El uso de la animación 3D como herramienta de aprendizaje de una L2

Marta Fernández Suárez
Instituto Cervantes de Mánchester

El presente trabajo surge con la intención de exponer las ideas que me llevaron a la presentación del taller homónimo en las IV Jornadas Didácticas del Instituto Cervantes de Mánchester y, a su vez, incorporar las actividades que se presentaron en el mismo.

El objetivo del taller era el de explicar a los educadores una herramienta de distribución gratuita para crear animaciones 3D y sugerir, así mismo, distintos modos en que Esta se podría integrar en la enseñanza de una L2. El taller, por lo tanto, fue eminentemente práctico e incluyó una presentación técnica básica del programa y la elaboración de un vídeo a partir de una de las propuestas. Este trabajo consiste en una adaptación de las ideas y los contenidos presentados en ese taller. En la primera parte explicaré brevemente en qué consiste la Web 2.0 y listaré algunos de los recursos más populares que se pueden usar hoy en día en el aula. A continuación, presentaré la herramienta de animación 3D Xtranormal y sus formatos. En tercer lugar, hablaré de barreras y factores emotivos en el aula. En este mismo apartado, expondré cómo estas barreras y factores son abordados mediante el uso de este programa. Por último, propondré dos actividades como tarea final de unidad.

LA WEB 2.0

La Web 2.0 engloba espacios disponibles en la red en los que la producción de contenidos no es unidireccional, son espacios en los que el usuario toma un papel activo y se convierte en productor. Las primeras páginas web, que podríamos denominar 1.0, eran documentos que contenían información pero que no permitían comentar, editar o interactuar de ningún modo con este contenido. El usuario obtenía la información como si se tratase de un libro o un documento impreso y su papel se reducía al de lector (Herrera Jiménez 2007, 20). En la Web 2.0, el usuario puede alterar contenidos, hacer comentarios, responder, añadir, reenviar y, en definitiva, actuar en un espacio ajeno. La Web 2.0 convierte la simple publicación de contenidos en un intercambio, en participación, de acuerdo con las palabras de Tim O'Reilly, quien acuñó el nombre originariamente durante una reunión de MediaLive International (O'Reilly 2006).

La Web 2.0 incluye, por lo tanto, herramientas y productos como, entre muchos otros, wikis, blogs, redes sociales, microblogs y otros espacios proporcionados para la distribución de contenidos realizados por el usuario, tales como YouTube o Flickr. Muchas de estas utilidades y herramientas ofrecen grandes posibilidades

en el aula y se han englobado en lo que algunos autores denominan la Web 2.0 Educativa, una serie de aplicaciones que si bien no garantizan el éxito del aprendizaje, se convierten en unos recursos facilitadores importantes en el aula (del Moral Pérez 1999). Un trabajo elaborado por Bower, Hedberg y Kuswara (2009, 1156-1159) establece las dificultades de enumerar las tecnologías disponibles en la Web 2.0 para la educación, por cuanto están en continua evolución. Proponen, sin embargo, un listado en el que se incluye lo siguiente:

- **Sistemas para compartir «favoritos».** Se trata de aplicaciones que permiten al usuario archivar, acceder y compartir sus favoritos de forma sencilla y desde cualquier dispositivo con acceso a Internet. En el aula se pueden emplear para, por ejemplo, recopilar distintas páginas web o espacios que los estudiantes consideren útiles en su aprendizaje. Algunas de las aplicaciones más conocidas son Del.icio.us, Reddit o AdThis.
- **Wikis**. Esta es una de las utilidades más conocidas y populares. Se basan en la creación de contenidos de forma colaborativa, mediante la edición del texto para añadir, modificar o eliminar contenido existente.
- **Espacios para compartir vídeo, imagen o documentos**. Se trata de espacios que, como el nombre indica, permiten a los usuarios publicar, comentar (y en algunos casos incluso modificar) archivos de otros usuarios. Se incluirían en este formato, por ejemplo, Google Docs, YouTube o Flickr.
- **Blogs (bitácoras) y microblogs**. Los primeros, también muy populares, permiten autoría individual o colectiva, la inserción de comentarios e inclusión de archivos multimedia. Algunos de los espacios más conocidos son Blogger, WordPress o Edublogs. Los segundos, de reciente aparición, permiten publicar pequeños mensajes de texto que simulan una comunicación en tiempo real y mucho más rápida que el blog. Twitter es, quizá, el más conocido.
- ***Podcasts***. Se trata de espacios que en algunos casos permiten no solo la distribución de archivos de audio sino también la grabación y edición, lo que facilita su creación y posterior publicación. Lejos de ofrecer un simple listado de grabaciones, algunos de estos espacios proponen temas de discusión y animan a usuarios a publicar sus ideas en forma de archivo de audio, como ocurre en las páginas de Voxopop o Voicethread.
- **Herramientas para contar historias**. Son espacios que permiten, por ejemplo, la creación de tebeos y vídeos de animación cortos a partir de programas sencillos, bien mediante descarga e instalación de una herramienta, bien a través la propia web. En este apartado se incluyen, entre otras, la aplicación Xtranormal, que es la que se usa en esta propuesta.

