Evolución de la enseñanza aprendizaje del Inglés a través del uso de la tecnología

Deymi Colli-Novelo,[1] Manuel Becerra-Polanco[2]

Resumen

Hasta hace algunos años los recursos que solían ser empleados en la enseñanza de lenguas eran netamente audiovisuales recurriendo excesivamente al uso de textos y ejercicios repetitivos de escritura (drills). El auge de las Tecnologías de la Información (TIC), aunado al enorme potencial de la Internet, ofrecen nuevas herramientas para el desarrollo de las habilidades lingüísticas en el aprendizaje de un idioma a través de redes sociales, audio, video, documentos en línea, páginas interactivas, canales de radio, TV, documentales, revistas, powerpoint, imágenes, mundos virtuales, chats, videoconferencias, etc. El presente trabajo aborda una breve descripción de la evolución en el uso de la tecnología en la enseñanza del Inglés; en este sentido, se hace mención sobre las etapas cruciales que permitieron la evolución y adaptación de las TIC en la vinculación de actividades en entornos presenciales, semipresenciales y en línea con la finalidad de reforzar y practicar las habilidades lingüísticas de los alumnos.

Descriptores: Tecnología, Herramientas, Aprendizaje, Habilidades lingüísticas.

Evolution in Learning and Teaching English Through Technology

Abstract

Until recently, the resources that used to be used in language teaching, were purely visual excessively resorting to the use of repetitive texts and writing exercises (drills). The rise of ICT coupled with the enormous potential of the internet offer new tools for the development of language skills in language learning through social networking, audio, video, documents online, interactive pages, radio channels, TV, documentaries, magazines, PowerPoint, images, virtual worlds, chats, video conferences. This paper is based on describing the evolution of the use of technology in teaching English and highlight the crucial stages that allowed the evolution and adaptation of ICT (information technology), in linking activities in classroom environments and semi-face and online in order to reinforce and practice the language skills of the students.

Keywords: Technology, Tools, Learning, Language Learning.

Recibido: 9 de junio de 2014
Aceptado: 24 de julio de 2014
Declarado sin conflicto de interés

1 Departamento de Competencias Básicas. Universidad de Quintana Roo, Campus Cozumel, México. deymi@uqroo.mx
2 Departamento de Competencias Básicas. Universidad de Quintana Roo, Campus Cozumel, México. manuelbecerrapolanco74@gmail.com

Introducción

En pleno siglo XXI los factores socioculturales y tecnológicos pertenecientes al contexto del docente y alumno actuales resultan muy diferentes a los vividos hace algunas décadas; cada día es mayor el número de docentes que dejan atrás el paradigma tradicional e incorporan el uso de nuevas tecnologías a su práctica docente; estos factores ofrecen nuevas formas y oportunidades de interacción con el conocimiento. Para Muffoletto (1994), el uso de la tecnología en el salón de clases no es una colección de máquinas y dispositivos, estos elementos deben interpretarse como una nueva forma de enfrentar la educación. Asimismo, Saettler (1990), afirma que una buena definición de la tecnología educativa deriva del buen uso y enfoque de las herramientas tecnológicas que los docentes manipulen en el proceso de enseñar, y no en la moda de usar nuevas tecnologías sin un fin educativo. Resulta sobresaliente el planteamiento de Cabero (2006), que señala que la tecnología no es una colección de herramientas con la finalidad de rellenar actividades en clase, más bien debe ser vista como un conjunto de objetos y medios de aprendizaje.

Aunado a lo anterior, la inclusión de la tecnología en el contexto educativo ofrece a los maestros la oportunidad de diseñar experiencias pedagógicas enfocadas a crear, explorar y desarrollar un gran potencial profesional en los alumnos; no obstante, para lograr los objetivos mencionados es necesario combinar una buena metodología y estrategias efectivas que permitan a nuestros alumnos desarrollar o mejorar sus habilidades en su formación escolar. Los recursos tecnológicos pueden ofrecer a los estudiantes una experiencia única y efectiva que estimule su proceso de enseñanza aprendizaje.

