

# ADOPTANDO Y ADAPTANDO LA WEB 2.0 AL ALUMNO. EL PAPEL DEL PROFESOR EN LA EXPLOTACIÓN DE LA RED

*Antonio Chenoll*

Universidade Católica Portuguesa de Lisboa

## Resumen

En esta comunicación se adopta como axioma de trabajo la adaptación del estilo de enseñanza del profesor a los estilos de aprendizaje de los alumnos mediante la tecnología web. En este sentido, repasaremos las principales versiones de las 2.0 (wikis, blogs, podcast, webquest...) otorgando la importancia que se merece a la aplicación de estos medios desde una perspectiva práctica, comunicativa e incentivando el aprendizaje autónomo y responsable del alumno.

Bajo esta perspectiva, las 2.0 o web sociales ofrecen innumerables posibilidades sólo limitadas por nuestra imaginación y por las posibilidades prácticas de los alumnos. Además, podemos de una forma sencilla hacer que éstos se impliquen con la tarea que queremos desarrollar debido a que están diseñadas especialmente para ellos.

En definitiva, tanto el uso de las TICs como su versión 2.0 y web semánticas, se amoldan perfectamente a la filosofía comunicativa y de autoaprendizaje de la metodología actual.

## 1. INTRODUCCIÓN

Como parece evidente, el papel del profesor desde el punto de vista de las recientes perspectivas sobre las nuevas metodologías de la enseñanza de lenguas extranjeras ha ido creciendo progresivamente. No sólo como el profesor que dicta sus apuntes a los alumnos sino más bien en la toma de posición discreta y secundaria. Al contrario de lo que pueda parecer, el profesor es ahora mucho más activo de lo que era antes. La diferencia fundamen-

tal radica en que esa actividad debe ser menos explícita de cara al alumno lo que conlleva un esfuerzo pedagógico y metodológico mayor. Es decir, al contrario de lo que pasaba con el profesor adscrito a una metodología tradicional, el nuevo profesor, el profesor comunicativo y que intenta que los alumnos asuman mayor responsabilidad en su proceso de aprendizaje, debe reflexionar más sobre las actividades que propone y sobre todo cómo y por qué las propone.

En este sentido, el profesor ya no debe partir de su propia experiencia como aprendiente sino que debe analizar las maneras de aprender de sus alumnos para que este aprendizaje sea lo más productivo y rentable posible. En definitiva, la enseñanza-aprendizaje ya no es unívoca en dirección del profesor hacia al alumno sino más bien del alumno hacia el profesor, ya que los resultados al adecuar el método al objetivo (alumnos) son mucho más productivos.

Bajo esta perspectiva, consideramos que el uso de las nuevas tecnologías y, sobre todo, de las llamadas web 2.0 se adecuan perfectamente a estos objetivos metodológicos. La versatilidad y accesibilidad de estos recursos, en los cuales son los propios usuarios quienes configuran la página web, hacen de ellos perfectos, no sólo para la producción de textos de una manera real y bajo la responsabilidad de saberse leídos por nativos, sino también para la recepción de *input* real.

## 2. EL PAPEL DEL PROFESOR

Como hemos dicho más arriba, parece que el papel del profesor frente a las nuevas tecnologías ha evolucionado. No es un profesor pasivo sino, desde nuestro punto de vista, mucho más activo. Entiéndase esta actividad no como una actividad física sino como un esfuerzo intelectual. El profesor debe filtrar todos esos recursos con el fin de seleccionar lo relevante de lo puramente casual y de adecuarlos a un objetivo pedagógico implícito. De esta manera, el profesor no sólo deja de ser el único referente de lengua para los alumnos sino que además se convierte en el guía y potencia el uso de estos recursos como enseñanza implícita fuera del horario escolar y después del fin del curso lectivo.