XTRANORMAL

Xtranormal es una herramienta para crear pequeños vídeos de animación 3D con uno o más personajes a través de instrucciones simples. Sus dos versiones se pueden encontrar en la siguiente página web (en inglés): http://www.xtranormal.com. Recientemente, esta utilidad ha sido recogida por algunos educadores como una de las nuevas tecnologías Web 2.0 más innovadoras dentro del aula (Blair and Hartman 2010; Bower, Hedberg and Kuswara 2009). La idea principal se expresa en su eslogan: *Si sabes escribir, sabes hacer películas*. El sistema es muy sencillo y consiste en escribir un guión mediante bocadillos de diálogo, que serán leídos por los personajes. Durante este proceso, el usuario puede insertar expresiones o sonidos y cambiar de plano en el escenario 3D que hemos escogido. El sistema de lectura del texto, aunque no es perfecto y presenta algunos defectos en cuanto a entonación, ha mejorado mucho desde los inicios de este tipo de programa y la pronunciación de las palabras se produce de forma adecuada. Con todo, una de las versiones de esta herramienta permite grabar la voz del usuario, como se explicará más adelante.

El proceso es simple: el usuario ha de registrarse en la página web y una vez su cuenta ha sido activada puede empezar a crear su primer vídeo. La aplicación funciona a través de un sistema de créditos (llamados XP), según el cual el usuario ha de «comprar» los escenarios y personajes que quiera usar. Todos los usuarios reciben 300XP al registrarse, una cantidad suficiente para realizar su primer vídeo y publicarlo online. No existe, sin embargo, ninguna limitación para crear y probar distintos escenarios y personajes y solo se usan los créditos cuando se decide publicar la película a través de la versión en web. Por lo tanto, los estudiantes pueden trabajar con un vídeo y guardarlo en su cuenta de usuario o dispositivo de *hardware* sin que esto implique ningún uso de los créditos y, por ello, ningún tipo de gasto. Sin embargo, es importante indicar que el sistema de previsualización de la página web reduce considerablemente la calidad del vídeo y del audio, por lo que no es recomendable trabajar en una clase con este sistema. Los alumnos pueden usar esos créditos para comprar personajes y escenarios en la versión de escritorio, que no cobra créditos por publicar el vídeo.

En cualquier caso, la compañía detrás de Xtranormal ofrece al profesorado créditos gratuitos para entornos educativos. Esta opción está disponible para todos los educadores, sin embargo no hay un proceso automático de registro en el que poder indicar que se es educador. Para obtener la cuenta de educador el usuario ha de registrarse y después contactar al equipo de Xtranormal mediante el formulario que aparece en la web, que al cabo de unos días contestará a la petición y proporcionará una cantidad determinada de créditos de forma gratuita (en mi caso, se me proporcionaron 5300 créditos). Una vez estos créditos han sido usados, el docente debe contactar al equipo nuevamente para solicitar más. Es importante tener en cuenta que una vez se han comprado contenidos no es necesario pagar nuevamente por ellos si se quieren volver a usar. Solamente se usan créditos al

comprar personajes o escenarios nuevos y al publicar la película a través de la web. Es recomendable, sin embargo, comprar los contenidos a través del mercado *(market place)* disponible en la opción de escritorio, ya que no todos los personajes y escenario son portables desde la versión web y el alumno podría encontrarse con que no puede usar contenidos que ha comprado en la página web cuando está usando la versión de escritorio.

