

Explorando, desarrollando y ejercitando estrategias de aprendizaje de vocabulario: diseño de material hipermedia en la enseñanza de ILE (inglés como lengua extranjera)

Avances y reflexiones al interior del diseño de material mediado tecnológicamente en el marco de una tesis de posgrado.

María Dolores Orta González

Facultad de Lenguas. Universidad Nacional de Córdoba

9 de Julio 630 3 K. Alberdi. Córdoba.

0351152067968.

doloresorta@yahoo.com

Eje en el que se inscribe: Dimensiones de comunicación y diseño para la virtualidad

Tipo de comunicación: Avance de tesis de posgrado.

Resumen: El presente trabajo tiene como objetivo principal presentar los avances de una tesis final de posgrado en el marco de la Maestría en Procesos Educativos Mediados por Tecnología del Centro de Estudios Avanzados, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Córdoba. La tesis de posgrado en cuestión se titula "Hacia el Aprendizaje Estratégico y Autónomo de Vocabulario en una Lengua Extranjera en la Universidad: Diseño de Materiales Mediados Tecnológicamente" y el planteo del problema surgió de necesidades específicas de una materia troncal en las carreras de grado de la Facultad de Lenguas y a partir de investigaciones avaladas y subsidiadas por SECyT entre los años 2010 y 2014. En tercer año del profesorado, traductorado y licenciatura de inglés, y en particular en el ámbito de la materia troncal Lengua Inglesa, surge la necesidad imperiosa de la adquisición y desarrollo de vocabulario específico a los temas que se tratan a este nivel y adecuado a los géneros y niveles de escritura académica que deben desarrollarse en este ámbito. En dos proyectos de investigación desarrollados en los bienios 2010-2011 y 2012-2013 enfocados en estrategias de aprendizaje de vocabulario, los docentes de la cátedra identificaron áreas de dificultad en los procesos de enseñanza y aprendizaje de estrategias de adquisición léxica, y procuraron fomentar la enseñanza explícita de estas herramientas con resultados muy alentadores. Así, el presente trabajo de tesis de posgrado propone el diseño de material hipermedia, con las bondades y prestaciones intrínsecas que dicho material presenta a nivel de su apertura y las posibilidades de interacción e interactividad, para complementar la enseñanza implícita y explícita de estrategias de aprendizaje de vocabulario ya abordadas en el material ya disponible en soporte papel y utilizado en la materia y la ejercitación presente en el EVEA. El propósito principal de la investigación abordada en esta tesis de maestría es, entonces, diseñar material mediado tecnológicamente que fomente el desarrollo de estrategias de aprendizaje de vocabulario y que conduzca hacia el aprendizaje auto-dirigido y autónomo de una lengua extranjera en la universidad. El presente artículo breve presentará los avances alcanzados hasta el momento, teniendo en cuenta que el cronograma para la concreción del trabajo y la entrega del documento escrito está estimado en un período no mayor a los cuatro meses a partir del estado presente de la cuestión.

Palabras Clave: estrategias, vocabulario, hipermedia, autonomía, ILE

Introducción: Primacía del Alumno, Ubicuidad Tecnológica y Gestión del Conocimiento

Históricamente, los estudios en lingüística y didáctica de la enseñanza del inglés como lengua extranjera han transitado un camino que parte desde el profesor como gestor y agente principal del proceso enseñanza-aprendizaje, hacia un modelo centrado en el alumno como artífice y constructor de sus propios aprendizajes (Seliger & Shohamy, 1989; Harmer, 1991; Nunan, 1992). La enseñanza de lenguas extranjeras en la universidad ha

procurado fomentar la primacía del alumno como gestor de conocimiento en los últimos años, así como también ha dado cuenta de las posibilidades educativas que brindan las nuevas TIC. Hoy en día y en el marco de la Sociedad del Conocimiento y la Web 3.0, la formación universitaria a nivel global se dirige hacia la implementación de un modelo tridimensional en el que profesorado, estudiantes y medios juegan un papel fundamental y, principalmente, equilibrado (Duart & Sangrà, 2000). En este modelo, los medios tecnológicos más adecuados serán puestos al servicio de la facilitación de las tareas del profesorado y los estudiantes, con un énfasis en el proceso de aprendizaje y en la manera de convertir al estudiante “en su verdadero protagonista y gestor” (ibíd., 2000, p.12).

