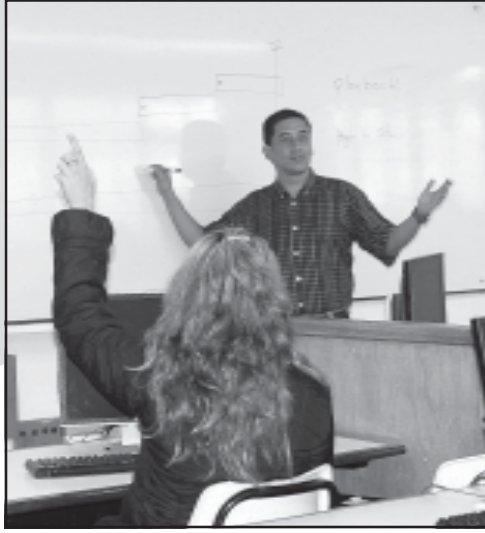


Educación



Las tecnologías y la enseñanza del inglés

¿Dos líneas paralelas?¹

Emma Campo Collante
Carlo Erwin Granados
*Departamento de Lenguas
Universidad Central*

Abstract

Este trabajo tiene por objeto mostrar los resultados de una investigación realizada por el Departamento de Lenguas en conjunto con los estudiantes de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Central. Este estudio busca desarrollar una nueva propuesta pedagógica para la enseñanza de inglés como lengua extranjera con base en el enfoque comunicativo, la utilización de tecnologías -el programa de multimedia English Discoveries- y nuevas tendencias pedagógicas como la educación bimodal, el aprendizaje autónomo y la evaluación cualitativa. Este proyecto siguió el modelo de investigación-acción participativa y se llevó a cabo durante dos años. La investigación estuvo dividida en tres fases con dos etapas cada una; los resultados se muestran a través de categorías que emergieron del análisis de la información recolectada a través de los instrumentos seleccionados para este proyecto; finalmente, se establecen algunas conclusiones e implicaciones pedagógicas.

Palabras clave

Aprendizaje asistido por computador, tecnologías, aprendizaje autónomo, enfoque comunicativo, educación bimodal, evaluación cualitativa e investigación-acción participativa.

Abstract

This work aims at showing the results of a research project carried out by the Languages Department with the students of the Faculty of Engineering at Universidad Central. This study wanted to develop a new pedagogical proposal for the teaching of English as a foreign language through the communicative approach, based on technology -English Discoveries software- and supported by the new pedagogical trends such as Bimodal Education, Autonomous Learning and Qualitative Evaluation. This project was a participant action research that took place during two years and was divided into three phases with two stages in each one; the results of the data analysis are shown through some critical points and

¹ Este es el informe final de un proyecto de investigación presentado ante Conciencias para lograr el reconocimiento del equipo del Departamento como grupo de investigación.

categories that emerged from the data collected through the instruments chosen for this research. Finally, some pedagogical implications and conclusions are stated.

Key words

Call, technology, autonomous learning, communicative approach, bimodal education, qualitative evaluation and participant action research.

Introducción

El Departamento de Lenguas, en conjunto con la Facultad de Ingeniería de la Universidad Central de Bogotá, unidades académicas conscientes de su rol en la renovación curricular que se está llevando a cabo en la institución, decidió ofrecer una alternativa para el aprendizaje de inglés diferente a los cursos que el Departamento ofrecía hasta ese momento. Es así como comenzamos a trabajar en una propuesta para la enseñanza de inglés por medio de módulos semipresenciales apoyados en el software English Discoveries, el cual fue donado a la Universidad por el Ministerio de Educación. El proyecto se inició en mayo de 2002 y finalizó en diciembre de 2004.

Pregunta de investigación

Nuestra pregunta de investigación para el proyecto fue: ¿Qué propuesta pedagógica permite obtener un nivel intermedio de proficiencia en inglés como lengua extranjera –equivalente al nivel B1, según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas– en un menor tiempo al ofrecido en el programa regular del Departamento de Lenguas de la Universidad Central?

Subpreguntas

Nuestra pregunta de investigación se dividió en las siguientes sub-preguntas:

- ¿De qué manera podemos implementar un software en un programa de enseñanza de

inglés de tal forma que permita alcanzar un nivel de proficiencia intermedio en menor tiempo al ofrecido en el programa regular?

