

## La pedagogía de Internet Una perspectiva en la enseñanza a distancia de lenguas extranjeras

*Elton Luiz Vergara Nunes<sup>1</sup>*

(Universidad Federal de Pelotas, Brasil)

*Internet tiene una dinámica de organización y funcionamiento característicos. Estas características se identifican muy estrechamente con algunos de los principales aspectos de la moderna pedagogía. Este artículo presenta una reflexión sobre algunos puntos que tienen en común la dinámica de Internet y la educación. Se quiere identificar en aquella un fuerte desafío para ésta, a través de un comparativo en el contexto de la historia de la educación. Presenta inicialmente la pedagogía en Internet para después identificar la pedagogía de Internet, considerando la enseñanza de lengua española, área de trabajo del autor.*

*Internet, informática, educación, pedagogía, paradigma, desafío, dinámica, estructura, español*

### La pedagogía en Internet

El uso de Internet por un número cada vez más creciente de usuarios en el área de educación ha llevado a que muchas instituciones, educadores e incluso empresas invirtieran recursos financieros con el objetivo de poner la Red a servicio de la educación. Para realizar un trabajo de calidad, muchos educadores se reúnen para planear una Red de cooperación a fin de presentar sitios que acompañen las reflexiones y el estado actual de la pedagogía. Se crean consorcios y listas de discusión, universidades virtuales y cursos a distancia, simposios, seminarios etc. Merece destaque el consorcio formado por universidades brasileñas llamado UniRede (<http://www.unirede.br/>), que trae mucho material de interés sobre educación a distancia. Aun un ejemplo europeo, en España, la a Cátedra de UNESCO de Educación a Distancia (<http://www.uned.es/catedraunesco-ead/>), con un sin-número de enlaces, bibliografía, material, recursos y todo lo que necesitan los educadores para el trabajo de educación a distancia y las Tecnologías de Comunicación e Información – TCI. La tendencia de adoptar Internet para la educación ha llevado a que muchas empresas privadas entraran en el mercado, y el ".edu", sin pudor, pasa para ".com".

Para evitar mayores excesos, el Ministerio de Educación de Brasil ha creado su espacio para la educación a distancia

(<http://www.mec.gov.br/nivemod/educdist.shtm>) y ha lanzado una reflexión sobre criterios esperados para una educación con calidad a través de Internet [MEC 00]. En su Biblioteca Virtual, el Proinfo (<http://www.proinfo.gov.br/>) trae una colección de materiales diversos sobre el tema.

Sin embargo, es evidente que este esfuerzo y reflexión aún no son suficientes para evitar algunos problemas básicos en la presentación de algunos sitios que se proponen educativos.

### **Algunas dificultades comunes**

Al entrar en un sitio, el usuario no puede matar el *ratón* de tanto pincharlo. Pinchar el ratón debe llevarlo a su objetivo en dos o tres toques. Después de esto, uno ya empieza a dudar si va a llegar adonde quiere ir. Una de las expectativas de los usuarios de Internet es que logren encontrar lo que buscan lo más pronto posible al entrar en una página web. La página no puede ser un laberinto, sino un espacio donde el usuario pueda estar a gusto y encontrar las cosas que busca sin pérdida de tiempo. Todo debe estar muy claro, para que no sea necesario adivinar qué hay por detrás de cada enlace misterioso. A veces, nombres creativos son interesantes para quien elabora la página, sin embargo, pueden dificultar el trabajo de quien quiere navegar. Una de las críticas que hacen los profesores a algunos sitios es que no encuentran los contenidos que buscan y apuntan como un aspecto positivo cuando esto ocurre. [VER 00C]

### **Falta de explotación de recursos multimedia**

Aunque los ordenadores ofrezcan un abanico de posibilidades para trabajos con imágenes, sonidos y textos, la gran mayoría de los sitios no los explota convenientemente. La tendencia de pasar los textos impresos para la pantalla debe ser vencida para que se pueda obtener mejores resultados.

