EL PROFESOR COMO CREADOR DE MATERIALES PARA AULAS MULTIMEDIA

José Ignacio Sánchez de Villapadierna
Centro Virtual Cervantes - Instituto Cervantes

1. Introducción

La experiencia parece demostrar que las modas y sus caprichosos devaneos no sirven sino para confirmar el carácter circular y obstinadamente iterativo del devenir humano. Éste, al igual que las susodichas modas, difícilmente y en muy raras ocasiones consigue sacudirse el lastre del eterno retorno que lo lleva a tropezar, a decir del dicho, en una misma piedra cuando menos dos veces.

Entre estos casos escasos de virtuales modas que sin embargo suponen avances reales se halla la creciente presencia de la tecnología en el mundo de la enseñanza, esto es, la aportación práctica y aplicada que las nuevas tecnologías y sus herramientas sorprendentes ponen a su servicio. Al día de hoy y de modo más concreto, la apuesta cibernética está echada, el desafío multimedia y el órdago de lo virtual tienen puestas sus cartas sobre la mesa de la enseñanza de lenguas, y a fe que tienen visos de ganar por la mano.

La cosa no suena a farol. Nada de lo que día a día, a una velocidad pasmosa, vemos aparecer en el terreno de las nuevas tecnologías parece desdeñable o, en ningún caso, reducible a la caduca etiqueta de lo "snob". Los beneficios palpables que ya presentan en los muy diversos ámbitos de los procesos de "enseñanza-aprendizaje" invitan a sus actores, fundamentalmente a los profesores, a salir del cómodo cascarón de lo puesto, supuesto y presupuesto; y no menos, a nuestro juicio, desautorizan el discurso de aquellos que, con una falta de pudor directamente proporcional a su pereza intelectual, afirman que todo eso es capricho y moda, juguete de algunos post-posmodernos, que internet y demás no podrán suplantar jamás su inestimable presencia y su amabilísimo contacto "comunicativo" con los/as alumno/as (les evito aquí la @ genérica), etc., etc., como si un inesperado arrebato de la neurona les empujara a reformular la joseorteguiana "deshumanización del arte" en versión "pedagógica" subtitulada.

Es por ello objetivo primordial del presente taller contribuir a la desmitificación de las nuevas tecnologías en su relación –ya muy real, nada virtual– con la enseñanza de ELE, acercarla a sus potenciales usuarios/beneficiarios, ahuyentar fantasmas y miedos a lo desconocido, y sacudir en definitiva la consabida pereza que a menudo provoca todo reciclaje de la actividad docente. A tal efecto, y antes de que estos objetivos caigan en la pretenciosidad, se presentan aquí algunas herramientas sencillas, así como su aplicación, al ampa-

Centro Virtual Cervantes

ro de una experiencia que, bajo el nombre de "Rayuela" y en forma de sección diaria del Centro Virtual Cervantes[1], se viene desarrollando desde junio de 1998.

Queda pues avanzado que la intención de las subsiguientes páginas no es, ni podría ser, abarcar en toda su riquísima extensión cuestiones que sin duda rebasarían los actuales complementos circunstanciales de tiempo y lugar, verbigracia: el aprovechamiento de Internet en clase de ELE, la enseñanza de lenguas asistida por ordenador, o el yin y el yan de las aulas virtuales, asuntos éstos en los que sin embargo el lector podrá indagar si a bien tuviera seguir las pistas que le son ofrecidas en la bibliografía final.

Antes bien, y merced al sustento de la antemencionda experiencia de "Rayuela", se persigue defender aquí la capacidad del profesor para erigirse en autor, esto es, creador de materiales interactivos propios a partir de programas informáticos sencillos, tanto en su manejo como en su posterior explotación.

2. Nuevas vías para la enseñanza y el aprendizaje

¿Puede la máquina sustituir al ser humano? Despejemos con prontitud la incógnita... por supuesto que sí. La clave está en las clásicas "cinco W" del periodismo: "qué, porqué, para qué, dónde y cuándo". La "máquina" de escribir sustituye a la mano cuando la eficacia y el decoro así lo aconsejan, y valga este sencillo ejemplo para excusar la ausencia en estas líneas de una larga relación de ocasiones en las que el ser humano cede con gusto y sin complejos su protagonismo a la máquina.