- ¿Qué estrategia metodológica es apropiada para desarrollar una propuesta pedagógica con el fin de alcanzar el nivel de proficiencia exigido por la Universidad?
- ¿Cómo se pueden incorporar estrategias de aprendizaje con el objeto de fomentar el aprendizaje autónomo?
- ¿De qué manera se puede mejorar el desarrollo de las distintas habilidades comunicativas que forman parte del aprendizaje de inglés como lengua extranjera?
- ¿Cuáles son los parámetros para evaluar la efectividad del software English Discoveries?
- ¿Qué procesos sistemáticos de evaluación deben tenerse en cuenta para el desarrollo de las habilidades productivas: habla y escritura?

Objetivo general

Con base en la pregunta de investigación, se estableció el objetivo general:

Diseñar una propuesta para la enseñanza-aprendizaje del inglés a través de módulos semipresenciales con el uso del software English Discoveries, con el fin de obtener un nivel intermedio de inglés en menor tiempo según las últimas tendencias pedagógicas y tecnológicas en términos de la desescolarización y flexibilidad de los programas.

Objetivos específicos

- Implementar el programa multimedial English Discoveries como una herramienta para apoyar el proceso de aprendizaje de inglés como lengua extranjera.
- Diseñar módulos semipresenciales para la enseñanza de inglés como lengua extranjera.
- Re-diseñar los programas según las necesidades presentadas en cada uno de los módulos.

- Aplicar estrategias de aprendizaje con el fin de fomentar el aprendizaje autónomo.
- Fortalecer el desarrollo de las habilidades comunicativas (comprensión de lectura, comprensión auditiva, expresión oral y expresión escrita).
- Identificar las fortalezas y debilidades del software English Discoveries en nuestro proyecto para determinar su adaptabilidad a nuestra propuesta.
- Adoptar procesos sistemáticos de evaluación para las habilidades de habla y escritura.

Estado del arte

Antes de diseñar la propuesta, se realizó una revisión exhaustiva de los proyectos relacionados con el uso de la tecnología para la enseñanza de inglés. Los resultados de esta búsqueda fueron:

En las últimas décadas, el uso de computadores para la enseñanza de inglés ha traído como consecuencia la creación de softwares que complementen el trabajo realizado en el aula. Uno de ellos es English Discoveries. Aunque en muchas instituciones se utiliza este software, no existen muchos estudios acerca de su uso y efectividad. Se hallaron tres estudios relevantes acerca del uso de computadores para la enseñanza de idiomas.

- El proyecto MCALL fue desarrollado por la Universidad de Indiana y sus objetivos eran evaluar el uso de computadores con multimedia en el aprendizaje de idiomas, evaluar la efectividad de ELLIS (Sistema de Instrucción para el Aprendizaje de Inglés, según su sigla en inglés) y proponer una nueva metodología para el aprendizaje de idiomas para mejorar la efectividad de MCALL. Los resultados indicaron que MCALL permitía un nivel de aprendizaje más alto en los estudiantes en comparación con los estudiantes que seguían un programa convencional.
- Aprendizaje de idiomas asistido por computador de la Universidad La Gran Colombia. Este estudio discute la naturaleza de la interacción y los roles de los participantes mediados por el software English Discoveries, la interacción entendida como adquisición de conocimiento y la promoción en el uso del lenguaje. La investigación concluyó que un intercambio interactivo genuino es una actividad esencialmente humana; no obstante, la multimedia puede desempeñar un papel importante para facilitar la enseñanza interactiva de idiomas siempre y cuando se garantice el trabajo en parejas.
- Evaluación de la comprensión de inglés dentro del marco del software English Discoveries. La finalidad de este estudio era evaluar la comprensión en inglés teniendo en cuenta el programa Nuevas Tecnologías que la Secretaría de Educación había iniciado. Los resultados indicaron que las instituciones que tenían el programa superaban a aquellas que no lo tenían en 46.5% en el nivel de reconocimiento y diferenciación del código. Por otra parte, el estudio demostró que existía la necesidad de un trabajo en lectura que fuera más allá de los aspectos literales con el fin de trabajar más la inferencia, el análisis y la argumentación. De igual manera, el estudio concluyó que existían variaciones en el nivel de producción escrita, y finalmente, que había algunas barreras que inhibían el uso del aprendizaje de idiomas asistido por computador tales como recursos financieros, acceso a los computadores, conocimiento y aceptación de la tecnología.