Para aprender Inglés se necesita una gran determinación, motivación y una práctica continua de las habilidades lingüísticas; no obstante, la mayoría de los alumnos sólo tienen la oportunidad de interactuar con el idioma en pequeñas sesiones en sus clases de Inglés por medio de diálogos, ejercicios de audio, gramática o pequeñas redacciones. En este sentido, el alumno está limitado al salón de clases y a los contenidos del libro o plan del profesor. El uso de la tecnología en la enseñanza del Inglés es un escaparate con infinidad de posibilidades para ser adaptadas al contexto del alumno, gracias a los millones de recursos disponibles y herramientas web, los alumnos pueden interactuar con hablantes nativos y usar recursos para la práctica de sus habilidades tales como escuchar, hablar, leer y escribir. En cierto modo, alumno y profesor tienen un banco de recursos multimedia; sin embargo, no es tan sencillo como parece, docentes y discentes deben hacer buen uso de estos recursos bajo una metodología que incluya objetivos y un diseño instruccional que realmente dirija los contenidos a una meta educativa; de esta forma se evitaría que nuestros alumnos naufraguen en un océano de hipermedia.

ComputerAssistedLanguageLearning CALL (Aprendizaje asistido por computadora)

De acuerdo con Joly (2010), la empresa británica Linguaphone mundialmente conocida en el diseño de materiales para la enseñanza de idiomas, fue la pionera en innovar en el ámbito tecnológico al diseñar los primeros cilindros que contenían clases de Inglés; posteriormente surgieron los casetes, cd y los mp3. Durante la década de los sesentas el surgimiento de los laboratorios de idiomas con el uso del casete y audífonos fueron introducidos en el ámbito educativo. El uso de este nuevo recurso creció rápidamente durante la década de los setentas del siglo pasado; sin embargo, su tendió a disminuir de manera apresurada. Después, la introducción de lo digital en los laboratorios trajo una nueva revolución. Roby (2004) afirma que la incorporación del video y las nuevas tecnologías como la computadora dieron una nueva perspectiva a la enseñanza y aprendizaje de los idiomas. Aunado a esto, el surgimiento del CALL (Computer Assisted Language Learning) fomentó el uso de la computadora con software para el aprendizaje de los idiomas. Higgins y Johns (1984) fueron pioneros al diseñar cursos de alemán con los fundamentos teóricos del CALL. Todos estos factores históricos descritos en esta sección contribuyeron con el importante avance tecno educativo en el área de la enseñanza del Inglés que en la actualidad gozamos.

De acuerdo con Warschauer (1996), el CALL ha evolucionado en tres etapas. La primera fase de CALL originado en la década de los cincuentas e implementado en las dos décadas posteriores se basó en las teorías conductistas; esto se debió a que en esos años eran las teorías dominantes. El programa de esta etapa implicaba ejercicios de lenguaje y repeticiones, es decir, se enfocaban en una especie de ensayo. En este sentido, Taylor (1990) afirma que dichos ejercicios y prácticas de cursos se basan en el modelo de

la computadora simulando a un tutor. En otras palabras, la computadora servía como un vehículo para la entrega de materiales de instrucción para el estudiante. En realidad, este tipo de CALL se basaba sólo en ejercicios de repetición sin tomar en cuenta procesos cognitivos o metacognitivos en la práctica como en una nula retroalimentación. La segunda fase del CALL estaba basada en el enfoque comunicativo de la enseñanza, que llegó a ser muy demandante en los años setentas y ochentas. Los defensores de este enfoque consideraban que los programas de ejercicios y prácticas de la década anterior no permitían la comunicación lo suficientemente auténtica y carecían de valor. Uno de los principales defensores de este nuevo enfoque fue John Underwood, quien en 1984 propuso una serie de características configurando al CALL comunicativo en su enfoque, beneficios, interacción y aprendizaje de los alumnos con los siguientes rasgos destacados:

1. Se centra más en el uso de formularios en lugar de las propias formas.
2. Enseña la gramática implícita más que explícita.
3. Motiva a los estudiantes para generar las expresiones originales en lugar de sólo manipular el lenguaje prefabricado.
4. No evalúa todo lo que los estudiantes hacen, ni dará retroalimentación con mensajes de felicitación.