En un contexto atravesado por la ubicuidad de las TIC, en lo que respecta a la gestión del conocimiento surgen nociones esenciales como las estrategias de aprendizaje y la conducta estratégica, así como el aprendizaje autónomo como centrales a esta discusión (Oxford, 1990; Wenden, 1991). Afirma Onrubia respecto del proceso de reconstrucción personal que presupone el aprendizaje virtual, que el contenido en un entorno virtual está mediado por la estructura cognitiva del aprendiz, quien despliega en dicha reelaboración “estrategias de aprendizaje” y “capacidades meta cognitivas y de autorregulación,” entre otros elementos (2005, p.3). García Valcárcel & González Roderó, a su vez, afirman que los materiales virtuales interactivos conceden al alumno un alto grado de control sobre su proceso de aprendizaje, y mientras más se enfatiza esa interactividad, se logra mayor autonomía (2006). Lion (2006), a su vez, da cuenta de la posibilidad que brinda la organización hipertextual al estudiante de desarrollar flexibilidad cognitiva y de ejercer el pensamiento reflexivo en relación con sus propios procesos de aprendizaje. En este contexto y en vistas de la adopción de un modelo tridimensional equilibrado de educación en la universidad (Duart & Sangrà, 2000), el diseño de material hipertextual/hipermedial se torna deseable a fin de complementar el trabajo que actualmente se realiza en la clase presencial –en la interacción con materiales tradicionales- y en la plataforma Moodle –EVEA-, para completar el repertorio de estrategias de aprendizaje de vocabulario y fomentar el aprendizaje autónomo de los estudiantes.

Estrategias de Aprendizaje y Autonomía en la Universidad

Las clases presenciales en la Facultad de Lenguas, Universidad Nacional de Córdoba, y en particular la materia troncal Lengua Inglesa III, tienen como objetivo general fomentar el desarrollo del aprendizaje autónomo, y como uno de los objetivos específicos propiciar el desarrollo de estrategias de aprendizaje de vocabulario en inglés. El entorno virtual de aprendizaje Moodle funciona hoy en día mayormente como un repositorio de contenido y actividades interactivas simples donde se aumentan las posibilidades de que el alumno evidencie una conducta estratégica y logre auto-dirigir su aprendizaje. Teniendo en cuenta las posibilidades y los espacios mencionados, sería de esperar que los alumnos posean un amplio repertorio de estrategias de aprendizaje de vocabulario y que puedan lograr aprender de manera autónoma. Sin embargo, se observan persistentes problemas de adquisición de vocabulario entre el alumnado, evidenciados en la imposibilidad de interpretar consignas en exámenes parciales y finales, y en las dificultades que presentan ejercicios que testean específicamente el *lexicón* en varios contextos lingüísticos. Frente a estos problemas, parece oportuno y necesario investigar las estrategias de adquisición y retención de nuevo vocabulario que los alumnos no poseen para que sean fomentadas y desarrolladas a través del diseño de material hipertextual/hipermedial. En el presente trabajo final de posgrado se aborda, entonces, el desarrollo de material hipertextual/hipermedial, como complemento de las clases presenciales (enfoque semi-presencial) dictadas en la materia de Lengua Inglesa III.

Aportes de la Tecnología a la Conducta Estratégica y al Aprendizaje Autónomo: Visiones desde la Investigación

Las inquietudes propuestas en este trabajo surgen en el marco de una investigación sobre estrategias de aprendizaje de vocabulario en inglés en la universidad, en sus orígenes orientado hacia la clase presencial. El interés también surge de la necesidad de resolver un

problema en el desempeño en parciales y finales, y que se atribuye a la falta de conductas estratégicas (con énfasis en estrategias de adquisición de vocabulario) en el estudio de la lengua inglesa. En las tres etapas del proyecto de investigación avalado por SECyT tituladas "Estrategias de Aprendizaje de Vocabulario en Alumnos de Niveles Post-Intermedio y Avanzado, en Carreras de Grado en Inglés" (2010-2011), "La Enseñanza Explícita de Estrategias de Aprendizaje de Vocabulario en Niveles Post-Intermedio y Avanzado, en Carreras de Grado en Inglés" (2012-2013), e "Impacto de un Registro de Contenidos Léxicos en el Aprendizaje de Vocabulario con Dificultades Generadas por Similitud Morfológica y Especificidad Semántica en Niveles Post-Intermedio y Avanzado de ILE (inglés como lengua extranjera)" (2014-2015) se investigó y se está estudiando la adquisición de dichas estrategias por parte de los alumnos en la clase presencial, y surge como un aspecto de gran interés el desarrollar material digital (hipertextual/hipermedial) que propicie el desarrollo de dichas estrategias que ya se fomentan en las clases presenciales dictadas dentro del marco de la investigación-acción (Hernandez Sampieri et. al. 2010).