Marco teórico

El marco teórico de esta investigación se basa en la concepción de la enseñanza-aprendizaje de lenguas como procesos que se fundamentan en el enfoque comunicativo, el uso de tecnolo-

gías en el aprendizaje de lenguas extranjeras, la educación bimodal, el aprendizaje autónomo, las estrategias de aprendizaje y la evaluación formativa.

Según Hernández y Rodríguez (2002), el enfoque comunicativo hace énfasis en el desarrollo de la competencia comunicativa, especialmente las habilidades productivas, es decir, habla y escritura (Bachman, 1990). Es también ampliamente aceptado por la comunidad académica, por ejemplo, el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas -el cual regula los estándares para la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras- que se basa en él.

Otro aspecto que se tuvo en cuenta fue la tecnología (Jonassen, 1996). En primera instancia, debido a que ésta ofrece a los docentes una nueva herramienta que permite buscar espacios de clase alternos al aula, y en segunda instancia, puesto que es algo que a los estudiantes realmente les interesa ya que se identifican y se sienten muy cercanos a ella. De igual manera, se consideró la educación bimodal (Asmar, 2002) -un concepto muy interesante que combina los principios de la educación tradicional y el aprendizaje a distancia. Lo anterior nos permitió definir una propuesta en la cual los estudiantes no sólo tuvieran algún componente de presencialidad, sino que también se promoviera el aprendizaje autónomo mediante la posibilidad del trabajo independiente (Carvajal, 2000).

Por otro lado, promover el aprendizaje autónomo necesariamente trae como consecuencia un entrenamiento exhaustivo en estrategias de aprendizaje (Oxford, 1990) con el fin de brindar a los estudiantes los elementos que se requieren para trabajar de manera independiente. Finalmente, se trató un tema importante y complejo: la evaluación. Para el propósito de esta investigación se tuvo en cuenta el concepto de la evaluación de Estévez (2000). Éste la considera como un proceso en el cual los estudiantes son evaluados no sólo en términos del

producto sino también en cuanto al proceso que desarrollan. En otras palabras, se consideraron tanto las notas que los estudiantes obtuvieron al finalizar cada módulo como sus fortalezas y debilidades durante todos los niveles que estudiaron.

Propuesta pedagógica

Teniendo en cuenta el marco teórico que se estableció para el proyecto, se diseñó la siguiente propuesta pedagógica:

Ciclo	Presentación-software-evaluación
Contenidos	El doble de contenidos del programa regular
Evaluación	Portafolio, juegos de rol, tests del software, examen final de gramática después de cada módulo.
Distribución del tiempo	Presentación: dos horas Evaluación: dos horas Computador: seis horas
Rol del docente	Guía y facilitador
Rol del estudiante	Autónomo

Figura 1. Propuesta pedagógica.

Inicialmente, el curso que se propuso seguía el ciclo de presentación, software y evaluación. Durante las sesiones de presentación se les explicaba a los estudiantes el aspecto gramatical y se desarrollaban las guías diseñadas por el Departamento para dicho fin. Posteriormente, ellos iban al laboratorio a practicar el aspecto estudiado con los ejercicios propuestos por el English Discoveries y, finalmente, tomaban los tests que el software tenía en relación con ese tema.

El contenido que los participantes estudiaron estaba determinado por el contenido estudiado en el programa regular, sin embargo, como el objetivo era alcanzar el nivel intermedio en menor tiempo, se planeó incluir el doble de los contenidos especificados en el programa regular; es decir, que los estudiantes cursaban dos niveles por semestre.

Para el componente de evaluación, aparte de los tests del software, se consideraron técnicas de evaluación informal como juegos de rol para la habilidad de habla y portafolios para la habilidad de escritura, con el fin de ver en detalle el avance en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Además, con el propósito de tener un enfoque formal hacia la evaluación, había un examen de gramática al final de cada módulo diseñado según el modelo de los ejercicios del software.

El tiempo fue distribuido de la siguiente manera: se asignaron dos horas para las sesiones de presentación, seis horas para el trabajo independiente con el software y dos horas para la evaluación. En esta propuesta inicial, el rol del docente fue de guía y facilitador tanto en

las sesiones de presentación como en las sesiones de laboratorio, ya que el docente estaba allí para resolver las dudas relacionadas con el desarrollo de los talleres y el uso del software. Así, los estudiantes tenían que trabajar de manera independiente para construir su conocimiento con la ayuda del software.

