



PROPUESTA DE UTILIZACIÓN DE PLATAFORMAS VIRTUALES COMO SOPORTE PARA LA ENSEÑANZA DE INGLÉS A NIÑOS DE 0 A 5 AÑOS

Ms. Sc. Erika Chrobak

Departamento de Idiomas Extranjeros con Propósitos Específicos, ESI, UNCo.

erikachrobak@gmail.com

Trad. Ma. Jorgelina Plaza

SEADI, UNCo.

plazajorgelina@gmail.com

Prof. Ma. Angélica Verdú

Departamento de Idiomas Extranjeros con Propósitos Específicos, ESI, UNCo.

angie_verdu@hotmail.com

Área Temática: Aspectos metodológicos

Resumen:

En este trabajo se exploran las posibilidades que ofrecería la utilización de una plataforma virtual basada en Moodle, como soporte de la clase presencial en la enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL, por sus siglas en inglés) a jóvenes aprendices, específicamente niños de 1 a 5 años de edad. Considerando los numerosos beneficios de la incorporación de las TICs en la enseñanza de idiomas en general, y de este recurso tecnológico en particular, y recurriendo también a nuestra experiencia como docentes de EFL de niños pequeños, presentamos algunas reflexiones acerca de los factores que deberían ser tomados en consideración en el diseño y dictado de cursos de esta naturaleza. Una vez esbozada nuestra propuesta preliminar, presentaremos algunas actividades que ejemplifican la puesta en práctica de nuestra propuesta de incorporar a la PEDCO como un elemento de soporte a la clase presencial.

Palabras **claves**: EFL, TICs, niños, metodología, plataformas educativas.

Introducción:

La intención de este trabajo es proponer el uso de plataformas virtuales como un recurso de gran utilidad como complemento de la clase presencial de lengua inglesa para niños de 0 a 5 años de edad. Sustentaremos nuestra propuesta tanto desde un punto de vista teórico como con ejemplos prácticos de actividades que exploran las posibilidades que nos ofrecen dichas



plataformas a la hora de favorecer el intercambio de experiencias y conocimiento entre el docente y la familia y de proveer numerosas oportunidades para que los pequeños desarrollen y refuercen en sus casas las habilidades en la lengua inglesa adquiridas en clase.

A lo largo de 5 años, se recabaron datos referidos a la enseñanza de inglés como lengua extranjera (EFL) mediada por tecnología a niños de 1 a 5 años en el Instituto Dolphins, de Allen, Río Negro (Chrobak, Mamondez y Cocci, 2007). Si bien no se usó una plataforma educativa en esta experiencia, se incorporaron a la clase numerosos recursos tecnológicos como programas y juegos multimedia y el uso de Internet. Por esta razón, decidimos plantear una propuesta que explote este último recurso que resulta de tanta utilidad para las docentes, dentro del espacio de una plataforma educativa, integrando en las tareas planteadas también a los padres de los alumnos, ya que hemos notado que el compromiso con el proceso de aprendizaje y las ganas de tener un rol activo en el mismo son características que muy frecuentemente tienen en común las familias que deciden iniciar tempranamente a los niños en la adquisición de una lengua extranjera.

Carabantes Alarcón y otros (2005) señalan que el uso de plataformas educativas ofrece múltiples ventajas entre las que se cuentan el establecimiento de una metodología que posibilite una transmisión eficaz de los conocimientos y en el desarrollo de habilidades en los alumnos, y que a la vez potencie el trabajo colaborativo, en nuestro caso entre la institución, los niños y la familia. Asimismo, la plataforma educativa permite el acceso al material sin la restricción de tiempo y lugar en el contexto áulico, lo que aumenta la exposición de los alumnos a la lengua meta en otro ámbito: sus hogares. En consecuencia, se produce un incremento en la flexibilidad y en la accesibilidad. Es así que, tal como se plantea en Carabantes Alarcón y otros (2005), se ha de producir un replanteo de la enseñanza tradicional por parte de los docentes, ya que creemos que esto permitirá tanto una aproximación a la lengua meta desde diversos ángulos como una cantidad mayor de tiempo de interacción con el inglés, siempre teniendo en cuenta que nuestro objetivo último está dado en el uso de las TICs para facilitar la adquisición del inglés por parte de los niños. Para fundamentar nuestra propuesta, recurrimos no sólo a la literatura sobre adquisición de la L1 y LE, sino también a las publicaciones sobre el uso de las TICs en educación..

