

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Facultad de Filosofía y Letras

*T E S I N A*

**La Multimedia como Apoyo Didáctico en la Enseñanza del Idioma Italiano.**

LICENCIATURA: Letras Modernas Italianas con Especialidad en Didáctica.

ASESOR: Maestro Fernando Ibarra Chávez.

ALUMNA: Annel Garnica Hernández.

Junio de 2010.

Ciudad Universitaria.



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## AGRADECIMIENTOS

*Agradezco a Dios por haberme permitido concluir mis estudios universitarios en esta prestigiosa Facultad de Filosofía y Letras.*

*Este logro tan importante en mi vida no podría haberse realizado sin la valiosa contribución de las siguientes personas:*

*A mis padres y familiares, les agradezco su apoyo, su guía y su confianza en la realización de mis sueños.*

*A mis profesores, amigos y compañeros que compartieron conmigo sus conocimientos y su amor por las letras italianas. Especialmente a la profesora Franca Bizzoni que me brindó todo su apoyo en la realización de esta tesina.*

# LA MULTIMEDIA COMO APOYO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA ITALIANO

## CONTENIDO

<b>Introducción.</b>	<b>5</b>
<b>1. Desarrollo histórico de la didáctica de lenguas extranjeras en el siglo XX</b>	<b>7</b>
1.1. Método gramatical-traductivo	7
1.2. Método directo	7
1.3. Método audio oral o audio lingual	8
1.4. Método situacional	9
1.5. Método comunicativo	9
<b>2. Las nuevas tecnologías de la información</b>	<b>11</b>
2.1. Las nuevas tecnologías al servicio de la educación	11
2.2. Orígenes y difusión de las nuevas tecnologías de la información	13
2.3. Las nuevas tecnologías en el salón de clases	15
2.3.1 Bases teóricas de la multimedia	16
2.4. La multimedia como herramienta didáctica	18
<b>3. La multimedia en la enseñanza de idiomas</b>	<b>20</b>
3.1. Elementos de la multimedia	20
3.2. La multimedia aplicada a la enseñanza de lenguas extranjeras	27
3.2.1. Plataforma <i>Moodle</i>	31
3.2.1.1. Administración de la plataforma	33
3.3. Alcances y limitaciones en las nuevas tecnologías	36
3.4. Ventajas y desventajas de la multimedia	38

---

<b>4. Una aplicación de las herramientas de multimedia en la enseñanza del idioma italiano</b>	40
4.1. Sugerencias de aplicaciones didácticas en las páginas <i>web</i> de enseñanza del idioma italiano	40
<b>CONSIDERACIONES FINALES</b>	55
<b>Anexo I. Páginas <i>web</i> recomendadas</b>	57
<b>Anexo II.</b>	66
<b>Glosario de palabras técnicas</b>	69
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	71
<b>Hemerografía</b>	72
<b>Fuentes electrónicas</b>	73
<b>Tesis</b>	73

## LA MULTIMEDIA COMO APOYO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA ITALIANO

### Introducción

El incremento constante de las nuevas tecnologías informáticas ha provocado una revolución tanto en el ámbito de las comunicaciones como en el de la enseñanza. Inicialmente, las computadoras fungieron como herramientas de comunicación y solución de problemas, sin embargo, cada vez son más utilizadas como herramientas de aprendizaje y enseñanza.<sup>1</sup> Hoy en día la multimedia se postula como un eficaz apoyo didáctico para el aprendizaje de los idiomas extranjeros.

Para fines de la presente tesis se toma la siguiente definición de la multimedia en la enseñanza: apoyo o medio único de difusión interactiva de información tan diversa como textos, sonidos e imágenes, o computadoras, programas de aplicación, discos compactos, servidores remotos, capaces de tratar, o de contener datos de distinta naturaleza: texto, imagen, sonido. Multimedia es una interactividad asegurada entre el usuario y la aplicación.<sup>2</sup>

La multimedia es una herramienta que aumenta la motivación del estudiante para aprender. Además la multimedia propicia nuevas condiciones de enseñanza aprendizaje, al favorecer la autonomía del aprendizaje y ser a su vez interactiva.

El uso de la multimedia es importante como apoyo didáctico, ya que se utiliza para reforzar las lecciones, ejercitar temas que necesiten de mayor repaso y, sobre todo, para hacer una clase más variada y atractiva para los alumnos.

La característica fundamental de la multimedia, y quizás la más revolucionaria, es “la posibilidad de enlace entre los diferentes medios que la componen (texto, imagen y audio)”.<sup>3</sup> Particularidad que permite la ruptura de la

---

<sup>1</sup> St – Pierre y Natalie Kustcher. *Pedagogía e Internet, aprovechamiento de las nuevas tecnologías*, México, Trillas, 2001, p. 26.

<sup>2</sup> *Idem*, p. 17.

<sup>3</sup> Laura Regil. *La caverna digital, Hipermedia: orígenes y características*. Universidad Pedagógica Nacional, México, 2001, p. 50.

estructura lineal, presente de hecho, hasta hace poco, en todos los medios de las nuevas tecnologías.

Con base en lo anterior surge en mí la idea de utilizar la multimedia como apoyo didáctico en la enseñanza del italiano, a continuación describiré el contenido de la presente tesina.

En el primer capítulo se hace una breve reseña histórica de los enfoques didácticos más representativos que subyacen al proceso de enseñanza-aprendizaje de las lenguas extranjeras.

El segundo capítulo muestra la relevancia de las nuevas tecnologías de la información, así como la importancia de dichas tecnologías en el salón de clases. Este capítulo concluye señalando las ventajas de las nuevas tecnologías.

En el tercer capítulo se hace hincapié en la teoría constructivista y la teoría cognitiva, ya que sus fundamentos permiten explicar mejor la importancia de la multimedia como apoyo didáctico para la enseñanza de las lenguas extranjeras. Asimismo se hace referencia a los antecedentes de la multimedia, su definición y los elementos que la conforman: texto, audio, imágenes y video. Después se describen las ventajas y desventajas de este apoyo didáctico.

En el último capítulo se sugieren algunas aplicaciones de la multimedia en la enseñanza del idioma italiano, por supuesto haciendo uso de páginas *web* que se encuentran al servicio de la enseñanza-aprendizaje de la lengua italiana. Así también en el anexo I, se muestran a detalle los recuadros con actividades a realizar en diversas páginas *web*, además de sugerencias de aplicación.

Al término del capitulado, se agregan las consideraciones finales de la presente tesis, el anexo I y II, el glosario de palabras técnicas, la bibliografía y la hemerografía.

## Capítulo 1. Desarrollo histórico de la didáctica de lenguas extranjeras en el siglo XX

La metodología en la enseñanza de lenguas extranjeras ha ido cambiando a lo largo del tiempo. En los años previos a la Segunda Guerra Mundial, el aprendizaje nacía del interés por la literatura en otro idioma, por lo cual los métodos tenían como base la lectura, la repetición y la escritura. Posteriormente, al término de la guerra surgió la necesidad de replantear y modificar los métodos de enseñanza.<sup>4</sup>

Veamos cuáles han sido los enfoques metodológicos más empleados en el siglo XX, aplicados a la enseñanza de los idiomas extranjeros:

### 1.1 Método gramatical-traductivo

En la Antigüedad las lenguas clásicas (latín y griego) se aprendían partiendo del estudio de la gramática. Durante muchos siglos esa misma tendencia se utilizó en la enseñanza de las lenguas modernas. Este método consiste en estudiar las reglas gramaticales y el vocabulario de la lengua en cuestión y, con este bagaje, proceder a la lectura y a la traducción directa o inversa de textos. Se utiliza la lengua materna para la enseñanza y la lengua meta no se utiliza activamente. El alumno tiene un rol pasivo, traduce palabra por palabra apoyándose en un diccionario bilingüe. Todavía queda mucha influencia de este método en la enseñanza/aprendizaje de idiomas.<sup>5</sup>

### 1.2. Método directo

Se llama también método natural o método oral. Parte de la idea de que una lengua extranjera puede aprenderse del mismo modo que un niño aprende a hablar. Consiste en sumergir al alumno desde el comienzo en el uso oral de la lengua correspondiente, para que aprenda a través de la escucha y de la

---

<sup>4</sup> Manuel Cebrián y José Manuel Ríos. *Nuevas tecnologías aplicadas a las didácticas especiales*. Pirámide, Madrid, 2000, pp. 61 y 62.

<sup>5</sup> Mauro Pichiassi. *Fondamenti di glottodidattica*, Guerra, Perugia, 1999, p. 105.

imitación. Se da poca importancia a la escritura y al estudio formal de la gramática. En la práctica docente, el método queda limitado a tratar de comunicar todo en la segunda lengua de aprendizaje y repetir determinadas estructuras hasta que se consideran aprendidas. La lengua madre nunca se utiliza, y la explicación de las reglas gramaticales viene después de la experiencia de las mismas. Se presenta sobre todo el registro coloquial del idioma y se enseñan principalmente las funciones prácticas y básicas de comunicación.<sup>6</sup>

### 1.3. Método audio oral o audio lingual

Aparece entre los años 1940 y 1950 a partir de las teorías de la gramática estructural norteamericana y la teoría psicológica de Skinner. Esta última fundamenta todo aprendizaje, y por tanto también la adquisición de la lengua, en la formación de hábitos por medio de estímulo, respuesta y refuerzo (conductismo).

El método surge a raíz de la necesidad que tuvieron los mandos norteamericanos durante la Segunda Guerra Mundial de aprender idiomas extranjeros. Es por eso que trata de ser un método de aprendizaje rápido y eficaz. Se basa en la repetición de frases de utilidad inmediata que el aprendiz primero escucha, luego repite oralmente y finalmente encuentra escritas. Para la pronunciación se utiliza la transcripción en el alfabeto fonético internacional.

Con este método, que en un principio tenía mucho de autodidacta, trasladado a la escuela, los alumnos repiten individualmente o todos al mismo tiempo, frases y construcciones de la lengua extranjera. Las frases se modifican con base en un estímulo auditivo o gráfico, y de esta manera se aprenden las estructuras gramaticales y el léxico. Son los llamados *drills* que propician la difusión de los laboratorios lingüísticos.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Mauro Pichiassi. *Fondamenti di glottodidattica*, Guerra, Perugia, 1999, p. 119.

<sup>7</sup> Manuel Cebrián y José Manuel Ríos. *Nuevas tecnologías aplicadas a las didácticas especiales*. Pirámide, Madrid, 2000, p. 54.

El método audio oral no le da importancia al mensaje ni a su comprensión; el rol central lo tiene el profesor y el alumno continúa con un rol pasivo de repetidor de las estructuras.<sup>8</sup>

#### **1.4. Método situacional**

Surge a principios de los años '70 del intento de aproximarse a la utilización del idioma objeto de aprendizaje en situaciones reales. Parte de la premisa de que el proceso de adquisición del lenguaje se realiza en un contexto social de comunicación y que cualquier enunciado no puede ser comprendido sino haciendo referencia a una situación específica. Se presentan, pues, situaciones de la vida real y se atiende más a la transmisión de mensajes que al empleo de estructuras y frases gramaticalmente correctas. Los recursos audiovisuales didácticos contribuyen de manera especial a potenciar este método, por medio de grabaciones reales o preparadas de modo realista con actores.<sup>9</sup>

#### **1.5. Método comunicativo**

Surge a finales de los '70 y plantea que la finalidad del proceso de aprendizaje de una lengua propia o extranjera es el desarrollo de la competencia comunicativa. Parte de la premisa de que toda lengua constituye un fenómeno social que se utiliza para el intercambio de mensajes entre individuos de un determinado grupo. Recoge elementos de los métodos anteriores, como el aprendizaje sistemático de los aspectos gramaticales, del vocabulario y del sistema fonológico, pero subordinados al objetivo fundamental, es decir, la comunicación. Lo que interesa es conseguir cuanto antes niveles aceptables de comprensión y expresión.

Para desarrollar la competencia comunicativa la enseñanza debe basarse en las necesidades y deseos de los alumnos.

Las características más relevantes del enfoque comunicativo son:

- 1) La gramática se utiliza como una herramienta más para el logro de los objetivos comunicativos.

---

<sup>8</sup> Mauro Pichiassi. *Fondamenti di glottodidattica*, Guerra, Perugia, 1999, p. 124.

<sup>9</sup> Mauro Pichiassi. *Fondamenti di glottodidattica*, Guerra, Perugia, 1999, p. 141.

- 2) La presentación del nuevo lenguaje se basa en material auténtico y semi-auténtico, a través de los cuales los puntos gramaticales se introducen de manera global.
- 3) Se da mucha importancia al tratamiento de los errores.
- 4) La práctica se enfoca sobre todo en juegos de roles, simulaciones, dramatizaciones y otras actividades comunicativas. Se utilizan ejercicios relacionados con los intereses y vida personal de los alumnos y se explota la creatividad de ellos y los medios para la contextualización.
- 5) El alumno es activo y responsable en cuanto a sus estrategias de comunicación y aprendizaje y al desarrollo de las mismas.
- 6) Se utiliza la lengua meta, pero no se excluye la lengua materna.
- 7) El maestro es más un organizador y asesor: organiza las actividades a realizar para que los alumnos aprendan a aprender mejor; los asesora cuando tienen dudas y es a la vez una fuente y un modelo de la lengua que se está aprendiendo.

