecer, aceptar y rechazar algo
- Describir productos o comidas
- Pedir y dar información sobre la ubicación de un objeto o un lugar
- Organizar cartas y correos electrónicos formales
- Participar en conversaciones administrativas y formales
- Hacer y responder a llamadas telefónicas
- Expresar dudas, compartirlas y tomar una decisión
- Expresar la intención de hacer o no hacer algo
- Sugerir actividades y hacer planes
- Expresar deseos
- Preguntar, hablar, prevenir y advertir sobre situaciones futuras
- Pedir servicios u objetos a un empleado de un establecimiento público
- Describir lugares
- Participar en intercambios sociales de cierta formalidad: comidas, cenas, fiestas...
- Hablar del medio ambiente, de turismo rural y del campo
- Hablar del aprendizaje y la enseñanza de lenguas
- Resumir lo dicho por otros
- Hablar de relaciones personales y de cambios en las personas
- Expresar sensaciones
- Utilizar recursos para contraargumentar
- Recibir a alguien, hacer cumplidos y regalos y reaccionar al recibirlos
- Expresar necesidad y conveniencia
- Comprobar que se ha entendido algo
- Dar consejos y recomendaciones
- Relacionar partes de un discurso
- Hablar de acciones pasadas, presentes y futuras
- Expresar ventajas e inconvenientes
- Expresar acuerdo, desacuerdo y duda ante opiniones ajenas
- Expresar finalidad

#### **C1 – Competencia efectiva**

El alumno aprenderá a:

- Hablar sobre terceras personas: comentar parecidos y hacer comparaciones
- Hablar de aficiones, estudios y trabajos desempeñados en el pasado
- Valorar momentos o épocas del pasado
- Hacer descripciones en pasado
- Expresar sentimientos sobre el pasado
- Contrastar el pasado y el presente de una persona
- Hablar de acciones habituales en el pasado y en el presente
- Organizar relatos
- Reaccionar a relatos e informaciones desconocidas
- Relatar sucesos y acontecimientos históricos
- Hablar de la historia y de la situación socio-política de un país: narraciones, descripciones, valoraciones y comparaciones
- Situar acontecimientos cronológicamente
- Anunciar y predecir hechos futuros
- Hablar de planes personales, académicos y profesionales: las fiestas familiares y nacionales, las carreras de estudios, el mundo de la empresa...
- Expresar condiciones probables e improbables para la realización de hechos en el futuro
- Expresar deseos
- Hablar sobre hechos irreales o situaciones hipotéticas en el presente y en el futuro
- Hablar de un pueblo o ciudad: características, recursos, tradiciones, leyendas, cambios socio-económicos...
- Describir paisajes y expresar las impresiones que producen
- Expresar el desconocimiento de algo con unas características determinadas y negar o afirmar su existencia
- Solicitar y hacer valoraciones y juicios sobre algún hecho, y justificarlos
- Dar ejemplos
- Aludir a temas presupuestos en una conversación
- Hacer incisos y cambiar de tema en una conversación
- Hablar de viajes
- Comentar noticias
- Expresar duda y reserva ante la opinión de otra persona
- Clarificar el significado o la intención de las palabras de otra persona
- Exponer hechos y situaciones y expresar actitudes

- Expresar las causas y consecuencias de un hecho, una situación o una actitud y argumentarlas
- Contrastar ideas
- Reformular lo dicho y añadir información
- Hacer escritos formales
- Invitar a formular y formular, con diferentes grados de probabilidad, hipótesis sobre hechos del presente y del pasado
- Reaccionar afirmativa, negativa y reservadamente ante hipótesis de otras personas y argumentar a favor o en contra de ellas
- Hablar de las tareas domésticas
- Describir un espacio con detalle
- Elogiar a alguien y reaccionar a elogios
- Pedir y dar consejo o ayuda para solucionar un problema
- Solicitar, conceder y negar permiso
- Pedir un favor, ofrecerse para hacerlo y aceptar o rechazar la ayuda de alguien
- Expresar una dificultad
- Solicitar y dar información sobre una palabra o expresión
- Referir informaciones, consejos, peticiones y sugerencias transmitidas por otras personas
- Hablar de relaciones personales y de sentimientos
- Comentar y juzgar el comportamiento o la actitud de una persona
- Hablar de música: expresar gustos, hacer descripciones y críticas de canciones y cantantes, comentar habilidades musicales...
- Relacionar dos acciones temporalmente
- Hablar de una persona en términos profesionales: sus logros, su carrera, sus cualidades...
- Hablar de actores: hacer comparaciones, comentar su aspecto, discutir sobre su forma de actuar...
- Expresar condiciones y hacer hipótesis irreales sobre el pasado y el presente
- Lamentarse por algo
- Matizar y corregir informaciones o mensajes previos y hacer referencia a ellos
- Comunicarse formalmente: solicitar reservas, agradecer servicios y despedirse formalmente de forma oral y escrita
- Protestar, exigir o quejarse de algo: reiterar una queja, justificarla...

- Hablar de experiencias y gustos culinarios: describir platos con detalle, solicitar información sobre platos desconocidos...
- Hablar de alimentación: definir las características y componentes de un alimento, sus propiedades terapéuticas, sus usos...
- Hablar de recetas: dar instrucciones y consejos, organizar acciones en el tiempo...
- Formar grupos: definir sus características, intereses y temas de discusión, hablar de prohibiciones, requisitos y condiciones...
- Hacer propuestas y sugerencias
- Expresar condiciones más o menos probables e impedimentos para que algo se cumpla
- Hablar de juegos: describir el objetivo y las funciones de los jugadores, explicar las instrucciones...
- Expresar condiciones, obligaciones y prohibiciones

## C2 – Nivel dominio

El alumno aprenderá a:

- Presentar a alguien con detalle
- Valorar experiencias ajenas y hablar de logros y fracasos
- Expresar hipótesis y probabilidad en el pasado
- Hablar del mundo del periodismo
- Transmitir las palabras de otras personas
- Expresar malestar y desesperación
- Hablar del tráfico y circulación
- Hablar de problemas laborales y económicos, de accidentes, de enfermedades graves y de cuidados médicos
- Dar el pésame y expresar condolencia y resignación
- Dar ánimos y tranquilizar a una persona
- Exhortar a alguien a que haga algo justificándolo y ofrecerse para realizar una acción
- Narrar sucesos con detalle
- Exponer situaciones difíciles y justificar cómo se ha llegado a ellas
- Informar de imprevistos
- Agradecer algo formalmente

- Escribir cartas formales de queja por un mal servicio: reprochar, recriminar, amenazar y mostrar incredulidad, incomprensión e indignación de manera formal
- Planificar lo que se va a decir y cómo para provocar la empatía del interlocutor
- Saludar a alguien a quien hace mucho tiempo que no se ve y justificarse por no haber contactado antes
- Expresar nostalgia y arrepentimiento
- Hablar de temas relacionados con la tercera edad
- Sustituir palabras por otras equivalentes de forma sutil
- Participar en debates formales: ceder la palabra, aclarar malas interpretaciones, pedir que se cambie de tema, hacer síntesis de lo expuesto anteriormente, valorar los intercambios comunicativos, guardar una coherencia interna, exponer diferentes puntos de vista sobre un tema, pedir y expresar opiniones...
- Apoyarse en las palabras del interlocutor para introducir las ideas propias
- Repetir una misma idea con otras palabras para que quede clara, o para insistir
- Utilizar circunloquios y paráfrasis para suplir carencias de vocabulario y de estructuras
- Escribir comunicados oficiales o dirigidos a un amplio público
- Desmentir y corroborar una información
- Mostrar reticencia y desconfianza
- Pedir que se explicita algo insinuado
- Hablar de la convivencia y la salud laboral, de compensaciones laborales y de los servicios sociales que puede facilitar una empresa
- Prever y anunciar hechos
- Redactar anuncios: describir de forma sugerente, sugerir e incitar a hacer algo
- Adaptar la expresión en función del interlocutor
- Narrar cuentos o relatos
- Hablar del argumento de un relato
- Exponer la interpretación que se ha hecho de un texto
- Utilizar los recursos tipográficos
- Valorar relatos
- Expresar condiciones y hechos hipotéticos en el futuro (cultismos administrativos)

- Interpretar textos jurídicos, legislativos y administrativos
- Argumentar algo: clasificar ideas y opiniones y asegurar la veracidad de una afirmación
- Fundamentar lo que se va a exponer a continuación
- Redactar certificados y declaraciones juradas
- Emplear estrategias de mediación
- Hablar de cuestiones urbanísticas y ecologismo (desastres ecológicos, energías alternativas...)
- Hablar de medidas adoptadas por otros
- Mostrar rechazo y repulsión
- Asumir y quitarse responsabilidades
- Establecer prioridades
- Hablar de estrategias de aprendizaje
- Comprometerse a hacer algo
- Ofrecer un servicio en sustitución de otro
- Retar a alguien a hacer algo
- Expresar que se sabe algo pero no se recuerda
- Comentar los resultados de un evento
- Expresar ilusión, desilusión, alivio e impaciencia
- Pedir retroalimentación cuando se ensayan nuevas expresiones o combinaciones
- Elogiar y criticar
- Mostrarse orgulloso por algo
- Dedicar algo a alguien
- Hablar con ironía

## 6.2 El componente comunicativo: tipos de interacción

A partir del razonamiento que hemos expuesto en el punto precedente, en el cual hicimos hincapié en la necesidad de crear un curso de E-LENET más acorde con la escala de niveles del Marco Común de Referencia de las lenguas, y que esté en consonancia con los nuevos planteamientos metodológicos propuestos a la luz de las NTIC, pasamos a describir uno de los factores más importantes en el aprendizaje de idiomas, la interacción y la comunicación.

Según sostiene Julio Cabero (1997:20), «la comunicación favorece la autoinstrucción y el trabajo colaborativo al romperse el modelo de enseñanza unidireccional y “bancario” por el que se considera al alumno un procesador activo de información y se olvida su faceta como constructor significativo».

Vigostsky asigna un valor al contexto de interacción entre los individuos involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje y señala que el rol docente puede facilitar la práctica reflexiva y la construcción colaborativa en los actores del aula.

Creemos que este principio también se aplica a los contextos virtuales, ya que la función del profesor instructor se basa en un sistema teórico en el que los profesores utilizan una comunicación «Feedback» y predominantemente conciliadora. Para Cabrera Cuevas (2003), dicho modelo de comunicación facilita la participación de los alumnos y favorece el aprendizaje. Citamos también la teoría lingüística del método integral, donde veremos que el componente comunicativo ocupa un lugar destacado (Sánchez, 1997:260).

Así, apostamos claramente por un enfoque comunicativo en el E-spanish Interactive Course, donde las NTIC están integradas en una plataforma que facilita el empleo de dicha metodología y favorece el desarrollo de actividades que tienen como objetivo hacer con que los alumnos se comuniquen con éxito en español, escrita y oralmente.

En el E-spanish Interactive Course prestamos especial atención al componente comunicativo, porque creemos que en entornos virtuales como la plataforma Odiseame se suele primar el trabajo autónomo y autodirigido. Por ello, como hemos visto en los apartados anteriores,

pretendemos explotar sus múltiples recursos de comunicación, no sólo permitiendo el trabajo colaborativo, sino favoreciendo los distintos niveles de interacción:

- **Interacción Alumno-alumno:** Como ya hemos citado anteriormente En principio, la interacción que se da entre los alumnos de una clase real es la misma que se pretende lograr en la plataforma Odiseame. Evidentemente, sabemos que las deficiencias técnicas, como la falta de conexiones de banda ancha, entorpecerá un poco el componente comunicativo. Ya se han detectado algunos problemas con relación a los retrasos y desfases temporales en las comunicaciones llevadas a cabo mediante los recursos de audio y videoconferencia. Por eso, los cursos impartidos a través de la plataforma tendrán que tener en cuenta dichas dificultades a la hora de diseñar las actividades. En el caso de bloqueo del canal de audio o saturaciones de la Red, se puede utilizar las salas de charla de forma automática. Propiciando así una vía alternativa de comunicación sincrónica.

La comunicación alumno-alumno es, sin duda, fundamental a la hora de hacer algunos ejercicios de prácticas orales y escritas, como los trabajos en pareja, los intercambios de información, diálogos, etc. Por otro lado, la interacción alumno-alumno sirve para que los estudiantes intercambien información, se ayuden entre sí, intercambien aspectos culturales, etc., en un mismo entorno comunicativo y en español. Eso hará que aumente su motivación y favorezca las prácticas en la lengua meta.

- **Interacción profesor(es)-alumno(s):** El papel del profesor en un entorno de aprendizaje como la plataforma Odiseame es servir de referencia en todos los procesos. Es decir, el profesor no será sólo un instructor que facilitará el aprendizaje de la lengua española y resolverá las dudas de los alumnos, sino que será como un técnico de informática, es decir, el profesor-tutor deberá ser capaz «de resolver muchas situaciones distintas a las de una enseñanza presencial por lo que no sólo deberá dominar el medio de comunicación telemática, sino algunas estrategias específicas para la enseñanza a distancia» (Milicua Landa, 1998:71).

El profesor-tutor, obviamente, tendrá que ser una persona que se sienta a gusto al trabajar con herramientas informáticas y ordenadores, y tiene que ser capaz de solventar determinadas carencias, como la falta de comunicación no verbal, con mucha creatividad, proponiendo ejercicios y

actividades adaptadas a la realidad concreta de la tele-enseñanza; no dejando que la distancia se convierta en un impedimento al impartir los cursos de formación.

Al no encontrarse físicamente presente entre los alumnos, el profesor-tutor tendrá que hacerse notar, principalmente en el desarrollo de las destrezas de expresión escrita y oral mediante recursos sincrónicos, o sea, es importante que el tutor tome las riendas de las actividades y constantemente proponga ejercicios, para que los alumnos no se sientan desatendidos y pierdan la motivación, lo que supondría la pérdida del contacto con el profesor virtual, indispensable en la consecución de dichas actividades.

La plataforma Odiseame ha sido diseñada para permitir el trabajo colaborativo y para facilitar la formación a distancia. En este sentido, sus herramientas sincrónicas y asincrónicas están integradas de modo que se pueda simular todo tipo de interacción profesor-alumno: desde tutorías individuales, a través de las salas de charlas o audio y videoconferencias reservadas, hasta actividades en grupo, donde el profesor puede asumir el control sobre el resto de los participantes que intervienen en la interacción, aportándoles vocabulario o haciéndoles sugerencias, ayudándoles a realizar las tareas o participando como otro alumno más.