Objetivos de la Tesis

El objetivo general es diseñar material hipertextual/hipermedial para complementar y completar el repertorio de estrategias de aprendizaje de vocabulario conducentes al desarrollo del aprendizaje autónomo de una lengua extranjera por parte de los alumnos. Los objetivos específicos son: 1) determinar cuáles son las estrategias de aprendizaje de vocabulario que necesitan adquirir y desarrollar los aprendices para completar el repertorio de estrategias que caracterizan a la conducta estratégica y al aprendizaje auto dirigido de una lengua extranjera en la universidad; 2) corroborar cuáles son las estrategias de aprendizaje de vocabulario que ya despliegan y desarrollan los alumnos en la clase presencial y en las actividades propuestas en la plataforma Moodle (EVA); 3) diseñar material mediado tecnológicamente (hipertextual/hipermedial) para fomentar el desarrollo de estrategias de aprendizaje de vocabulario en lengua extranjera.

Marco Teórico Resumido

El diseño de materiales hipertextuales/hipermediales pretende complementar efectiva y eficazmente aquellas estrategias que el estudiante ya despliega y desarrolla durante las clases presenciales a través del proceso enseñanza/aprendizaje en el aula. Se parte de la suposición de que el alumno adquirió dichas estrategias utilizando materiales en soporte papel, o durante la interacción del estudiante con la plataforma Moodle y las actividades propuestas en la misma (EVEA). Así, se busca complementar el repertorio estratégico y maximizar el desarrollo del aprendizaje auto-dirigido y autónomo. Se procura, de esta manera, establecer una relación dialéctica con la realidad educativa considerándola una práctica social que no escapa de las condiciones ideológicas, económicas, políticas e históricas de su entorno. La tensión dialéctica entre teoría y realidad, entonces, surge de la investigación crítica e intenta articularse y generarse en la práctica y desde la práctica. Se construye en una realidad situacional, social, educativa y práctica donde los sujetos en cuestión (los profesores y alumnos) comparten responsabilidades y problemas en su vida cotidiana. Se busca, así, transformar y mejorar esa realidad desde una dinámica liberadora y emancipadora (Godínez, 2013). El aprendizaje autónomo, que depende del desarrollo y despliegue de un amplio abanico de estrategias de aprendizaje de una lengua extranjera, se constituye en un objetivo deseable por parte de estudiantes universitarios en los tiempos de la Web 2.0 o 3.0. En un diálogo crítico con la realidad que dichos estudiantes enfrentan al interactuar con los materiales ya existentes, se pretende entonces diseñar material hipertextual/hipermedial que mejore y maximice las posibilidades de desarrollo de conductas estratégicas y aprendizaje autónomo.

Adquisición de Vocabulario: Tendencias Presentes

Con respecto a la adquisición de vocabulario, son numerosos los autores que traen a colación el problema de cierto descuido pasado en la investigación del área de vocabulario, así como de la metodología de la enseñanza y la producción de materiales (Meara ,1988,

2005; Ellis, 1995; Hedge, 2000). Sin embargo, se ha observado en los últimos años un renovado interés dirigido hacia el aprendizaje de vocabulario por parte de docentes, investigadores y creadores de materiales didácticos, que ha traído aparejadas ciertas nuevas tendencias en lo que respecta al desarrollo de estrategias de adquisición de vocabulario efectivas y eficaces, a partir de nuevos aportes respecto de la descripción de la lengua y los procesos enseñanza y aprendizaje/adquisición de vocabulario. Se destacan a nivel teórico la importancia que se le adscribe al estudio de las “frases léxicas” o “unidades prefabricadas” y la consecuente promoción de la necesidad de identificar y analizar patrones de lexis y de colocación típicos o usuales (Nattinger and DeCarrico, 1992; Lewis, 1997). A nivel metodológico, surge, entre otras tendencias, un nuevo énfasis en la combinación de estrategias de instrucción implícita y explícita que promuevan la adquisición del *lexicón* (Ellis, 1995; Hatch and Brown, 1995, Schmitt and McCarthy, 1997).