Finalmente, Warschauer (1996) visualiza la etapa tres del CALL como la integración signada por el desarrollo de computadores personales de bajo costo que ofrecían la oportunidad de experimentar con recursos multimedia, incorporando audio y video. En esta etapa se dieron los primeros intentos de ofrecer a los alumnos interacciones mediadas por la computadora, de forma sincrónica y asincrónica, gracias al empleo de software para la enseñanza de Inglés que se instalaban en las computadoras. Sin duda, en el apartado recientemente descrito se rescata la importancia del CALL en la evolución del uso de la tecnología en la enseñanza aprendizaje del Inglés; asimismo, es innegable que el uso del video, audio, CD-ROM, ejercicios repetitivos e interactivos, revolucionaron el ámbito educativo dando como resultado nuevas formas de enseñar, estudiar e interactuar con el conocimiento. En esta misma tendencia, la revolución tecnológica siguió innovando y creando nuevos entornos de aprendizaje destacando, sin lugar a dudas, el más importante, esto es, el surgimiento de la Internet, que llegó para reinventar la forma de educar rompiendo paradigmas tradicionalistas.

Evolucionando en Internet

Durante la década de los noventas la innovación tecnológica y el surgimiento de aparatos portátiles tales como el pager, el discman, las laptops, los teléfonos celulares, etc., permitieron un cambio radical en nuestras vidas al ofrecer una mayor libertad y mejores formas de comunicación e interacción. Asimismo, el surgimiento de la poderosa herramienta de la Internet contribuyó a proveer mejores opciones de comunicación y flexibilidad en el manejo de datos.

Sin embargo, estos avances no generaron un impacto inmediato en la educación tradicional. Durante esa década la tecnología se usó de manera poco sistemática y en la mayoría de los casos existía un rechazo por parte de los docentes. De igual forma, la oposición que existía al uso de la tecnología y sus adaptaciones al contexto educativo en cierta forma corresponde a la falta de la denominada alfabetización digital, argumento sostenido por Gutiérrez (2003) para explicar esta tendencia a rechazar el uso de la tecnología debido a la falta de conocimiento y capacitación en el uso de esta herramienta para el contexto educativo.

Por su parte, Sánchez & Rodríguez (2008) señalan que la transformación sufrida en estos últimos años ha sido importante debido a la Internet se está convirtiendo en un banco de recursos y en una plataforma para trabajar con múltiples recursos. El éxito de las TIC creadas en los últimos años se debe a su simplicidad de manejo; en pocos minutos, con la ayuda de la Web, podemos usar blogs, wikis, páginas de video, bitácoras, etc. La historia del CALL sugiere que la computadora puede servir a una variedad de usos para la enseñanza de idiomas al realizar funciones tales como las de un tutor que ofrece ejercicios de lenguaje o la práctica de técnicas, el estímulo para la discusión y la interacción, o como una herramienta para la escritura y la investigación. La continua evolución de la Internet, también puede ser un medio de comunicación global y una fuente ilimitada de materiales auténticos. Aunado a lo descrito, el CALL ha transitado junto con la Internet hasta llegar a la denominada Web 2.0, misma que ofrece mayores oportunidades e interacción de las habilidades del Inglés en una práctica más real.

La Figura 1 describe las más notables diferencias de la transición entre la Internet 1.0 y la 2.0; entre las más sobresalientes podemos notar que las actividades pasivas evolucionaron convirtiéndose en actividades colaborativas y de intercambio de contenidos.

Web 1.0		Web 2.0
DoubleClick	-->	Google AdSense
Ofoto	-->	Flickr
Akamai	-->	BitTorrent
mp3.com	-->	Napster
Britannica Online	-->	Wikipedia
personal websites	-->	blogging
evite	-->	upcoming.org and EVDB
domain name speculation	-->	search engine optimization
page views	-->	cost per click
screen scraping	-->	web services
publishing	-->	participation
content management systems	-->	wikis
directories (taxonomy)	-->	tagging ("folksonomy")
stickiness	-->	syndication

Figura 1. Diferencias de la transición entre Internet 1.0 y 2.0

Fuente: O'Reilly (2005).