Las TICs en educación

En primera instancia, examinemos brevemente las implicancias del uso de la tecnología en educación en general. Hoy en día, las tecnologías de la información y de la comunicación se presentan ante nosotros en distintos ámbitos de nuestra vida, ya sea en la casa, en el banco o en el trabajo. Esta realidad de incorporación de la tecnología a lo cotidiano, se incrementa si pensamos en las nuevas generaciones, especialmente si se trata de niños de 1 a 5 años. Paulatinamente, las TICs están llegando a la escuela, dado que existen numerosos recursos



tecnológicos que pueden utilizarse con fines educativos. Así vemos que se utilizan reproductores de música, de películas, la televisión con la transmisión de algunos programas, juegos multimedia, Internet y también se conocen experiencias con el uso de celulares. Sin embargo, estas herramientas tecnológicas (salvo algún programa multimedia o cassette de audio o video) no han sido creadas con fines educativos. Por esta razón, para hacer uso de las mismas en el aula es necesario que el docente analice cuál recurso tecnológico se adecua más a sus alumnos, al tema que va a enseñar y al método que va a utilizar. Al respecto, dice Carretero Ramos (2005) *“para que un proyecto TIC pueda ser llevado a cabo, consideramos que es conveniente que refleje cómo lo integramos dentro de nuestro diseño curricular y de nuestro cotidiano quehacer, pues serán recursos que han de convivir con los actualmente utilizados.”* Por esta razón, no es suficiente con incluir TICs en la clase por el solo hecho de que existen o de que están de moda, se debe tener una fundamentación didáctica, una planificación acorde a estas herramientas.

“Los ordenadores no cambian la educación, pero los profesores sí” (Área Moreira, 2007), por ende debemos planificar cómo vamos a utilizar esa tecnología para lograr los objetivos establecidos. Por medio de las TICs, el alumno tiene una participación activa en su proceso de aprendizaje, donde aprende interactuando constantemente con ellas y su entorno. Al hacer uso de las tecnologías con niños pequeños, estamos llevando su mundo del cotidiano vivir a las clases y en el caso de las plataformas educativas, esta relación parece darse también a la inversa. En general, ellos están acostumbrados a mirar televisión, escuchar música o jugar con la PC, y toda su familiaridad con estas herramientas puede ser capitalizada no sólo en el contexto del aula sino también en sus hogares, pero con una tarea específica en la EFL. Recordemos que los niños son *nativos* de la era de la PC y manejan cierta lógica de la tecnología que nosotros los adultos, *inmigrantes* de esta era, debemos ir adquiriendo a medida que la necesitamos. Es ésta una ventaja de los niños que, acompañada de un enfoque didáctico solvente, puede favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las TICs en la adquisición de la lengua extranjera

Para el diseño de nuestro enfoque metodológico nos alineamos a la postura teórica propuesta por Noam Chomsky (Chomsky, 2006) sobre la base genética de la adquisición de la lengua madre y las elaboraciones de sus seguidores, quienes han escrito sobre L1 y LE (Pinker, 2000; White, 2003). Desde esta postura, creemos que una de las estrategias más fructíferas para facilitar la adquisición de una lengua extranjera cuando los alumnos tienen de 1 a 5 años, es hacer todos los esfuerzos posibles para emular el ambiente natural de adquisición de la lengua primera. Teniendo en cuenta, además, la hipótesis del *input* postulada por Krashen (1981) podemos afirmar que esto tiene que ver en gran medida con que los alumnos cuenten con exposición a la



lengua meta. Para proveer a los alumnos de este *input* usamos, además de la exposición al inglés que proviene de los profesores y los compañeros, diferentes TICs que nos brindan la maravillosa posibilidad de que esta exposición al idioma sea brindada por hablantes nativos, en contextos auténticos de comunicación. Es por esto que la posibilidad de aumentar este tiempo de exposición a la lengua a través del uso de una plataforma virtual que le posibilite a los alumnos, en compañía de algún adulto, volver a escuchar las canciones cantadas en clase, mirar un video trabajado en el aula o jugar un juego interactivo, significaría un aporte invaluable para optimizar el proceso de adquisición.