El terreno de la enseñanza de segundas lenguas no es en eso una excepción. Profesor y aprendiente se sirven de los medios tecnológicos que les puedan ayudar a alcanzar de modo más eficaz sus objetivos, y asumen que entonces sus respectivos papeles han de ser redibujados; por ejemplo: el profesor deja de cantar cuando a su alcance tiene un casete, como se evita recortar mil y una cartulinas cuando halla una fotocopiadora a su alcance; por su parte, el alumno recurre al teléfono para hacer una consulta en la secretaría de su centro académico o decide abandonar el tallado de la piedra para escribir las respuestas del examen con un bonito e inocuo bolígrafo.

En la actualidad, el bolígrafo, el teléfono, la fotocopiadora, el casete y otras tantas herramientas se llaman "ordenador", o lo que es lo mismo, la computadora convertida en el *todos a una* de Fuenteovejuna o en los juegos reunidos "Geiper", como prefiera cada cual. Negar estos pasos adelante significa, sencillamente, quedarse atrás.

1 http://cvc.cervantes.es

ASELE. Actas X (1999). JOSÉ IGNACIO SÁNCHEZ DE VILLAPADIERNA. El profesor como creador de ...
Centro Virtual Cervantes

2.1. Algunos conceptos... ¿de moda?

Para dibujar la tramoya conceptual que sustenta la realidad de las nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza de lenguas parece oportuno revisar algunos términos y recurrir con malicioso propósito a la autoridad de la Academia y a las definiciones que de ellos ofrece el DRAE 1992:

- *aula*: sala donde se celebran las clases en los centros docentes.
- *multimedia*: (no figura). Nos aventuramos a resumirlo como aquel producto resultante de la integración de texto, imagen, sonido y vídeo en soporte informático.
- *virtual*: que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente. Ú. frecuentemente en oposición a *efectivo* o *real*.

Sin mayor alarde de perspicacia, el lector se apercibirá enseguida de que poco de lo significado en esas definiciones encuentra acomodo en la materia que nos ocupa. Hoy se habla de "realidad virtual", y nada más lejos de la intención del término que proponer simpáticas paradojas semánticas o enunciar contradicción ontológica ninguna. Del mismo modo, términos de absoluta actualidad como "espacio o aula virtual" vienen a referir en forma alguna aquella "sala donde se celebran las clases", y mucho menos a dar cuenta de centros docentes con la "virtud de producir efectos, aunque no lo producen de presente", y cuyas acciones se hallasen "en oposición a cualquiera efectiva o real".

Así las cosas, queden por el momento estos conceptos en brazos del sentido común e inscríbase simplemente todo ello en el ámbito de la "enseñanza no presencial" o de la coloquialmente hoy denominada *teleformación*, esto es, una tradicional enseñanza a distancia en vías de vertiginoso desarrollo.

2.2. La interactividad: un nuevo escenario de diálogo

A los conceptos hasta ahora presentados cabe añadir el de "interactividad", acaso más problemático que los anteriores pero de igual relevancia en la creación de materiales didácticos para la enseñanza de lenguas. El horizonte abierto por la vulgarización de una herramienta como el ordenador, con sus múltiples posibilidades someramente apuntadas ya, permite en la actualidad desarrollar escenarios educativos hasta la fecha inéditos.

Gracias al ordenador y al desarrollo de sus aplicaciones multimedia, el instrumental educativo adquiere nuevas dimensiones; éste deja de ser un mero soporte de la información, cual fueron siempre la pizarra en la enseñanza presencial o el libro de texto en la educación a distancia. Además, canales pasivos que tradicionalmente se limitaban a vehicular el contacto o la transmisión de datos entre el profesor y el aprendiente, como el teléfono o el fax, no sólo que-

ASELE. Actas X (1999). JOSÉ IGNACIO SÁNCHEZ DE VILLAPADIERNA. El profesor como creador de ...
Centro Virtual Cervantes

dan integrados sino que son superados en funcionalidad y economía por el correo electrónico.