Resulta muy interesante observar la evolución de las enciclopedias; mientras que hace un par de décadas sólo se disponía del servicio lento e incompleto de la enciclopedia Británica, el surgimiento de las wikis y Wikipedia han dado lugar a un gran impacto en el aprendizaje, pues los contenidos son actualizados por los mismos usuarios permitiendo un intercambio fluido del conocimiento. Sin duda, esta constante evolución y actualización de información en la Internet beneficia al CALL al seguir estando presente en actividades que pueden ser vinculadas a la práctica del Inglés; sin embargo, a pesar de tener al CALL como una estrategia y alternativa de aprendizaje, necesitamos apoyarnos en nuevos paradigmas que expliquen y fomenten la interacción del aprendizaje, usuarios, y las nuevas tecnologías.

Las redes sociales en la enseñanza del Inglés

De acuerdo con Meurant (2006) la información, y las tecnologías de la comunicación, junto con su convergencia, están modificando e interactuando radicalmente en la conciencia humana, el lenguaje, la sociedad y el medio ambiente. Los efectos en el ámbito de la adquisición de segundas lenguas son significativos y evidentes en la pedagogía del "Inglés como primera lengua" (EFL) y del "Inglés como segunda lengua" (ESL). Asimismo, el papel de las TIC en la adquisición y enseñanza del Inglés están siendo apoyados con el uso de dispositivos personales de comunicación y herramientas en línea. Hace algunos años, Keirnan y Aizawa (2004), Thornton y Houser (2005) y Meurant (2006) llamaron la atención sobre el papel de los teléfonos celulares y sus grandes ventajas en la conectividad de la Internet para el acceso de multimedia y webs relacionadas con el aprendizaje; no obstante, la gran revolución en el uso de dispositivos portátiles se reflejó con la llegada del IPhone y posteriormente el Ipad y sus centenares de aplicaciones enfocadas en la educación y, por supuesto, en su propagación en las redes sociales.

En este sentido, y retomado el uso de redes sociales como posible herramienta educativa, es importante destacar el gran incremento de popularidad del que ciertas redes están gozando, tales como Facebook, Twitter y Skype. En sintonía con tal popularidad y adaptación al contexto educativo, Yunus y Selehi (2012) reportaron que el uso de grupos de Facebook en la enseñanza de la escritura para el mejoramiento de esta habilidad en Inglés es de gran importancia, fundamentalmente debido a que los alumnos aprenden nuevo vocabulario de las lecturas y comentarios de otras personas en el grupo; la corrección ortográfica integrada ayuda a reducir los errores de ortografía; además de que las ideas u opiniones de los compañeros del grupo les ayudan a conseguir mejores ideas y claridad al escribir. En este sentido, la interactividad, y la colaboración de los integrantes del grupo de Facebook ofrece como resultado una mejor dinámica en la práctica de la habilidad de escritura y un proceso de monitoreo con un acceso inmediato a la retroalimentación de los alumnos por parte del docente. Facebook puede adaptarse a la práctica de las habilidades lingüísticas del Inglés al crear grupos de trabajo y dividir a los alumnos en entornos de aprendizaje cerrados y por características; por ejemplo, al crear un grupo de vocabulario, el profesor puede poner ligas de clips, audio, hipertexto e hipermedia: Todos estos recursos fomentarán la participación de los alumnos por medio de la interacción del chat, posts en los muros o con la cooperación y difusión de nuevos recursos para el complemento de los contenidos. Es inegable que esta herramienta es de las más conocidas, gozando de una gran popularidad entre jóvenes y migrantes de la tecnología. Su aspecto y funcionalidad es accesible, facilitando la interacción y distribución de contenidos tales como videos, audio e imagen. Seguramente Zuckerberg, creador de Facebook, nunca imaginó el fenómeno que revolucionaria el uso del internet y los 900 millones de usuarios que estarían suscritos en su plataforma.

No obstante, a pesar de ser un sitio de red social, esta plataforma es adaptable a la creación de un ambiente virtual de aprendizaje. Por su puesto, habrá decisiones divididas acerca de tal uso y de su poca

credibilidad educativa al ser un entorno social, pero si retomamos el aspecto social y lo mezclamos con lo educativo, es muy factible que los alumnos respondan con estímulos académicos en las actividades previamente diseñadas bajo un modelo de diseño instruccional.