Estrategias de Aprendizaje de Vocabulario

Uno de los principales temas en esta renovada agenda es la necesidad de conocimiento de las estrategias de aprendizaje que aplican los sujetos para adquirir y retener vocabulario, la cual se constituye también en una extensa área de investigación. Como una aproximación inicial a las estrategias de aprendizaje en general en una lengua extranjera, podemos recurrir a los más conocidos investigadores, Rebecca Oxford y Michael O'Malley & Anna Chamot (1990; 1990), quienes las identifican y caracterizan, y luego profundizar en las diversas propuestas de taxonomías de estrategias de vocabulario y su categorización (Stoffer, 1995; Cook & Mayer, 1983; Nation, 1990; Schmitt, 1997; Nation, 2008). Se puede hacer una diferenciación global inicial entre estrategias cognitivas y meta cognitivas (Oxford, 1990; O'Malley & Chamot, 1990). Las cognitivas involucran operaciones mentales directas que permiten entender, categorizar y almacenar el “lexicón” mental (Hedge, 2000). Las estrategias cognitivas son las que permiten asociar palabras, agruparlas para aprenderlas, realizar inferencias a partir de palabras desconocidas o utilizar palabras claves para recordar nuevos términos. Las estrategias meta cognitivas, a su vez, operan de manera indirecta facilitando el aprendizaje a través de un esfuerzo activo y consciente para recordar palabras (Hedge, 2000). Se emplean estrategias meta cognitivas cuando se recolectan palabras importantes de contextos auténticos, o cuando se reactiva vocabulario de manera introspectiva, por ejemplo.

La Autonomía en el Aprendizaje

Por otro lado, y en consonancia con la necesidad de adquisición de estrategias de aprendizaje dentro de la noción de que el aprendizaje es un proceso activo y dinámico de autodescubrimiento (Nunan, 1988), términos tales como la autonomía, el aprendizaje individual o independiente, el aprendizaje autónomo, la autodirección o autorregulación (self-direction), ocupan un lugar prominente en el enfoque constructivista en el aprendizaje de una lengua, y en los discursos que posicionan al alumno en el centro (learner-centred approach). De hecho, existe un corpus significativo de literatura de investigación que echa luz sobre la autonomía en el aprendizaje, comenzando con el trabajo de Vygotsky (1962) y Bruner (1963), continuando con Holec (1979); Rubin y Thompson (1983); Kolb (1984); Littlejohn (1985); Dickinson (1987); Oxford (1990); van Lier (1996) y otros. La mayoría de estos autores postula que los alumnos que aprenden una lengua de manera efectiva tienen la capacidad de poner en práctica una conducta estratégica, ser responsables de su propio aprendizaje y ser independientes del docente. La ubicuidad tecnológica, a su vez, toma en cuenta a la lengua y las prácticas estratégicas que van más allá los límites áulicos y deja espacios para que los alumnos desplieguen conductas estratégicas y desarrollen el aprendizaje autónomo (Sharma & Barret, 2007). Nos dicen Burbules y Callister (2001), respecto del potencial del hipertexto informático, que este ofrece posibilidades expandidas y flexibles de realizar no sólo asociaciones lineales, sino también laterales, que proporcionan una libertad en la interacción con los contenidos con énfasis en el interés, la curiosidad y la experiencia individual del alumno. Con los horizontes expandidos a nivel de contenidos, con la posibilidad de

resignificar el sentido del texto y de auto-dirigirse en el rumbo deseado que posibilita el material hipertextual/hipermedial (ibíd.), se plantea como deseable el diseño de material digital que complete el abanico de estrategias de aprendizaje de vocabulario conducentes al aprendizaje autónomo de lengua extranjera en la universidad.