Finalmente el amplio registro de funciones y nociones comunicativas elaborado por los teóricos de este enfoque -como presentarse, saludar, pedir informes etcétera- ha formado la guía de los libros de texto sustituyendo las frases modelo del método estructuralista.<sup>10</sup>

A pesar de considerarse hoy en día como la más eficaz, la metodología comunicativa ha sido objeto de críticas. Este método se caracteriza por ser un enfoque de enseñanza global y no como un método de enseñanza con prácticas definidas. A los alumnos se les enseña a preguntar algo en frases aisladas, pero esta perspectiva nocional-funcional no toma en cuenta que en la comunicación, el alumno no se expresa con frases aisladas y el memorizar fórmulas no es comunicación verdadera.

---

<sup>10</sup> Franca Bizzoni. Importancia del enfoque comunicativo en la didáctica de las lenguas, y en particular del italiano en el contexto mexicano. Ponencia presentada en las II jornadas de Estudios Italianos, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, mayo 1995. pp. 2-6.

## Capítulo 2. Las nuevas tecnologías de la información

### 2.1. Las nuevas tecnologías al servicio de la educación

Con el surgimiento de la Revolución Industrial, a finales del siglo XIX, la tecnología ha sido el elemento que ha definido el nivel de desarrollo económico, político y sociocultural de los países. En la *era de la información tecnológica* no basta sólo tener una sociedad instruida, sino hace falta aplicar el conocimiento para crear tecnología, controlar su uso a favor de sus ciudadanos, y lo que es más importante, progresar en el cometido de saber, es decir, acumular conocimiento.<sup>11</sup>

Las *nuevas tecnologías de la información* son herramientas de trabajo que permiten entre otras cosas contribuir al desarrollo de la educación.

En términos generales, puede entenderse como nuevas tecnologías todo aquello que incluya programas de aplicación de procesamiento de palabras, hoja de cálculo electrónica y programas de aplicación didáctica.<sup>12</sup> Estos sistemas ofrecen recursos con mayor riqueza lingüística por medio de textos y elementos sonoros o audiovisuales, posibilitando la expansión de potencialidades en el procesamiento cognitivo y de la memoria.<sup>13</sup>

No obstante todo lo que ofrece la tecnología en sí misma no es el objeto físico, sino que está conformada por la motivación, el objetivo de la herramienta y su utilización, con el fin de que sea más cómoda y eficiente para el que la utiliza. Por consiguiente, toda herramienta, medio o estrategia, que es aplicada con el objetivo de entablar una comunicación o de informar, se establece como una técnica de información y de comunicación.<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> <http://www.mec.es/redele/Biblioteca2006/JMRodrigues/Memoria.pdf> (Consultada el 9 marzo 2008).

<sup>12</sup> St – Pierre y Natalie Kustcher. *Pedagogía e Internet, aprovechamiento de las nuevas tecnologías*, México, Trillas, 2001, p. 31.

<sup>13</sup> María Pires y Cira Rosales. “La hipermedia como generadora de cambios de envergadura en la enseñanza de inglés con fines específicos”, en *Revista de estudios interdisciplinarios en Ciencias Sociales*. Telos, vol. 8, no. 2, 2006, p. 316.

<sup>14</sup> *Idem*, p. 28.

El concepto de *sociedad de la información* toma especial interés, puesto que se considera a la sociedad actual como una sociedad audiovisual y tele-interactiva que con base en las nuevas tecnologías de la información. Gracias a la combinación entre telecomunicaciones e informática puede realizar un sinnúmero de tareas y actividades que van desde el tele-trabajo, la prensa electrónica, la tele-medicina, y por supuesto, la tele-enseñanza.<sup>15</sup>

Por lo que se refiere a la educación, entre los objetivos generales que pueden tener las nuevas tecnologías de la información en este campo, se pueden señalar:

- 1) Contribuir a la actualización del sistema educativo de las diferentes sociedades.
- 2) Proporcionar a los docentes bases teóricas y destrezas operativas para que puedan incorporar en su práctica los medios didácticos generales y las nuevas tecnologías particulares, eligiendo los más adecuados.<sup>16</sup>

En la última mitad de la década de 1990, ha tenido auge en la educación el uso de las computadoras<sup>17</sup> con el fin de aumentar y mejorar la operatividad y funcionalidad en el proceso de enseñanza y así contribuir al mejoramiento y modernización del mismo.<sup>18</sup> La enseñanza tradicional ha comprendido actividades como la memorización, la lectura y la transcripción. Sin embargo, en la actualidad, los alumnos utilizan computadoras, navegan por Internet, consultan diccionarios digitalizados, traductores automáticos y enciclopedias digitales, además de diversos programas para la elaboración de tareas. De esta manera, la tecnología informática se incorpora a la educación como apoyo didáctico.<sup>19</sup> En la actualidad, los docentes deben recurrir a un mayor ingenio en la planeación y diseño de materiales didácticos, para promover el interés en los alumnos, llamar su atención sobre puntos relevantes, transmitir información,

---

<sup>15</sup> <http://dewey.uab.es/pmarques/usuariosred2.htm> (Página consultada el 5 abril 2008).

<sup>16</sup> Eduardo Martí. *Aprender con ordenadores en la escuela*, Barcelona, Horsori, 1997, p. 132.

<sup>17</sup> Antonio Bartolomé. *Nuevas tecnologías en el aula. Guía de supervivencia*. Barcelona, Graó de IRIF, S.L., 2004, p. 78.

<sup>18</sup> Hernández, María del Carmen. Diseño y elaboración de programas de video y multimedia para el apoyo a la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras en la UNAM. Informe académico por actividad profesional, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras, Licenciatura en Pedagogía, 2000, p. 17.

<sup>19</sup> [http://www.digeset.uco.mx/tesis\\_posgrado/Pdf/CARLOS\\_ALBERTO\\_MONTES\\_CARBAJAL.pdf](http://www.digeset.uco.mx/tesis_posgrado/Pdf/CARLOS_ALBERTO_MONTES_CARBAJAL.pdf)

explicar el sentido de dicha información, mantener la motivación individual, incentivar la práctica, cerciorarse de que los alumnos hayan aprendido y comprendido, y más aún, de que los estudiantes tomen conciencia de lo que aprendieron y comprendieron.<sup>20</sup>

## 2.2. Orígenes y difusión de las nuevas tecnologías de la información en el salón de clases

A pesar de que ya en 1980 se había inventado la computadora personal (PC), significando la llegada de la computadora a los hogares y a los individuos, el acceso a Internet era limitado y sólo los investigadores de centros universitarios avanzados y algunas empresas tenían acceso a este tipo de conexiones. A mediados de 1980, con el apoyo de los sectores públicos, casi todas las universidades estadounidenses podían utilizar la Internet para comunicarse con sus colegas de todo el país. Desde entonces, Internet ha pasado por grandes transformaciones. En el año 1986 Internet se ajustó a un serie de redes troncales o *backbone*, públicas y comerciales, formando una estructura básica en Estados Unidos y Europa.

Es sobre todo en 1989 que Internet empezó a configurarse como la conocemos actualmente. Esto fue posible gracias a la conformación de un sistema que permitiera la interconexión de redes estructurales dispares, la utilización de diferentes protocolos de comunicaciones y la conformación de una *World Wide Web*.

La *world wide web* (www) fue inventada por Tim Berners, quien estaba a cargo de un grupo de físicos en Ginebra que crearon el lenguaje HTML, el primer servidor de la web. Gracias a los visualizadores *Explorer* y *Netscape* Internet se convirtió en la red global de comunicación.<sup>22</sup>

El nacimiento de este sistema de comunicación global ha permitido ordenar la integración de nuevas opciones, es decir, la interacción y la colaboración entre diferentes individuos y sus máquinas, independientemente de dónde estén situados geográficamente.

---

<sup>20</sup> St – Pierre y Natalie Kustcher. *Pedagogía e Internet, aprovechamiento de las nuevas tecnologías*, México, Trillas, 2001, p. 27.

<sup>22</sup> <http://www.mec.es/redele/Biblioteca2006/JMRodriguez/Memoria.pdf> (Consultada el 9 marzo 2008).

Es el único espacio donde los idiomas más importantes en el mundo coexisten, aunque algunas veces los usuarios utilicen una *lingua franca* que no está catalogada, o el lenguaje del comercio internacional o de los negocios.

La difusión de la información en Internet se hace posible a través de las páginas *web*, cuyo contenido está conformado con los hipertextos.

Un hipertexto es constituido de páginas de texto que llenan la pantalla de la computadora y están conectadas entre sí. El todo construye un gran texto escrito para ser leído no en frecuencia fija sino siguiendo el curso de interés propio, eligiendo lo más interesante o atractivo para el usuario. Esta estructura no secuencial es similar a la que se construye en el cerebro humano, crea recorridos de conocimiento y como técnica de estudio encuentra expresiones en los mapas mentales. El texto es llamado nodo; la conexión entre varios nodos es llamada *link* o liga que se reconocen escritas con otra fuente de letra, subrayadas, o de color diferente, que al ser seleccionadas con un simple clic del mouse remiten a otro texto relacionado con el tema, o profundizan sobre el mismo. La unión entre los nodos o links conforman el hipertexto. Por lo tanto las conexiones son lo que caracterizan el hipertexto y permiten al usuario construir su propio recorrido de lectura. La libre elección de lectura a través de la red de nodos se llama *navegar* en la inmensa carretera de la información y la comunicación, o sea la gran red informática Internet.<sup>23</sup>

Los hipertextos pueden ser documentos sonoros, video, imágenes, texto escrito y ligas que reenvían a otras páginas o a elementos como el *e-mail*, por ejemplo.<sup>24</sup>

Dentro del grupo de herramientas de comunicación de que dispone Internet podemos destacar el foro temático, las listas de conversación y el correo electrónico (*e-mail*). Con el *e-mail*: 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 puede almacenar, borrar, reescribir, imprimir etcétera. Es una herramienta de comunicación interpersonal flexible.

<sup>23</sup> Carlo Serra. *C'era una volta il metodo*. Carocci, Roma, 1998. pp. 306 y 307.

<sup>24</sup> Marco Mezzadri. *I ferri del mestiere: (Auto) formazione per l'insegnante di lingue*, Guerra, Perugia, 2003, p. 352.

Los foros temáticos, también conocidos como grupos de noticias, representan el espacio virtual en el cual los alumnos pueden intercambiar opiniones, experiencias, etcétera, con todas las personas de todos los países interesados en un mismo tema específico.

En seguida se presenta la imagen más conocida para la comunicación sin fronteras, ni espacio, ni tiempo.



### 2.3. Las nuevas tecnologías en el salón de clases

El uso de las nuevas tecnologías en el salón de clase brinda la posibilidad de elegir la información que la persona desee y compartirla con facilidad. El vínculo que existe entre el medio – aparato o herramienta – y el alumno, es de carácter interactivo, lo que significa que el alumno puede escoger la debida información en el contexto que desee aplicarla.

Los mensajes pueden presentarse de manera más sofisticada al alumno, a través de la combinación de sonido, imagen y movimiento. En términos generales, la información es más accesible, más fácil de transmitir con Internet

y demás redes.<sup>25</sup> Además el proceso de codificación de la información permite trabajar con grandes volúmenes de datos en menos tiempo; permite conseguir información de mayor calidad (sonora o visual), y finalmente, mantener una comunicación entre los alumnos o con el sistema que interpreta y administra la información para beneficio de los estudiantes (interactividad).<sup>26</sup> Como resultado, la información se convierte en multimedia para adecuarse a la forma única de aprender de cada individuo.

La tecnología multimedia se fundamenta en las teorías interactivas de la educación, en la teoría constructivista y en la teoría cognitiva que no sólo se basan en la asimilación del conocimiento, sino en aprender a utilizarlo y entablar un proceso de aprendizaje activo.

### **2.3.1. Bases teóricas de la multimedia**

La tecnología multimedia se fundamenta en las teorías interactivas de la educación en la teoría constructivista y en la teoría cognitiva, que no sólo se basan en la asimilación del conocimiento, sino en aprender a utilizarlo y entablar un proceso de aprendizaje activo.

La teoría constructivista considera al que aprende como un ser autónomo, activo, autorregulado, cuyo principal objetivo es construir conocimientos mediante sus experiencias de aprendizaje.<sup>27</sup>

De acuerdo con esta teoría, el conocimiento se construye a través de mapas y esquemas mentales, es decir generalizaciones que el alumno realiza desde un concepto, objeto o hecho. Además, el enfoque constructivista propone que el aprendizaje sea activo y creativo e incluye una gama importante de datos sensoriales, para así acceder a la información y transformarla en conocimiento.<sup>28</sup>

El constructivismo también resalta la importancia de la motivación como un punto clave en el aprendizaje, ya que estimula el interés por el

---

<sup>25</sup> St – Pierre y Natalie Kustcher. *Pedagogía e Internet, aprovechamiento de las nuevas tecnologías*, México, Trillas, 2001, p. 33.

<sup>26</sup> *Idem*, p. 31.

<sup>27</sup> José Ignacio Mir. *La formación en Internet*. Barcelona, Ariel, 2003, p. 54.