Sin renunciar a todas estas funciones, pues las consagra y optimiza, el ordenador se convierte además en protagonista activo de la comunicación, un agente multimedia y multiusos capaz de actuar ante su interlocutor. En eso precisamente se fundamenta el concepto de la "interactividad", en la capacidad de la máquina para alcanzar un estatus prácticamente parejo al de quien la manipula, y por tanto la comunicación activa ve cambiar cuando menos a uno de los actantes. Los materiales interactivos son pues herramientas tanto a disposición del alumnos como del profesor en los que el usuario trabaja, a través del ordenador, con un sistema capaz de proporcionarle a cada una de sus decisiones (acciones) las respuestas adecuadas (reacciones).

Un programa o una aplicación interactivos, y por ende un material interactivo, estará tanto mejor diseñado cuanto mayor capacidad de diálogo con su usuario posea, esto es, cuantas más y mejores respuestas pueda ofrecer a cualquier acción o solicitud de quien lo utiliza. Obviamente, todo ello ha de traducirse en un potencial enriquecimiento del diálogo alumno-ordenador, respetando y ensalzando algunos principios de toda producción comunicativa: economía, claridad, adecuación y pertinencia.

2.3. Explotación de los materiales interactivos

En ese horizonte comunicativo ampliado, los materiales llamados interactivos abren novedosas vías y modos para desarrollar la capacidad de enseñar y de aprender. Como se esquematiza más adelante (figura nº1), dichos materiales pueden ser utilizados en grupo, bajo la supervisión de un profesor, y también están capacitados para que el estudiante se enfrente a ellos en solitario, al tratarse de sistemas cerrados en los que el alumno puede conducirse –y aprender– con la sola guía del propio sistema.

A esa condición, debe añadirse la no menos importante que posibilitan dichos materiales, a saber, la superación de la limitación espacio-temporal. En lo referente al eje espacial, es ya bien sabido que la Red (Internet o cualquier otra por venir) rompe las barreras localistas y localizadoras, de modo que un profesor puede elaborar un determinado material didáctico en su cabaña a orillas del lago Tanganica y enviarlo por correo electrónico al tiempo y al instante a sus alumnos de Badajoz, Hamburgo y Delhi, o ponerlo en la Red y que éstos accedan a ellos en el momento que les parezca oportuno. Esto conduce al segundo eje, el eje temporal, y aquí parece claro que la sincronía solamente resulta imprescindible entre ambos interlocutores, y ahora el interlocutor no es otro que el ordenador y el sistema que a él incorpora todo material interactivo.

ASELE. Actas X (1999). JOSÉ IGNACIO SÁNCHEZ DE VILLAPADIERNA. El profesor como creador de ...
Centro Virtual Cervantes

Escenario	Modos	Acceso	Interactividad
A distancia (aula virtual)	Individual Tutorizada	Internet	aprendiente – ordenador aprendiente – ordenador – tutor
Presencial (el aula)	Colectiva Disco duro Internet	Cd-Rom	aprendiente – ordenador – profesor

figura nº1

Por el momento, resta simplemente puntualizar que pese a ser el CD-Rom un soporte habitual de materiales interactivos, éste no aparece en el apartado "Acceso a distancia" al estar sujeto a envío por vías tradicionales (correo postal), como quien envía un manual de lexicografía o una carta de amor (aunque tal fuera, por platónico, virtual).

3. Programas de autor y autores de programas

En el complejo terreno de los lenguajes de programación y de la creación de aplicaciones informáticas, destaca un tipo de herramienta que por su relativa sencillez resulta idónea en la elaboración de materiales interactivos con carácter y fines didácticos. Se trata de los llamados *programas de autor*, pequeños programas informáticos concebidos para elaborar un número ilimitado de ejercicios cerrados y con un determinado formato.

3.1. Naturaleza de los programas

Para evitar equívocos, es necesario distinguir previamente entre *sistema de autor, lenguaje de autor* y *programa de autor*:

- Se llama aquí *sistema de autor* a la herramienta que utiliza el creador multimedia para integrar todos los "medias" (cada uno creado a su vez con una aplicación determinada) que componen su obra, dotarla de interactividad y estructurar su sistema de navegación; algunos de estos sistemas, por ejemplo, son Macromedia Authorware, Scala Multimedia o Macromedia Director, siendo con diferencia este último el más importante por las posibilidades que ofrece.
- Para crear programas con estos sistemas de autor es necesario un relevante conocimiento de determinados lenguajes informáticos de programación o *lenguajes de autor*, como que es el caso del sistema Macromedia Director, que requiere dominar un lenguaje de autor como es "Lingo".

