USOS DE LA RED PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS: DESDE LA GRAMÁTICA HASTA LA INTERCULTURALIDAD

Marta González-Lloret

En esta plenaria voy a presentar varias herramientas de la red que pueden servir para el desarrollo de las competencias sugeridas por el marco europeo de referencia para las lenguas. No voy a presentar ni todas las herramientas ni todas las competencias por falta de tiempo, pero espero que esta charla sirva como resumen de lo que hacemos profesionalmente como docentes de ELE y sirva también de vínculo con lo que se hace en el campo de investigación de adquisición de segundas lenguas. Es importante recordar que estos dos campos deben estar íntimamente ligados y que se deben informar el uno al otro para seguir creciendo y evolucionando.

Según el marco común europeo de referencia para las lenguas, todas las competencias humanas contribuyen a la capacidad comunicativa de una persona, aunque no se consideren competencias lingüísticas per se, sino Competencias Generales. Estas Competencias Generales incluyen los conocimientos que posee el aprendiz, sus habilidades y destrezas, y lo que forma su personalidad e identidad. Las Competencias Generales además se desarrollan a lo largo de la vida de un individuo, tanto dentro como fuera del aula. Aunque en esta charla me voy a enfocar más en las competencias lingüísticas, quisiera mencionar que la red tiene excelentes recursos para proporcionar al estudiante nuevos conocimientos sobre lugares en los que se habla la lengua estudiada, instituciones, personajes famosos, eventos históricos, etc. Sólo mencionar tres: 1– Google Earth para facilitar las tareas de descubrimiento de lugares, 2– las visitas virtuales, sobre todo a museos y 3– las Webquests, búsquedas colaborativas guiadas de información, para el estudio de personajes, hechos históricos, culturales, tradiciones, etc. Uno de los mejores recursos para aprender más sobre las Webquests en español es la página de Isabel Pérez Tórres de de la Delegación de Educación de Granada (2005), y un excelente ejemplo en español es la Webquest creada por *Amanda Romano* y *Braulio Rubio* sobre los Peregrinos de Santiago. [http://wqperegrinosdesantiago.vilabol.uol.com.br/index.htm]

Competencias Comunicativas

En cuanto a las competencias comunicativas, la red ofrece multitud de recursos en los que los estudiantes pueden trabajar tanto individualmente como colaborativamente dentro y fuera del aula (siempre que tengan conexión a Internet). Todos los recursos que mencionaré son gratis y de fácil acceso, y la mayoría no requieren ningún tipo de instalación, con lo cual aquellos que no tengan acceso en casa las pueden completar

desde un lugar como una biblioteca pública, intentando así reducir la posible brecha digital entre los que pueden acceder a la tecnología y los que no.

La primera de las competencias comunicativas es la Competencia Lingüística, que implica la competencia en el léxico, la gramática, la semántica, la ortografía, la fonología y la ortoépica.

Competencias Léxica y Gramatical

Para el desarrollo de las Competencias Léxica y Gramatical hay una multitud de recursos interesantes en la red. Existen lugares para crear de manera rápida y fácil juegos de palabras como crucigramas, sopas, de letras, etc. Por ejemplo *Discovery Education* y páginas que ofrecen ejercicios ya creados de gramática. Buenos ejemplos para la clase de ELE son el lugar web de Barabara Kuczun Nelson y las actividades del Centro Virtual Cervantes Existen también herramientas que permiten la creación de materiales propios como Hotpotatoes, un programa con el que se pueden crear textos con blancos (*cloze texts*), ejercicios de emparejamiento, de elección múltiple, reconstrucción de frases, etc., a las que los estudiantes pueden acceder una vez colgadas estas en un servidor o en el propio sitio web de Hotpotatoes.

Quizá menos conocidos, pero muy interesantes para el desarrollo de la competencia léxica, son los anotadores de texto (*text glossers*). Los anotadores de texto permiten añadir a las palabras de un texto elegido anotaciones, de forma que cuando el estudiante pasa el cursor por encima (o pincha en una palabra) recibe ayuda sobre el significado de la palabra mediante texto, gráficos, fotos, audio o video. Una de las herramientas más fácil para crear anotaciones es FLAn (*Foreign Language Annotator*).