Skype es una red social de gran relevancia, debido a que ofrece un abanico de posibilidades en la práctica y enseñanza de las cuatro habilidades del Inglés. Dentro de la red social Skype y su reciente fusión con Facebook, es posible la interacción y práctica de las cuatro habilidades de Inglés: hablar, escribir, leer, escuchar e interactuar con hablantes nativos. Como ejemplo, se puede señalar que a través de speaking se puede participar en la elaboración de entrevistas, presentación de exposiciones virtuales, narración de historias, debates y juegos de roles. Al practicar el speaking, el alumno tiene la oportunidad de desarrollar sus habilidades, tener confianza en sus avances y, sobre todo, recibir retroalimentación instantánea en su pronunciación y empleo de su gramática. En cuanto a reading y writing, Skype cuenta con la opción del chat, lo que permite leer y escribir los comentarios de los hablantes nativos. Asimismo, es posible navegar en Internet mientras se está conectado. La posibilidad de hacer múltiples tareas facilita enviar ligas de páginas de lecturas; el alumno puede realizar ejercicios de comprensión de texto en línea y al mismo tiempo consultar dudas con el profesor o buscar vocabulario en diccionarios online. En cuanto a listening, la práctica de esta habilidad es de manera directa. Cuando los alumnos están en contacto con los hablantes nativos tienen la oportunidad de escuchar una variedad de acentos. Por otra parte, el empleo de canciones, podcasting y documentales son adaptables para el diseño de actividades de escuchar a través del envío de ligas durante las sesiones en línea.

Para Wilhelm (2012) la tecnología ha incrementado el significado de la alfabetización y las competencias, para usar la tecnología dentro y fuera del salón de clase; alumnos y profesores deben ser competentes y poseer una gran habilidad tecnológica que les permita mejorar la interacción entre los elementos multimedia y el conocimiento. Asimismo, dicho autor recomienda el uso de herramientas en línea y redes sociales adaptadas al contexto educativo para fomentar en el alumno un orden en el aprendizaje por medio de secuencias generando que la interacción con la tecnología motive a los alumnos en su desarrollo cognitivo.

Mundos virtuales

La Web 2.0 nos ofrece múltiples opciones para la interacción y gestión de conocimiento; en el mismo sentido, los mundos virtuales son grandes alternativas para iniciar una aventura académica. SecondLife, (SL, Segunda vida) es un mundo virtual muy versátil, es un metaverso que ha estado funcionando por más de una década al que se puede acceder gratuitamente en Internet. Sus usuarios, conocidos como "residentes", pueden acceder a SL mediante el uso de uno de los múltiples programas de interfaz llamados viewers (visores), lo cual les permite interactuar entre ellos mediante un avatar. Los usuarios pueden así explorar el mundo virtual, interactuar con otros residentes, establecer relaciones sociales, participar en diversas actividades tanto individuales como en grupo.

Reservado para mayores de 18 años, SecondLife es especialmente ideal para estudiantes jóvenes de idiomas, ya que ellos ven el Internet como un lugar natural para aprender y jugar. Marc Prensky (2007) denomina a esta generación "nativos digitales", debido a que han nacido y crecido en la dinámica del uso de las TIC e Internet para sus actividades académicas.

Otro espacio potencial para SecondLife y los mundos virtuales de aprendizaje son los estudiantes de educación a distancia. Anderson (2005), reporta que casi una cuarta parte de la educación de nueva Zelanda estaba inmersa en estudios a distancia con diferentes plataformas. Salt, Atkins, y Blackhall (2008) reportan que en SecondLife existen instituciones académicas representadas por islas, las cuales funcionan como enlace del conocimiento y de usuarios en línea. De igual forma, destacan otras institucionaes, como la Universidad Nacional Abierta de la India, que cuenta con 500.000 estudiantes y la Universidad Abierta de Hong Kong, que cuenta con más de 400.000, todos ellos de manera virtual. Aunado a ello, muchas universidades han comenzado a reproducir esta posibilidad al incursionar en este entorno virtual ofreciendo sus programas educativos.