ASELE. Actas X (1999). JOSÉ IGNACIO SÁNCHEZ DE VILLAPADIERNA. El profesor como creador de ...
Centro Virtual Cervantes

- Por *programa de autor* se entiende aquí aquella herramienta programada y diseñada para presentar un determinado formato y realizar una serie de funciones en un sistema cerrado, pero capaz de acoger contenidos variables que la recreen de manera ilimitada. Piénsese en un armario ropero en el que, a tenor de la temporada, se alteren las prendas que debe albergar, sin perjuicio por ello de que su estructura de armario permanezca inmutable.

3.2. Manipulación de los programas de autor: regeneración

Una vez construidos los programas, el profesor se convierte en creador o autor de sus propias actividades con operaciones bastante simples, o cuando menos que no requieren un conocimiento informático especializado. Cada programa lleva asociados una serie de ficheros de texto, en los que el autor introduce el contenido deseado ateniéndose a unas reglas básicas que vienen determinadas por el propio programa.

Esto significa que el profesor puede regenerar a partir de una plantilla infinidad de actividades con tan sólo rellenar los ficheros de texto que, interconectados, habrán de implementar el contenido visible de la actividad.

En el apartado siguiente se muestra, a modo de ejemplo, el proceso de creación y su resultado de dos modelos de programa de autor, plantillas en realidad de juegos interactivos que han sido diseñadas y vienen siendo utilizadas por el Centro Virtual Cervantes para editar algunos materiales didácticos de su "Aula de lengua".

4. Rayuela: una experiencia en Red

En la página web del Centro Virtual Cervantes (CVC), se halla una sección diaria de materiales didácticos interactivos denominada "Rayuela", y que se nutre de 21 programas de autor, tal y como se acaban de definir, diseñados para ofrecer otros tantos juegos interactivos en las actividades didácticas que presenta y renueva de modo diario.

Entre ellos se cuentan sopas de letras, crucigramas, ahorcados, rellena huecos y un largo etcétera de juegos que responden al tipo de programa aquí descrito, y cuyo contenido es tratado con el fin de adaptar dichos juegos tanto a los diferentes niveles de aprendizaje (inicial, intermedio, avanzado y superior) como a los diversos contenidos pedagógicos (funcional, gramatical, léxico y sociocultural).

De todo ello, y con el fin de mostrar las sencillas operaciones que programas de este tipo requieren para que cualquier profesor pueda convertirse en autor de nuevas y propias actividades interactivas, se muestran a continuación dos ejemplos sacados de la mencionada sección del CVC.

ASELE. Actas X (1999). JOSÉ IGNACIO SÁNCHEZ DE VILLAPADIERNA. El profesor como creador de ...
Centro Virtual Cervantes

4.1. Seguir una ruta

http://cvc.cervantes.es/aula/pasatiempos2/intermedio/gramatical/04081999_01s.htm

Se trata de un programa-juego en el que el usuario, a partir de una serie de *informaciones (en este caso escritas), debe reconstruir un determinado itinerario* o un hilo argumental, o relacionar dichas informaciones, como es el caso, con unos determinados personajes.

Pantalla 1: Presentación de la actividad

NIVEL INTERMEDIO

Adivina quiénes son

Imaginarium

¿Cómo se consigue llegar a ser famoso? ¿Te gustaría serlo?

He aquí algunos datos sobre personalidades famosas en todo el mundo.

1. Fue el líder del movimiento de independencia indio. Murió *asesinado por un fanático.*
2. Fue el primer presidente de Estados Unidos.
3. Pintó *La Gioconda* entre 1503 y 1505.
4. Su empresa creó el programa o sistema informático *Windows 95.*
5. Consiguió la independencia de Venezuela en 1821.
6. Recibió el Premio Nobel de Física.
7. Cantó en la ceremonia de inauguración de los Juegos Olímpicos de Barcelona, en 1992.