Metodología

El alcance de la presente investigación es descriptivo porque se busca especificar e identificar aquellas estrategias de aprendizaje de vocabulario que los estudiantes poseen y despliegan en su interacción con los materiales que utilizan en la clase presencial y en el aula virtual (EVEA), y con la idea de un completo repertorio de estrategias de aprendizaje en mente, abordar el diseño del material mediado tecnológicamente. Se seleccionó un diseño de investigación-acción porque se parte de una falencia o problema cotidiano evidenciado dentro del propio contexto de acción educativa (Alvarez-Gayou, 2003; Merriam, 2009, citados en Hernandez Sampieri et. al. 2010, p.509). La investigación-acción suele enfocarse en el estudio de una situación social con el propósito de transformar la calidad de la acción en dicho contexto (Elliot, 1991, citado en Hernandez Sampieri et. al., 2010, p.509), y el proceso de investigación puede presentar pasos “en espiral” donde se investiga y se interviene a la vez (León y Montero, 2002, citado en Hernandez Sampieri et. al., 2010, p.509). El proceso investigativo de la investigación-acción consta de tres fases esenciales: *observar* -bosquejo del problema y recolección de datos-, *pensar* -análisis e interpretación-, y *actuar* -resolución de problemas e implementación de mejoras- (Stringer, 1999, citado en Hernandez Sampieri et. al., 2010, p.511). Así, partiendo desde la *observación* y análisis de los materiales en soporte papel y actividades en el aula virtual, pasando por el análisis de los mismos y *pensando* en completar el repertorio de estrategias de aprendizaje de vocabulario conducentes al aprendizaje autónomo, se logrará la *acción* transformadora a través del diseño de material mediado tecnológicamente.

Avances de Investigación o Estado Presente del Trabajo

El trabajo de elaboración del marco teórico resultó más complejo de lo anticipado. A partir del planteo inicial de provisión de conceptos teóricos concernientes a los temas de la relevancia y necesidad del estudio del vocabulario, con el foco evidente puesto en el rol de las estrategias de aprendizaje en general y de aprendizaje de vocabulario en particular al interior del desarrollo del aprendizaje autónomo, surgió la necesidad de desarrollar en mayor profundidad y detalle conceptos y aspectos concernientes a las bondades y prestaciones del hipermedia/hipertexto, con un énfasis en la discusión de nociones concernientes a caracterizar la interacción y la interactividad, el carácter abierto y no-lineal de los materiales hipermedia y las posibilidades propuestas por la heterarquía de voces y el concepto de co-autoría activa en la construcción del conocimiento online. Fueron justamente estos aspectos los que justificaron la elección del diseño de materiales educativos hipermedia como el contexto ideal para fomentar el desarrollo de estrategias de aprendizaje de vocabulario que completen el abanico necesario para que la conducta estratégica posibilite el aprendizaje auto-dirigido. Estos aspectos también se constituyeron en las cualidades necesarias que caracterizan a un material diseñado como complemento de y elemento funcional a otros materiales que existieron con anterioridad, dícese los materiales impresos producidos por los profesores titulares y adjuntos de la cátedra y los materiales disponibles en el EVEA. Debido a la necesidad de profundización en las cualidades del hipermedia, el momento de la escritura específica del marco teórico demandó un período de tiempo mayor al planteado de forma inicial.

Otro aspecto que demandó un mayor trabajo y un período de tiempo mayor al anticipado fue la selección de una taxonomía de estrategias de aprendizaje adecuada para tomarla como punto de partida para el análisis del material existente. En este sentido, las taxonomías son bastante escasas y limitadas, y la mayoría están desactualizadas, por lo que aunque se consideró a la taxonomía de Schmitt (1997) como la más completa, se requirió su adaptación a un nivel de uso de la lengua inglesa alto-intermedio o avanzado. También surgió la necesidad, a la luz del análisis de las actividades propuestas en los materiales, de

agregar algunas estrategias no presentes en la taxonomía de Schmitt, procurando clasificarlas y posicionarlas en un contexto adecuado, y principalmente no alterar el espíritu constitutivo y regulador de la taxonomía de Schmitt.