Metodología

Este estudio fue una investigación-acción participativa. El modelo que se seleccionó fue el de Lewin (1946), el cual describe la investigación como una espiral de ciclos, y cada ciclo contiene un plan, los pasos para ejecutar este plan, una evaluación y un plan rediseñado según la evaluación que se lleva a cabo. Este modelo se ilustra en la siguiente gráfica:

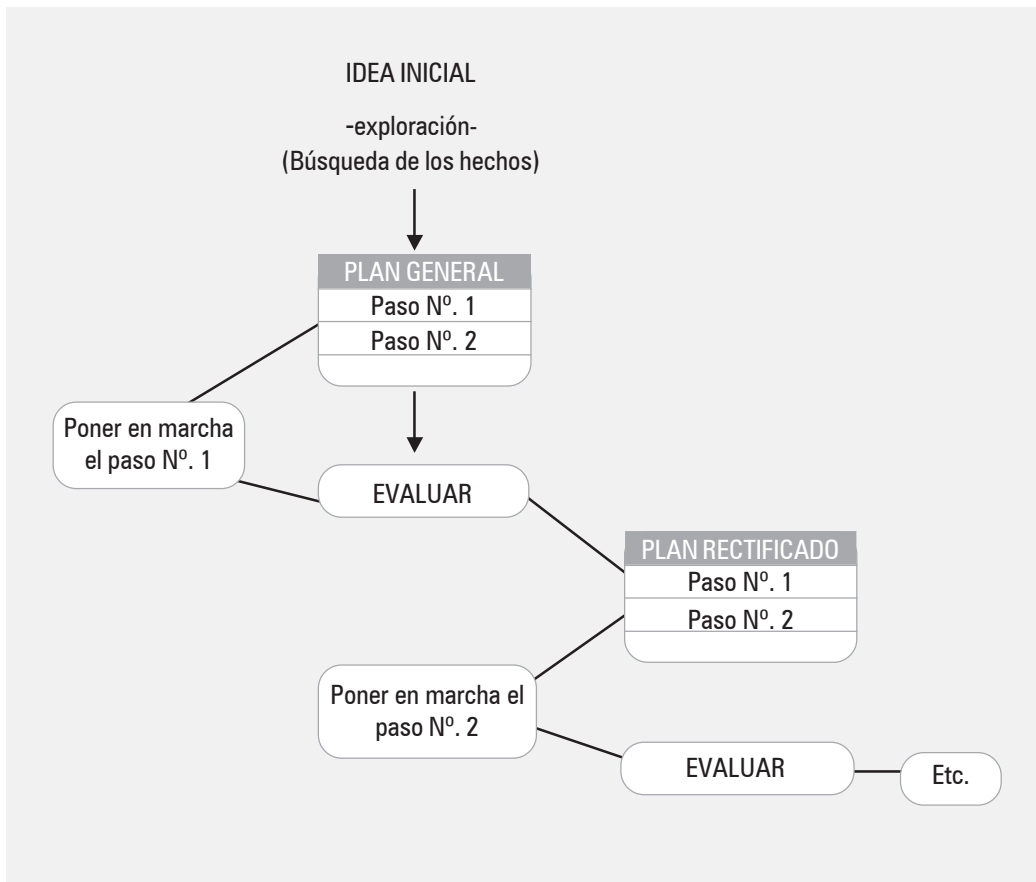


Figura 2. Modelo de Lewin (Tomado de Arnal, et al. 1994: 252).

Después de seleccionar el modelo, se diseñaron los instrumentos que se iban a utilizar para recolectar los datos, y la información que se obtuvo de ellos fue analizada tanto de manera cualitativa como cuantitativa.

TÉCNICA	INSTRUMENTO
Encuesta	Cuestionarios
Entrevista semi-estructurada	Formato y pautas para la entrevista
Análisis de documentos	Informes de docentes
Entrevistas con informantes clave	Formato y pautas para la entrevista
Análisis de resultados académicos	Reportes de notas
Juicio de expertos	Informe de expertos

Este proyecto tuvo tres fases con dos etapas cada una. Estas fases y etapas se determinaron según los cambios que se hicieron a la propuesta pedagógica inicial. En el cuadro se observan los aspectos que se consideraron así como los cambios que se implementaron a medida que se desarrolló el proyecto. Los aspectos incluidos fueron: ciclo, contenidos, evaluación, distribución del tiempo y los roles tanto para los docentes como para los estudiantes.