<sup>28</sup> María Pires y Cira Rosales. “La hipermmedia como generadora de cambios de envergadura en la enseñanza de inglés con fines específicos”, en *Revista de estudios interdisciplinarios en Ciencias Sociales*. Telos, vol. 8, no. 2, 2006, p. 316.

conocimiento.<sup>29</sup> Y sostiene que el aprendizaje involucra una adaptación del alumno al espacio en que aprende, mediante una secuencia de auto-organización de la experiencia, considerando nuevos modelos y retroalimentándose con los anteriores.<sup>30</sup>

A su vez, la nueva concepción cognitivista del proceso de aprendizaje traslada el centro de interés hacia el alumno considerándolo un agente activo que construye sus propios conocimientos. En el nuevo paradigma, el aprendizaje es consecuencia del pensamiento y el alumno procesa elementos informativos que son presentados al inicio del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por esta razón, enseñar significa ayudar a aprender, o bien, enseñar a pensar o ayudar a desarrollarse.<sup>31</sup>

De acuerdo con María del Carmen Hernández desde el punto de vista de la teoría cognitiva, el aprendizaje se concibe como un proceso activo. El sujeto debe realizar varias actividades para asimilar los contenidos informativos que recibe, lo que significa que el proceso de aprendizaje estará en relación a las actividades realizadas al momento de aprender. Por consiguiente, si repite o relaciona conocimiento, el aprendizaje será repetitivo, significativo o reproductivo.<sup>32</sup>

Es aquí donde el proceso cognitivo complementa al proceso constructivo. El objetivo principal es realizar una construcción personal del conocimiento mediante la estructuración de los contenidos informativos recibidos. Una vez realizada la construcción personal del alumno, se subrayan las diferencias de aprendizaje, puesto que cada alumno construye su propio conocimiento sobre esquemas cognitivos que ya posee, y que pueden ser muy diferentes entre ellos.

Todo este aparato teórico ha influido de manera importante en el aprendizaje de los idiomas, debido a que con base en estas teorías la

---

<sup>29</sup> María Pires y Cira Rosales. "La hipermedia como generadora de cambios de envergadura en la enseñanza de inglés con fines específicos", en *Revista de estudios interdisciplinarios en Ciencias Sociales*. Telos, vol. 8, no. 2, 2006, p. 316.

<sup>30</sup> Rivas Balboa, Celso. "Nuevos paradigmas para la formación del capital humano", en *Revista de investigaciones educativas*, Universidad Simón Bolívar, Dpto. Ciencia y Tecnología del Comportamiento, *Perfiles*, vol. 23, no. 1, 2002, p. 56.

<sup>31</sup> Ggisaura Insa y Rosario Morata. *Las nuevas tecnologías aplicadas en la formación*. Paraninfo, Madrid, 1998, p. 19.

<sup>32</sup> Creadora de la tesis *Diseño y elaboración de programas de video y multimedia para el apoyo a la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras en la UNAM*. Informe académico por actividad profesional. 2000.

enseñanza se focaliza en el alumno y su bagaje cultural. Así, éste comprende lo que lee, hace, escribe y relaciona lo aprendido con la experiencia y los conocimientos previos.<sup>33</sup> Además, permite que el alumno se identifique él mismo como procesador de la información y que conozca las características de cada tarea para poder fijar metas, organizar, planificar su aprendizaje y evaluarse durante este proceso.

#### **2.4. La multimedia como herramienta didáctica**

De lo anterior, puede deducirse que el alumno requiere factores externos que faciliten su aprendizaje, como pueden ser los materiales, el equipo técnico y el lugar adecuado. Además, requiere de factores internos como la necesidad, la motivación, la iniciativa y una personalidad autónoma y responsable.<sup>34</sup> Es así como la multimedia (factor externo) se inserta como herramienta a favor de la didáctica.

La multimedia ofrece la misma secuencia de auto-organización de la experiencia mediante los hipervínculos que enlazan las distintas páginas de información con el objetivo de construir conocimiento. La oportunidad que ofrece la multimedia de tener a la vista varios textos de varios autores en forma instantánea, ocasiona un cambio notorio, respecto a aquellas lecturas con un texto único. Es decir, la imagen clásica del autor único pierde importancia como la única guía calificada, y es sustituida por una amplia gama de autores, quienes inciden en forma multidireccional en la mente del alumno.<sup>35</sup>

De hecho en nuestros días, la utilización del Internet debe considerarse como instrumento para la adquisición, la transformación y la aplicación del conocimiento. A través de su uso de Internet el alumno construye los conocimientos de manera interactiva a través de actividades como la búsqueda o la navegación, identifica y extrae la información, descifra o representa códigos, y finalmente estructura e integra la información a través de la transformación y aplicación del conocimiento. La interactividad del espacio

---

<sup>33</sup> María del Carmen Hernández. Diseño y elaboración de programas de video y multimedia para el apoyo a la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras en la UNAM. Informe académico por actividad profesional, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras, Licenciatura en Pedagogía, 2000, p. 23.

<sup>34</sup> *Idem*, p. 25.

<sup>35</sup> *Idem*, p. 317.

informático crea situaciones para que el alumno resuelva ejercicios, poniendo en práctica algunas habilidades o conocimientos básicos; también el dinamismo audiovisual crea situaciones variadas y móviles que dan mayor motivación a los alumnos.<sup>36</sup>

Resumiendo, la multimedia ayuda a la construcción de conocimientos:

- 1) A través de la representación en nodos y enlaces en red que permite comparar la nueva información con la ya adquirida, causando una amplitud de experiencias lectoras.
- 2) Mediante la inclusión de textos verbales y no verbales, haciendo que el alumno recorra distintos caminos hacia documentos auténticos.

La forma secuencial de la información no depende del autor o del profesor sino del alumno, la cual genera un espacio constructivo autónomo para que él establezca su ritmo de aprendizaje, y al mismo tiempo, pueda resolver sus dudas.

Sin embargo, la multimedia trae consigo ciertos problemas, como son el riesgo a la confusión y la desmotivación del alumno frente a la diversidad de opciones de navegación. Asimismo frente a la dificultad que comporta leer y escuchar textos en lengua original, sin la meditación de un maestro o el filtro de un libro de texto tradicional. Por lo tanto, es responsabilidad del docente prever los problemas que el uso de la multimedia puede comportar y planear estrategias para evitarlos o resolverlos. Igualmente, otro de los riesgos es la falta de veracidad de algunas fuentes de información.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> Eduardo Martí. *Aprender con ordenadores en la escuela*, Barcelona, Horsori, 1997, p. 70.

<sup>37</sup> María Pires y Cira Rosales. “La hipermedia como generadora de cambios de envergadura en la enseñanza de inglés con fines específicos”, en *Revista de estudios interdisciplinarios en Ciencias Sociales*. Telos, vol. 8, no. 2, 2006, p. 318.

## Capítulo 3. La multimedia en la enseñanza de idiomas

### 3.1. Elementos de la multimedia

Como hemos visto, la multimedia puede identificarse como la combinación de dos o más medios de comunicación que forman un sistema de información interactivo, controlable por el alumno o el profesor. Combina distintos medios, como el texto, el audio, las imágenes fijas y el video.<sup>38</sup> Además de hipervínculos (generalmente no lineales), los cuales se interrelacionan para crear un continuo de información, considerado asimismo virtualmente infinito desde la óptica de Internet.

Además incluye otras herramientas que posibiliten la interacción entre alumno-computadores, alumno-profesor y alumno-alumno. Algunos ejemplos de multimedia son los siguientes: presentaciones en *Powerpoint* o en *Flash*, la *world wide web* (www), películas (formato *VCD*, *CD*, *DVD*, *MP3*, *MP4*), etcétera. Dicha interacción y el factor no-lineal permiten que el programa multimedia sea una experiencia individual. Aquí es donde radica su importancia como medio educativo, pues la capacidad de adquirir y asimilar información (conocimiento) difiere entre individuos. La multimedia suministra información cuando el alumno lo requiera, permite la profundización o repetición de un concepto o cierto tema, o su omisión.<sup>39</sup>

Generalmente, la multimedia con fines educativos se constituye de una variedad de canales informativos instructivos: lengua oral, escrita, lenguaje icónico, ilustraciones animadas por técnicas cinematográficas, por dibujos o caricaturas. Permite la consulta de diccionarios interactivos o de textos de comunicación y presenta una diversidad de técnicas y métodos para la transferencia de información, el procesamiento de datos y la realización de tareas, siendo además compatible con la enseñanza convencional en el salón de clase.<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup> <http://www.insted.rimed.cu/documentos/Cap2.pdf> (Consultada el 12 febrero 2008).

<sup>39</sup> Andrea Di Castro. "Interactividad didáctica e integración, nuevos caminos en la educación", vol. 1, no. 10, 1994, pp. 31 y 32.

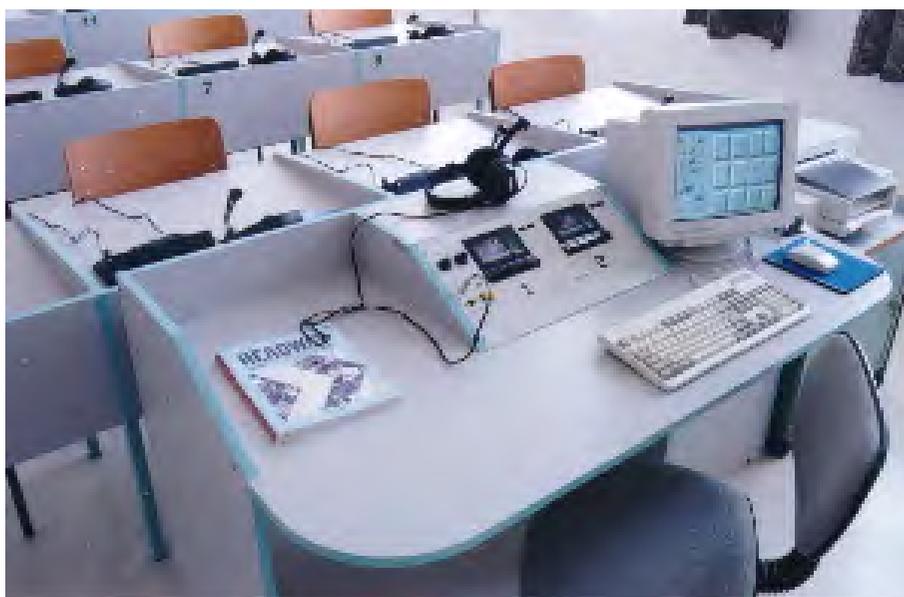
<sup>40</sup> *Idem*, p. 57.

En estos métodos interactivos se cuenta con múltiples actividades que simulan actuaciones comunicativas en la vida real en la que recibimos al mismo tiempo estímulos visuales y sonoros. Sin embargo, las herramientas multimedia no pasan de ser sólo un soporte o material de apoyo y siempre carecerán del principal elemento en la transmisión del conocimiento, es decir: el profesor.<sup>41</sup>

Finalmente para poder hablar efectivamente de tecnología multimedia se tienen que cumplir con los siguientes requisitos.

- 1) Que todos los elementos estén integrados en un todo coherente.
- 2) Que den información al alumno en tiempo real.
- 3) Que permitan la interactividad por parte del alumno.<sup>42</sup>

En la siguiente sección se explican por separado las funciones de cada elemento multimedia en la enseñanza de idiomas.



La aplicación de la multimedia a la enseñanza de idiomas prevé la presencia de texto escrito, elementos sonoros, video e imágenes. El texto escrito puede ser reemplazado por los demás elementos. Para que además de su función

<sup>41</sup> <http://www.mec.es/redele/Biblioteca2006/JMRodriguez/Memoria.pdf> (Consultada el 9 marzo 2008).

<sup>42</sup> Ggisaura Insa y Rosario Morata. *Las nuevas tecnologías aplicadas en la formación*. Paraninfo, Madrid, 1998, p. 5.

meramente informativa, se desarrolla como elemento visual y como complemento de la información icónica.

Como elemento visual, representado por caracteres múltiples en color, tipo y tamaño, favorece la lectura, resalta la información importante, centra la atención en el mensaje. Como complemento de la información icónica, fortalece el contenido de la misma haciéndola más precisa y quitando la ambigüedad al mensaje, además asegura una mejor comprensión, aportando más datos.<sup>43</sup>



## Ø Textos

El sonido es un elemento muy importante de la multimedia. Prácticamente en casi todas las aplicaciones interviene al menos un mínimo de elementos sonoros, ya sea en forma de música, voz o efectos. El audio y en particular la música en las aplicaciones de multimedia tienen la función de motivar, atraer y fijar la atención del alumno; dar una secuencia a los contenidos separando los bloques, eventos, pantallas o secuencias: llenar los huecos de locución y

<sup>43</sup> Ggisaura Insa y Rosario Morata. *Las nuevas tecnologías aplicadas en la formación*. Paraninfo, Madrid, 1998, p. 5.

acompañar a las imágenes aisladas. De igual modo, los efectos sonoros acompañan a las imágenes fijas o en movimiento y tienen los mismos objetivos que la música, caracterizan las imágenes y dar más realismo a las aplicaciones.<sup>44</sup>

Podríamos decir que el sonido refuerza la información y nos deleita en la navegación en línea.



Ø Sonido

En cuanto a las imágenes recordemos que: “una imagen vale más que mil palabras”, ya que puede comunicar, explicar, narrar, representar, informar, divulgar, expresar algo. La capacidad de memorizar y digitalizar imágenes hace que la multimedia tenga funciones tan diversas como las capacidades de las imágenes.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup> Ggisaura Insa y Rosario Morata. *Las nuevas tecnologías aplicadas en la formación*. Paraninfo, Madrid, 1998, p. 6.