El diseño de una página web debe ser ejecutado por alguien con capacidad para tanto. Los colores, la cantidad de imágenes, de sonidos y de texto deben

---

<sup>1</sup> [evergara@ufpel.tche.br](mailto:evergara@ufpel.tche.br)  
La Pedagogía de Internet

tener la armonía necesaria para que no tarde para cargar y que no esté llena de informaciones innecesarias. Sino el trabajo puede ser perjudicado. Según la velocidad de las conexiones disponibles, algunos archivos pueden volverse muy pesados para que sean descargados. Los videos son bonitos y tienen un uso importante para la enseñanza de lenguas, pero tardan mucho en cargar: su uso indiscriminado debe ser evitado. Lo mismo ocurre con fotos y archivos de audio, pues también tardan mucho a cargar. Pero, el gran problema es el cambio radical con relación a las destrezas<sup>2</sup> ejercitadas en los tres ambientes diferentes: la sala de clase, cursos por CDRom y cursos por Internet (o correo electrónico):

1) **En la sala de clase**, durante la mayor parte del tiempo, los alumnos reciben insumos para una práctica de comprensión auditiva, por la expresión del profesor, con explicaciones de los contenidos y orientaciones de ejercicios. Cuando él se calla, pone una cinta, un CD o un video o aún otro material auditivo para que sus alumnos puedan estar expuestos a la lengua extranjera que están estudiando. Además de eso, existe la práctica con los compañeros de clase. En las clases presenciales la oralidad es una presencia constante.

2) A través de cursos que utilizan la tecnología multimedia en **CDRom**, el alumno aún puede practicar la comprensión auditiva. Esta seguramente es una de las preocupaciones de muchos cursos. En algunos casos, existe una gran preocupación con los videos [VER 00A]. Otro ejemplo aun en el campo de la enseñanza de lengua es el Curso de Portugués para Hispanohablantes, que presenta la misma versión del CDRom en sitio propio en Internet (<http://www.juntaex.es/portugues/>). Con tecnología Macromedia Shockwave/Flash, presenta archivos más rápidos, sin embargo, aún problemáticos para las conexiones vía modem. Además de las destrezas de comprensión auditiva, algunos cursos utilizan el recurso de la grabación de voz para producción oral. A veces por comparación del propio estudiante, otras veces por comparación del patrón presentado por el curso. ¿¡ Cuántos ya no han pasado horas intentando imitar el ordenador para avanzar en un curso de inglés!?

3) Otro ambiente importante de aprendizaje es **Internet**. Allí se pueden encontrar muchos cursos de idiomas de todos los niveles, sin embargo, la

---

<sup>2</sup> Destreza es cada una de las habilidades lingüísticas practicadas en el aprendizaje de una lengua extranjera: comprensión lectora, comprensión auditiva, expresión escrita y expresión oral.

tecnología disponible en la mayoría de las ciudades de Brasil y seguramente en gran parte del mundo, la velocidad de conexión y las constantes desconexiones no permiten una explotación de los recursos que ofrecen las nuevas TCI. Seguramente existen otras causas. Internet cambia totalmente la práctica de sala de clase. De un ambiente de práctica de comprensión auditiva, el aprendizaje pasa para un ambiente de comprensión lectora. Muchos cursos en Internet (o por correo electrónico) trabajan exclusivamente con la comprensión lectora, complementados por producción escrita, que debe seguir un patrón preestablecido de los textos esperados o que pueden ser enviados por correo electrónico a un equipo. Cursos pagados seguramente tendrán respuesta menos demorada que cursos gratuitos. Otros sitios intentan amenizar el problema disponiendo archivos de audio, que no pasan de unas pocas frases con tres o cuatro palabras, que complementan algunas páginas de texto. El Curso de Español para Lusoparlantes [VER 00B], de Infodex<sup>3</sup>, que está para ser lanzado aún este año, ha optado por disponer los diálogos del curso en texto y en voz, para aquellos que deseen practicar la comprensión auditiva. Esto ya había sido hecho en el Curso de Portugués para Hispanohablantes, del mismo grupo, con archivos Flash que, sin embargo, tardaban mucho a cargar. La tecnología ahora será diferente y cada diálogo será abierto separadamente y de acuerdo con el interés del alumno.