Como ya se explicitó, la edad de estos pequeños aprendices va de 1 a 5 años de vida. Por lo tanto, no sólo están aprendiendo la lengua extranjera, sino que también están adquiriendo su lengua materna. Es por esto que ellos recurren de manera cotidiana e inconciente (Pinker, 2000) a las habilidades que les permiten la adquisición del lenguaje de manera natural e intuitiva. Es decir, los alumnos están acostumbrados a no entender la totalidad del discurso y a usar el contexto, los gestos, el lenguaje corporal y otros indicadores para descifrar el valor comunicativo del discurso –aún así, muchas veces logran entender su lengua materna sólo parcialmente. Como es de esperarse, entonces, observamos que en clase los niños de 1 a 5 años reaccionan con total naturalidad ante el uso del inglés en el aula, en la interacción con un juego multimedia, un video o una canción, poniendo en juego las mismas competencias comunicativas que emplean con la L1. Dentro del salón de clases, los niños se transforman, entonces, en miembros de una “comunidad que habla inglés” y esta comunidad puede hacerse presente en sus hogares a través de diversas propuestas contenidas en la plataforma virtual.

Explorando Posibilidades

Examinemos concretamente cómo la plataforma educativa virtual pueden ser usadas con este objetivo de complementar las instancias presenciales de un curso de EFL para niños. Una de las posibilidades que ofrece este ambiente virtual es la de ofrecer links a sitios de interés para los alumnos y sus padres. Esta herramienta puede usarse con variados objetivos. Por un lado, pueden detallarse sitios web o blogs de utilidad para los padres, vinculados a la enseñanza de idiomas a niños pequeños y a la educación en general. A modo de ejemplo, sugerimos considerar sitios como www.onestopenglish.com que cuenta con materiales destinados a los más pequeños - algunos de los cuáles se pueden utilizar gratuitamente- que incluyen planificaciones, consejos y sugerencias para los docentes. Otro recurso que puede ser de mucha utilidad es la sección para niños de instituciones como el British Council que contienen secciones en las que se puede jugar, leer rimas, imprimir páginas para colorear y cantar junto a simpáticos personajes.



Específicamente, dentro de la sección juegos para los más chiquitos pueden crear sus propios monstruos de acuerdo a las instrucciones que escuchan (del tipo: “*Can I have orange eyes, please? (Me ponés ojos anaranjados, por favor?)*”), como muestra la impresión de pantalla (Fig. 1).

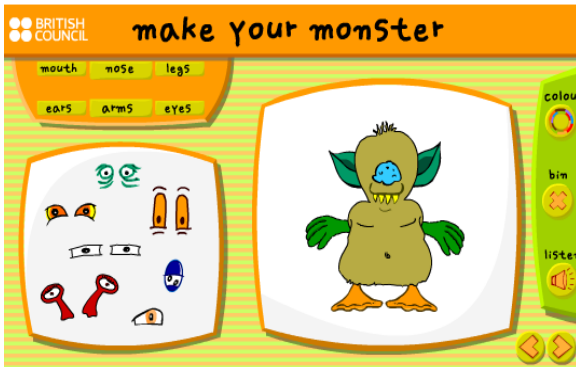


Figura 1: (disponible en <http://www.britishcouncil.org/kids-games-make-a-monster.htm>)

También resultaría de sumo interés tanto para los padres como para los docentes, que se habilite un foro en la plataforma, destinado a compartir experiencias, anécdotas, fotos, videos, sitios, etc., que favorezca el diálogo y el intercambio entre toda la pequeña comunidad conformada por los participantes del curso. Recurriendo a nuestra práctica en años anteriores, la confección de videos con los niños, por ejemplo, fue una experiencia muy gratificante para ellos, ya que les gustó mucho ver sus propias imágenes en la pantalla, y nos solicitaban verlos una y otra vez. Aún más grata fue para los papis, que estaban maravillados al ver a sus niños en usando la lengua inglesa con soltura y naturalidad. En el caso de contar con una plataforma virtual, estos videos pueden compartirse de manera más ágil, posibilitando a los docentes y padres un contacto más fluido, y permitiendo a los docentes brindar contención y guía a la familia.