### 2.1. Frente a los alumnos

Ante la nueva visión del alumno como aprendiente y no como aprendiz, dando el primer concepto una visión más activa en el proceso de aprendizaje,

el profesor debe estimular esta faceta participativa del alumno y convencerle de que su objetivo debe ser alcanzar la autonomía y hacer hincapié en la explicación de sus estrategias de aprendizaje además de proporcionarles otras que el alumno desconozca o que no las explote de la manera más productiva.

Así, ya no es suficiente crear un *input* e incentivar el *output*. Ahora es necesario reflexionar sobre cómo nuestros alumnos aprenden. De qué manera almacenan los contenidos y cómo los gestionan. Para eso es muy útil hacer una clasificación general en diferentes grupos discriminándolos por las estrategias que utilizan y así, crear una clasificación práctica<sup>1</sup>.

## 2.2. Frente a las actividades

El profesor que se enfrenta al alumno cuyo objetivo es ser autosuficiente en su aprendizaje, debe ser mucho más reflexivo sobre los tipos de actividades que escoge. La elección, no sólo se circunscribe únicamente a la dificultad y los contenidos, sino además al cómo esas actividades son presentadas, contextualizadas y explotadas desde una perspectiva cuya finalidad es la autonomía en el aprendizaje.

En definitiva, teniendo en cuenta la adecuación a los estilos de aprendizaje de los alumnos a la hora de escoger o diseñar los ejercicios.

## 2.3. Frente a la dinámica de grupo

El docente, se enfrenta a la exigencia actual del trabajo en grupo como algo esencial en una sociedad de pequeños expertos. El trabajo en grupo se revela como algo fundamental donde no es necesaria la unidad física, sino la virtual. Tenemos, como profesores, que incentivar el trabajo a distancia a través de espacios virtuales como los chats, el correo electrónico o los foros. Esto preparará a los alumnos para una sociedad que necesita el enfoque colaborativo como arma de unión e intercambio de información libre.

# 3. ESTILOS DE APRENDIZAJE

## 3.1. ¿Qué es un estilo de aprendizaje?

A grandes rasgos, un estilo de aprendizaje es la manera o el estilo que tiene cada uno de nosotros para aprender. Estos estilos, a su vez, están for-

---

<sup>1</sup> Ver más abajo el apartado 3.

madados por un conjunto de estrategias para procesar la información. O sea, ¿qué hace el alumno y cómo lo hace a la hora de asimilar esa información? La selecciona, la absorbe sin distinción, la clasifica... Estas estrategias poseen una serie de características:

- Deben ser explícitas y conscientes tanto para el alumno como para el profesor.
- Es un proceso activo (aprendiente).
- No son estables, cambian dependiendo del grado de madurez del proceso que tenga el alumno. Normalmente empiezan fijándose en la forma para acabar en el uso.
- No hay un estilo perfecto para cada alumno, hay tendencias de estilos. Estadísticamente un alumno no tiene un solo estilo sino que conjuga varios estilos.

### 3.2. Tipos de alumnos según el estilo de aprendizaje

Aunque existen numerosas clasificaciones, hemos preferido la clasificación que se hace en Alonso *et al.*<sup>2</sup> por parecernos más práctica para el profesor. Éstos son:

- Activos.
- Reflexivos.
- Teóricos.
- Pragmáticos.

Para intentar clasificar a los alumnos, como ya se dijo más arriba, disponemos de varios recursos como test, observación directa en el aula y respuesta a los diversos ejercicios que les proponemos ya sea esta respuesta cualitativa o afectiva.

### 3.3. Inconveniencias de los estilos de aprendizaje

La aplicación de los estilos de aprendizaje como guía para crear ejercicios adaptados a los alumnos, en la práctica presenta algunos problemas.

En primer lugar, es un trabajo adicional para los docentes que ya de por sí tienen una carga horaria excesiva.

---

<sup>2</sup> Ver “Bibliografía utilizada”.