- **Interacción alumno-ordenador:** este es un tipo de interacción muy importante en la plataforma Odiseame, y muy explotado en el E-spanish Interactive Course, precisamente porque es curso en línea programado para utilizarse individualmente de forma autónoma, y por lo tanto debe disponer de un sistema de retroalimentación automática, que de respuestas inmediatas en función de las necesidades de cada estudiante.

Como veremos en los capítulos 6.3 y 6.3.1, la plataforma Odiseame posee recursos que permiten la creación de actividades de autoaprendizaje, en el que el profesor-tutor no se halla presente, pero el alumno puede contar con respuestas inmediatas en función de sus necesidades, o sea, el ordenador asume el rol que le corresponde al profesor.

La interacción hombre-máquina o alumno-ordenador es básicamente el proceso en el cual el estudiante, mediante un aprendizaje

autodirigido, realiza una serie de tareas y/o ejercicios preprogramados por el profesor, y en los que el ordenador interviene dando las respuestas o retroalimentación necesaria a las actividades previamente preparadas por el instructor.

- **Interacción alumno-grupo:** Como se he comentado en los capítulos 4.3 y 5.3.1, tantos alumnos como profesores podrán publicar sus trabajos, comentarios, puntos de visto, sugerencias, etc., en los foros de discusión o grupos temáticos. Esto es a que nos referimos cuando decimos que habrá interacción alumno-grupo o profesor-grupo. Este tipo de interacción favorecerá la práctica de la expresión escrita, aunque también se puede encontrar otros ejemplos de interacción alumno-grupo en las salas de charlas y en las sesiones de videoconferencias.

Pensamos que la interacción alumno-grupo, ya sea de forma escrita, a través de los foros temáticos o salas de charla, o oralmente, mediante audio y videoconferencias, los alumnos se esfuerzan por comunicarse en la lengua meta y desarrollan el componente colaborativo, que facilita y enriquece el aprendizaje del E/LE.

Como hemos podido analizar, hay distintos niveles de interacción que se pueden llevar a cabo mediante una plataforma de formación a distancia. En el E-spanish Interactive Course estamos intentando, en todo momento, crear un ambiente de realidad virtual que simule el procedimiento pedagógico y los tipos de interacción que suelen darse en entornos de formación presencial. A este respecto es importante considerar que mediante los recursos disponibles en la plataforma Odiseame intentaremos crear un contexto donde la interacción-acción directa con profesores y hablantes de la lengua meta facilite la adquisición del español como lengua extranjera.

### 6.3. La evaluación en el E-spanish Interactive Course

El término *evaluación* se utiliza en este capítulo con el sentido concreto de valoración del grado de dominio lingüístico que tiene el usuario. Por ello, es importante recalcar que, para nosotros, corregir es una actividad o recurso didáctico de aprendizaje, cuyo fin es identificar desviaciones con relación a la norma o al conjunto de reglas que equivalen a la competencia ideal. En este sentido, la corrección, ya sea del tipo lingüístico o comunicativo, posee grados o niveles y siempre estará sujeta a cambios y adaptaciones de acuerdo con el público y el nivel de los mismos.

De lo apuntado hasta el momento se desprende que en proceso de evaluación seguiremos unas pautas o niveles de referencia que apuntan a servir de armazón en el diseño de las actividades que usaremos para evaluar el desempeño del alumno y detectar sus posibles fallos. Dichos criterios de referencia están tomados de los niveles para la evaluación de competencias lingüísticas definidos por el grupo ALTE (Association of Language Testers in Europe), y que tiene como parámetro un modelo de competencia ideal y grado de dominio de la lengua, como mostramos a continuación:

<b>Nivel de ALTE</b>	<b>Comprensión Auditiva y Expresión Oral</b>	<b>Comprensión Lectora</b>	<b>Expresión Escrita</b>
<b>Nivel 5 de ALTE</b>	PUEDE dar consejos y hablar sobre asuntos complejos o delicados; comprender las referencias coloquiales y abordar con seguridad las preguntas hostiles.	PUEDE comprender documentos, correspondencia e informes, incluidos los aspectos más sutiles de textos complejos.	PUEDE escribir cartas sobre cualquier tema y notas completas de reuniones y seminarios con buena expresión y corrección.

<p><b>Nivel 4 de ALTE</b></p>	<p>PUEDE contribuir con eficacia a reuniones y seminarios dentro de su propia área de trabajo o mantener una conversación informal con un buen grado de fluidez, abordando expresiones abstractas.</p>	<p>PUEDE leer con suficiente rapidez como para asistir a un curso académico, leer medios de información o comprender correspondencia no normalizada.</p>	<p>PUEDE preparar o esbozar correspondencia profesional, tomar notas razonablemente correctas en reuniones o escribir una redacción que demuestra capacidad para comunicarse.</p>
<p><b>Nivel 3 de ALTE</b></p>	<p>PUEDE comprender o dar charlas sobre temas conocidos o mantener una conversación en una amplia serie de temas.</p>	<p>PUEDE leer por encima textos en busca de información importante y comprende instrucciones detalladas o consejos.</p>	<p>PUEDE tomar notas mientras alguien está hablando, o escribir cartas que incluyen peticiones no normalizadas.</p>
<p><b>Nivel 2 de ALTE</b></p>	<p>PUEDE expresar opiniones sobre asuntos abstractos o culturales de forma limitada u ofrecer consejo dentro de un área conocida, y comprender instrucciones o declaraciones públicas.</p>	<p>PUEDE comprender información y artículos cotidianos y el significado general de información no habitual dentro de un área conocida.</p>	<p>PUEDE escribir cartas o tomar notas sobre asuntos conocidos o predecibles.</p>

<p><b>Nivel 1 de ALTE</b></p>	<p>PUEDE expresar opiniones o peticiones sencillas en un contexto conocido.</p>	<p>PUEDE comprender información sencilla dentro de un área conocida, como la que aparece en productos y señales, y en manuales o informes sencillos sobre asuntos cotidianos.</p>	<p>PUEDE rellenar formularios y escribir cartas breves y sencillas o tarjetas relacionadas con información personal.</p>
<p><b>Nivel Acceso de ALTE</b></p>	<p>PUEDE comprender instrucciones básicas o participar en conversaciones factuales básicas sobre temas predecibles.</p>	<p>PUEDE comprender letreros, instrucciones o información de carácter básico.</p>	<p>PUEDE rellenar formularios básicos y escribir notas que incluyen horas, fechas y lugares</p>

**Tabla 9: Criterios definidos por la ALTE para la evaluación de las 4 destrezas**

En el E-spanish Interactive Course se pretende emplear un método que tenga en cuenta algunas de las estrategias de evaluación más usadas en la formación universitaria presencial y a distancia (Kember, 1991:140) y una forma alternativa de evaluación del aprendizaje (Hammond y Collins, 1991:188-191), donde se pueda considerar las herramientas y posibilidades de evaluación que ofrece la plataforma Odiseame, que cuenta con recursos multimedia y un sistema de evaluación automático que nos facilitará dicha labor (Véase Apéndice capítulo 10).

En el proceso de *evaluación* del grado de dominio lingüístico que tiene el usuario, seguiremos varios sistemas integrados: por un lado el

sistema automático diseñado para la plataforma ODISEAME, en el cual se corrige y se califica de forma continua todo el proceso de aprendizaje del alumno a través de la retroalimentación expresada en los gráficos estadísticos que nos muestran de forma detallada donde el alumno ha cometido más fallos y en cuál de las cuatro destrezas éste presenta mayor irregularidad o deficiencia, tal como se muestra en la siguiente figura (Odiseame, 2001:58-76):

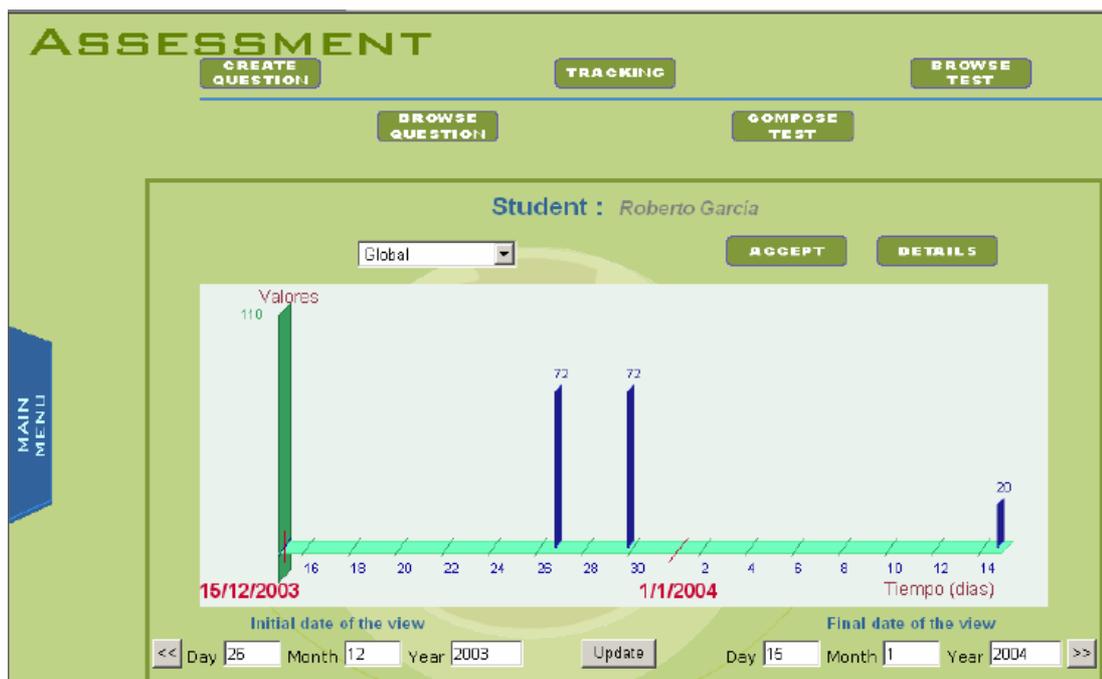


Figura 10: Sistema de evaluación y seguimiento del alumno

Este sistema nos permite seguir la evolución del alumno y comparar sus resultados con los obtenidos por los demás alumnos, diseñar actividades específicas para subsanar los desvíos detectados en el aprendizaje y adaptar las actividades de acuerdo con las necesidades del aprendiz.

De acuerdo con el enfoque de aprendizaje adoptado y las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías, exploraremos una forma de evaluación donde se tengan en cuenta, además de las listas de control utilizadas en la evaluación continua y la participación del alumno en los encuentros virtuales, las pruebas de autoevaluación que realizarán los alumnos, los ejercicios de autocorrección –véase capítulo 6.3.1-, etc. Este planteamiento alternativo de evaluación, que contempla las varias

posibilidades que nos ofrecen Internet y su entorno, aporta ciertos beneficios educativos. Parece evidente que la evaluación frecuente y periódica y los informes automáticos de rendimiento del alumno proporcionan un refuerzo de los conceptos y aumenta la motivación, ya que alumno recibe un feedback inmediato a partir de los resultados informatizados.

Creemos que este tipo de seguimiento, sumado al hecho de que las mismas actividades que se proponen para el aprendizaje de unos contenidos pueden usarse para evaluar su adquisición, puede contribuir para el aumento del rendimiento de aquellos aprendices que sufren de ansiedad ante las pruebas de evaluación.

Además de los ejercicios y herramientas para evaluar el aprendizaje a través de la autocomprobación, en el E-spanish Interactive Course, vamos a aprovechar todos los medios de interacción involucrados en el proceso de educación a distancia para el empleo de los principios del aprendizaje auto-dirigido y la evaluación alternativa (Hammond y Collins: 1991,188-191): a través del correo electrónico podremos adjuntar ficheros con reflexiones en torno a un tópico, posibles respuestas a un determinado problema o dudas de los alumnos, reflexiones personales de los aprendices, comentarios y sugerencias, etc.; ya mediante el Chat, se podrá comprobar el desempeño del alumno en una determinada situación comunicativa, evaluar su actitud y participación, etc.; ya en los foros de discusión podremos verificar la producción espontánea del aprendiz a través de la publicación de sus ideas, comentarios y sugerencias, construcciones personales sobre un problema de investigación, etc. Otra de las ventajas de este sistema es que, al ser un entorno integrado, permitirá la posibilidad de publicación de los trabajos e ideas, de forma que todos los alumnos puedan acceder a ellos, fomentando de este modo prácticas de revisión entre iguales.

Cabe señalar que las salas de charla y las videoconferencias, con formato sincrónico, tienen un alto potencial no sólo para el intercambio de ideas e interacción en línea, para el aprendizaje, sino también como una excelente herramienta de evaluación virtual. Estos sistemas de evaluación sincrónica permitirán la autocomprobación inmediata. El profesor puede corregir los desvíos cometidos por el alumno y al mismo tiempo motivarlo y guiarlo en su proceso de aprendizaje.

En el próximo apartado veremos como las aplicaciones de evaluación sincrónica y/o autoevaluación incorporadas en la plataforma Odiseame pueden facilitar la labor docente, favorecer el aprendizaje autorregulado vía Internet, aumentando la motivación intrínseca de los aprendices de E/LENET y proporcionando un entorno con recursos que permite incluir la motivación como un factor importante en el procedimiento de evaluación.

### **6.3.1 La autoevaluación o aplicaciones para la evaluación sincrónica**

Como ya hemos comentado en el anterior apartado, la evaluación sincrónica del aprendizaje o prácticas y ejercicios basados en exámenes de autocomprobación inmediata, están orientadas a motivar y guiar al estudiante en su proceso de aprendizaje. En el caso del curso de español como lengua extranjera a través de Internet que hemos diseñado, el medio mediante el cual se impartirán las clases hace patente la necesidad de crear un sistema de evaluación completo, que tenga en cuenta el intrínquilis de la enseñanza virtual.