Por otro lado, en la plataforma se pueden ofrecer vínculos a un sinnúmero de recursos contenidos en Internet, entre los cuales contamos videos, canciones, libros con audio, recetas, poesías y juegos multimedia interactivos. Para lograr cultivar la pasión por el inglés en los niños (Chrobak, Mamondez y Cocci, 2007) y promover el proceso de adquisición de esta lengua, proponemos la utilización de una plataforma virtual como complemento del dictado presencial con el objetivo de proponer diferentes actividades que resulten atractivas para nuestros alumnos y sus familias, en las que se anime a los niños a ver videos de canciones infantiles en el sitio del canal Youtube, a visitar sitios web diseñados con objetivos didácticos tales como Sesame Street (Plaza Sésamo) y Discovery Kids, y a realizar proyectos en el aula o en sus casas, vinculados a las propuestas mediadas por tecnología. En el caso particular de un producto como Plaza Sésamo, cabe la aclaración de que detrás de esta iniciativa, los creadores y colaboradores que han llevado adelante este show han realizado numerosos estudios e investigaciones que toman en cuenta entre otros factores cómo captar la atención de los más pequeños, estimular sus mentes, mejorar su capacidad para reconocer letras y palabras, realizar operaciones aritméticas y problemas simples. Considerando la seriedad de este proyecto resulta interesante resaltar que se puede



acceder gratuitamente online a este valiosísimo recurso. A manera de ejemplo, incluimos (Fig. 2) una impresión de pantalla que muestra cómo, a través de juegos en el sitio, se puede incentivar a los chicos a adquirir hábitos como el de cepillarse los dientes, mientras reciben exposición a la lengua inglesa, ya que la página posee todos los audios en inglés.

Figura 2: http://www.sesamestreet.org/game_player/-/pgpv/gameplayer/0/1fcbc701-659c-4779-8f18-683994b57cff?t=1266453420672&

Examinemos ahora las ventajas de los juegos multimedia. Una de las características más importantes de estos programas, en lo que respecta al aprendizaje de una lengua extranjera, es que requieren respuestas del usuario. De esta manera, a diferencia de otros recursos, la interacción es constante. Como señala Molinas (2005) en cuanto a los videojuegos, "*podemos subrayar... el tratamiento que se hace del lenguaje, la asociación de ideas y la interpretación de los mensajes. En muchos casos... no se supera la prueba sin una correcta asociación de ideas. La memoria juega un papel importante ya que hay que estar atentos a mensajes que en apariencia son inútiles pero juegan un papel decisivo para poder salvar distintas situaciones*". En otras palabras, el alumno necesita prestar atención al audio o leer una instrucción simple (en el caso de aquellos niños que ya están alfabetizados) y entender lo suficiente como para poder jugar. La interacción es una condición esencial en la adquisición de la lengua (Chomsky, 2006; Pinker, 2000; White, 2003 y otros), ya que el mero hecho de escuchar un idioma, sin mediar intercambio comunicativo alguno, no aporta los elementos necesarios para desarrollar las competencias del idioma. Una vez más, la tarea del docente es crear el contexto adecuado para esta interacción, por medio de actividades atractivas para los niños. Cuando esto ocurre, podemos observar que para los alumnos el hecho de que esta interacción sea en inglés no representa un escollo significativo.

Por otra parte, sabemos de la importancia de disminuir el filtro afectivo para facilitar el aprendizaje, especialmente cuando se trata de niños de tan corta edad. Como afirma Krashen (1987), los alumnos con alta motivación, confianza en sí mismos y un nivel bajo de ansiedad están mejor equipados para el éxito en la adquisición de la lengua extranjera. En nuestra experiencia con la incorporación de tecnología en las clases del Instituto Dolphins, la PC fue de suma utilidad en el logro de objetivos relacionados a la dimensión afectiva, ya que se convirtió en la puerta de



entrada en la relación con los niños. Es importante señalar que para muchos de nuestros alumnetos, la clase de inglés fue su primer contacto con la educación formal, ya que muchos no iban aún al jardín. Es decir que tenían que transitar un período de adaptación al comienzo del curso. Para muchos de los niños, el hecho de que al entrar al aula tuvieran la oportunidad de sentarse a la PC y jugar (u observar cómo jugaban sus compañeros) con sus “amigos” *Clifford*, *Barney*, *Blue* o *Dora la Exploradora*, les permitía sentir que no era todo nuevo. Así, la computadora ayudó a los docentes y alumnos a encontrar un lugar común que posibilitó la comunicación y el acercamiento; un lugar en el cual pudieron interactuar sin que el idioma fuera el tema principal entre ellos, ya que el objetivo era jugar con *Clifford*, por ejemplo. Es decir que, por medio de los juegos multimedia logramos generar un ambiente de familiaridad, que además fue altamente motivador por múltiples razones: los colores, los personajes de TV, el movimiento, el audio, las ganas siempre presentes de jugar y el simple hecho de usar la PC. El uso de la plataforma virtual para lograr continuidad en estas actividades es otra ventaja importante para lograr que los alumnos emprendan con naturalidad las actividades del aula, en un ambiente que les resulta cómodo y familiar.