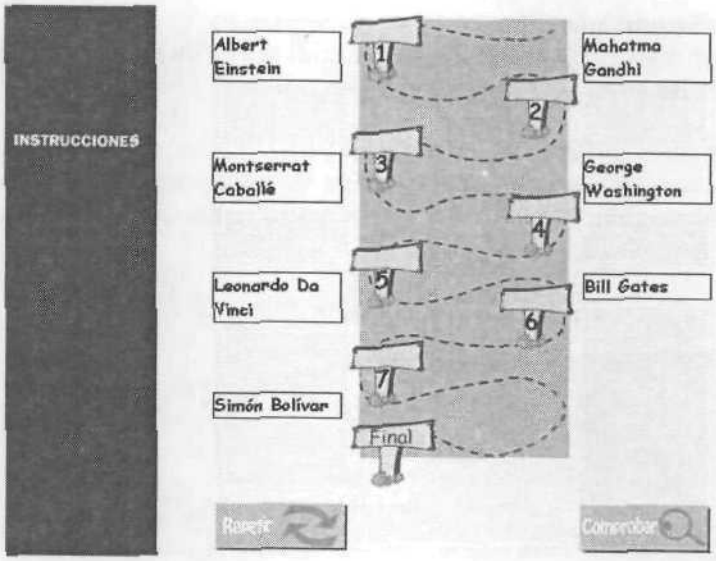
Vamos a jugar

¿Sabrías colocar el nombre de estos personajes famosos siguiendo el orden en que te los hemos presentado?

Pantalla 2: Juego interactivo

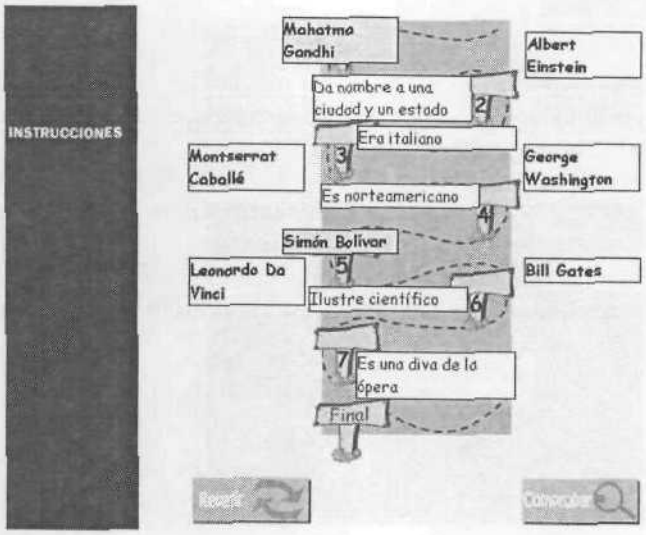
Aparecen las fichas con los nombres que el usuario debe ordenar conforme a las informaciones que se le facilitan en la presentación de la actividad.

ASELE. Actas X (1999). JOSÉ IGNACIO SÁNCHEZ DE VILLAPADIERNA. El profesor como creador de ...
Centro Virtual Cervantes



Pantalla 3: Forma de interacción.

El usuario arrastra cada ficha al lugar que a su juicio le corresponde, y dispone de un botón "comprobar" donde al pulsarlo el sistema le fija las fichas correctas (en color sepia), le devuelve las fichas incorrectamente colocadas, al tiempo que para estas últimas le ofrece un *feedback* en forma de pista (fichas 2, 3, 4, 6 y 7).