A la hora del diseño del hipermedia también surgieron algunas complejidades que no se pudieron anticipar. Dada la gran cantidad de estrategias de aprendizaje de vocabulario presentes en la taxonomía seleccionada y aumentada, las prestaciones ofrecidas por interfaces gratuitas como Wix o Wordpress, con sus limitaciones a la hora del diseño gráfico y las posibilidades a nivel de solapas y pestañas, dificultaron la decisión en torno a una metáfora que guiara el material y que a la vez se adecuara a la estructura inicial sugerida por la taxonomía elegida. Luego de algunos intentos fallidos y de sendos experimentos con imágenes vectoriales para desarrollar imágenes icónicas, y con ejemplos de materiales hipermedia en mente que fueron el producto de un equipo de diseño y que resultarían muy costosos, se decidió recurrir a un diseñador gráfico y a un programador web que pudieran desarrollar la metáfora visual y proveer al hipermedia de una estructura base. A partir de ese diseño gráfico-estructural inicial, en este momento el trabajo de diseño se encuentra en sus momentos finales. Entre los requerimientos que trajo aparejado la limitación de tareas de diseño y estructuración básicos, y debido a los altos costos que este diseño significó para la maestranda, se debió recurrir a la exploración de la programación en HTML para dotar al material hipermedia/hipertexto de la cualidades a nivel de interacción e interactividad necesarias para maximizar su apertura y flexibilidad. Es así que sumado al diseño de actividades puntuales como infografías, clases invertidas, pósteres interactivos, actividades realizadas en Voicethread y en muros colaborativos como Padlet, la maestranda debió adentrarse en la programación para lograr aproximarse a su idea original del material didáctico hipermedia. Aun así, se debieron modificar algunos aspectos para lograr la adecuación del material a la complejidad y vastedad planteadas por la taxonomía seleccionada. En este respecto en particular, inicialmente se había planteado el desarrollo e inclusión de aquellas estrategias que no estaban lo suficientemente abordadas en el material ya existente; sin embargo, a la hora del diseño se consideró que si sólo se incluían algunas estrategias de la taxonomía, el material presentaría una visión bastante sesgada de la misma. Por esta razón, se optó por la inclusión de la taxonomía completa y se hizo referencia a algunas actividades pertenecientes al material pre-existente y que se digitalizaron en formato PDF para su fácil acceso desde el hipermedia. Algunas de estas actividades se remixaron, aunque se intentó mantenerlas en su planteo original justamente para evidenciar su tratamiento en el material en soporte papel existente con anterioridad, y para diferencias de aquellas que no habían sido abordadas de manera implícita o explícita en el material analizado. El diseño de las actividades que integran el material hipermedia constituyó también una instancia de curaduría de contenidos web ya pre-existentes.

Resta en estos últimos cuatro meses la puesta a prueba de la estabilidad del sistema y de la funcionalidad de los diferentes links, el cierre de algunos aspectos puntuales concernientes al diseño y a la programación, y el diseño puntual de algunas pocas actividades individuales faltantes. Se abordará la lectura final del documento escrito y se llevarán a cabo los ajustes necesarios para adecuarlo a los requerimientos formales de presentación de tesis de maestría. Luego de la escritura de las conclusiones finales, se procederá a la entrega del trabajo completo.

Conclusiones

Particularmente a partir del planteo de diseño de material mediado tecnológicamente, y especialmente si se busca reflejar en el mismo constructos teóricos de gran complejidad como lo es una taxonomía o clasificación de estrategias de aprendizaje de vocabulario en una lengua extranjera, pueden surgir cuestiones concernientes al diseño gráfico, a la apertura del material y a sus posibilidades de interacción e interactividad que requieran un tiempo más prolongado dedicado al diseño, así como el entrenamiento y capacitación con competencias tecnológicas específicas como la programación HTML. Al momento de escritura del proyecto de tesis, estas cuestiones pueden no haberse evidenciado lo suficiente como para prever tiempos más extensos de realización de las diferentes etapas

del trabajo, incluyendo el desarrollo y discusión de los conceptos y consideraciones teóricas relevantes y subyacentes al proyecto. Finalmente, siendo las posibilidades planteadas por el hipertexto totalmente abiertas y virtualmente infinitas, puede surgir la necesidad de un límite pre-establecido, para evitar que la titánica tarea del diseño se transforme en un emprendimiento inconmensurable.

Referencias bibliográficas:

- Alvarez-Gayou, J. L. (2003) *Cómo Hacer Investigación Cualitativa: Fundamentos y Metodología*. Mexico: Paidós.
- Bruner, J. (1963) *The Process of Education*. NY: Vintage Books.
- Burbules, N. y Callister, T. (2001) Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información. Granica, Barcelona.
- Cook, L. K y R. E. Mayer (1983) Reading strategies training for meaningful learning from prose. En M. Pressley y J. R. Levin (eds.): *Cognitive strategy research: Educational applications*, New York, Academic Press.
- Dickinson, L. (1987) *Self-instruction in Language Learning*. Cambridge: CUP.
- Duart, J. y Sangrà, A. (2000) Formación universitaria por medio de la web: un modelo integrador para el aprendizaje superior. En Duart, J. y Sangrà, A. (comps.) *Aprender en la virtualidad*. Barcelona: Gedisa.
- Elliot, J. (1991) *Action Research for Educational Change*. Buckingham: Open University Press.
- Ellis, N.C. (1995) Vocabulary acquisition: Psychological perspectives and pedagogical implications. *The Language Teacher* 19 (2), 12-16.
- García Valcárcel, A. y González Rodero L. (2006) "Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las TIC", Universidad de Salamanca, Segundo Congreso TIC en Educación, Valladolid
- Godínez, V. L. M. (2013) *Paradigmas de investigación. Manual multimedia para el desarrollo de trabajos de investigación. Una visión desde la epistemología dialéctico crítica*.
- Harmer, J. (1991) *The Practice of English Language Teaching*. London: Longman Group UK Limited.
- Hatch, E., & Brown, C. (1995) *Vocabulary, semantics and language education*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hedge, T. (2000) *Teaching and Learning in the Language Classroom*. Oxford: OUP.
- Hernandez Sampieri, R., Fernández Collado, C., Baptista Lucio, P. (2010) *Metodología de la Investigación*. (5ta ed.). México: Mc Graw Hill.
- Holec, H. (1979) *Autonomy and Foreign Language Learning*. Oxford: Pergamon Press.
- Kolb, D. (1984) *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Lewis, M. (1997) *Implementing the Lexical Approach*. London: LTP Teacher Training.
- Lion, C. (2006) *Imaginar con Tecnologías*. Buenos Aires: La Crujía.
- Littlejohn, A. (1985) 'Learner choice in language study'. *ELT Journal* 39/4: 253-Litwin, E. (2005) Tecnologías educativas en tiempos de Internet. Amorrortu. Bs As.
- Meara, P. y Jones, G. (1988) Vocabulary size as a placement indicator. En Grunwell, P. (Ed.), *Applied Linguistics in Society*, p. 80 - 87. London: CILT.
- Meara, P. (2005) Vocabulary acquisition: A neglected aspect of language learning. *Language Teaching and Linguistics: Abstracts* 13 (4), 221-246.
- Merriam, S. B. (2009) *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Nation, I. (1990). *Teaching and Learning Vocabulary*. Boston, MA: Heinle & Heinle.
- Nation, I. S. P. (2008) *Teaching Vocabulary. Strategies and Techniques*. Boston: Heinle Cengage Learning.
- Nattinger, J., & DeCarrico, J. (1992) *Lexical phrases and language teaching*. Oxford: Oxford University Press.

- Nunan, D. (1988) *The Learner-Centred Curriculum*. Cambridge: CUP.
- O'Malley, J. M. and A. U. Chamot. (1990) *Learning Strategies in Second Language Acquisition*. Cambridge: CUP.
- Nunan, D. (1992) *Research Methods in Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- O'Malley, J.M. & Chamot, A.U. (1990) *Learning Strategies in Second Language Acquisition*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rubin, J. & I. Thompson. (1983) *How to be a More Successful Language Learner*. Boston: Heinle & Heinle.
- Schmitt, N. (1997) Vocabulary learning strategies. En N. Schmitt and M. McCarthy (Eds.), *Vocabulary: Description, acquisition and pedagogy* (pp. 200-203). Cambridge: CUP.
- Seliger, H. W. y E. Shohami (1989) *Second language research methods*. Oxford: Oxford University Press.
- Sharma, P. y B. Barret (2007) *Blended Learning: Using Technology In and Beyond the Classroom*. Great Britain: Macmillan.
- Stoffer, I. (1995) University foreign language students' choice of vocabulary learning strategies related to individual difference variables. Unpublished Ph.D. dissertation, University of Alabama.
- Stringer, E. T. (1999) *Action Research: A Handbook for Practitioners* (2a. ed.) Newbury Park: Sage.
- Onrubia, J. (2005) "Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento." *RED. Revista de Educación a Distancia*, número monográfico II.
- Oxford, R. (1990) *Language Learning Strategies: What Every Teacher Should Know*. Rowley, Mass: Newbury House.
- van Lier, L. (1996) *Interaction in the Language Curriculum: Awareness, Autonomy and Authenticity*. Harlow, Essex: Addison Wesley Longman Ltd.
- Vygotsky, L.S. 1986 (1962) *Thought and Language* (new edn. A. Kouzlin). Cambridge, Mass: MIT.
- Wenden, A. (1991) *Learner strategies for learner autonomy: Planning and implementing learner training for language learners*. New York: Newbury House.