La enseñanza vía Internet exige una nueva perspectiva no solamente de recursos informáticos (que, aunque más fáciles, tampoco son explotados convenientemente) pero, y especialmente, nuevos referenciales de educación. La enseñanza exigida por la Red espera aún una pedagogía que considere las nuevas condiciones de trabajo [ACE 00]. Si, por una parte, desaparece la sala física y el grupo físico presente, por otra, surge la sala virtual y una comunidad con un nuevo tipo de presencia. Lo virtual no ha matado a las personas. Alumnos y profesores continúan existiendo con muchas de sus necesidades anteriores y capacidades conocidas. De esta forma, por tras de la pantalla del ordenador existe gente que respira y siente. Poner una página o un parlante en el lugar del profesor o del compañero de clase, suponer que un disco duro pueda sustituir el

---

<sup>3</sup> Infodex es el grupo responsable por el proyecto Sociedad de la Información de la Junta de Extremadura, España

conocimiento del grupo o que un CDROM puede construir el conocimiento es equivocarse redondamente.

Tratándose de la enseñanza de lenguas, la necesidad de una comunidad es condición *sine qua non* para que el trabajo valga la pena. Una persona aprende una lengua para comunicarse, para relacionarse, para realizar tareas. No es para aislarse, al revés, para contactarse, para conectarse. De esta forma, imaginar que se pueda aprender/adquirir la lengua meta, sin contar con un grupo, es contradecirse; no hay comunicación sin el otro. Y el otro puede estar conectado en el mismo momento o no. Sin embargo, es necesario que en la otra punta de la conexión siempre exista alguien que va a dar una respuesta y que ocurra el diálogo.

Enseñar una lengua vía Red no es disponer textos para download, tampoco enviarlos por correo electrónico, sino crear las condiciones necesarias para el aprendizaje. Si otrora ni la gramática, ni el diccionario, ni el libro didáctico fueron suficientes para el aprendizaje del alumno, aún hoy la figura del profesor sigue siendo indispensable. Así como ninguna institución ha resuelto comprar esos materiales y colocarlos sobre una mesa para que substituyeran al profesor, tampoco hoy será una buena conexión o una colección moderna de CDROM que va a resolver la problemática de la educación.

De esta forma, considerar el grupo de personas involucrado en el proceso de enseñanza/aprendizaje es prioritario. Según el Prof. Wilson Azevedo [ACE 00], la educación a distancia no es fácil ni barata. Lo contrario, exige mucho trabajo y un equipo de profesionales competentes [MEC 00]. Se trata de un trabajo nuevo, es decir, aún no existe una larga tradición de errores y aciertos, con los cuales se pueda aprender. El tiempo todo del mundo no está disponible. De hecho, el tiempo es el nuevo factor en la enseñanza, no para vencer contenidos, sino para ponerse al día con el mundo. Ya no se puede repetir la historia del viajante del tiempo que, habiendo llegado a nuestros días reconocía sin dificultades una sala de clase. El espacio virtual es totalmente nuevo, sin precedentes, y exige una práctica pedagógica totalmente nueva y propia, no adaptada, sino creada para el nuevo sistema de enseñanza/aprendizaje.