Según hemos mencionado, existen dos modos de trabajar con esta herramienta: a través de un programa que se descarga e instala en el dispositivo de hardware (versión escritorio), o a través de la propia página web. Lamentablemente, las opciones no son las mismas en uno u otro formato y pueden limitar lo que queremos hacer. La primera opción consiste en descargarse el programa State, disponible en su página web. La segunda opción es a través de la propia página web, mediante la utilidad que aparece bajo el nombre de *Movie Maker*. El programa no permite comenzar un vídeo en una aplicación y terminarlo en otra y no todos los contenidos de la web aparecen en la versión escritorio, de ahí la sugerencia de comprarlos siempre a través del programa descargable mediante la opción market place. Los vídeos se guardarán en el dispositivo de *hardware* que se esté utilizando, en el caso de State, o estarán disponibles online a través de la cuenta de usuario, en el caso del Movie Maker. Los vídeos creados con State se guardan en el formato estándar MPEG-4 (*.avi) y por lo tanto pueden verse en programas tan conocidos como Windows Media Player. A continuación, se resumen las ventajas y desventajas de cada versión:

State	**Movie Maker**
• Solo aparecen en el menú de opciones un grupo limitado, tendremos que añadir manualmente elresto de temas (son gratuitos pero hay que descargarlos mediante el *market place)*. • Hay que comprar un paquete de «voces hispanas» (150XP). Este paquete incluye voces con soporte para catalán, español de España, español de México y brasileño [sic]. • Incluye la opción de grabar tu propia voz como diálogo. • Permite incorporar distintos escenarios y distintas parejas de personajes dentro de un mismo video. También se puede comprar un paquete por 1500XP para ampliar el número de personajes en cada escena a seis. • Permite controlar el tiempo o la fuerza de las expresiones. • Permite mover los personajes en el espacio.	• Aparecen en el menú todos los personajes y escenarios disponibles. • En estos momentos incluye dos versiones de voces femeninas y una masculina que leen el guión. • No tiene opción para grabar tu propia voz. • Solo permite un escenario y dos personajes. • No permite el control de las expresiones, solo la representación de las mismas. • No permite el movimiento. • No permite cambiar la postura. • No permite insertar imágenes o vídeos. • Permite guardar el archivo en la cuenta de usuario, por lo que se puede acceder desde cualquier dispositivo con Internet. • Se usan 100XP por publicar la película. Se puede subir directamente a la cuenta YouTube asociada.

State	Movie Maker
• Permite cambiar la postura del personaje. • Permite insertar imágenes o vídeos desde archivo. • Permite guardar el archivo de vídeo en el dispositivo de *hardware,* por lo que se puede acceder solamente desde dispositivos con acceso a ese archivo. • No se usan créditos por publicar la película. Se guardan en archivo con formato MPEG-4 (*.avi).	

Aparte de todas las posibilidades que ofrece State respecto a la expresión de los personajes, una de las herramientas más útiles que incorpora es la posibilidad de que el alumnado grabe su propia voz como parte del discurso de la película que está realizando. El alumno o alumna puede escribir el diálogo, que en el caso del español será leído por los personajes solo si está usando el Movie Maker o si se compra el paquete de idioma para State, o podrá grabarlo directamente con su voz si está usando State.

Las aplicaciones de esta herramienta en el aula son inmensas. El alumno puede realizar no solo trabajo de forma individual, sino que puede realizar trabajo cooperativo con otros alumnos y encargarse, por ejemplo, de distintos apartados de la producción.

BARRERAS Y FACTORES AFECTIVOS

En el caso de preferir que el alumnado grabe sus producciones orales, promoveremos la autocorrección y el análisis de la pronunciación. El alumnado se encuentra ante una situación en la que ha de producir una muestra de lengua oral que no va a ser juzgada *in situ* por el profesor durante la producción, este hecho produce menos ansiedad y además permite la repetición de la muestra hasta que el alumno queda satisfecho (Graham 1997, 94-95). Esto puede ser una ventaja para alumnos que sufren de timidez o que se sienten presionados cuando sienten que su producción está siendo analizada mientras habla. Así mismo, esta producción oral no se ve afectada por la memoria, como sucede ocasionalmente cuando los alumnos preparan diálogos que van a representar en clase, ya que al no ser ellos los que representan la escena, podrían tener las notas con ellos en todo momento. Pese a ello, la producción tampoco se ve afectada significativamente por la lectura, ya que se trata fundamentalmente de frases cortas que además se van alternando con otro personaje. Por ello, las posibilidades de que la producción adopte una entonación monótona y sin ritmo, propia de la lectura continuada y desvinculada del sentido, se reducen.