Además, la dimensión afectiva es favorecida desde otras dimensiones cuando las TICs son utilizadas en la clase de inglés. Primero, por el hecho de que cuando están frente a la pantalla de la PC, los alumnos no se sienten mal si no entendieron. Ellos saben que pueden volver a repetir las secuencias cuantas veces quieran e ir a su propio ritmo, sin compararse con sus compañeros y sin ninguna presión para acelerar sus procesos. Aquí nuevamente, la posibilidad de volver a recorrer las actividades del aula virtual en la comodidad de sus hogares se convierte en una ventaja más. Recordemos que los niños de esta edad no se aburren con la repetición de tareas o las rutinas. Muy por el contrario, estas son necesarias para su desarrollo integral. En palabras de Quinn (1995), cuando se introduce un concepto nuevo, éste es absorbido concientemente. Ahora bien, cuando esta idea se repite varias veces, toma parte el inconciente y si a esto sumamos la comprensión, podremos generar memorias permanentes. Segundo, las TICs son herramientas muy valiosas a la hora de identificación de las rutinas que seguimos en cada clase. Estas rutinas le proporcionan a los alumnos pequeños un contexto estructurado, que les brinda seguridad. Por ejemplo, siempre poníamos la canción de Barney “Clean Up”¹, para dar marco a la rutina de limpiar la mesa luego de jugar con masa o témperas, o les recordábamos la canción “Please and Thank You”², de Barney, con el objetivo de fortalecer valores, enfocándonos en contenidos actitudinales y culturales, además del foco en el desarrollo de competencias comunicativas. Al poner a disposición de los padres estas canciones en la plataforma y lograr su complicidad con nuestros objetivos, este aprendizaje puede tener continuidad en sus hogares.

¹Words & Music by Phillips, J. K. From the album: Barney's Favorites, Vol. 1

²Words & Music by Phil Parker, © 1992 Shimbaree Music (ASCAP)



Desde el punto de vista metodológico, debemos mencionar que el uso de las TICs asimismo favorece la creación de un contexto en el cual se puedan satisfacer las necesidades de los niños con distintos estilos de aprendizaje, ya que el estímulo no es sólo auditivo, sino también visual. Muchas veces los videos modernos también proporcionan un estímulo motriz o de respuesta física (total physical response) para los niños, tal es el caso de programas como *High Five*, que los invita a imitar las coreografías o de *Barney*, cuando dirige juegos como “Simón dice...” desde la pantalla. Como un complemento importante para las TICs, teniendo en cuenta la importancia del tacto y la experiencia concreta a la edad de nuestros alumnos, la propuesta tecnológica debería ser siempre acompañada actividades que incluyan objetos concretos creados por los profesores o por los alumnos en relación a la temática de los videos, los videojuegos o las canciones. Estas actividades pueden incluir una amplia gama, limitada sólo por nuestra creatividad docente, un ejemplo es la propuesta de mirar un video en www.youtube.com sobre una rima para niños típica de la cultura inglesa como “five little monkeys” (sobre cinco monitos que saltan en la cama y se caen) y luego disfrazarnos de monitos, mamá y doctora, para recitar la rima mientras los “monitos” saltan en una alfombra que hace las veces de cama. Otro ejemplo de este tipo de actividades donde se tienen en cuenta una conjugación de los usos educativos de las TICs y las particularidades de los niños pequeños es proponer a los niños ver un video en YouTube como “Banana Phone” (Teléfono Banana) por el cantante Raffi y animarlos a cantar y bailar a medida que van apareciendo las imágenes. Este tipo de actividad resultaría ideal para que los padres puedan producir un registro de la experiencia de su hijo/a para compartir a través de la plataforma. A partir de este trabajo, los niños podrían realizar su propio “Banana Phone” o inclusive crear nuevos dispositivos como un Watermelon TV (Tv Sandía) o un Carrot Microphone (Micrófono Zanahoria) de los cuales se podrían tomar fotografías que nuevamente podrían publicarse para disfrute del resto de la comunidad de la plataforma. Nos parece relevante incluir una impresión de pantalla que muestra una toma del video (Fig. 3), en el que se aprecia cómo desde la imagen hay un claro soporte al significado de la letra de la canción, lo cual se constituye en una valiosa ayuda para la comprensión.