Una de las constantes en el proyecto fue el rol tanto de docentes como de estudiantes, rol no sólo para los docentes como facilitadores sino también para los estudiantes como aprendices

	PRIMERA FASE		SEGUNDA FASE		TERCERA FASE	
	1 ST ETAPA PERÍODO INTERSEMESTRAL	2 ND ETAPA II-02	1 ST ETAPA I-03	2 ND ETAPA II-03	1 ST ETAPA I-04	ETAPA FINAL II-04
Ciclo	Presentación- software- evaluación	Presentación- software- evaluación	Presentación- software- evaluación	Software- tutoría - interacción- evaluación	Software- tutoría - interacción- evaluación	Software- tutoría - interacción
Contenidos	Según el programa regular	Según el programa regular	Re-distribución del contenido	Reducción de temas	Reducción de temas	Reducción de temas
Evaluación	Portafolio, juegos de roles, tests del software test, examen final de gramática después de cada módulo.	Portafolio, juegos de rol, tests del software, examen final de gramática después de cada dos módulos.	Portafolio, juegos de rol, tests del software, examen final de gramática después de cada dos módulos.	Portafolio, juegos de rol, tests del software, quizzes cada 15 días y de gramática después de cada dos módulos	Portafolio, juegos de rol, software test, quizzes cada 15 días, parciales y exámenes finales.	Portafolio, juegos de rol, tests del software, quizzes cada 15 días, parciales y exámenes finales
Tiempo	Presentación: 2 horas Evaluación: 2 horas Computador: 6 horas	Presentación: 1 hora Evaluación: 1 hora Computador: 8 horas	Presentación: 2 horas Evaluación: 2 horas Computador: 6 horas	Software: 6 horas Tutorías: 2 horas Interacción: 2 horas (cada 15 días) Evaluación: 2 horas (cada 15 días)	Software: 6 horas Tutorías: 2 horas Interacción: 2 horas (cada 15 días) Evaluación: 2 horas (cada 15 días)	Software: 6 horas Tutorías: 2 horas Interacción: 4 horas Evaluación: 2 horas (cada 21 días.)
Rol del docente	Guía	Guía	Guía	Guía	Guía	Guía
Rol del estudiante	Autónomo	Autónomo	Autónomo	Autónomo	Autónomo	Autónomo

Figura 3. Fases y etapas del proyecto.

independientes. La propuesta pedagógica inicial sufrió muchos cambios debido a las sugerencias hechas por los participantes. Uno de los cuales fue en relación con el ciclo. Inicialmente,

éste era presentación-*software*-evaluación, pero después, debido a las sugerencias hechas por docentes y estudiantes, éste se convirtió en *software*-tutoría-interacción-evaluación-consolida-

ción. De esta manera, los estudiantes tenían más oportunidades para practicar naturalmente el idioma que estaban aprendiendo, ya que podían interactuar con sus compañeros y con otros medios diferentes al software.

Este cambio en el ciclo tuvo, obviamente, un efecto sobre la distribución del tiempo, como se puede observar en la tabla anterior. Al comienzo se asignaron seis horas para el trabajo con el software, dos horas para la presentación y dos horas para la evaluación. Sin embargo, cuando se incluyeron los otros pasos en el ciclo, hubo que redistribuir el tiempo, de manera que se pudieran incluir las sesiones de interacción y evaluación. Por esta razón, al final la distribución fue seis horas de trabajo independiente con el software, dos horas para tutorías, cuatro horas para las sesiones de interacción y dos horas para la evaluación, la cual se hacía cada 15 días debido a la naturaleza del ciclo.

Otro cambio que sufrió la propuesta fue en términos de contenido. Al comienzo, se determinó que los discentes estudiarían dos niveles por semestre, según los contenidos del programa regular, pero a medida que el proyecto se desarrolló, tanto los docentes como los estudiantes descubrieron que el tiempo asignado no era suficiente para trabajar todos los temas de manera apropiada. Por tal razón, para la primera etapa de la segunda fase se realizó una redistribución de los temas basada en su grado de dificultad y el tiempo disponible. Sin embargo, a partir de la segunda etapa de la segunda fase hasta la etapa final, y con base en lo que docentes y estudiantes manifestaron, se redujo el número de temas.