### Empezando a aprender

En un primer momento, algunas personas quieren aprender a manejar la máquina. Surgen los cursos de microinformática para aprender la historia del Ábaco o cómo calcular la capacidad de un disco flexible. Las escuelas más modernas y los profesores más avanzados empiezan a hacer cursos para aprender a usar los ordenadores. Se crean los laboratorios/museos de informática, donde monumentos que no se pueden tocar están allí guardados. Con las puertas cerradas, esperan a los especialistas. Los adultos hacen cursos para modernizarse. Tan pronto los terminan, vuelven rápidamente para sus "máquinas de dactilografía" y "calculadoras" y siguen el trabajo que estaban haciendo antes que fueran interrumpidos por un proyecto de capacitación del dueño de la empresa. Mientras tanto, los jóvenes intentan descubrir cómo funciona, para qué sirve. Uno lee el manual, el otro toca en el equipo para desvendarlo. Los adultos hacen cursos mientras los jóvenes aprenden. En Brasil, seguramente la realidad no es diferente de otros lugares. La resistencia natural del ser humano para cambios hace con que las posibilidades de mejorar la enseñanza se pierdan por falta de interés de los que podrían transformar algunas de esas realidades.

Según el Prof. Nelson Pretto [PRE 00], Internet no es sólo una herramienta que debe ser usada en la educación, sino una nueva manera de educar. Es decir, de recurso pasa a ser una referencia de educación, exigiendo un trabajo coherente con su manera de organizarse, de existir. Ya no es Internet que entra en la escuela sino la escuela que entra en Internet; no se trata de apenas aprender a manejar el ordenador para ver qué hay por dentro del él, sino estar dentro del ordenador para ser visto por todos.

### Construcción del conocimiento

Según Paulo Freire [FRE 99], la educación no puede ser reducida a transmisión de conocimiento, se trata de su producción. Si, por un lado, trae la idea de *construcción del conocimiento*, Internet trae la idea de *conocimiento en construcción*. Los dos principios presuponen un grupo de trabajo. El trabajo en equipo, el trabajo dialogado, compartido. Aquel que no está dispuesto a exponer

sus limitaciones y necesidad de aprender con los demás no debe lanzarse a la Red, un lugar donde cada uno colabora con una parte, donde nadie sabe todo, donde cada uno sabe un poquito. La Red no existiría si no fueran las partes y las partes no tendrían sentido si no estuvieran en Red.

El mundo contemporáneo vive grandes cambios desde el comienzo del siglo XX, que, sin embargo, no han logrado cambiar la práctica docente. Desde Einstein, sabemos que existe una interdependencia universal, y que nada de lo que se hace aquí está aislado de lo que ocurre allá, del otro lado. Las personas no pueden vivir sin influir la acción, el pensamiento y la vida de los demás. Todos forman parte un gran cuerpo. Aunque la Biblia ya hubiese afirmado esta verdad desde el comienzo de la era cristiana, solamente ahora algunos científicos se dan cuenta de tal fenómeno: "Si un miembro del cuerpo sufre, todo el cuerpo sufre con él"<sup>4</sup>.

De esta forma, en la educación también existen cambios visibles. Algunos educadores adoptan una visión más completa del ser humano, una visión más integral de conocimiento y reconocen su propia fragilidad y necesidad de aprender ("*...cuanto más yo sé, más yo sé que no sé...*"). Si por un lado Internet, a través de un sin-número de páginas con informaciones incontables, puede suplir la cuestión de contenido y de la información, la propia Red desafía a una nueva forma de pensar y de actuar: la interconexión con el otro. No es posible seguir trabajando aislado, no es posible seguir creyendo que la información es suficiente. Es necesario reconocerse parte de una gran telaraña<sup>5</sup>, como miembro de un gran cuerpo. Si la metáfora de la gota en el océano ya no está de moda, que se invente otra, pero que no se pierda la esencia de esa verdad.

La informática ha creado una nueva cultura, más explicitada en Internet, y ha impuesto nuevas formas de ver algunos temas clásicos de la educación.