Figura 3: Video: Banana Phone (disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=Oqq6jppAYFo>)

Con estos ejemplos intentamos resaltar la importancia de que la tecnología esté inmersa en una sólida propuesta didáctica. Como complemento a una actividad como ésta, se puede subir el video a la plataforma para que los niños jueguen en sus casas, o proponerles una tarea a llevar a cabo con sus familias, que puede involucrar desde imprimir y pintar un dibujo relacionado con la rima hasta la confección de un traje de monito o de una maqueta con la cama, los monitos, la mamá y el doctor.

Otra ventaja metodológica que presenta el uso de la plataforma virtual, es su flexibilidad en las opciones de interacción que ofrece a los niños. Debido al corto período de concentración de nuestros alumnetos, éstos se ven beneficiados por el formato de la plataforma virtual, ya que les permite acceder a una variedad de “rincones” o secciones. Por ejemplo, el aula virtual puede estar organizada de acuerdo a unidades temáticas, que ellos podrán visitar cuando lo deseen. Es decir, una unidad puede tratarse de “el cuerpo humano” o “ropa” y contener vínculos y actividades de distinta naturaleza relacionadas a la temática elegida. Otra opción que nos ofrece la plataforma tiene que ver con compartir videos caseros registrados por los padres que muestren a sus hijos usando la lengua inglesa a partir de las diversas consignas planteadas en el aula virtual. Basados en nuestra experiencia, esta actividad (hacer un video y “verse en televisión”) resulta sumamente motivadora y gratificante para los niños. Estos son ejemplos de cómo las TICs están incorporadas al curso de inglés para niños de 1 a 5 años de manera natural y con objetivos didácticos determinados.

Conclusión

El uso de la plataforma virtual nos permitiría, en primer lugar, lograr que los niños se sientan cómodos, haciendo actividades similares a las que realizan en su vida cotidiana. Por medio de recursos como canciones, videos, sitios web y juegos multimedia lograríamos que los alumnos se sumerjan en el inglés casi sin darse cuenta, de una manera natural. Además, este recurso aportaría al objetivo de hacer que la lengua extranjera sea accesible y de que los alumnos disfruten del proceso de aprendizaje. La interacción debe ser una constante en este proceso, y tanto la plataforma educativa como las TICs en general resultarían excelentes recursos para la tarea de estimular la necesidad y el deseo de comunicación inherente en todo niño, brindando contextos significativos de comunicación. Es aquí donde estas herramientas adquieren vital importancia, ya que nos permiten acercar al alumno y a su familia a la cultura y darle exposición a la lengua por medio estos recursos tecnológicos; siempre tratando de estimular a nuestros alumnos positivamente, de manera de hacer del proceso de aprendizaje de la LE una experiencia agradable y enriquecedora.



Bibliografía:

- AREA MOREIRA, M. (2007) *Los medios de enseñanza: Contextualización y tipología*. Documento inédito elaborado para la asignatura Tecnología Educativa.
- Bartolomé, A. (2000) *Sociedad del conocimiento, sociedad de la información, escuela*. Monografía nuevas tecnologías y enseñanza de las lenguas.
- Carabantes Alarcón, D.; Sanz Luengo, F.; Álvarez Ramos, M.; García Carrión, Carmen y Beneit Montesinos, J. (2005) II Jornadas Campus virtual Universidad Complutense de Madrid
Artículo: Las plataformas educativas en la docencia de la documentación para desarrollar investigación. Disponible en http://eprints.ucm.es/5806/1/Carabantes_Alarcón.pdf (consultado el 09/02/2010)
- Carretero Ramos, A. (2005) *Las TICs en el aula de inglés: un proyecto de trabajo*. Disponible en http://quadersdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=8656 (consultado el 10/02/2010)
- Chomsky, N. (2006) *Language and mind*. 3rd Ed. Cambridge University Press.
- Chrobak, E.; Mamondez, I. y Cocci, M. (2007) *Planting the seed of passion for the English Language: Teaching English to very young learners*. Terceras Jornadas: Un espacio de encuentro: el estado del conocimiento en la ESI; Universidad Nacional del Comahue, General Roca, Río Negro.
- Krashen, S. D. (1981) *Second Language Acquisition and Second Language Learning*. Pergamon Press.
- Krashen, S. D. (1987) *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Prentice-Hall International.
- Pinker, S. (2000) *The Language Instinct: How the Mind Creates Language*. HarperCollins.
- Quinn, G. (1995) *365 Meditations for Teachers*. Scholastic.
- White, L. (2003) *Second language acquisition and Universal Grammar*. Cambridge University Press.