Aunque casi todas las investigaciones sobre el potencial de las anotaciones de texto escrito coinciden en que éstas ayudan a la adquisición de léxico, no está tan claro qué tipo de anotaciones (o qué combinación de ellas) son las más productivas. Chun & Plass (1996) descubrieron que la combinación de texto más una foto era más productiva que texto más video, sin embargo Al-Seghayer (2001) descubrió todo lo contrario, y Yoshii (2006) más recientemente descubrió que el uso de sólo texto en la L1 era más eficaz que el uso de texto en la L2 contradiciendo los resultados anteriores de Miyasako (2002). En cuanto a textos orales, hay mucha menos evidencia sobre lo que funciona para el aprendizaje de la lengua y para ambos se necesita mucha más investigación en el tema.

Desde el punto de vista de adquisición de lenguas, estas herramientas tienen un gran potencial para el aprendizaje porque: 1) proporcionan *feedback* inmediato y en muchos casos individualizado; 2) permiten enfocarse en la forma mientras se trabaja con el significado (*focus on form)*; 3) pueden tener varios niveles de dificultad, lo que respeta la evolución lingüística y cognitiva del estudiante; y 4) incluyen información visual, textual y auditiva que se ha demostrado ayuda a la adquisición del léxico (Jones & Plass, 2002; Plass & Jones, 2005; Watanabe 1997; Yoshii, 2006).

Estas herramientas se pueden utilizar de forma individual por el estudiante, lo cual puede propiciar su autonomía como aprendiz o se pueden utilizar de forma colaborativa. Por ejemplo, en lugar de dar a los estudiantes los crucigramas preparados por el profesor, los estudiantes pueden trabajar colaborativamente en parejas o grupos para preparar crucigramas para sus compañeros. De esta forma, la activi-

dad se centra más en los estudiantes ya que son ellos quienes tienen que pensar en el léxico frecuente o importante de un tema, crear definiciones, buscar sinónimos, antónimos, etc. Desde el punto de vista de la adquisición de lenguas esto conlleva procesos que sabemos son beneficiosos para el aprendizaje como la reflexión sobre la lengua, la manipulación de su producción para hacerla comprensible y la negociación con el lenguaje.

LA COMPETENCIA SEMÁNTICA

Muy ligada a la competencia léxica, está el desarrollo de la competencia semántica que se refiere a la habilidad para organizar y captar las sutilizas en el significado de las palabras. Para propiciar esta competencia existen varias innovaciones interesantes y útiles en la red. La primera de ellas, los diccionarios semánticos visuales. Por ejemplo, Visual Thesaurus permite interactuar con relaciones semánticas de palabras y aunque está todavía en una fase beta, incluye palabras en español y en inglés que se pueden utilizar juntas. El aprendiz puede ver las palabras que forman una red semántica y para cada resultado de una palabra, se pueden consultar nuevas conexiones semánticas pinchando en otras palabras.

La otra herramienta que me gustaría presentar ha tenido gran aplicación en la lingüística general y desde hace una década más o menos se empieza a investigar su potencial para la adquisición de segunda lenguas, tanto para la competencia léxica, como semántica y pragmática): los corpus de lenguas y los programas de concordancias. Según la investigación que se ha hecho de estas herramientas para la adquisición de léxico, los programas como WordSmith , Microconcord, o Webcorp permiten al estudiante explorar el léxico en su contexto real, tanto escrito como hablado (Stevens, 1995), les permite también hacer comparaciones, ver frecuencias y explorar qué palabras están colocadas normalmente juntas en diferentes tipos de texto, tanto oral como escrito. Esto amplía la conciencia lingüística de los aprendices (*language awareness*) (Tribble & Jones, 1990) y propicia la adquisición léxica mediante una exploración inductivas del uso de las palabras (Cobb, 1999; Hyland, 2002; Kaur & Hegelheimer, 2005).