En segundo lugar, por definición, el hecho de tener más de un alumno dificulta crear una media para focalizar los ejercicios según los estilos de cada uno de los alumnos. Por eso, es recomendable crear varios ejercicios para trabajar determinado contenido y que sean ellos quienes elijan cual le es más atractivo. Por ejemplo, para trabajar el uso del pretérito indefinido podemos proponer dos ejercicios. Uno donde se potencie la reflexión teórica como una muestra del *corpus* CREA que tenga como ítem de búsqueda *ayer* para crear una regla con los resultados obtenidos (del tipo *ayer* aparece siempre con indefinido) y otro donde se muestre un video interesante en el que el uso del pasado sea significativo. La diferencia entre ambos sería la mayor o menor importancia de la reflexión activa. Así, cada alumno podría escoger el que le pareciera más atractivo o incluso escoger ambos como práctica añadida.

#### 4. LA WEB 2.0

La web 2.0, como veremos en el apartado posterior se define en contraposición a la llamada web 1.0. No supone un cambio en la tecnología, sino más bien un cambio de actitud frente a los contenidos y a la versatilidad de éstos. Las web 2.0 nunca están acabadas (pues se fundamentan en el cambio constante) de ahí que también sean tildadas de páginas Beta. Ejemplos prototípicos de este tipo de páginas son las tan conocidas Wikipedia y Youtube, aunque encontramos otras no tan conocidas pero sí en espectacular progresión como Facebook.

##### 4.1. Características de la web 2.0 vs. 1.0

A grandes rasgos, la diferencia fundamental entre las denominadas web 1.0 y las 2.0 es su versatilidad. Mientras que las primeras son estáticas y no aceptan cambios en su forma, las segundas se basan precisamente en el cambio por parte de los usuarios. Es decir, la web 1.0 es estática mientras que la 2.0 es dinámica, se crea a partir de sus usuarios. Por ejemplo, las antiguas páginas de los periódicos digitales no permitían al lector modificar ninguna de sus partes, hoy en día muchas de ellas permiten al usuario no sólo crear foros de opinión, sino que también (con restricciones) permiten subir videos como si los lectores fueran los propios periodistas. Ejemplos de páginas puramente 2.0 son *Youtube*, donde es el utilizador quien crea y va adicionando los videos. Las wikis, también son un claro ejemplo de éstas, donde no sólo se puede incluir un texto sino que además se puede

modificar los textos de otros usuarios si se cree que no son acertados o que algún dato no es correcto.

Así, llegamos a la definición alternativa de las 2.0, como web social y accesible. Una red que se crea entre todos los usuarios con unos conocimientos mínimos sobre internet y programación, donde el poder se disgrega, con sus ventajas y sus inconvenientes.

#### 4.2. La web 2.0 y su adaptabilidad al MCER

La web 2.0 encaja a la perfección en las directrices que aconseja el conocido MCER. Vamos a ver algunas características representadas.

##### 4.2.1. *El alumno como agente social y enfocado a la acción*

Con estas páginas, los alumnos tienen una gran posibilidad de hacer cosas con el español. No sólo crear lengua sino además interactuar, publicar y opinar. Por fin, tenemos la posibilidad de llegar al español en situaciones reales y significativas de uso.

##### 4.2.2. *Importancia en el proceso*

En páginas de este tipo se potencian los procesos lingüísticos y de aprendizaje. El alumno busca e investiga en español con lo que el proceso y la selección de información relevante se entrena.

Se preocupa por lo que escribe ya que va a ser publicado lo que conlleva una presión de prestigio. No es lo mismo escribir para que el profesor lo corrija que escribir para que tus compañeros lo lean o incluso para que el resto de hablantes hispanos lo lean.

Los *nativos informáticos* son autosuficientes en su aprendizaje. Ellos han aprendido a manejar internet de manera natural y autónoma, investigan en la propia web, si hay algo que no conocen. En definitiva, saben cómo buscar información y textos en internet. Nuestro papel como docentes de E/LE, será adiestrarles no en la búsqueda general de información sino en la búsqueda específica de la parcela de español.