En América Latina, de acuerdo con Dellepiane (2009), la Universidad Argentina de la Empresa (UADE) fue pionera en incursionar en SecondLife con una sala virtual con 20 alumnos en 2007; posteriormente, en 2008 la Universidad de Chile se introdujo en este campo con la oferta y diversificación de sus cursos en este entorno. La funcionalidad en diversas actividades para practicar las habilidades del Inglés en SecondLife son adaptables al contexto educativo;

esto se debe a que la mayoría de las instituciones ofrecen contenidos en este idioma, y los avatares son en su gran mayoría nativos en esta lengua, por lo que resulta fácil adaptar actividades académicas. Hacer viajes de prácticas virtuales a países de habla inglesa resulta idóneo y gratuito al tener la oportunidad interactuar vía chat o voz con otros avatares; de esta manera, a través de una socialización virtual, se busca como principal objetivo la interacción y la práctica del idioma Inglés. Visitar museos o sitios de interés, resulta sencillo y divertido, debido a la opción de la plataforma para teletrasportarse de manera virtual a cualquier lugar de SL; aunado a esto, con dicha actividad los alumnos pueden reportar sus visitas en presentaciones de manera oral o escrita, esto permite activar su conocimiento previo y diversificar sus estrategias de aprendizaje. De igual forma, los estudiantes pueden acudir a conferencias, clases virtuales o eventos académicos organizados por diversas instituciones. Finalmente, SL, resulta ser popular entre los profesores y los estudiantes en línea por su entorno cálido, social e interactivo.

Conclusiones y reflexiones

El fenómeno de los nativos digitales ha generado nuevas tendencias en la enseñanza y práctica de los idiomas. Aunado a esto, la Internet se ha convertido en la fuente más recurrida para la búsqueda o empleo de recursos didácticos. Para Stroud (2008), la mejor manera de aprender inglés sin estar en un país anglófono es a través del uso de herramientas digitales y ambientes virtuales de aprendizaje. La Internet nos ofrecen un mundo de posibilidades de interacción para plantear mejores actividades académicas.

En este trabajo se han descrito el origen y algunas transiciones sufridas a través de las décadas de la evolución de la tecnología en el aprendizaje del inglés; es de suma importancia recordar cómo hemos avanzado en cuestión de uso de aplicaciones, software, plataformas de gestión de conocimiento, redes sociales y mundos virtuales vinculados u adaptados para reforzar las habilidades lingüísticas de los alumnos.En este sentido, puede decirse que el BLearnig (aprendizaje mixto) es una posibilidad de uso para los alumnos que están estudiando inglés, pues resulta factible vincular los contenidos de las asignaturas en ambos entornos, tanto en el presencial como en el entorno en línea; de esta manera el aprendizaje se libera de las aulas dando oportunidad a los alumnos de experimentar y aprender en un entorno menos lineal. En relación con la educación a distancia enfocada en el aprendizaje del inglés, se puede mencionar que su origen y cimientos fueron previamente establecidos por el CALL, pioneros en comenzar una transición con contenidos digitales mismos que han dado como resultado el CALL moderno plagado de entornos en línea para el estudio independiente.

Como se sabe, la educación en línea favorece la flexibilidad de los contenidos y el tiempo de estudio de los alumnos; de esta manera se otorga el protagonismo y las herramientas para ser más autónomos. Algunas de las aplicaciones u entornos de aprendizaje descritos en este trabajo van en esta misma directriz; fomentan la flexibilidad y autonomía de los alumnos, de esta manera podemos rescatar que el uso de la tecnología en la enseñanza del inglés a través de seis décadas es compatible y hasta cierto punto funcional para entornos presenciales, tanto como para entornos semipresenciales y a distancia. Sin embargo, tal como menciona Cabero (2007), el uso de la tecnología y las modalidades de educación en línea no son la panacea para erradicar los males educativos; más bien debe verse como un medio u soporte que ayude a generar nuevas formas de ver la educación bajo un contexto de aprendizaje basado en una experiencia educativa significativa.