Como profesores de español disponemos de una fuente fantástica de corpus para trabajar en la clase de ELE, como el Corpus de textos del español de Mark Davies en BYU, el CREA Corpus de referencia del Español Actual de la RAE, el Corpus Cumbre, el corpus LEXESP de la Universidad de Oviedo, el CORLEC-corpus oral de referencia del español contemporáneo de la Universidad Autónoma de Madrid, el corpus de conversación coloquial Val.Es.Co de la Universidad de Valencia, y el PRESEEA, Proyecto para el Estudio Sociolingüístico del Español del España y de América. El trabajo en crear los corpus se está haciendo y ahora nos toca a nosotros implementarlo e investigarlo como herramienta de adquisición del ELE.

Otra herramienta bastante reciente de la red que se puede usar para la adquisición de la competencia semántica (y léxica) son las nubes de palabras (*Word Clouds or Word Tags*). Estas herramientas ayudan a visualizar textos escritos, usando palabras de diferentes tamaños según la frecuencia con la que aparecen en el texto. Algunas de las más populares son, Word It Out, Tagxedo y Wordle. Con estas nubes de palabras los estudiantes pueden comparar visualmente el léxico de dos textos para buscar diferencias y similitudes en un primer acercamiento a su lectura.



Figura 1: *Wordle.*

En este ejemplo el primer texto, sobre la fiesta de Quinceañera, está sacado de Wikipedia en inglés [http://en.wikipedia.org/wiki/Quinceañera] y el segundo es de una popular página americana sobre la fiesta de la Quinceañera en español [http://www.quinceanera.us/quinceanera.html]. Si los comparamos con Wordle (lo que es tan fácil como copiar y pegar el texto de la página web a la página de Wordle), podemos ver las diferencias léxicas y de frecuencia de palabras, así como las palabras que se asocian semánticamente al concepto en cada una de las lenguas. De esta forma se puede ver claramente por ejemplo la asociación que en inglés se hace de esta fiesta a una fiesta de cumpleaños, mientras que no hay mención alguna de esto en el texto español. Esta herramienta no solo tiene potencial para la adquisición de la competencia lingüística sino también de la competencia sociocultural, ya que puede mostrar de una formal visual las diferencias entre los valores, las creencias y las opiniones de dos culturas, o al menos de dos autores de dos culturas. Señalar que la investigación del potencial de esta herramienta para la adquisición de lenguas es un campo completamente abierto en este momento. Ver el estudio de Baralt et al. (2011) como ejemplo de usos en la clase de lengua.

LAS COMPETENCIAS FONÉTICA Y ORTOÉPICA

Para el desarrollo de las competencias fonética y ortoépica, hay varios lugares de Internet que permiten a los estudiantes practicar los sonidos del español, con ayuda visual y auditiva. Por ejemplo, la página de la Universidad de Iowa [http://www.uiowa.edu/~acadtech/phonetics/#] presenta a los estudiantes de ELE una herramienta simple y fácil de usar para explorar la articulación de los sonidos.

Para desarrollar la competencia ortoépica una herramienta simpática, muy popular entre los aprendices jóvenes, es Voki. Voki permite grabar oralmente un mensaje de voz o escribir un mensaje de texto que se puede escuchar después reproducido por un avatar seleccionado y transformado por el estudiante. Los avatares incluyen varias lenguas, entre ellas español, y una selección de acentos (catalán, gallego o vasco entre otros). Voki se puede utilizar para el estudio del ritmo y de aspectos suprasegmentales de la lengua, e incluso como herramienta evaluativa a través de la que los aprendices pueden hacer grabaciones y enviarlas al profesor para que evalúe su competencia oral, pronunciación, ritmo, etc. Para ver algunas ideas de cómo implementarlo en la clase, Voki Classroom incluye una base de datos con lecciones creadas por educadores usando Voki que se pueden adaptar a la clase de ELE [http://www.voki.com/lesson_plans.php].