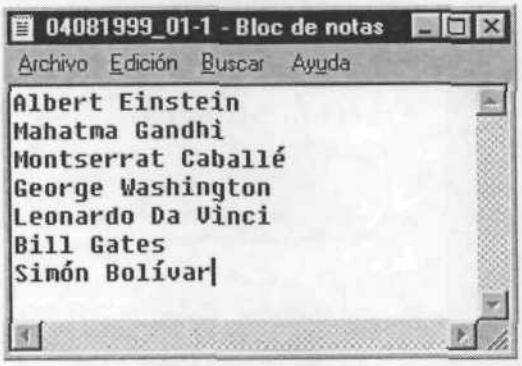


ASELE. Actas X (1999). JOSÉ IGNACIO SÁNCHEZ DE VILLAPADIERNA. El profesor como creador de ...
Centro Virtual Cervantes

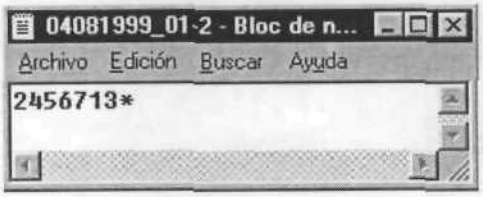
Contenido de los archivos de texto "TXT"

Este programa se nutre del contenido que se introduce en tres archivos de texto o TXT. A continuación se muestra cómo figura dicho contenido en cada uno de los tres ficheros:

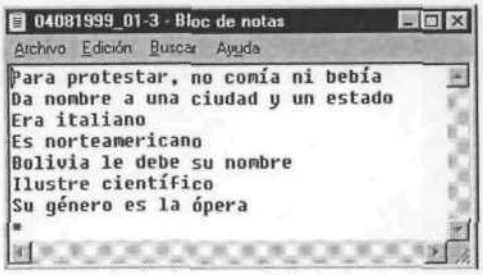
Archivo TXT-1: se introduce el contenido que debe aparecer en cada ficha.



Archivo TXT-2: se dice al programa qué orden debe reconocer como correcto para la colocación cada ficha.



Archivo TXT-3: se introduce el contenido del *feedback* o pista que el sistema ofrecerá automáticamente para aquellas fichas erróneamente colocadas.



ASELE. Actas X (1999). JOSÉ IGNACIO SÁNCHEZ DE VILLAPADIERNA. El profesor como creador de ...
Centro Virtual Cervantes

4.2. Rellenar huecos

http://cvc.cervantes.es/aula/pasatiempos2/avanzado/sociocultural/31081999_01.htm

Se trata del clásico "rellena huecos" en el que aparece un determinado texto que el usuario debe completar, pero ahora escribiendo en las casillas correspondientes la información que falta.

Pantalla 1: Presentación de la actividad

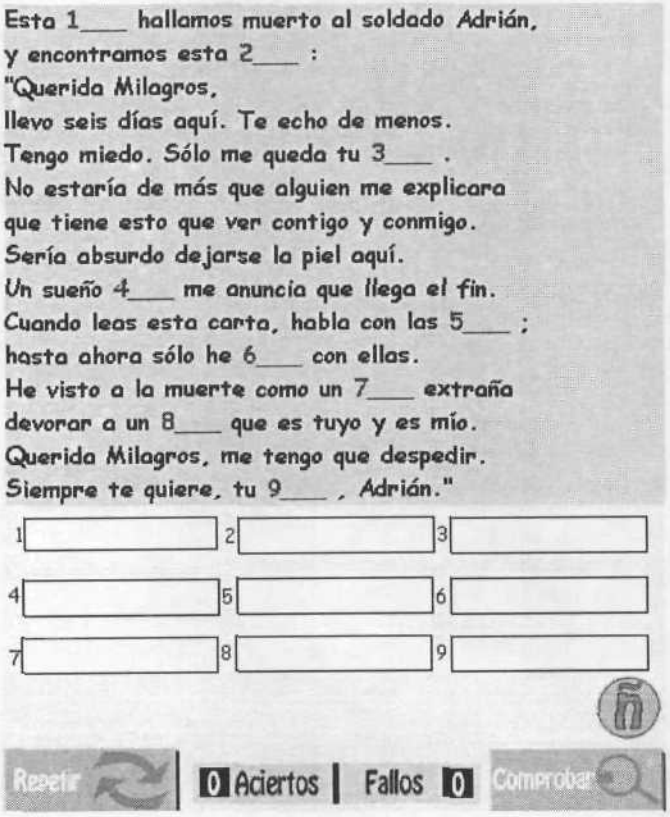
Vamos a jugar

¿Has oído hablar de El último de la fila? Es un grupo de música español con mucho éxito. Te presentamos una de sus canciones: se trata de una carta de amor escrita por un soldado en la guerra. El soldado muere sin haberla enviado, pero encuentran la carta, aunque algunas palabras se han borrado. ¿Puedes completarla ayudándote con las imágenes anteriores?