### El hipertexto

<sup>4</sup> I Corintios 12 y Romanos 12

<sup>5</sup> Algunos autores traducen la palabra internet para el español como *telaraña*. [CAS 98]  
La Pedagogía de Internet

Educación tradicional <sup>6</sup>	Educación contemporánea	En Internet
El texto es lineal y cerrado. Llega listo, elaborado por profesionales. En el estudio de la lengua materna el texto preferido es de los clásicos de la literatura. El lenguaje es culto, de clase media y urbana. La autoría del texto es lo que importa.	Surge un nuevo texto, lleno de conexiones externas, que liga el lector a otros mundos. Es construido mucho más por el lector que por el autor. No hay un autor aislado único, sino un grupo. La lectura es lo más importante.	El hipertexto, el texto de Internet es más corto y objetivo. No contiene toda la información en solo una página, sino que presenta enlaces para que el usuario pueda profundizar el tema según su interés. Trae la posibilidad de seguir por temas relacionados. Las interconexiones son su potencial.

En la cultura occidental la lectura lineal del texto es la práctica más común. El lector está acostumbrado a recibir un texto lleno de intenciones elaboradas por su autor. Modernamente se trabaja con la idea que el lector pone en el texto el significado y no lo contrario. El lector no saca un significado del texto, sino lo lee con su experiencia y visión de mundo. Cada lector hace una lectura diferente, y cada vez que lee leerá un texto diferente. Según la visión de mundo que tiene, podrá percibir cosas que otro jamás entenderá o será capaz de aprehender. Cada uno sigue su propio camino de interpretación o descubierta del texto, y, consecuentemente, de viajes de interacción con el texto que tiene delante.

¿Y cuál es la experiencia del texto de Internet? No se trata de un texto clásico, lineal, donde todo está a disposición del lector. No es más posible una lectura pasiva. El texto tiene que ser descubierta por el lector. Él no lo recibe, lo conquista. Es necesaria una interacción entre el texto y el lector, entre el mensaje que no está listo y la expectativa del que busca un significado para lo que quiere descubrir. Así se construye el hipertexto, un texto que esconde todo lo que uno no quiere saber y que revela aquello que desea descubrir. El hipertexto ofrece una aventura. Seguramente es semejante a los conocidos juegos de ordenador como *Thomb Rider* o *Frankstein*, donde es necesario

<sup>6</sup> Boaventura Santos presenta el tema en términos de "Paradigma Dominante" y "Paradigma Emergente". [SAN 93]



desvendar secretos para descubrir el mensaje total. Y exactamente esta construcción del hipertexto es lo que le da un cierto grado de ludismo.

La lectura ya no una monótona descodificación de signos sino una excitante búsqueda de nuevas relaciones de significados. El lector debe interactuar con el texto más que con el autor. El hipertexto crea vida en las manos de un lector aventurero, que procura dar un nuevo significado a cada lectura. El texto no está cerrado, acabado. Al revés, estará siempre siendo construido por el lector a cada nueva lectura. Entonces ya no hay lectores, sino co-autores, inventores de nuevos mundos. El hipertexto tiene este poder, de convertir lectores en autores, y autores en brujos que estarán a cada rato como que observando adónde va la imaginación, curiosidad, percepción o deseo de aprender del lector. El lector navega por el hipertexto. No se comporta como la "ayuda" del Office 2000, sino que estará siempre observando, listo para interferir cuando sea solicitado.

El hipertexto hace posible que el lector sea el señor del texto y de la lectura y no su esclavo, que escriba un texto ya escrito, que acabe un texto acabado. Por fin, que cambie la historia. ¡Y esto es fenomenal!, pues cuando uno percibe que puede ser sujeto de su propio conocimiento, que él puede aprender lo que quiera, que él mismo es quién determina sus caminos y opciones, entonces esa persona podrá cambiar el mundo. ¡La fuerza política que propicia es algo impresionante! Sin embargo, uno de los grandes problemas de Internet en general, y especialmente en los sitios de enseñanza de lengua, es que muchos de los textos usados no son más que páginas de libros digitalizadas pasadas de la presentación gráfica para la pantalla del PC. Muchos de los cursos presentan textos largos sin ningún enlaces. ¿Cuántos no suelen imprimir los textos que aparecen en pantalla para después leerlos? En un texto impreso no existen enlaces. La impresora es la pena de muerte del hipertexto. Al imprimirlo, matamos el hipertexto. Por eso, no pueden ser confeccionados de tal forma que motiven a esta actitud. Impreso, no es un texto electrónico, es un texto gráfico, como existe desde Gutemberg. A veces otros textos prenden la atención del usuario de tal manera que él no consigue apartarse del ordenador hasta que se lo acabe. Exigen su interacción.