<sup>45</sup> Laura Regil. *La caverna digital, Hipermedia: orígenes y características*. Universidad Pedagógica Nacional, México, 2001, p. 42.

Las imágenes se constituyen como una secuencia completa o una unidad con sentido propio en el guión de la aplicación.<sup>46</sup> Existen dos tipos de imágenes, las estáticas y las dinámicas.



### ∅ Imágenes fijas

Las imágenes fijas (estáticas) son importantes en sí mismas, puesto que tienen la capacidad de transmitir información completa y combinan elementos con características explicativas: texto, locución o una banda sonora. Las imágenes fijas pueden ser ilustraciones, representaciones gráficas, fotografías, fotogramas, etcétera.<sup>47</sup>

Por otra parte, las imágenes reales en movimiento (dinámicas), de tipo documental, nos proporcionan un entorno realista ofreciendo información de carácter sensorial captada por más de un sentido. Cabe señalar que una imagen móvil es aquella que sólo realiza un movimiento. Por ejemplo: los

---

<sup>46</sup> Ggisaura Insa y Rosario Morata. *Las nuevas tecnologías aplicadas en la formación*. Paraninfo, Madrid, 1998, pp. 8 y 9.

<sup>47</sup> *Idem*, p. 7.

iconos que se utilizan en Messenger (la carita que manda un zumbido o la que derrama dos lágrimas) son el perfecto ejemplo de una imagen en movimiento.<sup>48</sup>



#### ∅ Imágenes en movimiento

Otras aplicaciones de multimedia son el video, películas, anuncios de televisión, etcétera. Sin duda alguna, el video tiene un importante valor comunicativo: aporta muestras reales de lengua, y lo protagonizan por uno o varios interlocutores. Es así como la combinación de sonido e imagen dispone de una información completa desde el punto de vista lingüístico y pragmático. Desde esta perspectiva, es claro que involucra una mejora en relación con el tradicional uso del audio en el salón de clase. El video transmite una información cultural y se convierte en un atractivo para el alumno. Al mismo tiempo, proporciona una gran variedad de situaciones y registros de uso, así como variedades regionales y dialectales, por ello el video puede ser muy útil para las prácticas de la enseñanza-aprendizaje del idioma italiano.<sup>49</sup>

<sup>48</sup> Ggisaura Insa y Rosario Morata. *Las nuevas tecnologías aplicadas en la formación*. Paraninfo, Madrid, 1998, p. 7.

<sup>49</sup> <http://www.mec.es/redele/Biblioteca2006/JMRodrigues/Memoria.pdf> (Consultada el 9 marzo 2008).



## Ø Video

Las animaciones captan más la atención que el texto y ofrecen demostraciones dinámicas principalmente en situaciones imposibles de ilustrar.

Estas animaciones pueden incluir toda una acción en movimiento por ejemplo: el perrito animado que se encuentra en Windows realiza toda una serie de movimientos (lee, se sienta, busca información con una lupa, juega etcétera) y continúa repitiendo las mismas acciones. Esto se conoce como animación y permite captar más la atención del usuario.<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup> <http://www.mec.es/redele/Biblioteca2006/JMRodriguez/Memoria.pdf> (Consultada el 9 marzo 2008).



∅ Animaciones

### 3.2. La multimedia aplicada a la enseñanza de lenguas extranjeras

Algunos lingüistas señalan que las nuevas tecnologías utilizadas en la enseñanza de lenguas extranjeras permiten que los alumnos se aproximen de manera natural a la lengua que están aprendiendo. Puede ser a través de la búsqueda de información en el idioma extranjero en una base de datos, o de la lectura de instrucciones en un procesador de textos o en los juegos de la computadora. Esto puede resultar motivador, pues si el alumno se da cuenta de que requiere dominar algunas palabras claves, necesariamente tendrá que buscar su significado o pensar en su interpretación. En definitiva, la tecnología complementa el trabajo del docente, pues los alumnos pueden trabajar

individualmente por medio de un sistema flexible adaptable al nivel individual de cada alumno.

Existen dos diferentes opciones adoptadas en el área de las lenguas extranjeras para la utilización de las computadoras:

- 1) La que promueve actividades motivadoras y lúdicas, donde el alumno persigue ciertos objetivos requiriendo del uso de expresiones extranjeras. En este sentido, las computadoras facilitan el aprendizaje y no dirigen rígidamente las actividades del alumno.
- 2) La que utiliza las computadoras para tareas de recuperación. Existe una similitud con la enseñanza programada, en la cual la computadora dirige la actividad del alumno de manera más rígida y el objetivo didáctico está contenido en el programa.<sup>51</sup>

Dentro del grupo de herramientas de la tecnología multimedia actualmente más aplicadas en la enseñanza de lenguas extranjeras podemos destacar las siguientes:

- a) El correo electrónico

El gran valor de este medio para los profesores y alumnos de lengua extranjera es que proporciona un canal de comunicación real a través del cual se pueden poner en contacto en cualquier parte de mundo siempre y cuando se cuente con Internet. Además aporta al alumno el entorno ideal de práctica para la comunicación en la lengua meta. La naturaleza asincrónica (en tiempo no real) del correo electrónico no supone un impedimento para la comunicación y la interactividad, al contrario, el hecho de que los alumnos puedan conectarse desde sus hogares, sin presiones ni limitaciones de espacio y de tiempo, facilita la comunicación espontánea.<sup>52</sup>

El correo electrónico permite al alumno interactuar con hablantes nativos de la lengua extranjera y por tanto hacer uso de su competencia comunicativa. En este tipo de interacción los alumnos se sienten más motivados y experimentan con la lengua meta sin miedo ni vergüenza. A través del e-mail, se fomenta, la autocorrección gramatical.

---

<sup>51</sup> Eduardo Martí. *Aprender con ordenadores en la escuela*, Barcelona, Horsori, 1997, p. 117.

<sup>52</sup> <http://www.mec.es/redele/Biblioteca2006/JMRodriguez/Memoria.pdf> (Consultada el 9 marzo 2008).

Además se crea la necesidad de aprender vocabulario general y específico, se desarrollan estrategias para la comprensión de lectura, la práctica de escritura y el aprendizaje de los fundamentos de la redacción.

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, 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 comunicativa.

#### b) Los foros temáticos

Por su parte los foros temáticos permiten a los usuarios observar la interacción y aportaciones de los demás integrantes del grupo, 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 a tratar. Se pueden desarrollar la comprensión de lectura y la expresión escrita. Se trata de un recurso de aprendizaje colaborativo, en el cual es posible, por ejemplo, leer un artículo, contestarlo directamente al autor o dirigirlo a todo el grupo. En resumen los foros son otro ejemplo de recursos para el auto-aprendizaje guiado, activo y colaborativo.

#### c) La sala de charla (*chat*)

El intercambio de información en tiempo real goza de gran aceptación entre los alumnos ya que están acostumbrados a este tipo de interacción. La sala de charla se convierte en la preferida de la clase, y llega un momento en que los comentarios se producen de manera natural por parte de los estudiantes. En estas salas se puede discutir todo tipo de temas, la práctica de la expresión escrita es libre al igual que la discusión. De esta manera se pretende aprovechar la motivación natural de los alumnos en este tipo de conversaciones en tiempo real aplicando tareas guiadas, donde el profesor actúa como moderador en los debates: presentando temas, haciendo comentarios, corrigiendo los errores más importantes y ayudando a los alumnos en lo que requieran.

Las salas de charla cuentan con un sistema que permite grabar las conversaciones, lo cual resulta cómodo cuando se corrigen los errores, se

evalúa el desempeño de cada alumno y se le da el *feedback* motivándolo para un desarrollo eficaz.

En la sala de charla se activan las siguientes competencias: pragmática, lexical, escrita, gramatical y sociocultural, dando paso al desarrollo del proceso de escritura, la claridad y finalidad del escrito: informar, recordar, polemizar etcétera. Además ayudar al desarrollo de las técnicas del discurso en situación real y el aprendizaje de aspectos relacionados de otros países como la cultura, las costumbres, la actualidad, la política, etcétera.

#### d) Video en directo

La retransmisión de vídeo en directo (*on-line*) ya es una realidad que posibilita el empleo de técnicas didácticas de aprendizaje cooperativo, e interactivo a través del ordenador. Sus múltiples aplicaciones, como las videoconferencias *on-line*, representan la alternativa más semejante a las clases presenciales tradicionales. Las clases no presenciales crean nuevos entornos de enseñanza aprendizaje a distancia, permite a un grupo de personas ubicadas en distintas partes, llevar a cabo reuniones como si estuviesen en la misma sala. Los participantes pueden escucharse unos a otros y verse en vídeo en tiempo real y también pueden intercambiar datos, faxes, información, documentos, videos, fotos, diapositivas, etcétera. El sistema permite todas las opciones de intercambio de información que son posibles, pero con la ventaja de no tener que desplazarse.

Este medio destaca el aprendizaje cooperativo, ya que el conocimiento es una construcción social que facilita la interacción, la evaluación y la cooperación entre iguales. La desventaja de la videoconferencia al igual que las clases presenciales es que los alumnos tienen que estar conectados a la misma hora, es decir, no existe la flexibilidad de horario.

#### e) Otros recursos

Además del uso del 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 típicas del país, modelos de cartas formales e informales, etcétera.

Como se ha visto, Internet y sus múltiples recursos electrónicos se adaptan a los contextos educativos, no solamente porque es un ciberespacio digital e interactivo sino por ser un medio por el cual se puede acceder a todo

tipo de material auténtico, idóneo para la enseñanza aprendizaje del idioma. Internet rompe con los límites de tiempo y espacio dando una nueva forma de relación interpersonal que desarrolla la interacción fuera del salón de clase, con la integración de recursos interactivos como la *webcam*, micrófono, animación gráfica, fotos, dibujos, etcétera.<sup>53</sup>

### 3.2.1. Plataforma *Moodle*

Otro apoyo didáctico que explota la tecnología multimedia es *Moodle*, una plataforma de gestión de cursos que apoya a educadores a organizar comunidades de aprendizaje en línea.

*Moodle* fue creada por Martin Dougiamas, quien se apoyó en el constructivismo pedagógico. Este diseño afirma que el conocimiento se construye en la mente del alumno en vez de ser transferido sin cambios a partir de los libros o enseñanza. La primera versión de la plataforma apareció el 20 de agosto de 2002, y continuamente se actualiza.

La palabra *Moodle Object-Oriented Dynamic Learning Environment* (*Entorno modular de aprendizaje dinámico orientado a objetos*), viene de la palabra anglosajona *moody* (caprichoso, melancólico, taciturno, temperamental), que significa el hacer las cosas cuando se antoja hacerlas, respetando el ritmo de la mente y que frecuentemente lleva al entendimiento y a la creatividad de manera espontánea.

Este recurso motiva a los alumnos a aportar su experiencia en varias formas. Por ejemplo los estudiantes pueden recurrir a las bases de datos o ellos mismos pueden formar sus entradas o trabajar en equipo.

---

<sup>53</sup> <http://www.mec.es/redele/Biblioteca2006/JMRodrigues/Memoria.pdf> (Consultada el 9 marzo 2008).

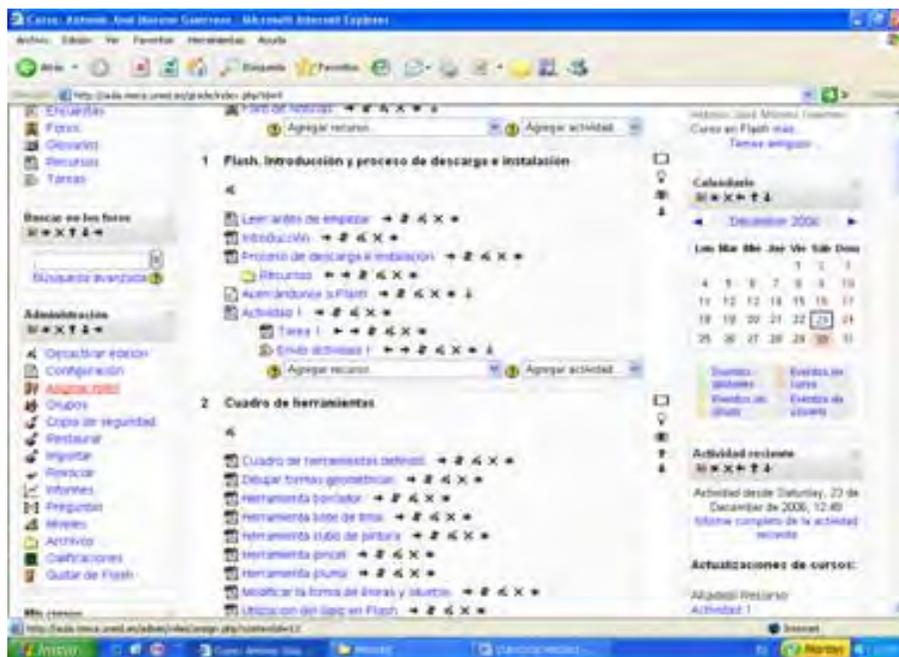
Por lo tanto, *Moodle* es competentemente manejable para permitir una amplia gama de modos de enseñanza. Puede utilizarse para crear un contenido básico o avanzado o incluso de evaluación.