En este sentido, las nuevas aplicaciones de evaluación incorporadas en la plataforma Odiseame, además de favorecer el autoaprendizaje y la autoevaluación<sup>68</sup> (Read y Cafolla, 1997), jugarán un papel muy importante y servirán de instrumento que hará operativa esta nueva filosofía del aprendizaje. Pero antes de pasar a analizar los distintos recursos que permiten la creación e implementación de ejercicios de autocomprobación, es importante recalcar que el diseño de dichos ejercicios y actividades están basadas en los criterios comunes de referencia para la autoevaluación, definidos por la ALTE, como se aprecia en las siguientes tablas de niveles:

---

<sup>68</sup> Algunos argumentos expuestos en este capítulo, concernientes al autoaprendizaje y la autoevaluación, es fruto de la comparación entre los sistemas implantadas en la plataforma Odiseame y las reflexiones teóricas encontradas en el siguiente artículo: Read, D., y Cafolla, R. (1999). Multimedia Portfolios for Preservice Teachers: From Theory to Practice. *Journal of Technology and Teacher Education* 7(2), 97-113. [Online]. Available: <http://dl.aace.org/9174>

COMPRENSIÓN	A1	A2
<b>Comprensión auditiva</b>	Reconozco palabras y expresiones muy básicas que se usan habitualmente, relativas a mí mismo, a mi familia y a mi entorno inmediato cuando se habla despacio y con claridad.	Comprendo frases y el vocabulario más habitual sobre temas de interés personal (información personal y familiar muy básica, compras, lugar de residencia, empleo). Soy capaz de captar la idea principal de avisos y mensajes breves, claros y sencillos.
<b>Comprensión de lectura</b>	Comprendo palabras y nombres conocidos y frases muy sencillas, por ejemplo las que hay en letreros, carteles y catálogos.	Soy capaz de leer textos muy breves y sencillos. Sé encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos como anuncios publicitarios, prospectos, menús y horarios y comprendo cartas personales breves y sencillas.
	B1	B2
<b>Comprensión de lectura</b>	Comprendo las ideas principales cuando el discurso es claro y normal y se tratan asuntos cotidianos que tienen lugar en el trabajo, en la escuela, durante el tiempo de ocio, etc. Comprendo la idea	Comprendo discursos y conferencias extensos e incluso sigo líneas argumentales complejas siempre que el tema sea relativamente conocido. Comprendo casi todas las noticias de la televisión y los programas sobre temas actuales.

	principal de muchos programas de radio o televisión que tratan temas actuales o asuntos de interés personal o profesional, cuando la articulación es relativamente lenta y clara.	Comprendo la mayoría de las películas en las que se habla en un nivel de lengua estándar.
	<b>C1</b>	<b>C2</b>
<b>Comprensión auditiva</b>	Comprendo discursos extensos incluso cuando no están estructurados con claridad y cuando las relaciones están sólo implícitas y no se señalan explícitamente. Comprendo sin mucho esfuerzo los programas de televisión y las películas.	No tengo ninguna dificultad para comprender cualquier tipo de lengua hablada, tanto en conversaciones en vivo como en discursos retransmitidos, aunque se produzcan a una velocidad de hablante nativo, siempre que tenga tiempo para familiarizarme con el acento.
<b>Comprensión de lectura</b>	Comprendo textos largos y complejos de carácter literario o basados en hechos, apreciando distinciones de estilo. Comprendo artículos especializados e instrucciones técnicas largas, aunque no se relacionen con mi especialidad.	Soy capaz de leer con facilidad prácticamente todas las formas de lengua escrita, incluyendo textos abstractos estructural o lingüísticamente complejos como, por ejemplo, manuales, artículos especializados y obras literarias.

HABLAR	A1	A2
<b>Interacción oral</b>	<p>Puedo participar en una conversación de forma sencilla siempre que la otra persona esté dispuesta a repetir lo que ha dicho o a decirlo con otras palabras y a una velocidad más lenta y me ayude a formular lo que intento decir. Planteo y contesto preguntas sencillas sobre temas de necesidad inmediata o asuntos muy habituales.</p>	<p>Puedo comunicarme en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información sobre actividades y asuntos cotidianos. Soy capaz de realizar intercambios sociales muy breves, aunque, por lo general, no puedo comprender lo suficiente como para mantener la conversación por mí mismo.</p>
<b>Expresión oral</b>	<p>Utilizo expresiones y frases sencillas para describir el lugar donde vivo y las personas que conozco.</p>	<p>Utilizo una serie de expresiones y frases para describir con términos sencillos a mi familia y otras personas, mis condiciones de vida, mi origen educativo y mi trabajo actual o el último que tuve.</p>
	B1	B2
<b>Interacción oral</b>	<p>Sé desenvolverme en casi todas las situaciones que se me presentan cuando viajo donde se habla esa lengua. Puedo participar espontáneamente en una</p>	<p>Puedo participar en una conversación con cierta fluidez y espontaneidad, lo que posibilita la comunicación normal con hablantes nativos. Puedo</p>

	<p>conversación que trate temas cotidianos de interés personal o que sean pertinentes para la vida diaria (por ejemplo, familia, aficiones, trabajo, viajes y acontecimientos actuales).</p>	<p>tomar parte activa en debates desarrollados en situaciones cotidianas explicando y defendiendo mis puntos de vista.</p>
<b>Expresión oral</b>	<p>Sé enlazar frases de forma sencilla con el fin de describir experiencias y hechos, mis sueños, esperanzas y ambiciones. Puedo explicar y justificar brevemente mis opiniones y proyectos. Sé narrar una historia o relato, la trama de un libro o película y puedo describir mis reacciones.</p>	<p>Presento descripciones claras y detalladas de una amplia serie de temas relacionados con mi especialidad. Sé explicar un punto de vista sobre un tema exponiendo las ventajas y los inconvenientes de varias opciones.</p>
	<b>C1</b>	<b>C2</b>
<b>Interacción oral</b>	<p>Me expreso con fluidez y espontaneidad sin tener que buscar de forma muy evidente las expresiones adecuadas. Utilizo el lenguaje con flexibilidad y eficacia para fines sociales y profesionales. Formulo ideas y opiniones con precisión y relaciono mis intervenciones hábilmente con las de otros hablantes.</p>	<p>Tomo parte sin esfuerzo en cualquier conversación o debate y conozco bien modismos, frases hechas y expresiones coloquiales. Me expreso con fluidez y transmito matices sutiles de sentido con precisión. Si tengo un problema, sorteo la dificultad con tanta discreción que los demás apenas se dan cuenta.</p>
<b>Expresión</b>	Presento descripciones	Presento descripciones o

<b>oral</b>	claras y detalladas sobre temas complejos que incluyen otros temas, desarrollando ideas concretas y terminando con una conclusión apropiada.	argumentos de forma clara y fluida y con un estilo que es adecuado al contexto y con una estructura lógica y eficaz que ayuda al oyente a fijarse en las ideas importantes y a recordarlas.
-------------	--	---

<b>ESCRIBIR</b>	<b>A1</b>	<b>A2</b>
<b>Expresión escrita</b>	Soy capaz de escribir postales cortas y sencillas, por ejemplo para enviar felicitaciones. Sé rellenar formularios con datos personales, por ejemplo mi nombre, mi nacionalidad y mi dirección en el formulario del registro de un hotel.	Soy capaz de escribir notas y mensajes breves y sencillos relativos a mis necesidades inmediatas. Puedo escribir cartas personales muy sencillas, por ejemplo agradeciendo algo a alguien.
	<b>B1</b>	<b>B2</b>
<b>Expresión escrita</b>	Soy capaz de escribir textos sencillos y bien enlazados sobre temas que me son conocidos o de interés personal. Puedo escribir cartas personales que describen experiencias e impresiones.	Soy capaz de escribir textos claros y detallados sobre una amplia serie de temas relacionados con mis intereses. Puedo escribir redacciones o informes transmitiendo información o proponiendo motivos que apoyen o refuten un punto de vista concreto. Sé

		escribir cartas que destacan la importancia que le doy a determinados hechos y experiencias.
<b>Expresión escrita</b>	Soy capaz de expresarme en textos claros y bien estructurados exponiendo puntos de vista con cierta extensión. Puedo escribir sobre temas complejos en cartas, redacciones o informes resaltando lo que considero que son aspectos importantes. Selecciono el estilo apropiado para los lectores a los que van dirigidos mis escritos.	Soy capaz de escribir textos claros y fluidos en un estilo apropiado. Puedo escribir cartas, informes o artículos complejos que presentan argumentos con una estructura lógica y eficaz que ayuda al oyente a fijarse en las ideas importantes y a recordarlas. Escribo resúmenes y reseñas de obras profesionales o literarias.

Tabla 10: Niveles comunes de referencia: criterios para la autoevaluación

A partir de estos criterios, que reflejan el perfil del alumno óptimo y sirven de guía para la creación de actividades que promuevan el autoaprendizaje en los distintos niveles y en las cuatro destrezas, y utilizando las herramientas disponibles en la plataforma Odiseame –véase figura 10-, pretendemos emplear la siguiente metodología de autoverificación:

a) **Crear ejercicios de tipo crucigrama.** Un crucigrama también puede constituir una actividad en la que se pida, por ejemplo, identificar un concepto a partir de su definición. En este caso, los elementos necesarios serían los siguientes:

- Seleccionar las palabras y/o expresiones que queremos que aparezcan en el crucigrama;

- Establecer la distribución de estos términos o frases de forma horizontal o vertical;
- Incluir la definición para cada una de estas palabras o el equivalente a las expresiones, teniendo en cuenta que a partir de esta definición o sinónimo el alumno deberá identificar la palabra o frases correspondientes.

b) **Crear ejercicios de respuesta breve.** Este ejercicio consiste en plantear una pregunta que puede contestarse con una o pocas palabras. Para construir un ejercicio de este tipo es necesario:

- Plantear una cuestión sobre algún contenido abordado;
- Incluir varias respuestas (3 ó 4), válidas para la pregunta planteada.

c) **Crear ejercicios de opción múltiple** (multiple choices). Se trata de la típica actividad de opción múltiple con retroalimentación inmediata. Para el diseño de este tipo de actividades son necesarios los siguientes elementos:

- Plantear una cuestión sobre algún contenido abordado;
- Ofrecer posibles respuestas a dicha cuestión (generalmente 5), con la posibilidad de que sean correctas una o varias de esas respuestas;
- Adjuntar explicaciones que justifiquen por qué determinada opción de respuesta es verdadera o falsa.

d) **Crear ejercicios de relacionar.** Estos ejercicios son los típicos que presentan dos o tres columnas para relacionar los elementos entre ellas. La condición es que cada elemento sólo tenga una correspondencia en las demás columnas. Para la realización de un ejercicio de relacionar es importante incluir al final la solución, enseñando al alumno cómo los elementos se relacionan entre sí. También es posible incluir gráficos, tablas, etc., a partir de los cuales establecer los criterios de relación.

e) **Crear ejercicios de rellenado de huecos.** Otra modalidad de ejercicios que se pueden utilizar con las herramientas assessment de la plataforma Odiseame es la de rellenar espacios vacíos en un texto con palabras claves. Evidentemente, el texto debe ser lo suficientemente explícito y contener las pistas necesarias para indicar las palabras que faltan. Puede ser útil, por ejemplo, para realizar un resumen general de

una serie de contenidos. Los elementos necesarios para construir una prueba de este tipo son:

- Redactar un texto completo;
- Seleccionar en él palabras claves, que serán las que el alumno deberá identificar;
- Proporcionar varios sinónimos (hasta 3) válidos para cada una de esas palabras claves.

Además de las posibilidades anteriormente presentadas, el sistema de evaluación integrado de la plataforma nos permite incorporar cuestionarios y otros tipos de actividades pensadas básicamente para la evaluación del aprendizaje a distancia en contextos universitarios, como ejercicios de verdadero-falso, tipo matriz, actividades de ordenar frases, párrafos y/o palabras, etc.

Al ser una herramienta creada expresamente para la evaluación<sup>69</sup> - véase figura 11-, permite todo tipo de programaciones y adaptaciones, desde establecer un límite máximo de tiempo para la consecución de cada actividad, admitir también la posibilidad de que una respuesta sea parcialmente válida, acompañar cada respuesta de un feedback que justifique por qué se trata de una opción válida o incorrecta, hasta decidir qué puntuación corresponderá a cada una de las respuestas o conjunto de ejercicios.

---

<sup>69</sup> Para una descripción detallada de cada una de las funciones que componen el conjunto de herramientas *assessment* de la plataforma Odiseame, consulte el capítulo 10 del apéndice. (Odiseame, 2001:58-76)

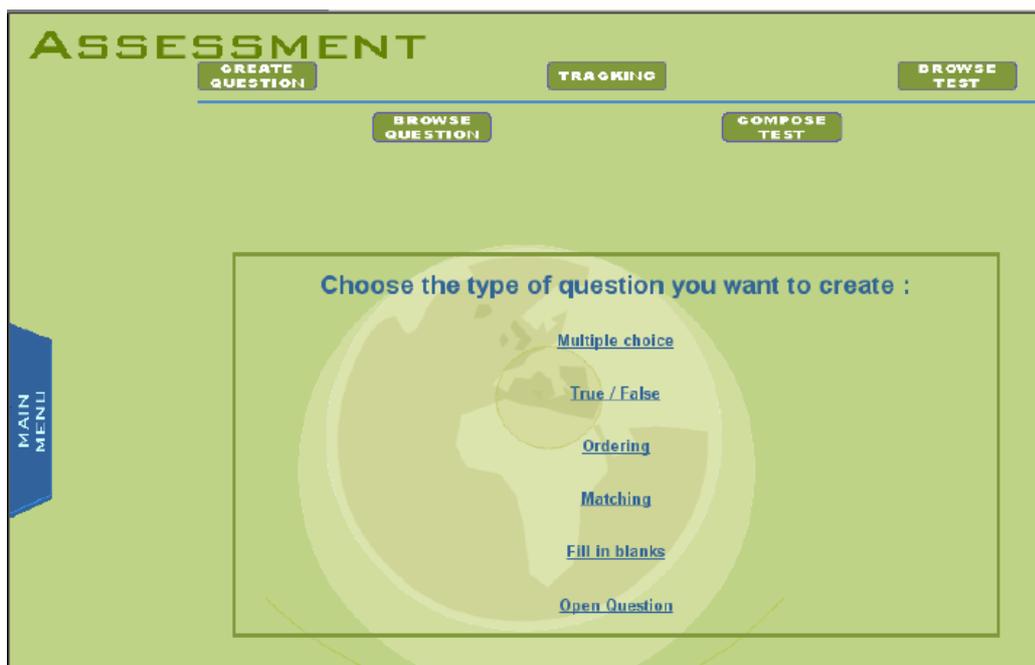


Figura 11: Herramientas para la creación de ejercicios de autoevaluación

En definitiva, se trata de una función que reúne amplias potencialidades para fomentar la autoevaluación del aprendizaje. El hecho de esta herramienta permitir la adaptación en función de los niveles de rendimiento manifestados, posibilita a los profesores realizar un seguimiento de los progresos que va realizando cada alumno, adaptando las actividades de forma individualizada y dirigida, es decir, adecuada a la situación particular de cada aprendiz.