##### 4.2.3. *Retroalimentación*

Hay diálogos constantes ya no sólo entre alumnos sino también lo puede haber entre nativos. Los foros en internet pueden ser un ejemplo. Otro ejemplo de retroalimentación por definición son los wikis. Alimentamos la comunicación real y virtual ya que se opina, se responde y se corrige.

#### 4.2.4. Destrezas

Mediante las 2.0 se puede practicar la totalidad de las destrezas descritas por el marco, éstos son sólo algunos ejemplos.

- Expresión oral > Podcast, skype.
- Expresión escrita > Wiki, blog.
- Comprensión Oral > Podcast, skype.
- Comprensión escrita > Blog, Wiki.
- Interacción > Las 2.0 son interactivas por definición. Todas ofrecen la posibilidad de retroalimentación mutua mediante preguntas y respuestas ya sean a tiempo real (Skype, Messenger) o en diferido (foros). Los foros también pueden ser un ejercicio interesante en la reinterpretación del mensaje, dependiendo del locutor.
- Mediación > Wikis. Con Wikipedia podemos traducir textos al español o a nuestra lengua nativa y colgarlos. También, con las wikis menos especializadas podemos ayudar a la interpretación de un texto a nuestros propios compañeros o a desconocidos en wikis públicas.

### 5. EL PROFESOR, ESTILOS DE APRENDIZAJE Y LAS WEB 2.0

Vistos todos los elementos, parece fácil unirlos en un solo plan de clase. Unos presupuestos teóricos que deben ser puestos en práctica de la manera más realista y práctica que podamos. No se trata de forzar la clase a utilizar las webs 2.0 sino de intentar rentabilizar los recursos de los que disponemos, repito, de la manera más realista posible.

Como ya ha quedado probado, la teoría parece que se acopla con bastante facilidad a los presupuestos prácticos que planteamos. El modelo de profesor que presentamos es un profesor con un objetivo comunicativo que quiere que sus alumnos hagan cosas reales con la lengua objeto, que quiere que trabajen en grupo y que quiere que interactúen con sus compañeros en general y con el espacio virtual de la comunidad de habla hispana en particular. Añadiéndole, además, dos matices muy importantes. Éstos son: la autorreflexión como paso previo a la autonomía en su proceso de aprendizaje y la adecuación, en la medida de lo posible, a las estrategias y estilos de aprendizaje de sus alumnos.

#### 5.1. La conjunción perfecta

Así pues vamos a intentar encuadrar esta teoría dentro de un marco práctico que nos sirva como modelo para entender y para empezar nosotros

mismos a crear nuestras actividades dependiendo del modelo de estilo de aprendizaje más significativo de nuestros alumnos.

## 5.2. Recursos más utilizados

### 5.2.1. *Blog*

Fue creado como una especie de diario personal. Es muy conocido en la red y muchos usuarios habituales han creado uno o leen con frecuencia estos diarios digitales.

En la clase tiene una utilización muy explotable como portfolio. Es muy útil por su función retroalimentativa, existe una comunicación entre todos los alumnos y el profesor, puede ser muy dinámico si la actualización es constante. Está ordenado desde la última entrada hasta la primera, por lo que lo primero en aparecer es el último texto que se colgó.

Dependiendo del autor y de la función podemos distinguir entre varios tipos de blogs:

- Blog del profesor. Cuya finalidad es compartir sus experiencias, ejercicios o enlaces electrónicos a otros usuarios, en principio también profesores.
- Blog del alumno. Cada alumno se crea su propio blog que a su vez está enlazado con el blog de la clase, sirve como portfolio personal.
- Blog de la clase. Es el más común de los blogs y el que más nos preocupa aquí. Puede funcionar como diario de la clase, como lugar donde se dan las instrucciones precisas para determinado ejercicio, como enlace para páginas de apoyo (textos audiovisuales, ejercicios en línea, gramáticas, enlaces a foros de lengua, radios en español, etc.), como intercomunicación de información que consideren relevante entre los alumnos, etc. El problema de este tipo de páginas es el poder que reside en el profesor y que no permite al 100% la libre utilización de la página, al contrario de lo que ocurre en las llamadas Wikis, como veremos más adelante.