Como ya se mencionó, la plataforma *Moodle* utiliza algunos elementos teóricos y pedagógicos de la teoría constructivista, tales como la colaboración, la reflexión crítica, las actividades didácticas, entre otras. Su infraestructura y herramientas son idóneas para las clases en línea, así mismo para complementar las clases presenciales. Su interface de navegación es compatible y sencilla, la seguridad es sólida en la plataforma y la mayoría de las áreas, como mensajes de foro, entradas de diario, etcétera, son editadas por HTML, tan simple como cualquier editor de texto.

El crecimiento de *Moodle* se ha podido mantener de manera gratuita ya que no existen pagos por licencias o límites de expansión, lo que significa que cualquier tipo de escuela o plantel educativo puede añadir los servidores que necesite.

Sin embargo, los cursos de *Moodle* no son un reemplazo de clases presenciales sino una mejora para los métodos tradicionales.<sup>54</sup>

Así es como se muestra una página de *Moodle* en Internet:



<sup>54</sup> <http://www.academiaelearning.com/file.php/3/recursos/intro.htm> (Consultada el 15 de diciembre 2008).

### 3.2.1.1. Administración de la plataforma

Las características de administración que ofrece *Moodle* son:

- 1) Administración general por un usuario, determinado durante la instalación.
- 2) Los “temas” definen los sitios, además de la presentación, color, estilo etcétera.
- 3) Es posible agregar módulos de actividades nuevos a los ya existentes en *Moodle*.<sup>55</sup>

*Moodle* tiene elementos de autenticación por medio de módulos que acceden a la integración con los sistemas ya existentes que son:

- 1) Método típico de alta por correo electrónico: el alumno crea su cuenta de acceso y su dirección de correo electrónico se verifica por medio de la confirmación.
- 2) Método LDAP: las cuentas de acceso se verifican mediante este servidor. El administrador especifica qué campos se utilizarán.
- 3) Método base de datos externa: cualquier base de datos que tenga dos campos como mínimo puede utilizarse como autenticación de datos.
- 4) Seguridad: los profesores pueden agregar una “clave de acceso” para sus cursos. Los alumnos que permanezcan inactivos por un determinado tiempo serán dados de baja automáticamente o si el profesor lo considera pertinente los puede dar de baja manualmente.<sup>56</sup>

El profesor controla todas las opciones del curso. Es posible elegir entre varios formatos, como por temas, formato social, basado en debates, semanal, etcétera.

La plataforma ofrece una flexible variedad de actividades para los cursos: tareas, foros, encuestas, diarios, consultas, cuestionarios y materiales. En la página principal es posible mostrar los cambios acontecidos desde la

---

<sup>55</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Moodle> (Consultada el 10 de diciembre 2008).

<sup>56</sup> *Idem*.

última vez que el usuario entró al curso, lo que crea una sensación de comunidad.

Todas las actividades de los diarios, foros, tareas, y cuestionarios pueden verse en una única página. La actividad de cada estudiante viene detallada en cada modulo, su último acceso, el número de veces que ha leído un texto, su participación incluyendo mensajes etcétera.

Entre los usos más frecuentes de la plataforma están los siguientes:

- a) Evaluación. Con la plataforma *Moodle* es posible detallar la fecha final de entrega de tareas y su calificación, los alumnos pueden subir al servidor sus tareas en cualquier formato de archivo y se registra la fecha en que lo hicieron. En cada tarea, es posible evaluar en manera particular o a la clase entera con un único formato y las notas del profesor se adjuntan a la página de la tarea de cada alumno a quien se le envía un mensaje de notificación. El profesor puede reenviar una tarea tras su calificación con el fin de rectificarla.
- b) La plataforma también se usa para votar sobre algo, para recibir el consentimiento o una respuesta de cada alumno. El profesor puede ver una tabla donde se muestra la información sobre quién ha elegido qué. Es posible permitir a los estudiantes ver los resultados.
- c) Existen diferentes tipos de foros: exclusivos para profesores, abiertos y de noticias sobre el curso. El profesor puede regir la suscripción de los alumnos a un foro o dejar que ellos elijan a qué foros suscribirse y elige también que no se admitan respuestas en un foro dedicado a anuncios o el profesor mueve fácilmente los temas de discusión entre los diversos foros.
- d) Los diarios tienen información privada entre el alumno y el profesor. Las entradas al diario son motivadas por una pregunta abierta, así la clase entera puede ser evaluada por un único formato, en cada entrada particular al diario. La respuesta del profesor se adjunta a la página de entrada del diario y se envía la notificación de recibido.
- e) Los profesores pueden seleccionar una base de datos que podrá ser reutilizada en otros cuestionarios. Las preguntas pueden ser

recolectadas en diferentes categorías y éstas pueden ser publicadas, pueden ser mezcladas para disminuir las copias por parte de los alumnos. Los cuestionarios se califican automáticamente y pueden durar un determinado tiempo. Al pasar el límite ya no estarán disponibles. El profesor determina si los cuestionarios son resueltos una sola vez o varias veces y si se mostrarán o no las respuestas correctas. Pueden crearse con HTML y adjuntar imágenes.<sup>57</sup>

- f) El modulo material permite la presentación de varios contenidos digitales: Powerpoint, Flash, Word, sonido, video etcétera. Los archivos pueden subirse al servidor, o pueden ser elaborados sobre la marcha, usando HTML.
- g) Se crean informes de las encuestas que incluyen gráficos. Los datos pueden descargarse en Excel. La interfaz impide que las encuestas sean evaluadas parcialmente y a cada alumno se le informa de su resultado junto con la media de la clase.

Las universidades pueden tener su *Moodle* propio y así crean sus cursos específicos en la misma escuela y en su idioma, además los alumnos siguen en contacto desde cualquier parte del mundo. *Moodle* presenta algunas actividades repetitivas, esto puede ser una desventaja. Se recomienda explotar la configuración de *Moodle* para obtener un desempeño exitoso.

---

<sup>57</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Moodle> (Consultada el 10 de diciembre 2008).

### 3.3. Alcances y limitaciones en las nuevas tecnologías

La fascinación por las nuevas tecnologías oculta limitaciones reales que deben ser tomadas en cuenta al utilizarlas como apoyo didáctico. No obstante las nuevas tecnologías de la información se erigen como las técnicas vanguardistas que generan nuevos espacios de aprendizaje, no están disponibles para todos, y en muchos casos no son gratuitas.<sup>58</sup>

La forma en que se maneje el Internet, su adecuación a los objetivos educativos, a las características de los estudiantes, y a la metodología serán resultado de la organización que plantee el docente considerando algunas ventajas y desventajas.

Entre las primeras podemos mencionar:

- 1) La globalización hace posible la comunicación con todo tipo de personas, amigos, compañeros, profesores, especialistas. Tal comunicación puede ser en forma sincrónica o asincrónica.
- 2) El espacio es adecuado para un aprendizaje cooperativo, para resolver problemas y para realizar proyectos, ya sea entre estudiantes, entre profesores o entre estudiantes y profesores.
- 3) Permite el desarrollo de la lectura y la escritura.
- 4) Es un punto de encuentro entre profesores y alumnos.
- 5) El acceso es fácil y económico, además permite acceder a todo tipo de multimedia.
- 6) Permite el conocimiento de otras culturas y lenguas, y así poder practicar otro idioma.
- 7) Permite la búsqueda, la selección y la organización de información.
- 8) Se pueden difundir globalmente las creaciones personales.
- 9) Impulsa la construcción del conocimiento.
- 10) Existe un vínculo interdisciplinario e intercultural en diversos temas.
- 11) Permite contactar a personas que tienen información importante; solicitar información, intercambiar ideas o realizar críticas.
- 12) Se da una doble interactividad, con los materiales y con las personas.

---

<sup>58</sup> St – Pierre y Natalie Kustcher. *Pedagogía e Internet, aprovechamiento de las nuevas tecnologías*, México, Trillas, 2001, p. 17.

13) Se produce un proceso de familiarización con la tecnología, con sus lenguajes y protocolos.

Sin embargo, hay también desventajas:

- 1) Con frecuencia se pierde demasiado tiempo en localizar la información.
- 2) La información puede ser poco fiable, poco recomendable, absurda, xenófoba, violenta, racista, pornográfica, etcétera, ya que cualquier persona puede subir información a la red.
- 3) Existen demasiados virus que pueden dañar los equipos y sobre todo la información.
- 4) Mucha gente tiene malos comportamientos y hábitos, los cuales imposibilitan la buena convivencia entre usuarios y el buen funcionamiento de la red.
- 5) Existe la posibilidad de ser víctimas de fraudes, engaños, espionaje, promover adicciones, malos comportamientos, piratería, etcétera.<sup>59</sup>
- 6) En general si las nuevas tecnologías se utilizan sin un propósito bien definido por parte del maestro, corren el riesgo de ser vistas como el fin y no el medio que facilite el aprendizaje. Por lo tanto, las NT son un instrumento al servicio del docente.

A pesar de las desventajas, la tecnología multimedia cada vez se utiliza más en la educación, cursos de enseñanza por computadora o aprendizaje en línea. Todo este panorama nos lleva a la conclusión de aprovechar las nuevas tecnologías a favor de la enseñanza del italiano y promover su uso como una herramienta didáctica alternativa.

---

<sup>59</sup> <http://dewey.uab.es/pmarques/usuariosred2.htm> (Consultada el 5 abril 2008).

### 3.4. Ventajas y desventajas de la multimedia.

Es pertinente señalar las ventajas y desventajas de las nuevas tecnologías como apoyo didáctico. La multimedia proporciona muchas ventajas al alumno, especialmente por adaptarse a sus necesidades y permitir controlar la ruta y el tiempo de aprendizaje o ejercitación

Ventajas:

- 1) El concepto de multimedia involucra – a través de la organización no secuencial de información – establecer de manera sencilla estructuras conceptuales, principalmente de semántica compleja.
- 2) La multimedia ayuda a mejorar los espacios comunicativos por medio de una mayor velocidad de las interacciones y el realismo de sus ejercicios.
- 3) Permite la interactividad en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como en el aprendizaje individualizado. Además incentiva la participación de los alumnos y las respuestas se efectúan de manera inmediata, de esta manera se refuerza el aprendizaje.
- 4) El aprendizaje es auto dirigido. El ritmo de aprendizaje es flexible, las características y conocimiento se adaptan al alumno, es decir, el alumno aprende a su propio ritmo.
- 5) Hay un sentido lúdico en el proceso de aprendizaje, éste es más enriquecedor y ameno, por lo que es más atractivo para los alumnos.
- 6) El alumno obtiene la información que más le interesa. De esta manera, dirige su aprendizaje hacia conceptos y materias de mayor interés. Además dispone de material en todo momento.
- 7) La multimedia tiene la capacidad de presentar una gran cantidad de información accesible a un sinnúmero de alumnos, reforzando la comunicación y facilitando el proceso de conocimiento.
- 8) Proporciona referencias previas. Mediante las referencias el alumno puede recordar conocimientos previos.
- 9) Propicia la conformación de espacios de aprendizaje reales mediante adecuadas simulaciones.<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> Véase: Manuel Cebrián y José Manuel Ríos. *Nuevas tecnologías aplicadas a las didácticas especiales*. Pirámide, Madrid, 2000, p. 15 y 18. María del Carmen Hernández. Diseño y elaboración de programas de

**Desventajas:**

- 1) Desde la óptica de la pedagogía, es difícil evaluar las instrucciones y la información que recibe el usuario.
- 2) Si el hipervínculo es demasiado extenso, existe riesgo de que el alumno disminuya su interés o se pierda en la red de información.<sup>61</sup>

Más que hablar de desventajas es importante evaluar el uso que se le está dando en la actualidad a la tecnología multimedia. Ésta no puede resolver los problemas de aprendizaje, de eso se encarga la pedagogía, pero sí es una herramienta didáctica en el salón de clase.

---

video y multimedia para el apoyo a la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras en la UNAM. Informe académico por actividad profesional, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras, Licenciatura en Pedagogía, 2000, p. 12 y Insa Ggisaura y Rosario Morata. *Las nuevas tecnologías aplicadas en la formación*. Paraninfo, Madrid, 1998, p. 25.

<sup>61</sup> <http://www.insted.rimed.cu/documentos/Cap2.pdf> (Consultada el 12 febrero 2008).

## Capítulo 4. Una aplicación de las herramientas de multimedia en la enseñanza del idioma italiano

Existen diversos cursos y programas de multimedia relacionados con la enseñanza del idioma italiano, de acuerdo al nivel, recursos, enfoques y métodos. Algunos ejemplos son los cursos para principiantes, que desarrollan el aprendizaje por imágenes sobre diferentes temas y posibilitan el aprendizaje del idioma escrito y hablado (tienen un sistema de reconocimiento de voz y corrigen la pronunciación), cursos basados en actividades situacionales etcétera.

Además Internet brinda diversos recursos que ayudan al aprendizaje del italiano: voces nativas, letras de canciones, textos literarios, textos actuales, etcétera.<sup>62</sup>

### 4.1. Sugerencias de aplicaciones didácticas en las páginas web de enseñanza del idioma italiano

He aquí algunos ejemplos de actividades que se encuentran en la página [http://www.cyberitalian.com/en/html/less\\_1\\_main.html](http://www.cyberitalian.com/en/html/less_1_main.html). Las tareas propuestas están planteadas a modo de ejemplo, con la finalidad de que cada docente las adapte a su programa. Todas ellas están redactadas en lengua italiana por medio de la multimedia. En la página citada se ha inventado un personaje llamado *Pinocchio*<sup>63</sup> con el que el alumno deberá familiarizarse leyendo sobre la cultura y lengua italianas. Se ha elegido esta página, ya que incluye todos los ejercicios a desarrollar en la aplicación multimedia, las demás páginas sugeridas que se encuentran en el anexo, contienen sólo algunas actividades muy similares. Es por esto que se ha elegido como sugerencia la página web más completa y motivadora.