Otro aspecto que cambió fue la manera de evaluar. Tanto los juegos de rol como los portafolios se conservaron como técnicas para evaluar las habilidades productivas. Inicialmente, hubo un examen de gramática después de uno o dos módulos, pero debido a que los estudiantes no estaban tomando el espacio

académico con la responsabilidad correspondiente-dato que fue confirmado en las encuestas se decidió incluir quizzes, parciales y exámenes finales. Esto implicó un cambio en los porcentajes asignados a cada una de las actividades. En las primeras etapas, el software representaba el 100% de la nota, pero en la etapa final, la evaluación informal equivalía al 15% de la nota, el 20% se asignó a los tests del software y 65%, el valor más alto, a las evaluaciones formales, es decir, parciales y exámenes finales.

Aspectos esenciales por analizar

Después de una revisión detallada de las fases que existieron en el estudio, surgieron aspectos esenciales por analizar: los contenidos del programa, el software English Discoveries, el trabajo autónomo realizado por los estudiantes, la evaluación, el ciclo y la distribución del tiempo.

Uno de los hallazgos más significativos de este estudio, fue el hecho de que aunque se deseaba diseñar un programa que enseñara a los estudiantes el doble del contenido del programa regular, hubo que reducir los temas debido, principalmente, a dos factores. Primero, que los estudiantes no dedicaron el tiempo que se esperaba para hacerlo, y segundo, que no había suficiente tiempo para completar el horario establecido. Cuando se preguntó a los estudiantes cuál era el motivo de su falta de compromiso, éstos respondieron que tenían muchas responsabilidades en otros espacios académicos de sus carreras y que el inglés no era una prioridad para ellos. Como resultado, su trabajo independiente resultó afectado.

Existen tres aspectos importantes por discutir en relación con el software. En primera instancia, hubo muchos problemas para el trabajo en red ya que los estudiantes realizaban el trabajo asignado, pero las notas no aparecían en el registro del docente sin una explicación razonable para ello.

En segunda instancia, no había confiabilidad en los resultados ya que los estudiantes podían repetir los tests del software cuantas veces desearan. En consecuencia, no existía una relación directa entre las notas y el conocimiento de los alumnos. Por último, las habilidades productivas no eran desarrolladas de una manera apropiada en el software. En este sentido, las clases de interacción surgieron como el mecanismo para trabajar con mayor profundidad.

En relación con el trabajo independiente que los estudiantes debían realizar, reconocieron que pudo haber sido mejor si hubieran dedicado mayor tiempo a sus deberes en la materia. De igual manera, afirmaron que no se sentían preparados para asumir el papel que les exige la autonomía sin la ayuda de los docentes, quienes admitieron que no estaban en capacidad de entrenar a sus estudiantes para ayudarlos a convertirse en aprendices autónomos. Los docentes señalaron la necesidad de implementar una política institucional que brinde el entrenamiento requerido, de manera que puedan multiplicar ese conocimiento en su práctica docente.

La evaluación desempeñó un papel muy importante en los hallazgos de esta investigación. Los estudiantes la evaluaron como uno de los aspectos más positivos de esta propuesta, ya que se tuvo en cuenta tanto el proceso como el resultado. Sin embargo, ellos también reconocieron que no estaban listos para adoptar la modalidad; es decir, que necesitaban sentir la presión de las notas como en el sistema tradicional. Esto hizo que la propuesta retomara el sistema tradicional de evaluación en términos de quizzes, parciales y exámenes finales, como lo pudimos notar en el análisis de las etapas.

Finalmente, al reorganizar los contenidos de los módulos y replantear la propuesta pedagógica -por lo menos tres veces- la distribución del tiempo resultó afectada también. Es así como los estudiantes hicieron notar la importancia de las clases de interacción como la oportunidad

que tenían de compartir realmente con otras personas. Ellos insistieron en la necesidad del docente y de los compañeros de clase como elementos esenciales cuando se aprende una lengua extranjera, pues éstos promueven una comunicación significativa, la cual forma parte de los principios del enfoque comunicativo.