COMPETENCIAS SOCIOLINGÜÍSTICA Y PRAGMÁTICA

Dos de las competencias comunicativas a la que se les suele prestar poca atención en las clases de lengua, o bien por falta de tiempo, de conocimiento, o por falta de recursos, son las Competencias Sociolingüística y Pragmática. La Competencia Sociolingüística se refiere al conocimiento y la capacidad para usar las formas lingüísticas adecuadas al contexto social (el uso apropiado de saludos, formas de tratamiento, de cortesía positiva y negativa, los diferentes registros, etc.) La Competencia Pragmática se refiere a la posibilidad de hacerlo con coherencia discursiva, usando estrategias de interacción culturalmente apropiadas y realizando la función deseada, como preguntar, invitar, aceptar, rechazar, etc., lo que conocemos por actos de habla.

La red, como puente de conexión entre hablantes de la misma lengua ofrece una oportunidad única para comunicar a los estudiantes con otros hablantes de la cultural que están estudiando, permitiéndoles interactuar en un ambiente natural para aprender las normas culturales y de interacción, así como las formas lingüísticas asociadas a ellas. Los proyectos telecolaborativos interculturales, también llamados «proyectos tándem», en los que dos grupos de estudiantes en lugares remotos se conectan para trabajar juntos en la red, son posiblemente la forma más eficiente para proporcionar este conocimiento sociopragmático. Este tipo de proyectos es especialmente importante para estudiantes en lugares donde no se puede encontrar con facilidad otros hablantes de la lengua.

Uno de los primeros proyectos interculturales, y posiblemente uno de los más famosos, es el proyecto *Cultura* entre estudiantes de francés en la universidad del MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) y estudiantes de inglés en París. [http://cultura.mit.edu] El proyecto *Cultura* existe no sólo como una actividad de clase, sino que es casi una metodología de enseñanza de lenguas, en la que el conocimiento sociocultural está en el centro del programa curricular, y el estudio de la lengua es un vehícu-

lo para llegar a este conocimiento. En este intercambio intercultural los estudiantes exploran sus opiniones sobre su propia cultura y las contrastan después con las opiniones de la otra cultura. Esto se hace a través de cuestionarios con asociaciones de ideas, escenarios culturales, etc., que los estudiantes contestan en su L1 y ponen a disposición del otro grupo para discutirlos en la clase de lengua. También se usan películas, imágenes y noticias que existen en las dos culturas. Después de trabajar estos materiales en la clase se discuten en grupos entre los estudiantes de las dos asociaciones mediante fórums en la red. El programa se lleva implementando desde 1997 y aún continúa (Bauer et al., 2006; Furstenberg et al., 2001). Recientemente se ha abierto a otras instituciones que puedan estar interesadas en participar [http://cultura.mit.edu/community/index/cid/51].

La comunicación mediada por ordenador es posiblemente una de las áreas de tecnología que más se ha estudiado para la adquisición de lenguas en general y para la adquisición intercultural en particular. Entre los investigadores más importantes del campo varios trabajan con el español: Robert O'Dowd (2006), Melinda Dooly (2008), Christine Appel (2000), Íñigo Yanguas (2010) y Margarita Vinagre (2010) entre otros. Los resultados de la investigación hasta el momento apuntan a que los proyectos telecolaborativos facilitan la competencia interactiva porque abren ventanas al diálogo intercultural, aunque no siempre este diálogo sea fructífero y tenga éxito para todos los participantes (Belz, 2003; Kramsch & Thorne, 2002; O'Dowd & Ritter, 2006; Ware & Kramsch, 2005). Los proyectos colaborativos no son fáciles de organizar, requieren tiempo, gran dedicación por parte del profesor, un desarrollo cuidadoso de las tareas, así como un mínimo conocimiento de las herramientas tecnológicas que se van a emplear (asíncronas como correo electrónico, fórums, blogs, espacios sociales, o sincrónicas como chats de texto, audio, video además de los programas para la grabación de las interacciones si estas son orales o de video, etc.). Además los estudiantes suelen ver estos proyectos como actividades periféricas y el nivel de motivación y de trabajo que estos ponen para completarlas varía enormemente. Sin embargo, desde el punto de vista del desarrollo de competencias tanto lingüísticas como intercultural y pragmática, siguen ofreciendo gran potencial ya que presentan la posibilidad de interacción con otros hablantes con los que explorar la cultura que se estudia (así como la propia). Las investigaciones en esta área han demostrado el potencial de estos ambientes para el aprendizaje de actos de habla y normas de interactuación que a menudo no están presentes en el aula de L2 (Belz, 2003, 2008; Chun, 1994; Belz & Kinginger, 2002; Gonzalez-Lloret, 2008).