---

<sup>62</sup> Manuel Cebrián y José Manuel Ríos. *Nuevas tecnologías aplicadas a las didácticas especiales*. Pirámide, Madrid, 2000, pp. 61 y 62.

<sup>63</sup> Todas las propuestas de aplicación que se presentan a continuación son de la autora de la presente tesis y se pueden realizar en la página [http://www.cyberitalian.com/en/html/less\\_1\\_main.html](http://www.cyberitalian.com/en/html/less_1_main.html). Página consultada el 30 de enero de 2009.

Y con respecto a la elección de actividades, se han seleccionado con base en su importancia didáctica y bajo mi experiencia de enseñanza profesional.

La manera de trabajar propuesta por los autores de la página sugerida es dejar que los alumnos ejerciten primero y explicar después, en otras palabras, dejar que los estudiantes deduzcan las reglas por sí mismos. Es opcional explicar el objetivo de la actividad a realizar, ya que al no explicarlo provee una mayor autonomía en el discente. Es decir el alumno debe aprender a aprender y no recibir el conocimiento en modo pasivo, de acuerdo con los autores de la página, ésta es la forma de trabajar en las páginas multimedia como apoyo didáctico en la enseñanza del idioma italiano.

A continuación la descripción de las actividades en la página *web* se intercala con mis sugerencias personales de uso.

Así pues sugiero para trabajar con esta sección básica de la página, a estudiantes de preparatoria de quinto año, es decir alumnos que aún no han tenido ninguna clase previa del idioma italiano. El nivel de los alumnos es A1 principiantes, el rango de edad oscila entre 15 y 17 años. El promedio de alumnos en un salón es de 25 estudiantes y el tiempo de cada clase es de 50 minutos; teniendo sólo tres clases a la semana.

La sugerencia para trabajar con la página *web* elegida es usarla, después de la primera clase guiada por el profesor, donde ya se vieron los siguientes elementos: gramática de verbo *essere* y *avere*, alfabeto, sonidos de consonantes seguidas de vocal con particular sonido en italiano como *ce*, *ci*, que podrían tener interferencia con el idioma español (ya que se escriben igual pero la pronuncia es totalmente diferente), además de un poco de léxico elemental como la presentación. También es importante destacar que la manera de trabajar las actividades de multimedia con los alumnos puede alternarse, ya sea en el aula de clase con *lap top* o en el laboratorio de idiomas e incluso cuando el estudiante lo desee, es decir, éste puede acceder en cualquier momento a la página *web*, desde donde se encuentre.

### **Contenido de la página *web***

La página *web* que se ha elegido como sugerencia contiene un apartado en la parte derecha, donde el alumno puede elegir el tema en el cual está

interesado y comenzar su práctica interactiva. En cada apartado se muestran imágenes de la página *web*, para tener presentes las múltiples opciones que se pueden elegir y en otros casos la construcción de los ejercicios.

### Introduzione

#### Dialogo

#### Commento

#### Cultura

#### Grammatica

#### Esercizi,Esame

#### Attività

#### Alfabeto

#### Pronuncia

#### Grammatica

#### Glossario

#### Prima lezione

#### Seconda lezione

**Ejercicios de adquisición y corrección fonéticas.** En mi opinión para un nivel básico se sugiere primero acceder al alfabeto, donde al seleccionar cada letra se escucha la pronunciación correcta de ésta más un ejemplo visual y de léxico. Una vez visto el alfabeto el discente podrá distinguir las diferencias que existen entre el español y el italiano con las consonantes y vocales *che, chi, ce, ci, ghi, gi, gli, gn, sci* entre otras. Así el alumno deduce las reglas y las corrobora con el profesor.

En esta sección el alumno graba su voz que es comparada con un registro previo de la guía de pronunciación italiana llamada María. El registro enfatiza la pronunciación volviéndola más realística para fines didácticos. Si la pronunciación del estudiante es correcta María emite un incentivo, pero si no lo es el alumno debe intentarlo nuevamente hasta que logre la correcta pronunciación. El uso de esta sección del sitio *web* es muy valioso en aquellos

casos donde los alumnos se avergüenzan al cometer errores de pronuncia frente a sus compañeros.

**Ejercicios estructurales de gramática.** A continuación se encuentran enumeradas las 30 lecciones gramaticales, que van incrementando la comprensión y adquisición del idioma; desde el nivel básico hasta el intermedio. Algunos ejercicios son de transformación por ejemplo, de singular a plural y viceversa, de tiempo o persona, otros de sustitución: de un adjetivo por su contrario, de un complemento por el pronombre equivalente. Es decir todos los ejercicios normales que permitan una respuesta cerrada.

La forma gramatical presentada en la página *web* es muy valorada en la adquisición del idioma italiano, ya que especifica claramente la forma correcta de utilizar la gramática. Aquí el discente puede elegir la lección correspondiente al nivel en que se encuentra la actividad, y verificar la gramática adecuada al tema que está realizando.

**Pruebas de comprensión.** Estas van desde la más sencilla como reconocer las frases o palabras que van a escuchar, pasando por los ejercicios con huecos (tipo *cloze*) para ser completados por los alumnos, o los ejercicios de elección múltiple. Los aprendientes adquieren rápidamente la mecánica de los ejercicios y se notará su grado de adaptación al método.

### **Glosario**

Después viene el glosario que contiene todas las palabras que se encuentran en la página *web*, en esta sección se encontrará una parte para escuchar la pronunciación correcta en forma aislada. Una vez vistas las cuatro secciones (alfabeto, pronuncia, gramática y glosario) el alumno puede elegir a gusto propio qué actividad desea realizar, leer, escribir, hablar o escuchar. Sin embargo se sugiere comenzar por las lecciones ya enumeradas a continuación.

### **Descripción de la lección 1**

En la lección 1 se aprenderá a saludar y presentarse. La página contiene iconos de sonido que al clicar sobre ellos reproducen el sonido de la frase que además se encuentra escrita al principio de la imagen de *Pinocchio*.

**Pinocchio:** "Ciao, io mi chiamo Pinocchio..."



Los elementos lingüísticos que en esta actividad se manejan son saludos, léxico de presentación, pronombres personales y el verbo *essere*.

La página *web* propone "**Ogni parola ha una sua storia**" (cada palabra tiene su historia) donde se explica el origen de la palabra e incluso en la lección que estoy comentando tenemos: "sai che il saluto "ciao" deriva dal veneziano "sciao"? (Letteralmente "schiavo" un saluto usato anticamente per intendere "sono schiavo vostro", "sono al vostro servizio, pronto ad aiutarvi")."

A continuación se muestra un video del cantante Mario Lanza, cantando *Arrivederci Roma*, para enfatizar una de las expresiones ya antes vistas. El video tiene muchas de las imágenes más representativas de Italia, por ejemplo el Coliseo, el Duomo de Milán, la torre de Pisa, la fuente de Trevi, las estatuas de los dioses paganos, los castillos entre otros tantos impresionantes monumentos culturales.

### **Comentario**

Se sugiere escuchar siempre el audio y repetir lo que se escucha, tratando de entonar lo mejor posible cada palabra, también se puede pedir ayuda a la guía de la pronunciación que viene incluida en la página. Todas las instrucciones de reglas gramaticales, ejercicios, exámenes, actividades entre otras, se encuentran en italiano. Por lo tanto para el nivel de principiantes indicado anteriormente es necesario que el maestro después de la realización de los ejercicios, haga reflexionar a los alumnos sobre las normas gramaticales, el significado del léxico aprendido, el uso de las fórmulas, etcétera.

Propongo esta actividad para ser reproducida por parejas de estudiantes, ya sea en línea o presencialmente, pero proporcionando sus datos personales. Esta actividad desarrolla la producción oral y también las competencias pragmática, léxica, sociocultural y fonológica.

Sugiero continuar con la prueba escuchada en la cual se encuentran las palabras que faltan en el texto, y que se deben anotar en los espacios vacíos. De esta manera se desarrollan la comprensión auditiva, ortografía y la competencia sociocultural pasiva.

In una ..... formale, generalmente gli italiani si presentano con  
..... e una stretta di mano.<sup>64</sup>



Suponiendo que el profesor se encuentre presente en la práctica, propongo sacar provecho de las imágenes, motivando al alumno para que imagine una situación y se induzca de manera intuitiva el tema a realizar. 1.- El profesor puede utilizar estrategias didácticas como las preguntas que recuerdan la lección anterior con el fin de relacionar la clase anterior con la actual. El propósito es alentar a los alumnos a expresarse con la nueva lengua.

En seguida se sugiere una actividad para la canción y a continuación otra para el video, ambas actividades han sido creadas bajo mi opinión profesional.

---

<sup>64</sup> Todos los ejemplos e imágenes que siguen a continuación se encuentran en la misma fuente de Internet escrita anteriormente.

### **Actividad de comprensión**

La sugerencia de procedimiento es la siguiente.

- a) Comprensión global, se escucha por primera vez la canción y los alumnos intentan entender de qué trata la canción.
- b) Comprensión detallada, se proporciona un hoja con la letra de la canción, en la cual se han borrado todas aquellas palabras que se quieran que el alumno identifique; por ejemplo, los verbos, y se escucha por segunda ocasión la misma canción.
- c) Comprensión específica, esta tercera audición tiene como finalidad controlar las formas correctas en los espacios vacíos, y eliminar las posibles dudas respecto al léxico.

**Documentos reales.** La sugerencia para esta actividad es recrear el contenido del video (*Arrivederci Roma*) ya sea oral o escrito, pero con un ejemplo tomado de la cultura mexicana. En esta actividad el profesor elige, si la recreación se hace en italiano o en la lengua madre.

**Práctica de expresión.** En esta práctica se sugiere la aplicación auxiliada por el profesor ya sea en lengua madre o en italiano.

El ejercicio se basa en una representación parcial del video para activar la estrategia de predicción: se muestra el video hasta la mitad del programa, sin sonido o sin imagen, de principio a fin o viceversa. En todos los casos se parte de una situación de vacío de información que el discente debe completar. Esta parte de la página, es decir el video, en un nivel básico puede ser utilizada solamente como una referencia cultural, pero en niveles más avanzados puede ser aprovechada más a fondo, por ejemplo con una de las siguientes actividades.

Actividades diversas: presentar una escena en orden inverso para que los alumnos la reconstruyan en orden lógico. Seleccionar una acción para predecir qué es lo que ocurrirá después. O elegir una escena anterior a la conclusión para que los alumnos propongan el final del video.

La dramatización: se utiliza el video como modelo de una situación comunicativa. A partir de ésta, el discente debe representar después una situación similar a la vista. Por lo tanto el video cumple la importante labor de desinhibición, puesto que ofrece a los alumnos más tímidos formas de comportamiento a imitar. Se puede ver el video sin sonido y el alumno elige libremente las palabras necesarias para dramatizar y reconstruir la situación comunicativa.

La conversación: el video puede ser un punto de partida adecuado para el tema del que se va a hablar. Se puede presentar un asunto polémico que incite al debate, un contenido cultural etcétera.

Es necesario mostrar algunas imágenes del video, para dar una idea general de lo que representa un video cultural con fines didácticos para la enseñanza del italiano.



Ø Ruinas del foro romano



∅ El Coliseo romano



∅ El Vaticano



∅ La fuente de Trevi



∅ La plaza de San Pablo



∅ Castillo San Angelo



∅ Puente San Angelo

Estas imágenes son sólo algunas de las más representativas en el video del sitio *web*. El conjunto de actividades que se muestran motivan al alumno a

continuar interactuando con el programa, obteniendo así un aprendizaje más dinámico y motivador.

En una segunda lección se continúa con la presentación de algunos personajes italianos famosos donde se enfatiza el saludo, el pronombre y la conjugación del verbo essere adecuada para cada pronombre.



Ciao! Io sono  
Sofia Loren



Ciao! Io sono  
Marcello Mastroianni



Ciao! Io mi chiamo  
Roberto Benigni

La siguiente sección contiene ejercicios estructurales que refuerzan la conjugación de pronombres personales y del verbo *essere*. La tabla de abajo sirve para reordenar el verbo conjugado y sus respectivos pronombres. En mi opinión el ejercicio propuesto en la página *web* es viable, ya que refuerza lo ya visto en clase. El alumno comienza a utilizar la segunda lengua y debe preguntar a sus compañeros *chi sei, come ti chiami, come sei fisicamente* etcétera.

Tu	Sono	<input type="text"/>
Noi	Sei	<input type="text"/>
Loro	Siamo	<input type="text"/>
Lui	È	<input type="text"/>
Io	Siete	<input type="text"/>
Lei	È	<input type="text"/>
Voi	È	<input type="text"/>
Lei	Sono	<input type="text"/>

El alumno tiene que reordenar los pronombres y verbos en la forma correcta, si falla, el programa le da una retroalimentación y él intenta nuevamente hasta que lo hace correctamente. En caso de no lograrlo se tiene una sección de respuestas donde el discente puede corroborar las conjugaciones adecuadas.