La propuesta de evaluación alternativa defendida en este trabajo, a partir de un entorno virtual de corte constructivista, que propone un aprendizaje autodirigido en el que los sujetos implicados intervienen de algún modo en el establecimiento de los criterios de evaluación y en el mismo proceso evaluativo, todavía está en vías de desarrollo, pero ya se presenta como una sólida propuesta de complemento de los métodos tradicionales de evaluación.

Creemos que si los ejercicios y tareas de autoverificación están bien pensados y diseñados, pueden contribuir a orientar el proceso de aprendizaje de los alumnos de E/LE, ayudándoles a comprobar de forma automática su rendimiento y proporcionándoles las herramientas

necesarias para la adquisición de destrezas involucradas en el aprendizaje continuo, como el autocontrol y la autoevaluación.

En este sentido, en el E-spanish Interactive Course, más que utilizar las aplicaciones de evaluación sincrónica como medidas de control externo del aprendizaje, pretendemos emplearlas como un enfoque de evaluación que posibilita el aprendizaje autónomo y potencia la motivación, a través de la retroalimentación y auto-control de las actividades que cada alumno realiza durante el curso.

## **7. E-spanish Interactive Course -Curso Interactivo de E/LE en Internet. Primera parte: pronunciación**

El Curso Interactivo de E-español, como ya hemos descrito a lo largo de este trabajo, ha sido diseñado con el objetivo de servir de proyecto piloto para la implementación de los cursos de E/LENET que formarán parte de la plataforma Odiseame<sup>70</sup> y que se impartirán a través de la misma. Dicho curso se divide en dos partes: la primera es el curso de pronunciación, que aborda temas relacionados con fonética y fonología y enseña la correcta pronunciación del español castellano; la segunda está compuesta por los cursos de español por niveles, es decir, todos los módulos y niveles que componen el E-spanish Interactive Course, y que tratan todos los aspectos de la lengua española: ortografía, gramática, fonética, léxico, etc.

Con el objetivo de describir todas las etapas seguidas para la consecución del *Curso Interactivo de Pronunciación en Español*, hemos seguido el estándar concebido para el diseño e implementación de los cursos en la plataforma Odiseame. Dicho estándar, creado por el grupo de pedagogos responsables del proyecto, dicta las pautas y estructuras metodológicas que se deben seguir en el diseño y desarrollo de los cursos que se impartirán en ese entorno virtual.

Cabe señalar que los gráficos de planificación, capítulo 7.6, están en inglés porque éste es el idioma que se utilizará para dar instrucciones a los alumnos, además, este curso ha sido originalmente escrito en inglés y esta

---

<sup>70</sup> Para mayores informaciones sobre el Proyecto ODISEAME, véase las siguientes páginas: [http://www.eumedis.net/en/projects/first\\_results/86](http://www.eumedis.net/en/projects/first_results/86) - <http://www.eumedis.net/en/project/20>

es la *lingua franca* a través de la cual se pretende impartir parte del curso E-spanish Interactive Course: pronunciation.

## **7.1 Etapas o estadios del proceso de enseñanza-aprendizaje.**

### **Primera fase: necesidades**

Este curso de pronunciación española se destina a aprendices de niveles intermedio, avanzado y superior, aunque hemos intentado crear actividades que se adapten a todos los niveles y permitan a los alumnos iniciar o continuar su aprendizaje del español y conseguir una buena pronunciación. El E-spanish Interactive course: pronunciation va dirigido especialmente a aquellas personas que quieren mejorar su pronunciación en español, es decir, alumnos de E/LE, profesionales que utilizan el español en sus negocios, profesores de español como lengua extranjera, etc.

Por ello, basándonos en algunos enfoques pertenecientes al ámbito de la lingüística contrastiva<sup>71</sup> (Whitley, 2001), hemos creado un curso que posee apartados específicos sobre fonética y fonología, teoría y práctica de la entonación, el ritmo en español, los enlaces, sinalefas y reducciones vocálicas, etc., las reglas de acentuación en español como factores que influyen en el cambio del ritmo e interfieren en el aprendizaje del acento en español.

En lo que concierne al capítulo dedicado a la fonética y fonología, hemos creado un minilaboratorio de fonética con ejercicios prácticos y sencillos. Dicho laboratorio cuenta con una amplia gama de muestras reales de lengua oral, lo que permite la adquisición de la correcta pronunciación en español a través de la escucha y repetición de frases, refranes, diálogos cortos, etc. A diferencia de los demás recursos disponibles en la actualidad, nuestro sistema permite al aprendiz no sólo imitar al hablante nativo sino ver cómo y en qué circunstancias se

---

<sup>71</sup> También merece la pena consultar las investigaciones de Fries (1945) y Lado (1957), que con sus trabajos prácticamente marcaron el inicio de la lingüística contrastiva en los años 50, al comparar los sistemas fonéticos del inglés y del español. Otros trabajos importantes en esta misma línea fueron los desarrollados por Stockwell y Bowen (1965) y más tarde Nash (1977), que extraen una serie de conclusiones sobre las diferencias y dificultades que tienen los estudiantes cuya lengua materna es el inglés.

producen los diferentes sonidos en español, a través de un modelo interactivo del aparato fonador.

Aunque este curso de pronunciación no requiere ningún conocimiento previo de fonética y fonología, conviene puntualizar que los aprendices que como mínimo se desenvuelvan en un nivel intermedio de competencia lingüística podrán sacar más partido de las actividades y podrán mejorar su fluidez en español en un corto espacio de tiempo.

## **7.2 Segunda fase: fijación de metas y objetivos**

a) Objetivos generales:

- Adquisición de competencias necesarias para poder comunicarse con fluidez en español;
- Adquisición de conocimientos básicos relacionados con la producción de los sonidos y palabras en español;
- Concienciar al alumno acerca de las variaciones de pronunciación que existen por la misma letra o grupo de letras y dónde es posible aplicar una regla;
- Concienciar al alumno acerca de los cambios de pronunciación que pueden producirse al formar frases. (La entonación y el "linking")
- Ofrecer ejercicios diversos para que el alumno aprenda a distinguir entre sonidos muy parecidos en español (pares mínimos) y para que reciba la práctica necesaria para reproducirlos con precisión;
- Enseñar aspectos relacionados con la entonación, el ritmo, el acento, etc., en español y corregir, a través de ejercicios aplicados, los posibles errores cometidos por los alumnos;
- Habilitar a los alumnos para que apliquen los conocimientos adquiridos y mejoren su expresión oral en español;
- Aumentar la comprensión auditiva de los aprendices de E/LE mediante el empleo de técnicas que favorecen el aprendizaje de los sonidos en contexto, es decir, a través de frases, dichos, refranes, etc., y a través de las múltiples actividades que ofrecerá el laboratorio de fonética;
- Mejorar la fluidez de los alumnos y ayudarles a pronunciar con más soltura y precisión en español.

b) Objetivos específicos:

- Descripción sistemática de los sonidos del español castellano, junto con conceptos básicos de lingüística general en la medida que sean pertinentes al estudio del sistema fonológico español;
- Enseñar los elementos básicos de la pronunciación española desde un punto de vista técnico-lingüístico;
- Explicar los conceptos básicos de fonética mediante un sistema de animación gráfica (laboratorio de fonética);
- El uso del Alfabeto Fonético Internacional en la enseñanza de la fonética española;
- Aprender, practicar y rever temas relacionados con la correcta pronunciación del español castellano, mediante un sistema interactivo que incorpora recursos hipermedias;
- Aprender y practicar algunas técnicas de corrección fonética de elementos segmentales y suprasegmentales:
  - ejercicios prácticos para mejorar la pronunciación;
  - lectura guiada de textos;
  - leer textos cortos, proverbios, dichos y refranes españoles, grabarlos, escucharlos y compararlos con muestras grabadas por hablantes nativos;
- Enseñar la correcta pronunciación de las vocales en español mediante archivos de audio y gráficos que muestran las diferencias entre las vocales fuertes y débiles y cómo éstas interfieren en la pronunciación;
- Enseñar las diferencias entre diptongos, triptongos e hiatos en español;
- Dar las claves para la correcta pronunciación de los dígrafos, diptongos y triptongos en español;
- Concienciar al alumno sobre los factores que interfieren en la correcta pronunciación en español y dificultan la comunicación fluida, tales como: los enlaces, la supresión vocálica, el acento, la entonación, etc.;
- Aportar relevante información sobre la entonación, reglas básicas de acentuación, el acento, etc.;

- Mostrar a los alumnos cuáles son errores más frecuentes que cometen los aprendices de español como lengua extranjera y explicarles cómo se puede evitarlos;
- Abordar contenidos teórico-prácticos relacionados con los actos de habla y su implicación en la entonación española: el papel de la entonación en las frases declarativas, exclamativas, interrogativas, imperativas, etc.

### **7.3 Tercera fase: planificación y desarrollo de estrategias.**

#### **7.3.1 Medios necesarios para la realización del curso**

Para impartir las clases del curso E-spanish se necesitará un ordenador multimedia compatible conectado a la red (no es necesario que sea un ordenador de última generación), una pequeña cámara Web, un micrófono y un sistema de amplificación de sonido, con altavoces de potencia. Los alumnos también necesitarán un equipo con las mismas características, además de programas específicos que se podrán descargar desde la plataforma Odiseame –Acrobat Reader, GS view, etc.-.

Estos programas permitirán a los alumnos descargar los recursos de audio y vídeo y los materiales y actividades que los profesores cuelguen en la plataforma. Consideramos que es imprescindible que los equipos, tanto de profesores como de alumnos, posean un kit multimedia, un micrófono y una cámara Web, para que se puedan llevar a cabo los encuentros virtuales –videoconferencias-, se logre un ambiente de enseñanza-aprendizaje satisfactorio y se cumplan los objetivos propuestos.

#### **7.3.2 ¿Qué técnicas y/o métodos de enseñanza son los más eficaces en ese contexto de enseñanza?**

Antes de pasar a la descripción del método de enseñanza que se utilizará en este curso, describiremos algunos de los formatos y herramientas que se están utilizando en la creación del material didáctico y cómo éstos se incorporarán en la plataforma. Tanto los contenidos teóricos como el laboratorio de fonética se presentarán en un entorno

hipermedia, es decir, crearemos páginas Web en formato HTML que estarán enlazadas con la página principal del E-spanish Interactive Course. En la introducción de las unidades y subunidades y en las instrucciones para la consecución de las actividades utilizaremos la herramienta PowerPoint para la creación de presentaciones animadas y estáticas (formato .PPT).

Ya en los demás apartados teóricos, así como para los materiales adicionales que se entregarán a los alumnos, crearemos ficheros en formato Acrobat Reader (.pdf) y en Word for Windows, (.doc). Estos materiales se enviarán a los alumnos vía e-mail una semana antes del inicio del curso. Los demás recursos disponibles en la plataforma, como las grabaciones en video que introducen las unidades didácticas, se podrán descargar directamente de las páginas de E-spanish Interactive Course.

En lo que concierne a la secuencia pedagógica que los estudiantes tendrán que seguir, podemos resumirlas de la siguiente manera:

1. Los alumnos accederán a la página principal del curso de E-español – véase la siguiente figura- y seguirán las instrucciones, pinchando sobre los enlaces que les conducirán a través de las distintas etapas y actividades que contienen cada apartado.

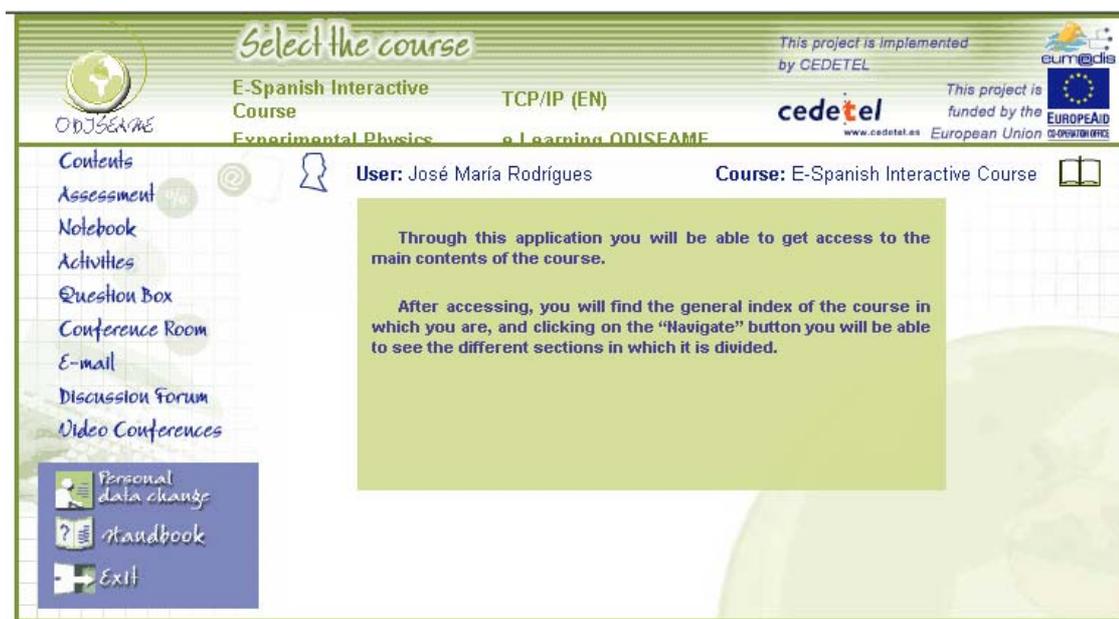


Figura 12: Pantalla principal: plataforma Odiseame

Todos los apartados empiezan con una breve instrucción de la secuencia que debe seguirse y cuentan un árbol temático que resume las actividades y el contenido que se estudiará en cada sección. A partir de este punto el alumno ya tendrá información suficiente para la realización de las actividades y actuará de forma autónoma y su propio ritmo. Siempre que éste tenga una duda podrá ponerse en contacto con los tutores y/o profesores a través del e-mail o del foro temático.