A pesar de la popularidad de estos proyectos, hay todavía mucha investigación por hacer en este campo. Estas son algunas de las comunidades donde se puede iniciar el contacto para encontrar otros grupos interesados en proyectos colaborativos: i EARN, TakingITGlobal, Global Voices, E-Pals, y por supuesto *Cultura*, ya mencionado antes.

Fuera de los proyectos organizados por el profesor, los estudiantes pueden conocer otros hablantes de español en ambientes virtuales ya existentes (como Second Life, Active Worlds, Quest Atlantis), en redes sociales (Tuenti o Facebook) y en juegos de multijugadores masivos en línea (MMOGs). Los juegos multimedia de rol con múltiples jugadores, requieren del aprendiz que ponga especial atención a la organización del lenguaje, las estrategias de interacción y el lenguaje necesitado para llevar a cabo diferentes funciones del lenguaje (solicitar, aceptar, rechazar, preguntar,...). Muchos de estos juegos requieren resolver tareas colaborativamente para poder continuar en el juego, lo cual promueve la negociación usando la L2, que sabemos es esencial para la

adquisición de la L2 (Long, 1983; Pica, 1994). Además, los ambientes con otros jugadores proveen gran cantidad de input rico, en texto y visualmente, tienen un alto grado de motivación y participación y están completamente centrados en el estudiante. Un juego como World of Warcrft, por ejemplo, tiene más de 12 millones de jugadores, más o menos la población de Guatemala y se estima que un 10% de éstos son hablantes de español que habitualmente juegan en español, con el potencial que esto pude suponer para estudiantes de ELE que quieran participar en este juego. Aunque no voy a entrar en los usos de estos ambientes para el aula de ELE, recomendaría para quien esté interesado en éste área el trabajo de Paul Gee (2003, 2005) sobre las posibilidades que los videojuegos tienen para la educación en general, la revista académica «Simulation & Gaming» [http://sag.sagepub.com] y el trabajo de Hubbard (1991), Thorne et al. (2009), y Sykes et al. (2010) sobre la investigación de los juegos para la adquisición de lenguas.

LAS COMPETENCIAS DIGITALES

Para terminar, me gustaría añadir, que aunque el marco de referencia no las contempla como tal, existen también otras competencias extremadamente importantes para el desarrollo de los estudiantes como ciudadanos de un mundo global: las Competencias Digitales. Dentro de éstas podemos incluir: La Competencia Informacional y la Competencia Multimodal o Multidimensional.

La Competencia Informacional (o alfabetización informacional) se refiere a la capacidad de saber qué tipo de información nos es necesaria, encontrarla eficazmente, evaluarla críticamente y utilizarla e incorporarla al conocimiento propio (American Library Association, 2000; CILIP, 2004). En estos momentos en los que estamos expuestos a cantidades masivas de información, mucha sin filtrar, esta habilidad es más importante que nunca, y su desarrollo no se debe reducir sólo a la L1 sino también a la L2+. Algunos recursos en la red nos pueden ayudar a comunicar a nuestros estudiantes la importancia del desarrollo de esta capacidad. Por ejemplo, la página sobre el monóxido de dihidrógeno [http://dhmo.org] nos presenta los peligros de este compuesto químico apoyados en todo tipo de investigación científica, y nos alerta de cómo este compuesto puede llevar a la erosión y extinción del planeta (con un enlace incluido para que el visitante pueda donar dinero para continuar con esta importante investigación). Por supuesto la página está hablando sobre el agua, H2O. De forma similar, la página sobre Exploradores famosos «About Explorers» afirma que Cristobal Colón nació en Sídney, Australia en 1951 [http://allaboutexplorers.com/explorers/columbus]. Se pueden encontrar más ejemplos como estos en la página del departamento de educación Australiano *Bogus Websites* y la página de Phil Bradley sobre Páginas falsas (*fake websites* o *spoof websites*).