### ***Clicca su Pinocchio-Risposta:***



#### **Comentario**

En mi opinión, si los estudiantes deben expresarse de manera espontánea y autónoma, se necesita entonces estimularlos continuamente y señalar cuando han logrado hablar en italiano.

#### **Descripción de la lección**

Después se continúa con la tercera lección que corresponde a una actividad de lectura, respondiéndola con verdadero o falso. Esta actividad se controla fácilmente en la página *web*, así mismo recomiendo hacer la revisión de los saludos en clase, para reforzar las clases previas, tanto de la página *web* como de las clases con el profesor.

Leggi il testo e poi rispondi alle domande con Vero (V) o Falso (F).

"Ciao" è un saluto amichevole e informale. "Buon giorno, buon pomeriggio, buona sera" e "arrivederci" sono saluti più formali. Generalmente, quando due amici si incontrano, si salutano e poi chiedono: "Come stai?" oppure "Come va?"

"Ciao" es un saludo formal. V  F

"Arrivederci" es una despedida de cortesía. V  F

"Come stai?" es un saludo formal. V  F

## Clicca su Pinocchio-Risposta:



La habilidad que se desarrolla en esta actividad es la comprensión de lectura, las competencias son: pragmática, léxical y sociocultural.

Finalmente en los exámenes de cada lección se recomienda estimular a los alumnos a esforzarse sin recurrir a las actividades anteriores de la página. En último lugar siempre existe la alternativa de *Pinocchio-Risposta*. Los alumnos deben de hacer los exámenes solos y revisar sus respuestas, el profesor solamente interviene para verificar, o resolver posibles dudas. En este modo se lleva al discente a una autonomía y a una conciencia de su aprendizaje y de sus fallas.

Estas son las recomendaciones para trabajar con la herramienta multimedia, que será usada a predilección del maestro como apoyo didáctico en su plan educativo.

## CONSIDERACIONES FINALES

Es así como las adaptaciones continuas a las aplicaciones educativas clásicas a la multimedia evidencian que éstas no sólo son signos de la modernidad sino verdaderas herramientas didácticas de aprendizaje. La utilidad de la multimedia en la enseñanza-aprendizaje del italiano es apropiada ya que sus ventajas resultan evidentes.

- a) Aumenta la motivación: este factor es decisivo y habla a favor de la enseñanza-aprendizaje del italiano. Es tal su enorme atractivo, inclusive cuando se trabaja con ejercicios monótonos como los estructurales.
- b) Fomenta el proceso autónomo del aprendizaje en los alumnos, ya que el acceso directo y versátil de la información a materiales didácticos fomenta el propio control del proceso enseñanza-aprendizaje.
- c) Retroalimentación inmediata: esta capacidad de ofrecer continuamente el *feedback* es un factor positivo, ya que en cuanto el discente introduce la respuesta el programa registra si es correcta o no. En caso de que la respuesta no sea la adecuada el programa lo manda a una retroalimentación del tema ya antes visto.
- d) Acceso no lineal de la información: éste permite una retroalimentación inmediata, ya que las preferencias del estudiante estimulan la motivación.
- e) Interactividad: ingrediente principal de la multimedia. El alumno deja de ser un agente pasivo y elige qué es lo que desea ver, leer o escuchar. Dicha interactividad caracteriza los programas multimedia y los convierte en poderosas herramientas del proceso enseñanza-aprendizaje del idioma italiano.

Además la teoría constructivista, que propone que el aprendizaje sea “activo y creativo”, y la teoría cognitivista, que propone que el modelo de aprendizaje sea la “mente como instrumento que procesa información”, prestando mayor atención a la interacción del individuo y su entorno, son aplicadas a la multimedia y ésta, al ser interactiva, cumple con el objetivo de centrarse en el alumno y apoyar al docente que imparte la asignatura de italiano.

La multimedia propone ser una herramienta más de la educación en el salón de clase, pues rompe con la tradicional forma de enseñanza donde el profesor imparte clase y el alumno sólo escucha.

En lo que respecta a los docentes, éstos tienen la tarea de adaptarse a los nuevos retos que presentan estas nuevas tecnologías de la información, implicando esto una redefinición de su papel como profesores del idioma italiano, ya que eran considerados como transmisores de conocimiento, y actualmente se les considera guías en el proceso de creación de conocimiento.

Los alumnos, por su parte, también tienen que adaptarse a las nuevas tecnologías, es decir dejarán de ser agentes pasivos respecto a la información que se les transmite, por lo tanto, tendrán que buscar y seleccionar la información más conveniente para así tomar decisiones. Dicho proceso podrá llevarse a cabo no sólo en el salón de clase sino en espacios más amplios, como bibliotecas conectadas con redes locales, nacionales o extranjeras.

Es importante señalar que las computadoras difícilmente podrán sustituir a los profesores de italiano, ya que se está lejos de tener programas inteligentes que puedan representar eficazmente la tarea de impartir clases y tutorías. Sin embargo, aunque existiese la posibilidad técnica, resultaría relativamente inoperable debido a la interrelación emocional y afectiva que existe entre profesor y alumno, como puede ser: la vocación, el compromiso, el deseo de aprender, los lazos de amistad, las cuestiones éticas y morales, etcétera, una computadora no puede hacer esto.

Una de las grandes ventajas de la multimedia es que siempre habrá la posibilidad de mejorar, rediseñar, reinventar el programa a utilizar, y con esto promover el uso de las nuevas tecnologías en el salón de clase para beneficio de alumnos y docentes.

Finalmente, lo mejor que puede hacerse es utilizar la multimedia como un instrumento para enseñar a procesar, interpretar y aprender de una forma más dinámica y emotiva.

## Anexo I. Páginas web recomendadas

A continuación se proponen las diversas actividades a realizar en algunas páginas web elegidas del elenco citado en el anexo II.

La siguiente página web <http://www.oneworlditaliano.com/corso-di-italiano/corso-di-italiano-1.htm> es apta para alumnos de nivel intermedio y avanzado. Se recomienda acceder a todos los ejercicios que contiene la misma, ya que ayudan a desarrollar las diferentes habilidades que se requieren para aprender el idioma italiano.



Es una página muy completa ya que contiene:

1. Dictados. Estos ayudan a desarrollar la comprensión auditiva y mejoran la ortografía. El ejercicio viene con una voz y léxico adecuados para alumnos con conocimientos previos del italiano, es decir, un nivel intermedio. Después la prueba es comparada con el texto que viene seguida del dictado, así el alumno verifica sus aciertos y se da cuenta de sus posibles errores.



Imagen de la sección de ejercicios dedicada a la actividad del dictado.

2. Comprensión de textos. Sugiero escuchar tres veces el audio, la primera audición será una comprensión global del tema. La segunda audición se hace al mismo tiempo que se lee el texto incluido y finalmente en la tercera audición se responde a un ejercicio de verdadero o falso que viene incluido en la misma sección, esto con la finalidad de verificar la comprensión del texto. Se tiene el control inmediato de las respuestas correctas con un solo click. Así mismo se verifican los posibles errores y se controla desde el texto la respuesta correcta.



En este ejercicio se realizan las siguientes actividades: auditiva y comprensión de lectura.

El siguiente texto es la lectura que se está analizando para el mismo ejercicio.

Giacomino vive con la madre in una fattoria. La povertà è di casa: possiedono soltanto una mucca da cui ricavano il latte.  
Un giorno la madre manda Giacomino a venderla e lui la cede in cambio di cinque fagioli magici. Una volta tornato a casa, la madre lo rimprovera aspramente, getta i fagioli dalla finestra e lo manda a letto senza cena.  
Durante la notte i fagioli germogliano e l'indomani mattina Giacomino trova un albero altissimo, che arriva fino alle nuvole. Vi si arrampica e, una volta in cima, si trova davanti ad un castello dove abitano un gigante molto ricco e sua moglie. Giacomino s'introduce nel castello e ruba del denaro.  
Vi ritorna qualche tempo dopo e vede che il gigante possiede una gallina dalle uova d'oro: riesce a rubare anche quella.  
I guai arrivano quando Giacomino cerca di rubare al gigante un'arpa dal suono melodioso: appena la prende in mano, questa inizia ad urlare ed il gigante rincorre Giacomino, che scappa scendendo dall'albero dei fagioli magici. Riesce a raggiungere la terra e riesce ad impedire al gigante di raggiungerlo tagliando l'albero magico con un'ascia.  
Con la gallina dalle uova d'oro e con l'arpa magica Giacomino e sua madre non sono ormai più poveri.

Ahora se continúa escuchando detalladamente para responder el ejercicio de verdadero y falso.

a) Ascolta con attenzione:



b) Ascolta ancora una volta leggendo il testo:

c) Ora nascondi il testo e rispondi alle domande scegliendo l'alternativa corretta:

**N° di risposte esatte: 0 / 5**

1- La madre di Giacomino vende la mucca in cambio di cinque fagioli magici.

vero  non si sa  falso

2- I fagioli si trasformano durante la notte in un albero che arriva fino alle nuvole.

vero  non si sa  falso

3- Giacomino non entra nel castello del gigante.

vero  non si sa  falso

4- La madre punisce Giacomino per aver rubato la gallina dalle uova d'oro.

vero  non si sa  falso

5- Giacomino e la madre sono sempre più poveri.

vero  non si sa  falso

[Verifica](#)

[Riprova](#)

La habilidad que se desarrolla en esta actividad es la comprensión de lectura, las competencias son: pragmática, lexical y sociocultural.

3. Ejercicios de gramática algunos son, de sustitución de un adjetivo por su contrario, de tiempos verbales, de un complemento por el pronombre equivalente, otros de transformación por ejemplo, de singular a plural y viceversa, de tiempo o persona, otros. Es decir todos los ejercicios normales que permitan una respuesta cerrada.

Grammatica

Preposizioni

Verbi

Articoli

Facile da capire

Consulta la nostra grammatica italiana!

Troverai le coniugazioni dei verbi più utilizzati e varie spiegazioni semplificate.

En esta sección la página *web* contiene muchos elementos gramaticales, de los cuales, solamente se elige uno como muestra para mostrar las alternativas de ejercicios que se pueden realizar.

### a Italiana: I VERBI

I verbi italiani sono più complessi di quelli inglesi. Il sistema verbale comprende generalmente 7 modi principali:

- **Infinito**
- **Participio**
- **Gerundio**
- **Indicativo**
- **Congiuntivo**
- **Condizionale**
- **Imperativo**

Essi si dividono in 3 grandi gruppi, chiamati *coniugazioni*, a seconda della loro desinenza :

-are	Mangiare
-ere	Credere
-ire	Offrire

Aquí se puede realizar varios ejercicios, desde aprender las reglas básicas de verbos regulares e irregulares, así como aprender los siete modos generales de verbos.

4. Otra de las actividades que recomiendo es la parte cultural, ya que enriquece de gran manera el aprendizaje, no solo del idioma sino también en la cultura italiana.



En esta sección se encuentran los principales lugares más representativos de Italia, por lo tanto recomiendo hacer ejercicios de actividades situacionales como: pedir informes para llegar a un lugar determinado por ejemplo las ruinas del Coliseo Romano.

**Monumenti e luoghi di interesse di Roma - Italia**

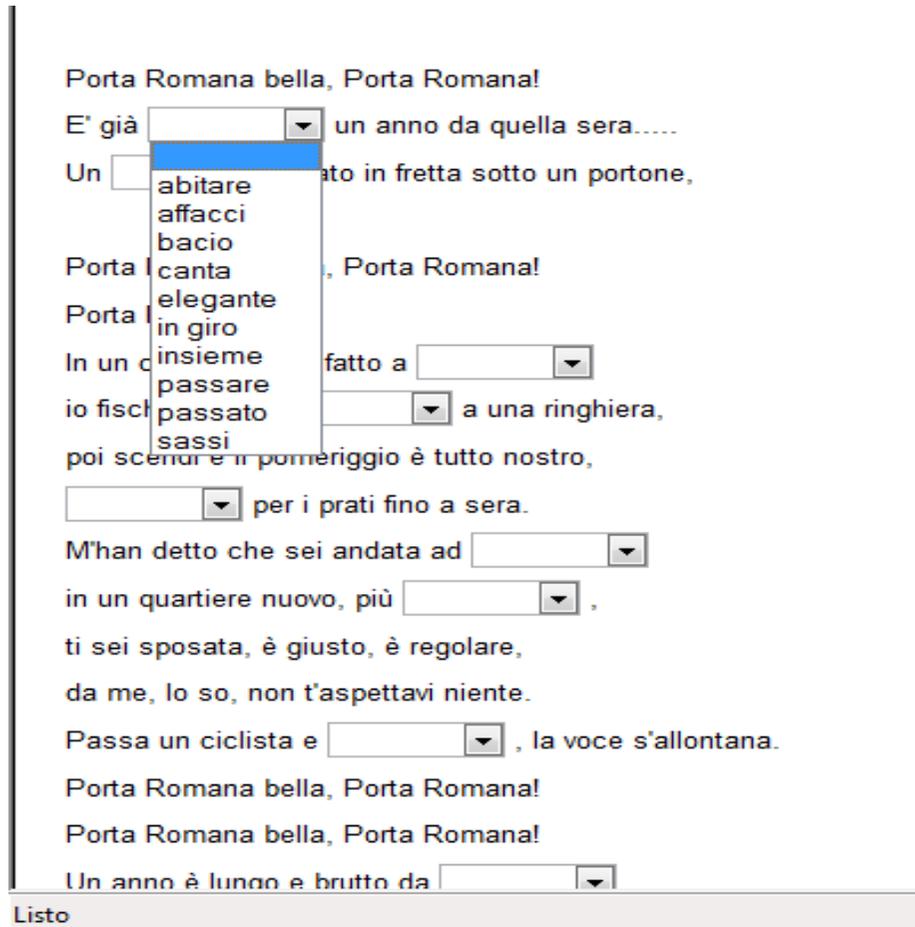
**400 Alberghi a Roma**  
Con foto e descrizioni dettagliate. Pagamento in albergo. Prenota ora!  
[www.booking.com/Roma](http://www.booking.com/Roma)

Annunci Google

- Roma
- Basilica di Santa Maria in Cosmedin
- Città del Vaticano
- Colosseo
- Fontana di Trevi
- Foro Romano
- Il Vittoriano
- Piazza di Spagna
- Piazza Navona

En la página se muestra un mapa para facilitar la actividad situacional de pedir informes para llegar de un lado a otro, se ven muy bien las calles, parques y demás datos correspondientes a un mapa.