Todas las unidades y subunidades contienen información adicional que enseña cómo hacer las tareas y describe cuáles son las actividades imprescindibles, que deben realizarse para facilitar la consecución de los objetivos propuestos. En lo que concierne a las videoconferencias, tendremos entre doce encuentros virtuales a lo largo del curso. La distribución se ha hecho teniendo en cuenta el calendario propuesto en las directrices del proyecto Odiseame y de acuerdo con la división temática de nuestro curso, de tal modo que siempre que los alumnos concluyan un apartado –las vocales, las consonantes, etc.- tendrán una sesión virtual.

En las videoconferencias, además de las tareas propuestas por los tutores y de la puesta en práctica de los contenidos aprendidos, los alumnos podrán aclarar dudas, preguntar sobre algún tema de interés, y lo más importante, contar con el apoyo de filólogos especializados en la enseñanza de E/LE y hablantes nativos competentes. Las videoconferencias también serán muy útiles para la realización de los ejercicios de corrección fonética. A través de este medio se podrán evaluar el progreso del alumno, corregir las faltas y posibles errores y desarrollar actividades interactivas en tiempo real como si estuviéramos en una clase presencial.

Por último, hacemos hincapié en el uso del e-mail como un recurso importante y que se utilizará no sólo como medio de comunicación entre profesores y alumnos, sino como una herramienta que permitirá a los profesores enviar material de apoyo, responder a las dudas de los alumnos, recibir sugerencias sobre las actividades, etc. En este sentido, juntamente con foros de discusión, el e-mail incorporado a la plataforma se convertirá en una de las formas más eficientes de dar retroalimentación a los alumnos de E/LE.

### 7.3.3 Secuencia pedagógica que se seguirá para que se logren los objetivos propuestos:

Para que se logren los objetivos marcados en el apartado 7.1.2, los alumnos deberán seguir los distintos pasos y realizar las actividades que se describen a continuación:

#### 1. Introducción:

- **Apartado teórico** –introduce las unidades- (disponible en la páginas Web): contiene una breve descripción de los principales aspectos relacionados con fonética y poseen enlaces que nos remiten a los ejemplos, ejercicios, y muestras reales de habla (palabras, frases, dichos, etc.), y que introducen cada subunidad.
- **De la teoría a la práctica:** son los subapartados que introducen cada subunidad. Consta de una grabación en video en la que el profesor describe con ejemplos los principales aspectos del contenido anteriormente expuesto en el apartado teórico y da ejemplos de principales errores cometidos por los aprendices de E/LE. Dicha grabación podrá descargarse de la página, lo que permitirá visionar su contenido cuantas veces haga falta.

#### 2. Apartado de fonética contrastiva:

- El objetivo de este apartado es aportar a los alumnos conocimientos básicos sobre fonética y fonología que les permita entender con más facilidad las diferencias en la articulación y en la producción de los sonidos en inglés y en español; cabe señalar que siempre utilizaremos el inglés como idioma de contraste, ya que ésta es la *lingua franca* utilizada por los aprendices de E/LE que forman parte de la plataforma Odiseame, y que tienen como idioma materno una lengua no románica. Todas las unidades, así como las subunidades,

cuentan con breves explicaciones de fonética contrastiva inglés-español para facilitar la comprensión de lo alumnos.

### **3. Apartado de enseñanza interactiva y virtual:**

- El laboratorio de fonética que pretende crear y que hace parte de este apartado, permitirá a los aprendices escuchar los fonemas, repetirlos y escuchar de forma inmediata lo que han dicho. Cuando este sistema esté listo, los alumnos también podrán contar con un recurso que comparará su pronunciación con la muestra grabada por un hablante nativo, permitiendo al aprendiz repetir cuantas veces sea necesaria, comparar y corregir su pronunciación hasta lograr una entonación similar a la del modelo propuesto. Además, este laboratorio cuenta con muestras de uso real de la lengua grabadas en audio y video por hablantes nativos. Dichas grabaciones, subtituladas en español, proporcionarán al alumno una situación idónea para la práctica de la pronunciación a través de la imitación de modelos y la mejora de la fluidez.
- Clases virtuales (simulación de clases tradicionales). Como ya hemos comentado anteriormente, intentaremos seguir la misma secuencia pedagógica que se suele usar en las clase presencial, os sea, calentamiento, introducción de los contenidos, interacción alumno-alumno y alumno-profesor, preguntas y participación de los alumnos, retroalimentación por parte del profesor, aclaración de dudas y conclusión (evaluación de los contenidos aprendidos y un breve introducción de la siguiente clase).

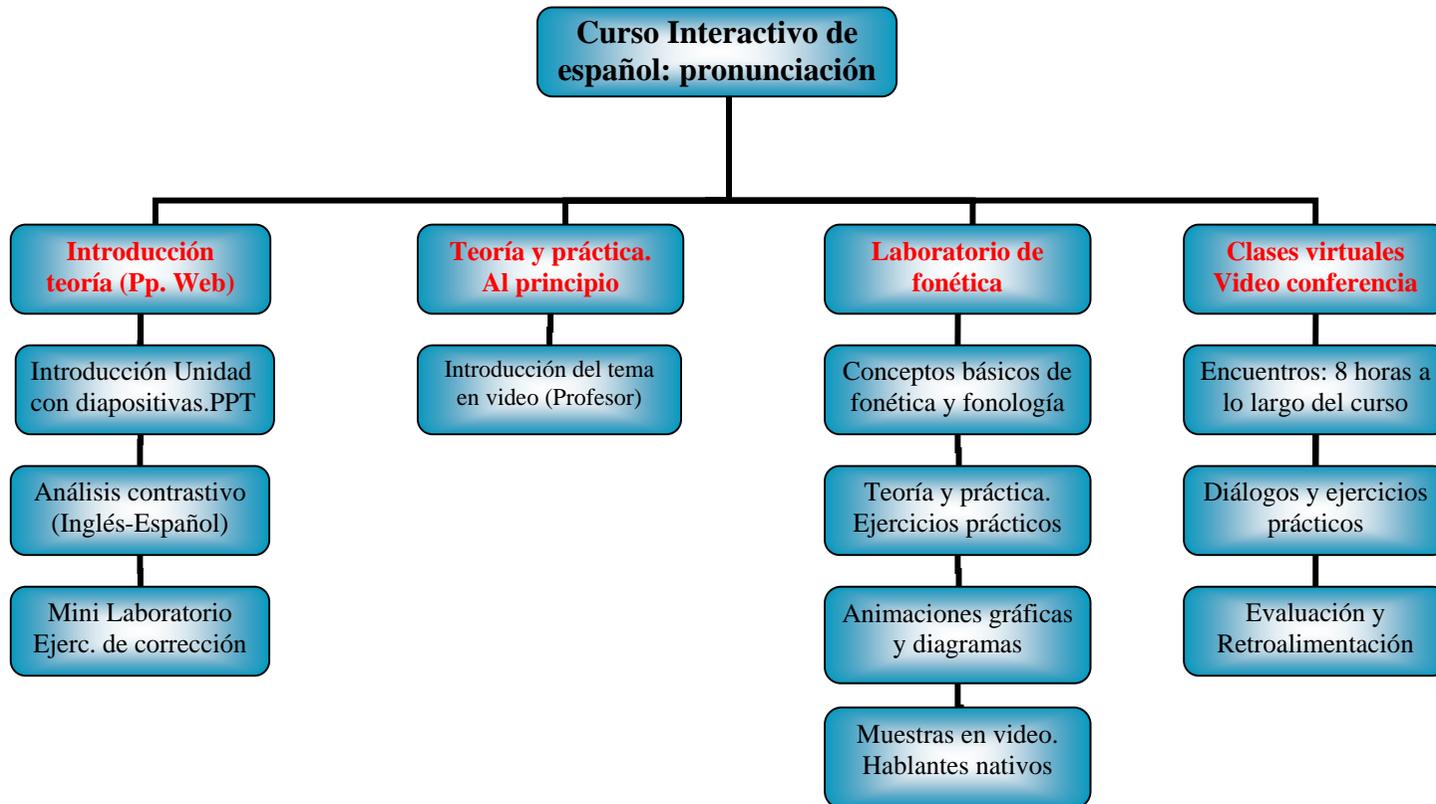
### **4. Evaluación:**

- Los alumnos se someterán al sistema de evaluación continua que se realizará mediante: a) la observación sistemática del

rendimiento del alumno en las clases virtuales (videoconferencias); b) la información recibida durante la labor de corrección de tareas realizadas por el alumno en los encuentros virtuales y en casa (ejercicios de corrección); c) la realización de actividades específicas de uso de la lengua, comprensión auditiva y expresión oral, que se realizarán básicamente a través de diálogos dirigidos por los profesores (interacción profesor-alumno y alumno-alumno). Cabe señalar que hemos diseñado un modelo de evaluación que usa técnicas de corrección de pronunciación, tales como: lecturas guiadas, imitación de modelos, repetición, cambios de entonación, etc., que nos ayudarán a detectar los errores de los alumnos y proponer ejercicios que los subsanen.

Todas las etapas y procesos que conforman la secuencia pedagógica propuesta para el curso interactivo de pronunciación española se resume a continuación en el siguiente gráfico:

Curso Interactivo de español: pronunciación. Figura 13: Organigrama: secuencia pedagógica del E-spanish



**e) Duración del curso:**

El E-Sans Interactive Course: pronunciation tendrá una duración total de 50 horas –teoría y práctica-, distribuidas en dos meses de clases.

**f) ¿Dónde se impartirá la formación?**

El curso se impartirá desde un despacho equipado con ordenadores en red conectados a Internet y los programas informáticos correspondientes a los cursos que estén integrados en la oferta formativa dentro del entorno virtual de aprendizaje ODISEAME.

**7.4. Cuarta fase: planificación y desarrollo de las unidades.**

**7.4.1 Metodología didáctica que se empleará**

La metodología empleada en este curso de pronunciación tiene por objetivo facilitar el aprendizaje mediante el empleo de recursos multimedia interactivos como soporte para la realización de actividades de corrección fonética. La secuenciación de contenidos está organizada en unidades temáticas de muy diferente extensión que, no obstante, están estructuradas en una línea de continuidad que llevará al alumno desde la reflexión sobre conceptos básicos de fonética y fonología y los distintos elementos articulatorios que participan en la producción de los sonidos hasta los ejercicios prácticos que se deben realizar para que se logre una correcta pronunciación del español hablado en Castilla. A través de ejercicios que tienen por objetivo mejorar la dicción de los aprendices de E/LE, se percibirá también una considerable mejoría en la competencia oral del alumno.

Todas las unidades didácticas, han sido diseñadas en pro de la consecución de unos objetivos generales que a continuación detallamos. La introducción teórica de las unidades, aunque con una estructura similar a la de las subunidades, difiere de éstas tanto en el grado de profundización y especificidad como en el enfoque con el que se estudia la fonética española de un modo práctico. En las subunidades, precisamente por el conocimiento general que los alumnos habrán aprendido anteriormente en la introducción teórica de la unidad, se precisa para que comprendan

determinados aspectos o ciertos fenómenos específicos concernientes a las vocales, consonantes, los diptongos, etc.

Ya en el laboratorio de fonética, los alumnos podrán, además de aprender de forma interactiva todo lo relacionado con el aparato fonador y los elementos articulatorios, practicar su pronunciación mediante un sistema que muestra de forma detallada cómo se produce cada uno de los sonidos del español y qué tenemos que hacer para pronunciarlos con precisión.

#### **7.4.2 Las subunidades**

Este curso de pronunciación se divide en doce subapartados y presenta la siguiente estructuración -véase Figura 14: organigrama de contenidos-:

1. Fonética y fonología: introducción a los conceptos básicos
2. Las vocales
3. Las consonantes
4. Los dígrafos
5. Los diptongos y los triptongos
6. Acento y entonación en español  
Reglas básicas de acentuación en español
7. El ritmo en español
8. La entonación del español castellano  
Algunas patrones de entonación del español  
Los actos de habla y la entonación
9. Los enlaces, asimilación, reducción vocálica, etc., como factores que dificultan la comprensión y afectan correcta la pronunciación en español.

Figura 14: Organigrama de contenidos del E-spanish.



**a) Tiempo que se empleará en la realización de cada subunidad:**

Como ya hemos comentado en el anterior apartado, el E-spanish Interactive Course: pronunciation tendrá una duración total de 50 horas, distribuidas en dos meses de clases. A continuación desglosamos el tiempo que se empleará en la realización de cada actividad.

- Grabación en video que introduce cada subunidad (15 minutos cada). Dichos videos suman un total de 7 horas de clases de español;
- Contenidos teóricos disponibles en las páginas del curso (2 horas);
- Ejercicios de corrección fonética (2 horas);
- Actividades que se realizarán en el Laboratorio Interactivo de Fonética (6 horas);
- Clases virtuales mediante video conferencias (16 horas);
- Aclaración de dudas, discusiones, debates, etc. (10 horas);

- Prácticas de lecturas guiadas e interacción con hablantes nativos (7 horas)

#### **b) Grupos de trabajo**

Aunque uno de los objetivos de dicho curso es estimular y apoyar la cooperación entre los alumnos, en la primera parte del Curso de E-spañol Interactivo no está prevista la creación y organización de grupos de trabajo. De todos modos, los aprendices son invitados a participar en los foros o salas de debates, donde podrán intercambiar sus experiencias y dificultades y poner en práctica lo aprendido en las clases.

#### **c) Material de apoyo que se entregará a los alumnos**

El material de apoyo que entregaremos a los alumnos está concebido como recurso didáctico para el alumnado, y está compuesto de artículos especializados, actividades teórico-prácticas, ejercicios para la corrección de errores, bibliografía específica, etc., en formato .pdf y .doc. Además, se podrán descargar las muestras de audio y video, los diálogos y ejercicios grabados por hablantes nativos y las actividades diseñadas en Power Point.