Por último, la alfabetización digital multidimensional según Mark Warschauer (2007) se refiere a Ia capacidad de interpretar y descifrar textos que incorporan lenguaje, imágenes, fotografía, video, animación, música, sonido y otros tipos de recursos semióticos. Esta habilidad es esencial para el desarrollo profesional de nuestros estudiantes ya que cada vez hay más trabajos que requieren producciones de multimedia, así como la participación plena en una sociedad en la que gran parte de la comunicación se realiza de forma digital. La integración de todas las herramientas antes presentadas en la clase de español, nos da como profesores de ELE la oportunidad de ampliar

la competencia digital de nuestros estudiantes cada vez que están expuestas y traban con ellas en nuestras lecciones de lengua.

Conclusión

En resumen, la red es una estupenda fuente de recursos para el desarrollo de las Competencias Generales y Comunicativas, en especial, para el desarrollo de la Competencia Intercultural y la Competencia Sociopragmática. Además, la incorporación de nuevas tecnologías en el aula de ELE puede ayudar no sólo a la adquisición de estas competencias sino también al desarrollo de futuros ciudadanos competentes en un creciente mundo digital. La incorporación de nuevas tecnologías en la clase de ELE no es fácil. Requiere planeamiento, organización, conocimiento de las tecnologías, y una cierta tolerancia para lo inesperado. Sin embargo, las ventajas que aporta a los estudiantes compensan el esfuerzo. Como educadores y como investigadores de adquisición necesitamos muchísimos más estudios empíricos, y no tanto descriptivos, que nos informen sobre qué herramientas funcionan, cuáles son más apropiadas para qué tipos de estudiantes, en qué situaciones y contextos, etc., para que el esfuerzo de los profesores se minimice y el rendimiento se maximice hasta que estas tecnologías sean tan transparentes en la clase de ELE como el uso de los libros, la pizarra o un borrador.

Programas y recursos mencionados

Active Worlds http://www.activeworlds.com
Barabara Kuczun Nelson http://www.colby.edu/~bknelson/SLC/index.php
Bogus Websites http://www.det.wa.edu.au/education/cmis/eval/curriculum/ict/webeval/eval12.htm
Centro Virtual Cervantes http://cvc.cervantes.es
CORLEC http://www.lllf.uam.es/ESP/Corlec.html
Corpus Cumbre http://www.um.es/grupolacell/proyectos/proyecto/1
Corpus de conversación coloquial Val.Es.Co de la Universidad de Valencia http://www.valesco.es/
Corpus de textos del español de Mark Davies en BYU http://corpusdelespañol.org
Corpus LEXESP de la Universidad de Oviedo http://www.psico.uniovi.es/Dpto_Psicologia/metodos/soft/corpus
CREA Corpus de referencia del Español Actual de la RAE. http://www.rae.es
Cultura http://cultura.mit.edu
Discovery education http://www.discoveryeducation.com/free-puzzlemaker/
Discovery education
http://www.discoveryeducation.com/free-puzzlemaker/?CFID=11052650&CFTOKEN=24930915
Eclipse Cross Puzzle maker http://www.eclipsecrossword.com
E-Pals http://www.epals.com
Facebook http://www.facebook.com
FLAn (*Foreign Language Annotator*) http://redhotwords.com
Global Voices http://es.globalvoicesonline.org
Google Earth http://www.google.com/earth/
Ht Potatoes http://hotpot.uvic.ca/
i EARN http://www.iearn.org
Language Guide.Org http://www.languageguide.org/spanish-mexico/
Microconcord http://langbank.engl.polyu.edu.hk/corpus/microconcord.html
Phil Bradley's fake sites [http://www.philb.com/fakesites.htm
PRESEEA http://www.linguas.net/Inicio/tabid/441/language/en-US/Default.aspx