### Interacción

Educación tradicional	Educación contemporánea	En Internet
No hay interacción entre el grupo, o entre el grupo y el profesor. Tan solo el profesor ofrece el contenido y el alumno lo recibe.	El grupo todo es aprendiz a la vez en que enseña. Es un grupo para compartir conocimiento.	Sitios interactivos son cada vez más comunes, nuevos lenguajes de programación y recursos multimedia facilitan la acción del usuario sobre los resultados.

Una de las grandes riquezas de la educación a distancia y de los cursos por Internet y CDRom es su posibilidad de interactividad. Por lo menos es lo que se esperaría de un buen curso. A seguir hay dos ejemplos de una lección de enseñanza de las colores de un curso de lengua extranjera:

- Ejemplo 01 – se presenta una pantalla con el nombre de los colores; al pasar el ratón sobre el nombre de cada uno, el color de fondo de la página asume aquel color. Esto se hace automáticamente, por el simple movimiento del ratón sobre la palabra.
- Ejemplo 02 – en la pantalla, el usuario tiene a su disposición un cuadro de Miró, donde elige un área del cuadro, pincha sobre esta área y después elige el nombre del color que le parece correcto, en opciones abajo del cuadro. Surge una caja de aviso de cierto o errado según la respuesta. Aun tiene a su disposición un enlace para estudiar sobre Miró.

En el ejemplo 01, si el objetivo es enseñar léxico, no hay duda sobre cada palabra. Es decir, el alumno lee la palabra y tiene una muestra perfecta e instantánea del color. Además, de eso de una forma indubitablemente fuerte. Sin embargo, en ejemplo 02 hay algo que atrae al alumno. Aunque existen menos colores para la práctica de vocabulario, el alumno no recibe el contenido, él lo conquista. Debe pensar antes de aprender, debe decidir lo que quiere aprender. Debe evitar el error. En el primer ejemplo no hay como equivocarse, no es necesario tomar decisiones. De esta forma, no hay interacción, no se establece cualquier relación entre el aprendiz y lo que él aprende. Vuelve el tema de la importancia de una nueva visión sobre el error. El error no es tan solo una

presencia en el aprendizaje. Forma parte del proceso. Es más que una etapa, es una necesidad. Es una posibilidad de aprender; sin error no hay aprendizaje. [DUR 99]

**O error**

Educación tradicional	Educación contemporánea	En Internet
El error es visto como un problema en el aprendizaje, debe ser punido, debe ser rechazado.	El error forma parte del proceso de aprendizaje, revela la etapa en que el alumno se encuentra, debe servir como base para avance a los nuevos conocimientos.	Programadores de informática y usuarios de Internet saben que errar es no más que una necesidad común durante el proceso de aprendizaje y construcción. No hay puniciones por los errores, al contrario, a través de ellos se llega al conocimiento.

Las TCI aplicadas a la enseñanza traen de vuelta el tema del error como parte del proceso de aprendizaje. La paciencia de un profesor en la sala de clase puede terminar, sin embargo, jamás se ha visto un equipo de CD Player descontrolarse y ofender a alguien que le pide para repetir diez veces la misma canción, ni un videocasete que se haya a pasar cinco veces la misma película. Tampoco un CDRom que no quiera repetir la misma unidad o el mismo curso a un aprendiz que haya encontrado dificultades en algún punto en especial. La paciencia de esos medios causa envidia y deberían ser ejemplo a muchos.