#### **d) Actividades de capacitación, en el caso de que los contenidos expuestos requieran**

Las actividades de capacitación y entrenamiento no serán necesarias, una vez que hemos creado apartados con instrucciones sencillas que ayudarán a los alumnos desarrollar las actividades de forma autónoma.

### **7.5. Quinta fase: evaluación**

La evaluación continua es el método más fiable y seguro para comprobar que los alumnos progresan adecuadamente en el aprendizaje

de una segunda lengua. Este tipo de evaluación nos permitirá medir el grado de corrección del alumno a través de distintos tipos de pruebas de lectura guiada, prácticas conversacionales, etc. Así, podemos ajustar el nivel y la precisión de las actividades de acuerdo con la retroalimentación que nos da el alumno. El método de evolución continua, al mismo tiempo, ayudará al profesor a:

1. Detectar posibles dificultades en la pronunciación;
2. Utilizar nuevos recursos para solucionar los problemas surgidos;
3. Reforzar los contenidos que resulten más difíciles a los alumnos y así avanzar de acuerdo con el aprendizaje previo;

Se valorará la asistencia y la participación en los foros temáticos, así como la participación en clase –videoconferencias- y la realización dentro y fuera del aula virtual de tareas y actividades propuestas por los profesores.

## **7.6. Planificación**

A partir de lo expuesto anteriormente y con base en las especificaciones de la planificación general de los cursos integrados en la plataforma Odiseame, diseñamos la planificación del E-Sans Interactive Course: pronunciation. En este apartado se pretende exponer a través de una tabla resumida los principales objetivos de cada unidad que compone el curso de pronunciación, los contenidos de cada unidad, cuantas sesiones dedicaremos a cada de ellas, etc. Cabe señalar que esta planificación se ha escrito originalmente en inglés porque, como ya se ha comentado anteriormente, utilizaremos dicho idioma como *lingua franca* a través de la cual se pretende enseñar los contenidos teóricos sobre fonética y fonología y la correcta pronunciación del español. Además, utilizaremos el inglés para dar instrucciones a aquellos alumnos que no poseen un nivel suficiente o tengan dificultades para seguir las clases en español.

Bloques de contenidos	Unidades	Sesiones por unidad	Contenidos por unidad	Objetivos por unidad
Fonética y fonología	Introducción a los conceptos básicos	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El aparato fonador y los órganos de fonación</li> <li>2. Clasificación y producción de los sonidos del habla</li> <li>3. Transcripción fonética</li> <li>4. El sistema fonológico español</li> <li>5. Combinación de sonidos</li> <li>6. La longitud de los grupos fónicos</li> <li>7. Análisis contrastivo de los sistemas fonéticos inglés y español</li> <li>8. El fonema: rasgos distintivos</li> <li>9. La sílaba como unidad fonológica</li> <li>10. El cambio fonético</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción al os principios básicos de la articulación y la pronunciación del español;</li> <li>- Analizar las principales características del sistema fonológico del español, haciendo énfasis en la fonética articulatoria (Base de articulación del español, fenómenos fonéticos relacionados con la combinación de sonidos, clasificación articulatoria de los sonidos del lenguaje;</li> <li>- Conocer y caracterizar los sonidos del lenguaje;- Distinguir las unidades fónicas, tanto fonéticas como fonológicas;</li> <li>- Reconocer el sistema fonológico del español;</li> <li>- Conocer la forma de adquisición del sistema fonológico y los diferentes trastornos de producción, percepción y procesamiento;</li> <li>- Aprender algunos fenómenos relacionados con la fonación;</li> </ul>

Bloques de contenidos	Unidades	Sesiones por unidad	Contenidos por unidad	Objetivos por unidad
Las vocales	Vocales españolas	1	<p>Fundamento articulatorio de las vocales españolas;</p> <p>Percepción de las vocales;</p> <p>Posición de los labios y de la lengua;</p> <p>Fenómenos fonéticos que afectan a las secuencias vocálicas;</p> <p>Modo de articulación de las vocales;</p> <p>Lugar de articulación de las vocales;</p> <p>Consejos prácticos para evitar la influencia inglesa en la pronunciación de las vocales españolas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender los fundamentos concernientes a la articulación de las vocales en español;</li> <li>- Conocer los fonemas vocálicos y sus realizaciones;</li> <li>- Concienciar el alumno sobre la clasificación articulatoria de las vocales y su estructura acústica;</li> <li>- Aprender la definición y distribución de los fonemas vocálicos;</li> <li>- Realización de prácticas que tienen por objetivo identificar las vocales españolas en contexto y aprender su correcta pronunciación mediante frases, dichos, refranes, etc.;</li> <li>- Aprender algunos fenómenos dialectales relacionados con el vocalismo español: inestabilidad vocálica, pérdida de vocales, desdoblamiento vocálico, etc.</li> </ul>

Bloques de contenidos	Unidades	Sesiones por unidad	Contenidos por unidad	Objetivos por unidad
Las consonantes	<p>El sistema consonántico español</p> <p>Concepto y terminología</p> <p>Clasificación de las consonantes</p> <p>Punto y modo de articulación</p> <p>Las consonantes con mayor grado de dificultad</p>	6	<p>Los fonemas consonánticos del español:</p> <p>a) Modo (oclusivas, fricativas, africadas, nasals, laterals, vibrantes.)</p> <p>b) Punto (bilabial, labiodental, linguointerdental, linguodental, linguoalveolar, linguopalatal, linguovelar.)</p> <p>c) Voz (sordas y sonoras)</p> <p>La correcta pronunciación de las consonantes /r/, /t/, /d/, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizar las principales características del sistema consonántico español;</li> <li>- Estudiar los elementos que participan en la pronunciación de las consonantes;</li> <li>- Aprender el modo y el punto de articulación y la sonoridad de las consonantes españoles;</li> <li>- Realización de prácticas que tienen como finalidad identificar las consonantes españolas en contexto y aprender su correcta pronunciación mediante frases, dichos, refranes, etc.;</li> <li>- Concienciar a los alumnos sobre los fenómenos dialectales relacionados con las consonantes;</li> <li>- Comprender los rasgos de las consonantes del castellano mediante el contraste entre el inglés y el español;</li> <li>- Aprender la correcta pronunciación de las consonantes que presentan mayor grado de dificultad para los aprendices de E/LE.</li> </ul>

Bloques de contenidos	Unidades	Sesiones por unidad	Contenidos por unidad	Objetivos por unidad
Los dígrafos	Dígrafos españoles	1	Los dígrafos <i>ch, ll y rr</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender las características de producción de estos sonidos;</li> <li>- Estudiar los elementos que participan en la pronunciación de los dígrafos;</li> <li>- Realizar ejercicios fonéticos y fonológicos;</li> </ul>
Los diptongos y triptongos	Diptongos y triptongos españoles	1	Diptongos y Triptongos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender las clases de diptongos y triptongos y su correcta pronunciación;</li> <li>- Estudiar la validez fonológica de los diptongos y triptongos;</li> <li>- Realizar ejercicios fonéticos y fonológicos;</li> </ul>

Bloques de contenidos	Unidades	Sesiones por unidad	Contenidos por unidad	Objetivos por unidad
Acento y entonación	Suprasegmentales	2	<p>El acento español</p> <p>Esquemas acentuales</p> <p>La posición del acento</p> <p>La entonación en español</p> <p>La entonación en la frase</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudiar la fonología y fonética de la entonación;</li> <li>- Concienciar a los alumnos sobre los diferentes tipos de</li> <li>- Mejorar la pronunciación mediante la comprensión de aspectos relacionados con el acento y la entonación;</li> <li>- Aprender los grados y la posición del acento en español.</li> </ul>
	Las reglas de acentuación en español	1	<p>(Oxítonas) Agudas</p> <p>(Paroxítonas) Graves</p> <p>(Proparoxítonas) Esdrújulas</p> <p>Sobreesdrújulas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender las reglas de acentuación del español y sus implicaciones en la entonación;</li> <li>- Corrección de errores comunes de pronunciación mediante el estudio de la clasificación de las palabras y la posición del acento;</li> <li>- Estudiar los acentos diacríticos y el cambio de entonación.</li> </ul>

Bloques de contenidos	Unidades	Sesiones por unidad	Contenidos por unidad	Objetivos por unidad
El ritmo en español	Acento y ritmo	3	<p>El concepto de ritmo</p> <p>Las unidades rítmicas</p> <p>La entonación en relación con el ritmo</p> <p>La naturaleza del ritmo en español</p> <p>Las diferencias entre stress-timed y syllable-timed.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender las unidades rítmicas y la naturaleza del ritmo del español hablado en Castilla y León;</li> <li>- Aprender algunos aspectos relacionados con el tiempo y el ritmo en español;</li> <li>- Estudiar los correlatos acústicos del ritmo: duración, melodía;</li> <li>- Entender la relación que existe entre la duración silábica y el ritmo;</li> <li>- Introducir al alumno a las características que tipifican el español como lengua de compás acentual (stress-timed) o de compás silábico (syllable-timed).</li> </ul>

Bloques de contenidos	Unidades	Sesiones por unidad	Contenidos por unidad	Objetivos por unidad
La entonación en español	Algunos patrones entonativos en español	4	<p>Fonética y fonología de la entonación</p> <p>La entonación en las frases:</p> <p>a) En la frase enunciativa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- con un grupo fónico</li> <li>- con dos grupos fónicos</li> <li>- con más de dos grupos fónicos</li> </ul> <p>b) En la frase interrogativa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- con elemento inicial tónico</li> <li>- la interrogación ratificada</li> <li>- la interrogativa disyuntiva</li> </ul> <p>c) En la frase imperativa</p> <p>d) En la frase exclamativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender algunos de los patrones entonativos del español;</li> <li>- Familiarizar a los alumnos con nociones básicas de esquemas entonativos del castellano;</li> <li>- Identificar las variaciones tonales en los distintos tipos de frases;</li> <li>- Reconocer los movimientos fonológicos del tonema: ascendente, descendente y horizontal y las características que los vinculan con la cadencia, semicadencia, suspensión, anticadencia, etc.</li> </ul>

Bloques de contenidos	Unidades	Sesiones por unidad	Contenidos por unidad	Objetivos por unidad
Enlaces y reducción de vocales	Factores que interfieren e influyen negativamente en el aprendizaje de la pronunciación del español y en la corrección fonética	2	Fenómenos fonéticos más característicos: elisiones, asimilaciones, ensordecimiento, reducciones y enlaces (vocal + vocal, consonante + consonante, consonante + vocal), etc.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender qué son las elisiones, asimilaciones, los enlaces, etc., y cómo éstos fenómenos influyen en la pronunciación y en la comprensión auditiva del español;</li> <li>- Reconocer los fenómenos fonéticos más característicos y que dificultan el aprendizaje de la correcta pronunciación.</li> </ul>

Bloques de contenidos	Unidades	Sesiones por unidad	Contenidos por unidad	Objetivos por unidad
Laboratorio de Fonética Multimedia Interactivo	<p>Las vocales</p> <p>Las semivocales</p> <p>Las consonantes</p> <p>Los dígrafos</p> <p>Los diptongos y triptongos</p> <p>Anatomía</p>	6	<p>a) Biblioteca digital interactiva de que identifica y representa todos los sonidos del español y permite su aprendizaje en contexto</p> <p>b) Posee un sistema que describe paso a paso cada fonema español y su correcta pronunciación</p> <p>c) Cuenta con un diagrama funcional e interactivo del aparato fonador que facilita la visualización del proceso de realización de cada sonido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ilustrar mediante un sistema multimedia interactivo todos los procesos involucrados en la pronunciación del español hablado en castilla;</li> <li>- Facilitar la comprensión de los conceptos básicos de fonética articulatoria;</li> <li>- Proporcionar un medio para que el alumno pueda aprender los fonemas españoles en contexto;</li> <li>- Permitir al estudiante grabar y oír su propia voz, comparar con la pronunciación nativa y así mejorar la pronunciación;</li> <li>- Proporcionar un sistema que ayude a los alumnos a mejorar su fluidez y la corrección fonética en español a través de la lectura de frases, refranes y diálogos y de audición de grabaciones realizadas por hablantes nativos.</li> </ul>

## **8. Conclusiones finales**

Podemos sacar varias conclusiones de este trabajo. Por un lado, como señala Hita Barrenechea (2001), es evidente la influencia de las nuevas tecnologías en el campo de la enseñanza de lenguas extranjeras. El hecho de tener a nuestra disposición un sin fin de herramientas que pueden facilitar nuestra labor profesional, nos indica el camino a seguir y el grado de implicación que tenemos en el desarrollo para materiales didácticos para la enseñanza de E/LE –capítulos 4 y 4.1-.

Los inconmensurables recursos y aplicaciones multimedia disponibles en Internet, a nivel teórico, han motivado la innovación pedagógica aplicada a la investigación sobre métodos de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, y a nivel práctico, han propiciado la creación de entornos virtuales de aprendizaje, como la plataforma Odiseame, que es un ejemplo de campus virtual donde las NTIC pueden emplearse para simular los aspectos que se dan en la enseñanza presencial, como la interacción alumno-alumno, profesor-alumno y profesor-profesor –capítulos 4.1.1, 4.1.2, 4.2, 4.2.1, 4.2.1.1, 4.3, 4.4, 4.5, 4,5, 4,6 y 4.7.

Como se ha podido ver en los capítulos 2.2 y 2.2.1, la red está llena de propuestas didácticas de diversa índole y muchos recursos, tanto de comunicación como de información que pueden emplearse como apoyo en el aprendizaje. Somos conscientes de que del mismo modo que nos hemos acostumbrado a utilizar en las clases el retroproyector o e vídeo, tendremos que pensar en la posibilidad de contar con ordenadores conectados a la Red.

Por ello, creemos que la propuesta esbozada en los capítulos 2.2 y 2.2.1 aporta una solución a los posibles problemas que la incorporación de Internet en el aula pueda provocar. Además, hemos ofrecido fundamentos relevantes acerca de las limitaciones y numerosas ventajas que la Red puede aportar a los docentes y discentes.

En los capítulos 2 y 2.1 hicimos un repaso sobre la historia de Internet y su implicación en la revolución digital que estamos viviendo. En cuanto al uso de la Red electrónica mundial, creemos que ésta representa una fuente inagotable de recursos para los estudios lingüísticos y para la

enseñanza; no sólo por ser la biblioteca más grande del mundo, sino por estar totalmente digitalizada, lo que facilita el intercambio o distribución y la consulta en línea de corpora de lengua.