A continuación se comenta otra página *web* para la enseñanza del idioma italiano, <http://webs.racocatala.cat/llengua/it/canzone01.htm> apta para nivel intermedio. Contiene una sección de ejercicios con huecos (tipo *cloze*) con varias conjugaciones, donde se debe elegir la forma correcta del verbo o palabra correcta para la frase. Los aprendientes adquieren rápidamente la mecánica de los ejercicios y se notará su grado de adaptación al método. todos los ejercicios normales que permitan una respuesta cerrada.



Este es uno de los múltiples ejercicios que podemos encontrar en la página antes mencionada.

La siguiente imagen corresponde al contenido de la misma página.



El siguiente recuadro corresponde a la página encontrada en Internet: <http://www.cyberteacher.it/esercizi.htm>, donde es posible observar la similitud que existe entre los ejercicios didácticos de las páginas ya vistas.

Materia	Argomento
Italiano L2 - Grammatica	<u>Articoli (plurale)</u> <u>Soggetto</u> <u>Tempi verbali: imperfetto</u> <u>Verbi: "essere" e "avere"</u> <u>Verbi: "partire"</u>
Italiano L2 - Lessico	<u>Aggettivi qualificativi e nomi</u> <u>Consonanti doppie</u> <u>Lessico</u>
Italiano L2 - Letture	<u>Comprensione del testo</u> <u>Il cervo e la vigna</u>
Italiano L2 - Letteratura	<u>Personaggi della mitologia greca</u>

Exponer cada sección de las páginas *web* podría ser repetitivo, por lo tanto recomiendo ampliamente visitar los sitios *web* que vienen en el anexo II y dejarse llevar por la inventiva y usar, crear o reinventar, todas las posibilidades existentes de ejercicios para aprovechar la multimedia como apoyo didáctico para el idioma italiano.

**A continuación se incluye un anexo que contiene varias páginas de internet, donde pueden encontrarse ejercicios de aprendizaje del idioma italiano**

# **A N E X O II**

[http://www.cyberitalian.com/en/html/less\\_1\\_main.html](http://www.cyberitalian.com/en/html/less_1_main.html)

<http://webs.racocatalla.cat/llengua/it/canzone01.htm>

<http://www.columbiauniversity.org/itc/italian/resources/italiansite/GRAMMAR/INDEFINITI/INDEFINITI,PRON.DOPPI-FILL-IN.htm>

<http://telelinea.free.fr/italien/presente1.htm>

<http://www.anarchia.com/dettagli-gratis/Esercizi-Grammatica-Gratis-1548.html>

[http://www.sprachenzentrum.fuberlin.de/slz/sprachen/italienisch/grammatica\\_e\\_lessico.html](http://www.sprachenzentrum.fuberlin.de/slz/sprachen/italienisch/grammatica_e_lessico.html)

<http://www.oneworlditaliano.com/corso-di-italiano/corso-di-italiano-1.htm>

[http://icp.ge.ch/sis/manuale\\_1\\_2/secondo-anno/sequenza-7/aspetti-grammaticali-teoria-esercizi/revisione-grammaticale-del-primo-anno](http://icp.ge.ch/sis/manuale_1_2/secondo-anno/sequenza-7/aspetti-grammaticali-teoria-esercizi/revisione-grammaticale-del-primo-anno)

<http://mappio.com/mindmap/maestrampm/esercizi-di-grammatica>

<http://paginas.terra.com.br/educacao/tresoldi/download1.html>[http://www.iluss.it/schede\\_gram\\_free.html](http://www.iluss.it/schede_gram_free.html)

[http://www.lagirandola.it/lg\\_primopiano.asp?idSpec=103](http://www.lagirandola.it/lg_primopiano.asp?idSpec=103)

[http://www.uvigo.es/relaciones/f\\_estudiantes/f\\_docs/websuniversidades/Information\\_Sheet/Italia/degli\\_studi\\_torino/ESP\\_Anglofoni\\_0306.pdf](http://www.uvigo.es/relaciones/f_estudiantes/f_docs/websuniversidades/Information_Sheet/Italia/degli_studi_torino/ESP_Anglofoni_0306.pdf)

<http://web.uvic.ca/hispanital/italian/italian100/prelim/index.htm>

[http://www.ffzg.hr/talijan/siti\\_didattici.htm](http://www.ffzg.hr/talijan/siti_didattici.htm)

---

<http://www.ladantecostarica.org/coniugatore.htm>  
<http://www.dienneti.it/risorse/italiano/morfologia.htm>  
[http://www.bintmusic.it/cultura/letteratura/grammatica\\_italiana.htm](http://www.bintmusic.it/cultura/letteratura/grammatica_italiana.htm)

<http://www.atuttascuola.it/materiale/italiano/grammatica.htm>

<http://space.cinet.it/cinetclub/Emmegi/matematica/elencoesercizi.htm#ita>

<http://www.cyberteacher.it/esercizi.htm>

## Glosario de palabras técnicas

A continuación se incluye un glosario de las palabras técnicas que se mencionan en la presente tesina.

**Hipertexto:** Documento digital que aprovecha la ventaja de la tecnología para permitir un acceso secuencial o no secuencial a la información. En este sentido, se entiende un hipertexto como contenido de la información, incluyendo los fragmentos de información y las conexiones entre esos fragmentos, indiferentemente de cuál sea el sistema utilizado para leer o escribir tal documento.

**Hipervínculos:** Un hipervínculo es una conexión de una página a otro destino como, por ejemplo, otra página o una ubicación diferente en la misma página. El destino es con frecuencia otra página *web*, pero también puede ser una imagen, una dirección de correo electrónico, un archivo (como por ejemplo, un archivo multimedia o un documento de Microsoft Office) o un programa. Un hipervínculo puede ser texto o una imagen.

**Htмл:** siglas de HyperText Markup Language (Lenguaje de Marcado de Hipertexto), es el lenguaje de marcado predominante para la elaboración de páginas *web*. Es usado para describir la estructura y el contenido en forma de texto, así como para complementar el texto con objetos tales como imágenes.

**Links:** Un "Link" o liga quizás presente la funcionalidad más importante de HTML; la habilidad de saltar de un punto del documento a otro y generar información a partir de archivos ajenos al documento original. Es así como la conexión entre varios nodos es llamada link.

**Navegar en la web:** El seguimiento de enlaces de una página a otra, ubicada en cualquier computadora conectada a la Internet, se llama navegación, de donde se origina el nombre navegador (aplicado tanto para el programa como para la persona que lo utiliza, a la cual también se le llama cibernauta).

**Nodo:** son las partes del hipertexto que contienen información accesible para el usuario. También son llamados uniones o vínculos y facilitan la lectura

secuencial o no secuencial por los nodos del documento. El nodo por lo general tiene la capacidad de recibir información, procesarla y redirigirla a otro u otros nodos.

**Web:** palabra *web* (del inglés: red, malla, telaraña) se refiere a: *World Wide Web*, un sistema de documentos (o páginas *web*) interconectados por enlaces de hipertexto, disponibles en Internet. La *World Wide Web* consiste en ofrecer una interface simple y consistente para acceder a la inmensidad de los recursos de Internet. Es la forma más moderna de ofrecer información.<sup>65</sup>

---

<sup>65</sup> <http://www.monografias.com/trabajos5/laweb/laweb.shtml> (Consultada el 12 febrero 2008).

## BIBLIOGRAFÍA

Bartolomé, Antonio. *Nuevas tecnologías en el aula. Guía de supervivencia*. Graó de IRIF, S.L., Barcelona, 2004.

Bizzoni, Franca. *Importancia del enfoque comunicativo en la didáctica de las lenguas, y en particular del italiano en el contexto mexicano*. Ponencia presentada en las *II jornadas de Estudios Italianos*, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, mayo 1995.

Cebrián Manuel - José Manuel Ríos. *Nuevas tecnologías aplicadas a las didácticas especiales*. Pirámide, Madrid, 2000.

Corno Dario - Graziella Pozzo. *Mente, linguaggio, apprendimento. L'apporto delle scienze cognitive all'educazione*. La Nuova Italia, Firenze, 1991.

Ggisaura Insa - Rosario Morata. *Las nuevas tecnologías aplicadas en la formación*. Paraninfo, Madrid, 1998.

Maragliano, Roberto. *Nuovo manuale di didattica multimediale*. Laterza, Roma, 1999.

Martí, Eduardo. *Aprender con ordenadores en la escuela*. Horsori, Barcelona, 1997.

Mir José Ignacio, Charo Reparaz, Ángel Sobrino. *La formación en Internet*. Ariel, Barcelona, 2003.

Mezzadri, Marco. *I ferri del mestiere: (Auto) formazione per l'insegnante di lingue*, Guerra, Perugia, 2003.

Pichiassi, Mauro. *Fondamenti di glottodidattica*, Guerra, Perugia, 1999.

Regil, Laura. *La caverna digital, Hipermedia: orígenes y características*. Universidad Pedagógica Nacional, México, 2001.

Serra Borneto, Carlo. *C'era una volta il metodo*. Carocci, Roma, 1998.

St – Pierre y Natalie Kustcher. *Pedagogía e Internet, aprovechamiento de las nuevas tecnologías*. Trillas, México, 2001.

Wodaski, Ron. *Multimedia para todos*. Prentice-Hall Hispanoamericana, Edo, de México, 1995.

### Hemerografía

Di Castro, Andrea. “Interactividad didáctica e integración, nuevos caminos en la educación”, en *Revista educacional*, vol. 1. no. 10. 1994.

Meloni, Carla. “L’apprendimento mediante sistema ipermediali: coppie versus singolo; maschi versus femmine; amici versus conoscenti”, nell’*Acta comportamentalia*, vol. 14. no. 2. 2006.

Ordóñez, Sergio. “La nueva fase de desarrollo y el capitalismo del conocimiento: elementos teóricos”, en *Revista de comercio exterior*, Universidad Autónoma del Estado de México, Campus Oriente, El capitalismo del conocimiento, vol. 54, no. 1, 2004.

Pires María y Cira Rosales. “La hipermedia como generadora de cambios de envergadura en la enseñanza de inglés con fines específicos”, en *Revista de estudios interdisciplinarios en Ciencias Sociales*. Telos, vol. 8, no. 2, 2006.

Regil Laura y Lourdes Vargas de Quevedo Orozco. “Diseño y producción de un material didáctico hipermedia”, en *Reencuentro*, no. 44, 2005.

Rivas Balboa, Celso. “Nuevos paradigmas para la formación del capital humano”, en *Revista de investigaciones educativas*, Universidad Simón Bolívar, Dpto. Ciencia y Tecnología del Comportamiento, *Perfiles*, vol. 23, no. 1, 2002.

Sánchez, Antonio. “Formación del capital humano y utilidades del e-learning”, *Indelec* no. 138. 2004.

## Fuentes electrónicas

<http://www.insted.rimed.cu/documentos/Cap2.pdf> (Consultada el 12 de febrero 2008).

[http://quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=8655](http://quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=8655) (Consultada el 27 de febrero 2008).

<http://www.auralog.com/fr/tellmemore.html> (Consultada el 1 marzo 2008).

<http://www.mec.es/redele/Biblioteca2006/JMRodrigues/Memoria.pdf> (Consultada el 9 marzo 2008).

<http://www.it.uc3m.es/rueda/cuadernospcwee/evolucion.htm> (Consultada el 19 marzo 2008).

<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n18/18rtirmdfloor.html> (Consultada 30 marzo 2008).

<http://dewey.uab.es/pmarques/usosred2.htm> (Consultada el 5 Abril 2008).

<http://es.wikipedia.org/wiki/Hardware> (Consultada el 19 de mayo de 2008).

[http://es.wikipedia.org/wiki/Software#Definici.C3.B3n\\_de\\_Software](http://es.wikipedia.org/wiki/Software#Definici.C3.B3n_de_Software) (Consultada el 19 de mayo de 2008).

## Tesis

*La hipermedia como alternativa de enseñanza del idioma inglés en la ESC. Enrique Corana Morfín.* Área: Tecnología y Educación. Presenta: Carlos Alberto Montes Carbajal. Asesor: M.C. Pedro Damián Reyes. Colima, Col. Febrero de 2004.

*Diseño y elaboración de programas de video y multimedia para el apoyo a la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras en la UNAM. Informe académico por actividad profesional.* Presenta: Ma del Carmen Hernández S. 2000.