Un estudiante puede entrar en un sitio todos los días para estudiar sin problemas, independientemente se ya ha estado allí alguna vez o no. Puede repetir unidades ya vistas donde han quedado dudas o ir directamente a alguna aún no estudiada, o interrumpir sus estudios cuando quiera. En la mayoría de los casos no existe una secuencia de contenidos que no se pueda transponer. Sin embargo, muchos sitios y cursos por CD aún no consiguen alternativas de enseñanza que aprovechen los errores de los estudiantes como una oportunidad para aprender. Véase a seguir dos otros ejemplos:

**Ejemplo 03:**

En un curso de español como lengua extranjera, vendido en Brasil, existe la siguiente situación:

1. En un ejercicio de completar, el alumno debe escribir un pedido de disculpas a varias personas.

2. Respuestas como: "*Perdónenme.*" "*Por favor, les pido perdón.*" "*Me he equivocado, ¿serían tan amables en disculparme?*" y otras semejantes han sido rechazadas.

3. Tampoco ha sido posible simplemente "*Disculpen*".

El programa hace comparación de caracteres con la siguiente orden de prioridad:

1. Compara el número de caracteres.
2. Analiza la existencia de puntuación.
3. Compara los caracteres usados según la posición que ocupan.

Existe sólo una posibilidad de respuesta aceptada por el programa: la palabra "disculpen" empezando con mayúscula y seguida de punto, es decir "*Disculpen.*". Con base en esto, las respuestas dadas por el alumno (equivocadas, según el programa) son divididas en dos niveles de aceptabilidad, según estén más cerca de la respuesta patrón, basado en los criterios expuestos. Para cada una existe un mensaje diferente; el primero alerta que la respuesta aún está lejos y el segundo ya reconoce que se acerca de la respuesta esperada.

Vea las siguientes posibilidades:

- Una respuesta con un número diferente de caracteres: "*Discúlpenme.*" o "*Les pido disculpas.*" No sirven, pues tienen un número diferente de caracteres de la respuesta patrón.

- Mismo número de caracteres, sin puntuación: La respuesta "*Disculpen*" tampoco sirve y es totalmente rechazada por el programa, pues no tiene el punto.

- Mismo número de caracteres, con punto: Sin embargo, respuestas como "*123456789.*" o "*ywywywywy.*" ya reciben un mensaje de motivación pues, según el programa, están más cerca de la respuesta esperada. La orientación es que basta que se cambien algunas letras.

Véase una otra situación a través de un ejemplo adaptado de una página web "*La familia de Andrés*" del sitio del Centro Virtual Cervantes (<http://cvc.cervantes.es/portada.htm>). Se trata de un árbol genealógico, donde un chico pregunta quién es su tío. Al pinchar sobre las imágenes de las personas que podrían ser la respuesta correcta surgen cajas de mensajes. La idea es ver cómo el error puede ser aprovechado como oportunidad de aprendizaje. Para tanto, a cada acierto del usuario hay un mensaje de felicitaciones, sin embargo, diferente de la página original, para cada error del usuario existe un comentario explicando por qué su respuesta no está bien y qué exactamente ha respondido.

Quizás uno de los aspectos más difíciles para un profesor sea el papel del error en el proceso de aprendizaje; qué relación debe tener. Muchas veces entre perdonar un equívoco en un nivel inicial para no crear bloqueos y mantener una buena auto-estima en sus alumnos y omitirse en errores que pueden fosilizarse, el profesor no siempre toma la decisión más correcta y muchas veces acaba por dificultar el aprendizaje de sus alumnos. Muchos no consiguen controlarse y no pueden perdonar nada. "El error es un desvío que necesita ser extirpado sin piedad". Muchos alumnos terminan por no más querer participar. Parece ser un problema no muy bien resuelto.