Conclusiones e implicaciones pedagógicas

Este proyecto tuvo una gran acogida por parte de la comunidad en general. A los estudiantes les atrajo debido al uso de la tecnología como un factor motivante y a la modalidad de aprendizaje semipresencial que les permitía manejar su tiempo de manera conveniente. Además, el uso de técnicas de evaluación cualitativa como portafolios y juegos de rol tuvo un impacto positivo en los estudiantes, pues pudieron ver el progreso que tuvieron en estas habilidades.

No obstante, a pesar de la aceptación de la modalidad, tanto los estudiantes como los docentes tuvieron inconvenientes con el componente de trabajo independiente. Los estudiantes que fueron reticentes a trabajar independientemente, argumentaron su bajo ni-

Es necesario establecer contacto con instituciones locales y extranjeras con el objeto de compartir experiencias que hayan tenido con el uso de tecnologías en el aula, y específicamente, con el uso de software para el aprendizaje de una lengua extranjera.

vel de compromiso a la falta de tiempo o de disciplina para trabajar de esta manera. Por otra parte, los docentes no se sentían lo suficientemente preparados para fomentar esta clase de comportamiento autónomo en sus estudiantes y afirmaron que existía la necesidad de algún entrenamiento en este aspecto.

Esta reticencia al trabajo autónomo hace pensar que existe la necesidad de implementar una política institucional en la cual todos los espacios académicos comiencen a trabajar con esta modalidad, de manera que los estudiantes se familiaricen con ella. Sin embargo, esta investigación fue un primer paso para el desarrollo de esta clase de proyectos en nuestra institución.

Otro aspecto que debe mejorarse en el proyecto es la manera de desarrollar estrategias de aprendizaje en los estudiantes. Dentro de los contenidos del curso, existía un espacio especial para aprender estrategias de aprendizaje; sin embargo, por falta de tiempo, no se pudo trabajar con los talleres diseñados para tal fin

de una manera apropiada. Por otro lado, éstos no fueron suficientes para fortalecer a los estudiantes en este aspecto. Otra gran debilidad del proyecto fue cumplir con las necesidades de los estudiantes de la jornada nocturna, pues ellos no tenían la misma disponibilidad de tiempo que los estudiantes de la jornada diurna. De ahí que sea necesario crear una estrategia que permita a los alumnos de esta jornada tener acceso a la modalidad semipresencial.

Para concluir, es necesario establecer contacto con instituciones locales y extranjeras con el objeto de compartir experiencias que hayan tenido con el uso de tecnologías en el aula, y específicamente, con el uso de software para el aprendizaje de una lengua extranjera. Además, sería una experiencia enriquecedora compartir información acerca de otros cursos basados en el programa English Discoveries que se estén desarrollando en otras universidades así como su efectividad en la enseñanza-aprendizaje de idiomas. **U**

Referencias

- ASMAR AMADOR, Patricia. Educación virtual. Qué podemos aprender de tres casos exitosos. 2002. En: http://www.ut.edu.co/idead/celebracion/docs/mpaa_ponencia.doc/
- BACHMAN, Lyle. *Fundamental considerations in Language Testing*. M.A. Addison-Wesley Publishing Company, 1990.
- CARVAJAL SALCEDO, Teresa. *El sistema semipresencial: una estrategia para la formación en postgrado*. Bogotá: Corporación Universitaria de Ciencias Aplicadas y Ambientales, UDCA, 2000.
- ESTÉVEZ, C. *Evaluación integral por procesos*. Bogotá: Editorial Magisterio, 2002.
- HERNÁNDEZ, Flor Marina y RODRÍGUEZ, Clara Eunice. Alternativa de un mundo virtual para mejorar su enseñanza de inglés. Bogotá: Universidad Distrital. Centro de Investigaciones y Desarrollo Científico, 2002.
- HUANG, SHIH-JEN. "Communicative Language Teaching in a Multimedia Language Lab. The Internet". En: *TESL Journal*. 2000. Retrieved from the World Wide Web: <http://iteslj.org/Techniques/Huang-CompLab.htm>.
- JONASSEN, D. *Computers in the Classroom*. Mindtools for Critical Thinking. Nueva Jersey: Prentice Hall Regents, 1996.
- OXFORD, Rebeca. *Language Learning Strategies. What every teacher should know*. U.S.A: Heinle y Heinle Publishers, 1990.