ASELE. Actas X (1999). JOSÉ IGNACIO SÁNCHEZ DE VILLAPADIERNA. El profesor como creador de ...
Centro Virtual Cervantes

Pantalla 2: Juego interactivo

El usuario debe escribir en las casillas numeradas el texto que falta en el hueco correspondiente. Al pulsar el botón comprobar, el sistema fija automáticamente las casillas correctas introduciendo al tiempo dicho texto en su hueco, y deja en blanco aquellas que son incorrectamente completadas.

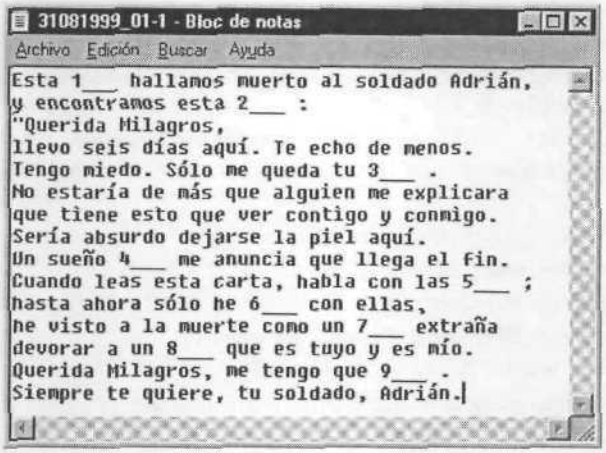


Contenido de los archivos de texto "TXT"

El programa se nutre del contenido introducido en dos archivos de texto. A continuación se muestra cómo figura dicho contenido en cada uno de los ficheros:

Archivo TXT-1: se introduce el texto que el usuario deberá completar, marcando con un número y tres guiones bajos el espacio reservado para el texto que falta.

ASELE. Actas X (1999). JOSÉ IGNACIO SÁNCHEZ DE VILLAPADIERNA. El profesor como creador de ...
Centro Virtual Cervantes



Archivo TXT-2: en él se introducen las palabras que debe escribir el usuario en las casillas correspondientes, ordenando dichas palabras verticalmente para que el programa pueda reconocer las correspondencias ordinales con los huecos numerados en el TXT-1.

5. Conclusiones

En un terreno como el que de manera muy sucinta y parcial ha abordado el presente taller, parece improcedente hablar de conclusiones, sino en todo caso de principios. En efecto, el hecho –que lo es, no un fenómeno ni nada similar– de que la tecnología (basta de tildarla de "nueva") se haga cada día más presente en la enseñanza de segundas lenguas, invita a pensar más en que se trata de una serie de puntos de partida o principios, revisables tanto como se quiera y tanto como el propio avance de los medios requiera, que como mundos finitos,

ASELE. Actas X (1999). JOSÉ IGNACIO SÁNCHEZ DE VILLAPADIERNA. El profesor como creador de ...
Centro Virtual Cervantes

compartimentos estancos de una actividad docente cuya máxima debería ser, al igual que en tantos otros aspectos de la propia vida, "renovarse o morir".

Aquí no ha lugar el enfrentamiento, antes bien se intenta abrir nuevos campos, exponer la existencia real de enriquecedores útiles que sin duda alguna se hallan al servicio de un quehacer suficientemente noble y generoso como para no denostar propuestas que en el fondo constituyen un paso más, y simplemente eso, en la dialéctica integradora que rige los destinos de toda ciencia y conciencia humana bien dirigida.

Acaso de nuevo, acaso sin cesar, los tiempos siguen cambiando... y hoy la enseñanza de cualquier disciplina que generosamente se ocupe de la transmisión del conocimiento es fértil terreno para dejar crecer las flores de lo interdisciplinar, aunque para ello haya que lidiar con chips endiablados, con softwares hostiles, con bits rebeldes... en fin, nunca más ni menos que el propio ser humano.