### Conclusión

Internet crece cada día con a adhesión de un mayor número de usuarios que se adaptan a su manera de funcionar y organizarse. Sin que perciban, asumen su dinámica y características. La interacción, el hipertexto, el intento y el error se vuelven parte del cotidiano, educando el usuario en una nueva perspectiva de participación en el aprendizaje. Nada está dado como cerrado o definitivo; no son sólo los sitios que siempre están en construcción, es el propio ser humano. Aprender con Internet lo hace más humano. La perspectiva pedagógica de Internet debe ser más profundizada y analizada bajo otros aspectos para que pueda venir a ser una referencia en la educación.

### Referencias

- [ARE 00] ARENAZA, Diego. *El uso de recursos informatizados para la enseñanza de lenguas*. URIEL, UFSC:  
<http://www.ced.ufsc.br/~uriel/pubdiego.html>, 30 de junio de 2000.
- [ACE 00] AZEVEDO, Wilson. *Panorama atual da ead no Brasil*.  
<http://www.aquifolium.con.br/educacional/auditorio.html>, 7 de agosto de 2000.
- [CAS 98] CASANUEVA, Lourdes. *Internet para profesores de español*. Madrid: Edelsa-Didascalía, 1998.
- [CUN 98] CUNHA, Maria Isabel da. *Professor universitário na transição de paradigmas*. Araraquara: JN Editora, 1998.
- [DUR 99] DURÃO, Adja Balbino de Amorin Barbieri. *Análisis de errores y interlengua de brasileños aprendices de español y español aprendices de portugués*. Londrina: UEL, 1999.
- [FRE 99] FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia*. 11.ed., São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- [MEC 00] MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. *Indicadores de qualidade*,  
<http://www.mec.gov.br/seed/indicadores.shtm>, 30 de agosto de 2000.
- [MEC 01] MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. *Informática na educação*.  
<http://www.proinfo.gov.br/biblioteca/textos/txtinfoed.htm>, 09 de agosto de 2001.
- [PRE 00] PRETTO, Nelson. *II Seminário de Educação e Comunicação*. Pelotas/RS, julio de 2000
- [SAN 93] SANTOS, Boaventura de Sousa. *Un discurso sobre a ciência*. 6.ed., Porto: Afrontamento, 1993.
- [VAL 01A] VALENTE, José Armando. *Diferentes abordagens de educação a distância*. Governo del Brasil: MEC.  
<http://www.proinfo.gov.br/biblioteca/textos/txtaborda.htm>, 09 de agosto de 2001.
- [VAL 01B] VALENTE, José Armando. *Diferentes usos do computador na educação*. Governo del Brasil: MEC.  
[http://www.proinfo.gov.br/biblioteca/textos/prf\\_txtie2.htm](http://www.proinfo.gov.br/biblioteca/textos/prf_txtie2.htm), 09 de agosto de 2001.
- [VAL 01C] VALENTE, José Armando. *O uso inteligente do computador na educação*. Governo del Brasil: MEC.  
<http://www.proinfo.gov.br/biblioteca/textos/txtusointe.htm>, 09 de agosto de 2001.
- [VER 00A] VERGARA NUNES, Elton L. *Análise dos recursos informáticos utilizados em CD-Rom Educativo de un Curso de Español*. Universidade Federal de Pelotas. Faculdade de Educación. Programa de Mestrado en Educação. Pelotas, 2000.
- [VER 00B] VERGARA NUNES, Elton L. *Enseñanza de idiomas a través del uso de las nuevas tecnologías: métodos de español y portugués en internet y en CDRom* in Antonio Marín Ruiz y José María Corrales Vázquez. *Libro de resúmenes de comunicaciones al I Congreso Internacional Retos de*

*la alfabetización tecnológica en un mundo en red.* Junta de Extremadura-Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología, 2000.

[VER 00c] VERGARA NUNES, Elton L. *Uso de internet en la enseñanza de lengua española*, investigación in-línea.  
<http://members.tripod.de/evergara/espanol/cuestionario.htm>, 08 de noviembre de 2000.