Quest Atlantis http://atlantis.crlt.indiana.edu
Second Life http://www.secondlife.com
Tagxedo http://www.tagxedo.com
TakingITGlobal http://www.tigweb.org
Tuenti http://www.tuenti.com
Visual Thesaurus http://www.visualthesaurus.com/app/view
Visual Thesaurus http://www.visualthesaurus.com/app/view
Voki http://voki.com
Webcorp http://www.webcorp.org.uk/live
WebQuests http://www.isabelperez.com/webquest
Word-it-out http://worditout.com
Wordle, http://www.wordle.net
Wordsmith http://www.lexically.net/downloads/version5/HTML/?concord_basics.htm
World of Warcraft (español) *http://*www.wow-esp.com

BIBLIOGRAFÍA

AL-SEGHAYER, Khalid (2001): «The effect of multimedia annotation modes on L2 vocabulary acquisition: A comparative study», *Language Learning & Technology*, 5(1), 202-232. <http://llt.msu.edu/vol5num1/alseghayer>

AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION (2000): *Information literacy competency standards for higher education* < http:/ /www.ala.org/ala/mgrps/divs/acrl/standards/standards.pdf>

APPEL, Marie Christine y Tony MULLEN (2000): «Pedagogical Considerations for Web-based Tandem language Exchange», *Computers & Education*, 34, 291-308.

BARALT, Melissa, Susan PENNESTRI y Marie SELVANDIN (2011): «Action Research: Using Wordles to teach foreign language writing», *Language Learning and Technology*, 15(2), 12-22 <http://llt.msu.edu/issues/june2011/actionresearch.pdf>

BAUER, Beth, Lynne DEBENEDETTE, Gilberte FURSTENBERG, Sabine LEVET y Shoggy WARYN (2006): «The Culture project», Julie A. BELZ y Steven THORNE (Eds.), *Internet-mediated Intercultural Foreign Language Education*, Boston: MA: Heinle and Heinle, 31-62.

BELZ, Julie A. (2003): «Linguistic perspectives on the development of intercultural competence in telecollaboration», *Language Learning & Technology*, 7(2), 68-117.

– (2008): «The role of computer mediation in the instruction and development of L2 pragmatic competence», *Annual Review of Applied Linguistics*, 27(1), 45-75.

BELZ, Julie A. y Celeste KINGINGER (2002): «The Cross-linguistic development of address form use in telecollaborative language learning: Two case studies», *The Canadian Modern Language Review*, 59(2), 189-214.

CHUN, Dorothy (1994): «Using computer networking to facilitate the acquisition of interactive competence», *System*, 22(1), 17-31.

CHUN, Dorothy y Jan L. PLASS (1996): «Effects of multimedia annotations on vocabulary acquisition», *The Modern Language Journal*, 80, 183-198.

CILIP Chartered Institute of Library and Information Professionals (2004): «Alfabetización en información: la definición de CILIP (UK) », < http:/ /www.aab.es/pdfs/baab 77177 a4.pdf>

COBB, Tom (1999): «Breadth and depth of lexical acquisition with hands-on concordancing», *Computer Assisted Language Learning*, 12(4), 345-360.

DOOLY, Melinda (2008): *Telecollaborative language learning: A guidebook to moderating intercultural collaboration*, Bern: Peter Lang.

FURSTENBERG Gilberte, Sabine LEVET, Kathryn ENGLISH y Katherine MAILLET (2001): «Giving a virtual voice to the silent language of culture: The CULTURA project», *Language Learning & Technology*, 5(1), 55-102.

GEE, James Paul (2007): Good video games and good learning. New York: Peter Lang.