Referencias bibliográficas

Cantos, P. (1997), "Aproximación a una bibliografía sobre las nuevas tecnologías en la enseñanza de ELE", *Carabela,* 42 (1997), 137-146

Cantos, P. (1997), *Programación de ejercicios en soporte informático para el aula de ELE,* Carabela, 42 (1997).

Instituto Cervantes (1997), *Catálogo de materiales informáticos para el aprendizaje del español como lengua extranjera,* Madrid, Instituto Cervantes.

Pérez Alonso, B. (1999), "Teleformación en España, La Web como herramienta de apoyo educativo", *Iworld,* 17, junio 1999.

Ruipérez, G. (1997), "La enseñanza de lenguas asistida por ordenador", *Carabela,* 42 (1997).

Soria, I. (1998), "Profesores y ¿autores?", *Frecuencia L,* 9, noviembre 1998.

"Web-grafía"
(algunos recursos en la red / material interactivo multimedia)

Materiales interactivos para ELE

http://www.xtec.es/recursos/clic/esp/act/esp.htm (actividades en español, ver "Lenguas")

http://cvc.cervantes.es/aula/ (ver "Materiales didácticos")

http://cvc.cervantes.es/aula/rayuela/ (actividades con Programas de autor)

ASELE. Actas X (1999). JOSÉ IGNACIO SÁNCHEZ DE VILLAPADIERNA. El profesor como creador de ...
Centro Virtual Cervantes

Otras fuentes de información:

Revista *Netdidáctica*

http://www.netdidactica.com

Foro didáctico del Centro Virtual Cervantes:

http://cvc.cervantes.es/foros/tablon_did.htm

Revista *Espéculo*, nº 5: *La Web en la clase de ELE* (Texto previamente publicado en Frecuencia-L nº 4, marzo de 1997).

http://www.ucm.es/info/especulo/numero5/m_cruz.htm

Herramientas y aplicaciones gratuitas (Shareware)

• *Shockwave de Macromedia*

www.macromedia.com (gran centro de aplicaciones multimedia)

www.macromedia.com/gallery

www.shockwave.com (utilizado por más de 150 millones de personas en el mundo)

• *Real Audio / Real Vídeo*

www.real.com (reproductores audio y vídeo / herramientas para crear este tipo de archivos)

• *"Clic"* aplicación para el desarrollo de actividades educativas multimedia

http://www.xtec.es/recursos/clic/esp/info/download.htm

http://www.xtec.es/recursos/clic/esp/rec/soft.htm

• PNTIC (Materiales y recursos del Programa de Nuevas tecnologías del MEC)

http://centros5.pntic.mec.es/cpr.de.hortaleza/materiales.htm

http://centros5.pntic.mec.es/cpr.de.hortaleza/recursos.htm

Lenguajes de autor

• *Macromedia Flash (animaciones, sonido, juegos interactivos)*

www.macromedia.com/software/flash (Información sobre tecnología "Flash")

• *"Adobe Acrobat"*

www.adobe.com/prodidex/acrobat/readstep.html

• *Wida* (demostración de programas de autor)

http://www.netkonect.co.uk/wida/authoring_programs.html

• *"Director"* (necesario saber bastante programación Java Script)

ASELE. Actas X (1999). JOSÉ IGNACIO SÁNCHEZ DE VILLAPADIERNA. El profesor como creador de ...
Centro Virtual Cervantes

La selección de datos en la presente aportación bibliográfica está regida por el solo objetivo de la rentabilidad que, a nuestro entender, y queriendo abarcar en este caso a un público no forzosamente especializado, se fundamenta en los siguientes criterios:

- Brevedad: se aportan sin embargo vías de acceso a lugares donde la información relacionada se multiplica exponencialmente ("hipertextualmente", valga aquí la expresión).
- Idioma común: la mayor parte de las fuentes de información relacionada se encuentra publicada en inglés; aquí, no obstante, hemos querido ofrecer referencias que, sin dejar de ser rentables, fueran de más fácil manejo y comprensión para el profesor de E/LE.

ASELE. Actas X (1999). JOSÉ IGNACIO SÁNCHEZ DE VILLAPADIERNA. El profesor como creador de ...
Centro Virtual Cervantes

Centro Virtual Cervantes