Tal y como apunta del Moral (1999, 40) en relación con las investigaciones de Robert Gardner respecto a la motivación, estas herramientas «generan un alto potencial motivador dado su gran atractivo, y constituyen una ocasión propicia para provocar aprendizajes significativos».

Penny Ur, por su parte, indica que es importante entender también la motivación intrínseca y extrínseca del alumno (Ur 1991, 276). Mientras que la primera se refiere a la motivación que el alumno tiene en aprender por el simple hecho de aprender, por superación personal; la segunda se refiere a los motivos externos, como los instrumentales o agradar a la familia, por ejemplo. Es importante, por lo tanto, intentar combinar ambas motivaciones y crear actividades que presenten elementos de revisión (ya que el uso de las estructuras conocidas ayudan a mantener la autoestima y evitar la frustración), elementos de perfeccionamiento (para motivar la autosuperación y la autocorrección) y elementos de contenido relevante para el alumnado (ya que apelará a la motivación extrínseca).

El empleo de material innovador o lúdico, ya sea conocido o no por el usuario fuera del entorno educativo, supone un gran incentivo para el alumnado, especialmente si están dirigidos a obtener un producto que van a mostrar a otros compañeros (Fernández 1994, 24). En muchos casos, este producto no solo estará disponible para los compañeros del aula, sino para cualquier usuario conectado a Internet, incluyendo otros estudiantes y hablantes nativos de esa lengua. Las implicaciones son enormes, ya que el material producido se va a exponer en el gran escaparate de Internet, es un producto que transciende las paredes de la clase y se convierte, a su vez, en material real al que otros usuarios pueden acceder. La importancia de crear material que el alumnado interpreta como real es importante para la motivación y el éxito de la actividad (Lucchi-Riester 2007, 21-23; Saroli 2010, 3). De este modo, una actividad dirigida y controlada, como puede ser la creación de un *podcast* en español sobre los mejores lugares para visitar en Mánchester, se convierte en un material significativo cuando se publica *online*, ya que los oyentes no serán solo el resto del alumnado o el profesor, sino que este grupo receptor incluirá también a oyentes con interés en visitar Mánchester y que tengan conocimientos de español. Como indica María Luisa de Dios Perrino (2009, 7), «el alumno ya no escribe con el fin de que se le corrija, sino con el fin de comunicar».

En el aula, sin embargo, tenemos que tener en cuenta no solo la innovación o la producción de material real como elementos motivadores, sino también el filtro afectivo (Lucchi-Riester 2007, 16; García 2008, 41; García de Celis 2010, 4). El filtro afectivo puede actuar de forma negativa (cuando, por ejemplo, implica ansiedad) o positiva (cuando implica espíritu colaborador respecto a los compañeros de clase, por ejemplo). Es importante, por lo tanto, promover un ambiente de aprendizaje relajado, donde la ansiedad se vea reducida y el estudiante se sienta parte importante del proceso. De acuerdo con Dörnyei (Lucchi-Riester 2007, 26), el aprendizaje cooperativo es mucho más efectivo y promueve actitudes positivas en el aula, mejora la relación entre el alumnado y los docentes, e incrementa la

autoestima en los estudiantes. Al reducir la ansiedad, el filtro afectivo negativo se reduce y los estudiantes participan más.

Diversos estudios resaltan la importancia de la evaluación de los compañeros como elemento motivador (Ortega Ruiz and Torres González 1994; Herrera and Conejo 2009). El hecho de que el vídeo vaya a ser visto por otros compañeros y no solo por el profesor, promueve el espíritu creativo y contribuye a que el alumno ponga un mayor esfuerzo en la tarea, especialmente si es una tarea en grupo. Por otra parte, como ya hemos comentado, al tratarse de producciones reales el alumno pone más énfasis en la autocorrección, especialmente en el trabajo colaborativo, en donde cada alumno también tiene la posibilidad de revisar y corregir el trabajo de los otros integrantes del grupo.