– (2003): *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. New York,

GONZÁLEZ-LLORET, Marta (2008): «Computer-mediated Learning of L2 Pragmatics», Eva A. SOLER y Alicia MARTÍNEZ-FLOR (Eds.), *Investigating Pragmatics in Foreign Language Learning, Teaching and Testing*, Clevedon, UK Multilingual Matters, 114-132.

HUBBARD, Philip (1991): «Evaluating computer games for language learning», *Simulations & Gaming*, 22(2), 220-223.

HYLAND, Ken (2002): *Teaching and researching writing*, London: Longman.

JONES, Linda C y PLASS, Jan L. (2002): «Supporting listening comprehension and vocabulary acquisition in French with multimedia annotations», *Modern Language Journal*, 86, 546-561.

KAUR, Jahdish. y Volker HEGELHEIMER (2005): «ESL students' use of concordance in the transfer of academic word knowledge: an exploratory study», *Computer Assisted Language Learning*, 18(4) 287-310.

KRAMSCH, Claire y Steven THORNE (2002): «Foreign language learning as global communicative practice», David BLOCK y Deborah CAMERON (eds.), *Globalization and language teaching*, London: Routledge, 83-100.

LONG, Michael H. (1983): «Native speaker/non-native speaker conversation and the negotiation of comprehensible input», *Applied Linguistics*, 4, 126-141.

MIYASAKO, N. (2002): «Does text-glossing have any effects on incidental vocabulary learning through reading for Japanese senior high school students? », *Language Education & Technology*, 39, 1-20.

O'DOWD, Robert y Markus RITTER (2006): «Understanding and Working with 'Failed Communication' in Telecollaborative Exchanges», *CALICO Journal* 23(3), 623-642.

PÉREZ TORRES, M. Isabel (2005): *Diseño de Webquests para la Enseñanza/Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera: Aplicaciones en la Adquisición de Vocabulario y la Destreza Lectora*, Granada: Servicios Editoriales de la Universidad de Granada. [CD-ROM].

PICA, Teresa (1994): «Research on negotiation: What does it reveal about second language learning conditions, processes and outcomes? », *Language Learning*, 44, 493-527.

PLASS, Jan L. y Linda C. JONES (2005): «Second language acquisition with multimedia», Richard MAYER (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning*, New York: Cambridge University Press, 476-488.

STEVENS, Vance (1995): «Concordancing with language learners: Why? When? What? », *CAELL*, 6(2), 2–9.

SYKES, Julie, REINHARDT, Jonathon y Steven THORNE (2010): «Multiuser digital gaming as sites for research and practice», Francis HULT (ed.) Directions and Prospects for Educational Linguistics. New York: Springer.

THORNE, Steven, Rebecca BLACK y Julie SYKES (2009): «Second language use, socialization, and learning in Internet interest communities and online gaming», *The Modern Language Journal*, 93, 802-821.

TRIBBLE, Chris y Glyn JONES (1990): Concordances in the classroom: a resource book for Teachers. London: Longman.

VINAGE, Margarita (2010). «Intercultural Learning in Asynchronous Telecollaborative Exchanges: A Case Study». The Eurocall Review, 17, < http://www.eurocall-languages.org/review/17/index.html#vinagre>

WARE, Paige y Claire KRAMSCH (2005): «Toward an intercultural stance: Teaching German and English through telecollaboration». The Modern Language Journal, 89, 190-205.

WARSCHAUER, Mark (2007): «The paradoxical future of digital learning». Journal Learning Inquiry, 1(1), 41-49.

WATANABE, Yuichi (1997): «Input, intake, and retention: Effects of increased processing on incidental learning of foreign language vocabulary». Studies in Second Language Acquisition, 19, 287-307.

YANGUAS, Íñigo (2010): «Oral computer-mediated interaction between l2 learners: it's about time!» Language Learning & Technology, 14(3), 72-93.

YOSHII, Makoto (2006): «L1 and L2 glosses: Their effects on incidental vocabulary learning». Language Learning & Technology, 10(3), 85-101. <http://llt.msu.edu/vol10num3/yoshii/default.html>