A través de Internet se puede además intercambiar información especializada y crear entornos virtuales multiculturales, como la plataforma Odiseame, que es un ejemplo de este tipo de interacción globalizada que une a estudiantes, profesores y universidades de diversas partes del mundo. Por otro lado, en el ámbito especializado, Internet aporta un canal de comunicación en el que grupos de investigadores y/o estudiantes de todo el mundo interactúan a través de la Red y aportan sus conocimientos, hallazgos, ponderaciones sobre algún programa o tecnología e intercambian informaciones casi en tiempo real, permitiendo así una mayor precisión y rapidez en las pesquisas.

El uso de Internet en el ámbito científico *–por ejemplo en Lingüística–* no ha sido muy explotado todavía, eso se debe en gran parte a varios factores: la falta de fiabilidad de los datos publicados en las páginas Web, la desorganización y la falta de criterios *–estandarización–* en la compilación de los mismos, la no existencia de bibliotecas temáticas que permitan a los investigadores acceder a la información especializada, y la falta de recursos y *agentes inteligentes* que faciliten la recuperación de información en la Red. Aún así ya hay muchos proyectos que aprovechan los recursos disponibles en la red para llevar a cabo estudios lingüísticos en los cuales se necesitan colecciones de textos, como *–periódicos, cartas, transcripciones fonéticas, etc.–*, que les valga como muestras o referencias objetivas de la lengua. Es simple hecho de que toda la información disponible en la Red está en formato electrónico facilita sobremanera la labor del investigador.

Como hemos comentado en el capítulo 3, Internet ha revolucionado el mundo de la informática y de las comunicaciones, pero como todo grande hallazgo, tiene sus fallos: se ha expandido demasiado en poco tiempo y de forma desordenada. Por eso creemos que la iniciativa ideada por el W3C será la solución no sólo en términos de organización, sino también en el sentido de preparar Internet para servir como medio de comunicación entre especialistas, servir como fuente de información para profesores y alumnos, y como vehículo de intercambio y enlace en el mundo globalizado.

En lo que concierne al tema abordado en el capítulo 5, hemos podido observar que la plataforma Odiseame es un espacio de formación, comunicación e información que pondrá al servicio de estudiantes de varios países de la cuenca mediterránea, los más modernos recursos sincrónicos, tales como la videoconferencia, que suplantando la presencialidad y facilitan el proceso de aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos en la educación a distancia.

Dicha plataforma está concebida como un entorno en el que el estudiante puede interactuar con los distintos agentes que intervienen en el proceso de aprendizaje -los instructores, compañeros de estudio, recursos hipermedia, etc.-, lo que nos ha llevado a elaborar materiales didácticos que incorporen las diferentes tecnologías disponibles desde una perspectiva de máximo aprovechamiento pedagógico. Así, el E-spanish Interactive Course, cuya primera parte hemos descrito en los capítulos 7, 7.1, 7.2, 7.3, 7.4, 7.5, 7.6, es un ejemplo de cómo se pueden aprovechar las distintas tecnologías integradas en un entorno telemático para la creación de cursos de formación a distancia fuertemente hipermediáticos.

Aunque todavía no sabemos el alcance y la efectividad del curso propuesto, ya se pueden vislumbrar innumerables ventajas en su aplicación, a partir de los logros alcanzados hasta el momento:

a) El E-spanish Interactive Course es una propuesta innovadora en la enseñanza del español como lengua extranjera a través de una plataforma de teleformación;

b) La integración de imagen, sonido, video y texto (hipermedia e hipertextos) en ejercicios autodirigidos nos aportará una visión distinta sobre el alcance de las actividades de retroalimentación inmediata en el autoaprendizaje de E/LE;

c) El modelo de estructura y programación de unidades didácticas expuesto en el capítulo 6 y los ejemplos de posibles aplicaciones de los recursos integrados en la plataforma Odiseame –capítulos 4.2, 4.2.1, 4.2.1.1, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 4.7, etc., no sólo aporta un nuevo modelo de curso de español más acorde con el Marco Europeo de las lenguas y la ALTE sino que sirve de marco metodológico para la enseñanza de E/LE en la era digital.

Después de haber desglosado los diferentes logros alcanzados, queda por señalar que esta memoria de investigación servirá de modelo para futuros proyectos en el campo de la enseñanza del español en entornos virtuales, en el ámbito de la incorporación de Internet en el aula y la creación de recursos educativos, y en el campo de la formación a distancia.

## **9. Futuras líneas de investigación**

Como objetivo más inmediato, pretendemos concluir los cursos de E-LENET que hemos esbozado en este trabajo, impartirlos y evaluar los resultados logrados; además de trabajar en el desarrollo de recursos metodológicos y unidades didácticas para la enseñanza del español como lengua extranjera presencial y/o a distancia.

Otra línea de investigación necesaria es trabajar en el desarrollo e implementación de la Red Educativa –véase capítulos 2.2 y 2.2.1-, un modelo que tiene todas las papeletas para convertirse en un proyecto piloto que pretende incorporar las nuevas tecnologías en las escuelas y universidades de Castilla y León, aprovechando la oportunidad que nos ofrecen Internet y las NTICs para el enriquecimiento de los ambientes de aprendizaje y para mejorar la calidad de la educación.

Por último, es muy importante seguir investigando e invirtiendo esfuerzos en la creación de materiales pedagógicos adaptados a las nuevas necesidades de una sociedad digitalizada. Nuestro objetivo es aplicar los preceptos de la lingüística aplicada en el perfeccionamiento metodológico y en el aprovechamiento de los recursos multimedia disponibles en Internet para su utilización en entornos educativos, como la plataforma Odiseame.

Evidentemente, a medida que avanzamos en las investigaciones se plantean continuamente nuevas hipótesis e interrogantes. Algunos de estos planteamientos han sido abordados en este trabajo de investigación o han sido esbozados de forma muy resumida, otros han quedado en el tintero como campos de investigación futura.

## 10. Referencias bibliográficas

Adell, J. (1997): Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información, EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, n° 7. Universitat de les Illes Balears. ISSN: 1135-9250. Publicado en: [http://nti.uji.es/docs/nti/Jordi\\_Adell\\_EDUTEC.html](http://nti.uji.es/docs/nti/Jordi_Adell_EDUTEC.html)

Aguirre Romero, J.M<sup>a</sup> (1996): «Artes de la memoria y realidad virtual», en Espéculo, n° 2. Publicado en: <http://www.ucm.es/OTROS/especulo/numero2/memoria.htm>

Alba, O. (2001): Manual de fonética hispánica. San Juan de Puerto Rico: Plaza Mayor.

Alcón Soler, E. et alli (2001): Colección Estudios de Lingüística. Tendencias y líneas de investigación en adquisición de segundas lenguas: interacción y aprendizaje de segundas lenguas en un contexto institucional del aula, Ed. Electrónica Espagráfic, pp. 11-20.

Arpirez J.C., Corcho O., Fernández-Lopez M., Gómez-Pérez A. (2001) WebODE: a Workbench for Ontological Engineering, submitted to K-CAP 2001.

Ávila, P. (1999): Consideraciones pedagógicas para la incorporación de la computadora como herramienta de apoyo al proceso educativo. En

<http://investigacion.ilce.edu.mx/dice/articulos/articulo9.htm> (Consulta: enero 2005)

Barron, D. (1989): Why use SGML?. Electronic Publishing, 2(1), 3-24,

Barrutia, R. y Schwegler, A. (1994): Fonética y fonología españolas. 2<sup>a</sup> edición. New York: John Wiley & Sons.

Bartolomé, Paz (2001): NNTT y educación: Internet en el aula de ELE. Memoria de máster defendida en la Universidad Antonio de Nebrija. Directora de la investigación: Marta Higuera.

Berners-Lee, T. (1998a): The Semantic Web Road map. Scientific American, Issue. Disponible en: <http://www.w3.org/DesignIssues/Semantic.html>

\_\_\_\_\_ (1994): "Universal Resource Identifiers in WWW: A Unifying Syntax for the Expression Objects on the Network as used in the World-Wide Web", RFC 1630, CERN.

Berners-Lee, T., Fielding, R., Irvine, U. C. Y Masinter, L. (1998b): (URI) Universal Resource Identifiers: Generic Syntax. RFC 2396, Network Working Group. <http://www.ietf.org/rfc/rfc2396.txt>

Berners-Lee, T., Hendler, J., Lassila, O. (2001): The Semantic Web. Scientific American, volume 284, N° 5, pp. 24-33.

Berners-Lee, T., Masinter, L., y McCahill, M. (1994): "Uniform Resource Locators (URL)", RFC 1738, CERN, Xerox Corporation, University of Minnesota.

Blat, J. (2000): "Introduction to Multimedia Standards. [Consulta: 10 Enero 2003] [http://www.iaa.upf.es/~jblat/material/doctorat/multimedia\\_standards.html](http://www.iaa.upf.es/~jblat/material/doctorat/multimedia_standards.html)

Blat, J., Ibáñez-Martínez, J. y Navarrete, T. (2000): Alguns aspectes tecnològics de recuperació de la informació. Jornades de Terminologia i Documentació. Departament de Tecnologia, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona. [http://www.iaa.upf.es/recerca/telematica\\_multimedia/jornades\\_term.pdf](http://www.iaa.upf.es/recerca/telematica_multimedia/jornades_term.pdf)

Bosak, J. y Tim Bray. (1999): XML and the Second-Generation Web [documento www]. Scientific American. Pp.89-93 [Consulta: 17 febrero 2003] <http://www.sciam.com/1999/0599issue/0599bosak.html>

Bosak, J. (1997): "XML, Java, and the future of the Web" [en línea]. SunMicrosystems. [Consulta: 16 febrero 2003].

<http://sunsite.unc.edu/pub/sun-info/standards/xml/why/xmlapps.htm>

Bray, T. et al. (2000) Extensible Markup Language (XML) 1.0 (Second Edition) W3C Recommendation. <http://www.w3c.org/TR/REC-xml> [Consulta: 25 diciembre 2002]

Bray, T. (2001): What is RDF? – An introduction to the W3C's Resource Description Format, a standard for exchanging metadata, and a key technology for the W3C's "Semantic Web".  
<http://www.xml.com/pub/a/2001/01/24/rdf.html>

Cabero, J. (1996): La aplicación de las TIC: ¿Esnobismo o necesidad educativa? Universidad de Sevilla. Enciclopedia Virtual de Tecnología Educativa, En: <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/red1.pdf>

\_\_\_\_\_. (1997): Nuevas Tecnologías y Enseñanza Presencial. En línea.  
[http://www.ateiamerica.com/doc/programa/cursos/al1\\_41.htm](http://www.ateiamerica.com/doc/programa/cursos/al1_41.htm)

\_\_\_\_\_. (ed) (2000): Nuevas tecnologías aplicadas a la educación, Madrid, Síntesis.

Cabero, J., Martínez, F. y Salinas, J. (2003): Medios y Herramientas de Comunicación para la Educación Universitaria, Edutec, Ciudad de Panamá.

Cabrera Cuevas, J. (2003): Discurso docente en el aula. Estud. pedagóg.. [online]. no.29, págs. 7-26. Disponible en:

[http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052003002900001&script=sci\\_arttext&lng=es](http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052003002900001&script=sci_arttext&lng=es)

Cano, J. y Ramiro, J. (2000): El profesorado ante el reto de las Nuevas Tecnologías en la sociedad de la información del siglo XXI. CNICE, Madrid.

Canellada, M. J. y Kuhlmann Madsen, J. (1985): Pronunciación del español. Madrid: Castalia.

Cámara, J. C. (2002) "Learning Metadata Standards" - UPF, Barcelona, 2002 - [Consulta: 17 febrero, 2003]

[http://www.iaa.upf.es/~jblat/material/doctorat/students/jccbis/Tecnologias\\_XML.htm](http://www.iaa.upf.es/~jblat/material/doctorat/students/jccbis/Tecnologias_XML.htm)

Codina, L. (2000): Evaluación de recursos digitales en línea: conceptos, indicadores y métodos. Revista Española de Documentación Científica. Vol. 23. nº 1. Pp. 9-44

\_\_\_\_\_. (2001): Las propiedades de la información digital, en El profesional de la información 10(12). Barcelona: Swets & Zeitlinger. pág. 18-25

Conklin, L. (1987): "Hypertext: an introduction and survey." IEEE Computer, 20, pp. 17-41.

Cooper, M. M. y Selfe, C. L. (1990), "Computer conferencing and learning: authority, resistance, and internally persuasive discourse", College English, 52.8: 847-869.

Cruz Piñol, M. (1997): Espan-I. Un "foro de debate" en la Internet sobre la lengua española. Tesis de Licenciatura publicada en ELiEs, 1, <<http://elies.rediris.es/elies1/>>, 1999.

\_\_\_\_\_ (1999): "La red Hispanohablante. La Internet y la enseñanza del español como lengua extranjera". [En línea]. [http://www.ucm.es/info/especulo/numero13/int\\_hisp.html](http://www.ucm.es/info/especulo/numero13/int_hisp.html)

\_\_\_\_\_ (1999b): "La World Wide Web en la clase de E/LE", Frecuencia-L, 4: 47-52.

\_\_\_\_\_ (2001): «La enseñanza presencial del ELE en la era de Internet. ¿Tendrá límites el aula del siglo XXI?», en Mosaico, 7 (monográfico sobre Internet y las Nuevas tecnologías), pp. 10-19; y en <<http://www.sgci.mec.es/be/mosaico.htm>>.

Crystal, D. (2001): Language and the Internet. NY: Cambridge University Press.

Del Moral Pérez, M<sup>a</sup>. E. (1997): La capacidad interactiva de los diseños multimedia en el aprendizaje de idiomas, en Comunicación y Pedagogía, n<sup>o</sup> 143, pp. 7-13.

Ellis, S. (1995): The Internet in the French as a Second Language classroom. Tesis del Master of Arts, Department of Language Education, University of British Columbia, Vancouver (Canada), <<http://www.lane.educ.ubc.ca/thesis/ThesisSE.htm>>.

Fernandes Lourenço, F. (2001): A comunicação em língua estrangeira mediada pelo computador: o impacto na precisão, Memoria de máster defendida en la Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem.