Finalmente, debemos evitar que los alumnos se pierdan en los océanos de la hipermedia; para apoyarlos se deben seleccionar los contenidos en línea, verificar la veracidad y autenticidad de los materiales a emplear y realizar diseños instruccionales adecuados; sin duda esto dará más realce a la experiencia académica de nuestros alumnos y reputación a nuestros cursos.

Referencias

ANDERSON, B. & SIMPSON, M. (2005). *Acting With Integrity Online: Some Questions for Educators*. Disponible en: http://www.ascilite.org.au/conferences/melbourne-08/procs/anderson.pdf.

CABERO, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 3 (1). Disponible en Web: <www.uoc.edu/rusc/3/1/dt/esp/cabero.pdf.

CABERO, J. (2007). *Las necesidades de las Tics en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades*. http://tecnologiaedu.us.es/images/stories/jca51.pdf.

DELLEPIANE, P. (2009). *Entrevista educativa sobre SecondLife* http://www.educamericas.com/Entrevista-a-Paola-A-Dellepiane-docente-de-UADE.

GUTIERREZ, M. (2003). *Alfabetización digital, algo más que ratones y teclas*. Recuperado en: http://portal.educ.ar/debates/contratapa/recomendados-educar/alfabetizacion-digital- algo-ma.php.

HIGGINS, J. & JOHNS, T. (1984). *Computers in Language Learning*. London, England: Collins.

JOLY (2010). 100 *Years of m-Learning Innovation*? Disponible en http://www.line.co.uk/viewpoints/100-years-of-m-learning-innovation/.

KEIRNAN, P. J. & AIZAWA, K. (2004). Cell Phones in Task Based Learning: Are Cell Phones Useful Language Learning tools? *ReCALL* 16 (1), 71-84.

MEURANT, R. C. (2006). Cell Phones in the Classroom: Thumbs Up to SMS, *Proceedings of the* 2006 *International Conference on Hybrid Information Technology* ICHIT2006, IEEE Computer Society, Los Alamitos, California, 2006.

MUFFOLETTOl, R. (1994b). Schools and Technology in a Democratic Society: Equity and Social Justice. *Educational Technology*, February, 52 a 54.

O' REILLY, T. (2004). *What is Web* 2.0? http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html.

PRENSKY, M. (2007). *From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom*. http://innovateonline.info/pdf/vol5_issue3/H._Sapiens_Digital.

ROBY, W.B. (2004). Technology in the Service of Foreign Language Teaching: The Case of the Language Laboratory. In D. JONASSEN (ed.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, 523-541.

SAETTLER, P. (1990). *The Evolution of American Educational Technology*. Englewood, CO: Libraries Unlimited, Inc.

SALT, B., ATKINS, C., & BLACKWELL, L. (2008). *Engaging with Second Life: Real Education in a Virtual World*, http://slenz.files.wordpress.com/2008/12/slliteraturereviewa1.pdf.

SANCHÉZ & RODRIGUÉZ (2008). *La web* 2.0 *en la educación*. Madrid, España: editorial MAD, S. L.

STROUD, J. (2008). How to Practice Speaking English On Skype. Disponible en http://www.englishcafe.com/chatcafe/How-To-Practice-Speaking-English-On-Skype.

TAYLOR, R. (1980). *The Computer in The School: Tutor, Tool, Tutee*. New York: Teachers College Press.

THORNTON, P. and HOUSER, C. (2005). Using mobile Phones in English Education in Japan.*Journal of Computer Assisted Learning*, 21, 217-228.

UNDERWOOD J. (1984). *Linguistics, computers and the language teacher: a communicative approach*. Rowley, MA: Newbury House.

WARSCHAUER, M. (1996). *Computer Assisted Language Learning. An Introduction*. http://www.ict4lt.org/en/warschauer.htm.

WILHELM, J. D. (2012). Our Compulsory Goals: Effective Teaching and Meaningfull Earning Though Powerful Cultural Tools.*Voices from the Middle*, 19 (4). 81-83.

YUNUS, M. M. & SELEHI, H. (2012). Effectiveness of Facebook Groups on Teaching and Improving Writing Students' Perceptions. *International Journal of Education*.