A través de esta aplicación trabajaríamos, por lo tanto, la destreza escrita (si escriben el guión con anterioridad), la oral (si usan graban sus producciones) y la comprensión auditiva (mediante el visionado de las producciones de sus compañeros).

A continuación aparecen dos propuestas de actividades didácticas que usan esta herramienta. Algunos de los vídeos elaborados en el aula o con motivo de este taller se pueden ver en la página de YouTube: http://www.youtube.com/user/CervantesManchester.

Primera actividad

Unidad: Familia.
Contenidos: Integra contenidos de las lecciones 1, 2, 3 y 5 de Aula Internacional 1.
Título de la tarea: Nos vamos de intercambio.
Tiempo: 1 hora y media–2 horas.

Desarrollo:

1. Cada alumno, de forma individual, ha de realizar un vídeo breve en el que uno o más personajes presentan a su familia. Primero han de realizar el guión, donde los personajes han de presentarse, decir quiénes viven en la casa, cómo son estas otras personas físicamente y qué les gusta (contenidos de las unidades 1 y 5). También han de explicar cómo es la zona en la que viven, dónde está y qué hay en el barrio (contenidos unidad 3). Se explica al alumno que esos son los contenidos que ha de incluir el vídeo pero que también pueden añadir otros o incluir elementos divertidos. Por ejemplo, el alumno podría inventarse una familia basada en *La familia Adams* o *Los Simpson,* y hacer que los personajes se presenten como si fueran ellos. [Tiempo aproximado, 30 minutos].

2. Una vez los alumnos tienen un guión básico, empiezan a crear el vídeo. Se recomienda que comiencen escribiendo el guión en el programa y después graben la voz si están usando *State*. Una vez han terminado con el guión, se anima a los alumnos a introducir las expresiones, las cámaras, pausas, sonidos y cualquier otro elemento disponible que quieran utilizar. [Tiempo aproximado: 30 minutos].
3. Cuando terminen todos de crear el vídeo de la familia, se procede al visionado de los vídeos. Cada alumno ha de tomar notas sobre cada familia. [Tiempo aproximado: 20 minutos].
4. Una vez se han visionado todos los vídeos, los alumnos han de decidir a qué casa quieren ir de intercambio y los motivos. La idea es que en esta parte también usen las estructuras «quiero + infinitivo» (unidad 2), «me interesa» (unidad 2) y/o «me gusta» (unidad 5). [Tiempo aproximado: 20 minutos].

Segunda actividad

Unidad: Indefinido / Imperfecto.
Contenidos: Unidad 10 de Aula Internacional 2.
Título de la tarea: ¡Exclusiva!
Tiempo: 1 hora y media–2 horas.

Desarrollo:

1. En parejas, los alumnos escriben una entrevista corta en la que el entrevistado relata cómo conoció a una persona famosa (elegida por los alumnos) y cuenta anécdotas de su secreta relación. Es importante que entiendan que han de escribirlo conjuntamente y no solo aquello que va a leer cada uno. [Tiempo aproximado: 30 minutos] El guión ha de incluir:

    a) Cómo se conocieron. Descripción de lo que estaban haciendo en ese momento.
    b) Cómo fueron sus mejores vacaciones juntos.
    c) Una anécdota de un malentendido, un incidente o algo que salió mal mientras estaban juntos.
    d) Cómo ha cambiado la vida de cada uno desde entonces. Cómo era antes y cómo es ahora.

2. Crean el vídeo y graban la voz con el diálogo. [Tiempo aproximado: 30 minutos].
3. Se hace un visionado de los vídeos que se han producido. [Tiempo aproximado: 20].
4. La clase vota y decide qué entrevistas ganan los siguientes premios: «la más sorprendente», «la anécdota más divertida», «el mejor personaje famoso», «la historia de amor más bonita», «el mejor lugar de vacaciones», «el mejor malentendido o problema», «la mejor voz de la clase», «el más expresivo». [Tiempo aproximado: 20 minutos].

Estas actividades están orientadas a fomentar la participación, la colaboración y la corrección individual o en grupo. Se recomienda usar State frente a Movie Maker ya que no solo ofrece la posibilidad de grabar la voz, sino también porque se pueden guardar los vídeos en un formato estándar sin tener que usar créditos. Estos vídeos pueden después subirse a YouTube o cualquier otro espacio para compartir contenidos de vídeo.