Frauenfelder, M. (2000): "A Smarter Web", MIT Technology Rev., Vol. 104, nº 6, pp. 72-73

Fries, C. (1945): Teaching and Learning English as a Foreign Language. The University of Michigan Press, Michigan.

García, A. (1998): El lenguaje XML: la nueva forma de estructurar los contenidos. Net Magazine, año IV, nº 34, p. 74-77.

García Garrido, J. (2001): La ruta de la lengua española (una web para la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera). Memoria de máster defendida en la Universidad de Salamanca.

González Soto, A. P., Gisbert, M., Guillen, A., Jiménez, B. Lladó, F. y Rallo, R. (1996): Las nuevas tecnologías en la educación. En Salinas et. al. Redes de comunicación, redes de aprendizaje. EDUTEC'95. Palma: Universitat de les Illes Balears, págs. 409-422.  
<URL: <http://www.uib.es/depart/gte/grurehidi.html>>.

González, O. M., Dimitriadis, Y. A., Verdú, M. J., Osuna, C. A., Grande, A., Blasco, M. T. y Barrio, J. L. (1998): Integrating Cooperative Learning in a Virtual Class: A case Study, en Teleteaching 98: Distance Learning Training and Education. Proceedings of the XV. IFIP World Computer Congress, Austrian Computer Society (OCG), Viena, Austria.

Graus, J. (1999): The Internet in the EFL Classroom. An Evaluation of the Usefulness of the Internet in the EFL Classroom. Tesis de máster defendida en la Universidad de Nijmegen (Holanda)  
<<http://home.plex.nl/~jgraus/thesis/Evaluation.htm>>.

Hammond, M. y Collins, R. (1991): Self-directed learning. Critical practice. London, Kogan Page. Pp.188-191.

Herwijnen, E. V. (1994): Practical SGML. (Second Edition), Wolters-Kluwer Academic Publishers, Boston.

Hita Barrenechea, G. (2001): La enseñanza comunicativa de idiomas en Internet: Características de los materiales y propuestas didácticas. Memoria de máster defendida en la Universidad Antonio de Nebrija. Directora de la investigación: Marta Higuera.

Hiltz, S. R. y Turoff, M (1993): Video Plus Virtual Classroom for Distance Education: Experience with Graduate Courses, Invited Paper for Conference on Distance Education in DoD, National Defense University. Véase: <http://eies.njit.edu/~turoff/Papers/dised2.htm>

Irala, V. (2002): O uso da Internet na otimização da aprendizagem de E/LE. Véase: <http://www.leffa.pro.br/tela.htm>

[ISO86] Information Processing – Text and Office Systems – Standard Generalized Markup Language (SGML). International Organization for Standardization. Ref. N° ISO 8879:1986, 1986

Keegan, D. (1996): Foundations of Distance Education. Third edition. London: Routledge.

Kember, D. (1991) Writing study guides. Avon, Technical and Educational Services. Pp.140-141

Lado, R. (1973): Lingüística contrastiva, lengua y culturas. Ediciones Alcalá, Colección Romania, Madrid.

Landow, G. (1995): Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología, Barcelona, Paidós. P.79

Laporta, N. F., Brosa, J. U. y Cartoixà, A. B. (2005): Navegando en Español, en Cuadernos Cervantes, n° 51, año XI. [http://www.cuadernos cervantes.com/multi\\_36\\_navegespanol.html](http://www.cuadernos cervantes.com/multi_36_navegespanol.html)

Lassila, O. y SWICK, R. (1999): "RDF- Modelo y Especificación Técnica del Marco de Descripción de Recursos", eds., 22 de febrero de 1999. [Consulta: 10 febrero 2003] <http://www.w3.org/TR/1999/REC-rdf-syntax-19990222>

Leiner, B., et alli, (1997): A Brief History of the Internet, Communications of the ACM, Vol. 40, No. 2, pp. 102-108

Lemke, J. L. (1993): Education, cyberspace, and change. The Arachnet Electronic Journal on Virtual Culture, 1,1. [Documento WWW<sup>1</sup>]. URL: <http://www.kovacs.com/EJVC/lemke.htm>

Luzón, J. M. y Soria, I. (1999): La tutoría a distancia. Curso impartido por el Instituto Cervantes y el PNTIC (Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación).

Maestre, P. (1999): "La utilización de las diferentes lenguas en Internet - El impacto de Internet en la sociedad" en El español en el mundo: anuario del Instituto Cervantes, 1999. Alcalá de Henares. Instituto Cervantes. Versión en línea: [http://cvc.cervantes.es/obref/anuario/anuario\\_99/pmaestre/p02.htm](http://cvc.cervantes.es/obref/anuario/anuario_99/pmaestre/p02.htm)

McClure, CH. L. (1994): So what are the impacts of networking on academic institutions? Internet Research, 4,2. 2-6.

McVay, M. (2000): How to be a successful distance learning student: learning on the Internet, Needham heights, Mass: Pearson Custom Pub.

Méndez-Rodríguez, E. M<sup>a</sup>. (1998): Metadatos y recuperación de información. Tesina de Doctorado. Madrid, 220 p.

Méndez, E. M<sup>a</sup>. (1999) RDF: un modelo de metadatos flexible para las bibliotecas digitales del próximo milenio. Actes de las 7es Jornades de Documentació. Barcelona: Col.legi Oficial de Bibliotecaris-Documentalistes de Catalunya, p. 487-498.

Méndez, E. y Vega, J. (2000): Localización, identificación y descripción de documentos Web: tentativas hacia la normalización. Jornadas Españolas de Documentación (7. 2000. Bilbao). Bilbao: Universidad del País Vasco, FESABID, 2000, p. 221-231

Milicia Landa, V. (1998): "La formación de profesorado" en Tecnologías de la información en la educación. Madrid. Anaya Multimedia.

Moats, R. (1997) : NYNX - URN SYNTAX. RYAN MOATS, Internet RFC 2141. AT & T. <http://www.ietf.org/rfc/rfc2141.txt>

Molist, M. (1996): «La arroba se vuelve imprescindible», en Web, 9, Barcelona, Mundo Revistas (16-20).

Nash, R. (1977): Comparing English and Spanish: Patterns in Phonology and Ortography. Regents Publishing Company, Puerto Rico.

Negri, M. (2000) "La valutazione di moduli nell'elaborazione del linguaggio naturale: problema e metodi". Università Degli Studi di Torino. [Consulta: 4 Enero 2003]

Nelson, T. (1981). Literary Machines. Swarthmore, Pa. Pág. 2

Nielsen, J. (1990): Hypertext and Hypermedia. San Diego: Academic Press.

Nilsson, M. (2001): The semantic web: How RDF will change learning technology standards. CETIS, Septiembre 2001. [Consulta: 15 febrero 2003] <http://www.cetis.ac.uk/content/20010927172953>

Odiseame (2001): Open distance Inter-university synergies between Europe, Africa and Middle East – Odiseame Project. Teacher Handbook.

Paniagua, A. (1999): Introducción a XML, Revista Open Resources. <http://www.openresources.com/es/magazine/xml-tutorial/> - [Consulta: 06 febrero 2003]

Partal, V. (1997): "¿Cómo empezó todo? El origen de Internet", en Magazine La Vanguardia, pág. 16

Pastor, S. (1999): Nuevas perspectivas para el desarrollo de la expresión escrita: el intercambio de correo electrónico. en Carabela nº 46, págs. 119-136, Madrid.

Payne, T. Singh, R. y Sycara, K. (2002): "[Calendar Agents on the Semantic Web.](#)" IEEE Intelligent Systems, Vol. 17(3), pp. 84-86, May/June 2002.. También disponible en: IEEE Computer Society [IEEE Distributed Systems Online, Vol. 3\(5\)](#), 2002.

Pérez-Hernández, M. C. (2002): Explotación de los corpórea textuales informatizados para la creación de bases de datos terminológicas basadas en el conocimiento. [Consulta: 10 Febrero 2003] <http://elies.rediris.es/elies18/index.html>

Pitts-Moultis, N. y Kirk, C. (2000): XML Black Book - Solução e Poder. Makron Books, p. 627.

Pollard, C. J. y Pollard, R. R. (1993): Restructuring the teacher/student relationship through technology, en PICÓ, Eliseo, Usos de Internet en el aula de E/LE.

Porter, L. R. (1997): Creating the Virtual Classroom: Distance Learning with the Internet. John Wiley & Sons.

Reales LL. (1995): "WWW: la herramienta de navegación que ha popularizado Internet", en La Vanguardia. Ciencia y vida, Barcelona. pp. 14-18.

RFC 2396 (1998): RFC 2396: Uniform Resource Identifiers (URI): Generic Syntax, Berners-Lee, T., Fielding,R., Masinter, L. URL: <http://www.ietf.org/rfc/rfc2396.txt>

Rodrigues, J. M<sup>a</sup>. (2003): Explotación de los córpora textuales informatizados para la creación de bases de datos terminológicas: Sistema bilingüe inglés-español de información y gestión del conocimiento en el subdominio del Comercio Internacional. Proyecto Investigación tutelado defendido en la Universidad de Valladolid.

Rosenshine, B. y Stevens, R. (1986): Funciones docentes, en: Wittrock, M. La investigación de la enseñanza, V. III. Profesores y alumnos, Barcelona: Paidós, p. 587 a 626.

Sánchez, A. (1997): Los métodos en la enseñanza de idiomas. Evolución histórica y análisis didáctico. Madrid: SGEL.

Seiner, R. (2000): Questions metadata can answer [documento pdf]. Computer Associates Products, CAI.

[http://www.cai.com/products/decisionbase/questions\\_metadata\\_can\\_answer.pdf](http://www.cai.com/products/decisionbase/questions_metadata_can_answer.pdf)

Selfe, C. L. (1992): Computer-Based Conversations and the Changing Nature of Collaboration. New Visions of Collaborative Writing. Ed. Janis Forman. Portsmouth, NH: Boynton/Cook, 147-169.

Sitman, R. (1998): "Divagaciones de una internauta. Algunas reflexiones sobre el uso y abuso de Internet en la enseñanza de E/LE". Pp.7-33. <http://www.ucm.es/info/especulo/numero10/sitman.html>

Soria Pastor, I. (1996): «La enseñanza del español asistida por ordenador», en Frecuencia-L, 1, Madrid, Edinumen, pp. 36-40.

Stockwell, R. y Bowen, M. (1965): The Sounds of English and Spanish. The University of Chicago Press, Chicago.

Tejada, L. A. (1997): "Internet y el Camino de Santiago", Carabela, 42: 167-170

Tello, A. L., (2001): "Ontologías en la Web Semántica", I Jornadas Internacionales de Ingeniería Web 2001, Cáceres, Junio 2001

\_\_\_\_\_ (2002): "Métrica de Idoneidad de Ontologías", Universidad de Extremadura. Dpto. de Informática. Tesis doctoral. <http://webepcc.unex.es/%7Ealozano/tesis.htm>

Tresancos, J. P., "Estándar XML 1.0: tecnologías para Internet". PC World, nº 144, junio 1998, p. 281-288.

Verdú Pérez, M. J. (1998): Aplicación de Internet como nuevo espacio de formación y comunicación para los Centros de Primaria y Secundaria. Tesis doctoral. Disponible en Centro Virtual Cervantes:

<http://www.cervantesvirtual.com/FichaObra.html?Ref=7324>

Vygotsky, L. (1978): Mind in society Cambridge: Harvard University Press.

Wilkinson, K. (2005) (tesis doctoral en curso): Potential of e-mail interaction for developing foreign-language oral skills, Universidad de East Anglia, UK; se puede escuchar una conferencia de este investigador en <<http://www.nll.co.uk/cyprus/wilkinson/index.shtml>> («Can e-mail improve second language speaking?»).

Whitley, M. (2001): Spanish/English Contrasts. A Course in Spanish Linguistics. 2ª edición. Washington, D.C.: Georgetown University Press.

[W3C-RDF-R], (1999); WORLD WIDE WEB CONSORTIUM. Resource Description Framework (RDF): Model and Syntax Specification. W3C Recommendation, 22 February 1999. Ora Lassila and Ralph R. Swich, eds.[Consulta: 20 diciembre 2002] <http://www.w3.org/TR/1999/REC-rdf-syntax-19990222>

[W3C-RDFS-PR] (1999): WORLD WIDE WEB CONSORTIUM. Resource Description Framework (RDF): Schema Specification: W3C Proposed Recommendation 03 March 1999. [documento www]. Dan Brickley and R. V. Guha, eds. World-Wide Web Consortium, 3 de marzo de 1999. Disponible en: <http://www.w3.org/TR/1999/PR-rdf-schema-19990303> [Consultado 7 diciembre 2001]

[W3C-RDF-WD], (1998): WORLD WIDE WEB CONSORTIUM. Resource Description Framework (RDF): Model and Syntax Specification.

— W3C Working Draft 16 Feb 1998 [documento www]. Ora Lassila, and Ralph R. Swich, eds. World-Wide Web Consortium, 19 de febrero de 1998. Disponible en: <http://www.w3.org/TR/1998/WD-rdf-syntax-19980216> [Consulta: 18 de diciembre 2002]

— W3C Working Draft 20 July 1998 [documento www]. Ora Lassila, and Ralph R. Swich, eds. World-Wide Web Consortium, 21 de Julio de 1998. <http://www.w3.org/TR/1998/WD-rdf-syntax-19980720> [Consulta: 16 de diciembre 2002]

— W3C Working Draft 19 August 1998 [documento www]. Ora Lassila, and Ralph R. Swich, eds. World-Wide Web Consortium, 19 de agosto de 1998. Disponible en: <http://www.w3.org/TR/1998/WD-rdf-syntax-19980819> [Consulta: 16 de diciembre 2002]

— W3C Working Draft 08 October 1998 [documento www]. Ora Lassila, and Ralph R. Swich, eds. World-Wide Web Consortium, 8 de octubre de 1998. <http://www.w3.org/1998/10/WD-rdf-syntax-19981008> [Consulta: 25 noviembre 2002]

Yee, R. (2001): 'The sea change of the Web: What is the Second-Generation, Semantic Web?', IST<Interactive University Berkeley Computing & Communications, Vol. 11, N. 4

Young, M. F. (1993): Instructional design for situated learning. Educational Technology Research & Development, 41,1. 43-58