CONCLUSIÓN

El empleo de este tipo de programa en el aula supone un elemento innovador que atraerá la atención y curiosidad del alumnado. Por otra parte, el hecho de que la tarea tenga una función que va más allá de la corrección por parte del profesor, fomenta la motivación y la participación. Paralelamente, la opción de repetir la producción oral hasta que el propio alumno esté satisfecho con el resultado promueve la autocorrección. El sistema de producción del guión en dos fases, una de escritura y otra de lectura, hace que el alumno centre su atención en dos estrategias diferentes en diferentes momentos de la producción, posibilitando por lo tanto un mayor grado de reflexión. Por otro lado, barreras como la timidez o la ansiedad creada al hablar en grupo o ante el profesor se reducen significativamente ya que este proceso se realiza en grupos pequeños o individualmente, donde el alumno tiene completo control sobre su producción sin que se produzca el análisis de lengua de forma inmediata y paralela a la producción. Esta herramienta, por tanto, se perfila como una utilidad a la que se puede sacar gran provecho en el aula de una L2, ya que permite practicar múltiples destrezas de forma innovadora.

TRABAJOS CITADOS

Blair, Risa, y Sheryl Hartman. «Using Free Web 2.0 Media Tools to Promote Student Engagement and Instructor Presence in Online Classes». *The 8th International Conference on Education and Information Systems, Technologies and Applications: EISTA 2010*. Orlando: [Actas electrónicas], 2010.

Bower, M., J. Hedberg, y A. Kuswara. «Conceptualising Web 2.0 enabled learning designs». *Same places, different spaces. Proceedings ascilite Auckland 2009*. [Recurso electrónico], 2009: 1153-1162.

De Dios Perrino, María Luisa. «El blog de aula, un recurso colaborativo en la enseñanza de idiomas: los marcadores sociales y la expresión escrita». *VI Jornades Fòrum Novadors*. Castelló: Universitat Jaume I de Castelló, 2009.

Del Moral Pérez, María Esther. «Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Creatividad y educación». *Educar*, n.º 25, 1999: 33-52.

Fernández, Sonsoles. «Crear y recrearse con la lengua en el aprendizaje de un idioma». *Didáctica del español como lengua extranjera*, 1994: 23-39.

García de Celis, Gema. «Estrategias generadoras de motivación en el aula de segundas». *MAD.RID. Revista para la Innovación Didáctica*, 2010: 3-15.

García, Pilar. «Los espacios afectivos en el aula de segundas lenguas». *I Jornadas sobre Lenguas, Currículo y Alumnado Inmigrante: actas de las jornadas*. Bilbao: Universidad de Deusto, 2008: 35-42.

Graham, Suzanne. *Effective Language Learning*. Clevedon: Multilinguak Matters, 1997.

Herrera Jiménez, Francisco José. «Web 2.0 y didáctica de lenguas: un punto de encuentro». *Glosas didácticas (Revista electrónica internacional)*, 2007: 18-26.

Herrera, Francisco, y Emilia Conejo. «Tareas 2.0: la dimensión digital en el aula de español lengua extranjera». *MarcoELE: Revista de didáctica* 9, 2009.

Lucchi-Riester, Elisa. «Actuación teatral y adquisición de segunda lengua». Indianapolis: Indiana University-Purdue University Indianapolis (IUPUI), June 2007.

Muñoz Basols, Javier. «"Aprendiendo de los errores con la abuela Dolores": el error como herramienta didáctica en el aula de ELE.» *FIAPE. I Congreso Internacional: El español, lengua de futuro*. Toledo, 2005.

O'Reilly, Tim. «Qué es Web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software». 2006. http://www.willydev.net/Willydev_old/Root/InsiteCreation/v1.0/1.1/Abril/WillyDev.Web2.0.pdf (último acceso: 17 de junio de 2011).

Ortega Ruiz, Ana, y Salomé Torres González. «Consideraciones metodológicas de la producción escrita en el aula de español como lengua extranjera». *Actas del IV Congreso Internacional de ASELE (Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera)*. Madrid: SGEL, 1994: 301-312.

Saroli, Anna M. «¡Español en vivo! Un nuevo enfoque al material utilizado en la práctica audiovisual en la clase de español». *redELE: Revista Electrónica de Didáctica ELE* 18, 2010.

Ur, Penny. *A Course in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.