### 5.2.2. *Wikis*

Del hawaiano wiki wiki (rápido), define a la perfección la dinámica que se alcanza con estos sitios. Al contrario de los Blogs, las wikis son hiperenlaces dentro de un texto y cuya principal función es la intracorrección entre los usuarios. Así, un wiki donde introduzcamos un texto de un alumno, puede ser modificado tantas veces como se crea necesario por los propios alumnos. Además la participación es completa, ya que se puede incluir todo lo que se

crea pertinente y que pueda aportar algo interesante a la clase (un video, un texto, un audio). El profesor actúa como mero administrador y/o organizador, son los propios alumnos quienes crean completamente la página.

Algunas wikis, son muy conocidas como la Wikipedia y Wikilengua (wiki colaborativa sobre el español).

Como el resto de páginas web 2.0, consideramos las wikis como modelo de plataforma constructiva y significativa ya que son los propios alumnos quienes construirán, modificarán y completarán la página.

### 5.2.3. *Podcasting*

Los podcast son recursos para grabar un archivo de audio y colgarlo en la red. Puede funcionar como complemento a la wiki o al podcast. La grabación de audio no es nada nuevo, pero si que lo es la facilidad con la que estos recursos pueden ser explotados y sobre todo expuestos en las páginas de la clase.

Además, podemos buscar podcast para una explotación didáctica. Por ejemplo noticias, archivos de programas de radio conocidos o incluso programas de aficionados que gracias a estas facilidades han proliferado bastante.

### 5.2.4. *Slideshare*

Aunque no crea presentaciones, sí las aloja en su página por lo que facilita insertar el enlace en nuestra página de la clase. Así podemos colgar las presentaciones en *Power Point* de trabajos hechos en clase o incluso nuestras propias presentaciones de apoyo ya sean de gramática o de cultura. De hecho, igual que los podcast, podemos buscar otras presentaciones que no sean nuestras y enlazarlas al sitio de la clase. Además podemos crear un grupo de clase.

### 5.2.5. *Movie Maker*

No se cataloga como un recurso 2.0 pero nos puede ser de mucha utilidad ya que no sólo es muy fácil de manejar y muy intuitivo, sino que además aparece por defecto en las versiones simples de Windows. Nos será de gran ayuda para crear y maquetar textos audiovisuales en alojadores gratuitos de ficheros de video.

### 5.2.6. *Youtube*

Alojador de videos gratuito. Es la plataforma de video más conocida. Será de gran ayuda no sólo para buscar textos audiovisuales, sino también para

colgar nuestras producciones de la clase. Ejercicios que no sólo pueden ser de video sino que se pueden conjugar fotos y música en formato de video. Además como otras ya citadas, son un recurso muy bueno para descargar videos, no sólo de aficionados sino también de programas de televisión.

#### 5.2.7. *Stripgenerator*

Creador de cómics a través de internet. Puede ser un ejercicio muy atractivo sobre todo en los niveles más iniciales. También puede ser colgado en la página de la clase.

#### 5.2.8. *Tagzania*

Página dedicada a etiquetar fotografías. Se engloba dentro de la llamada versión 3.0 de las webs semánticas. Con una información tan vasta es preciso etiquetarla y ordenarla. Las etiquetas también pueden ser modificadas por más de un usuario.

#### 5.2.9. *Webquest y cazas*

Son, básicamente, ejercicios de tareas finales a través de la búsqueda, selección y transformación de información de internet. Por definición no es una 2.0, ya que el usuario no aporta nada a la plataforma, sin embargo la selección de información es completamente de libre elección del usuario, en este caso el alumno. La diferencia entre Webquest y cazas es simplemente lo complejo de la tarea final. Mientras que en los Cazas se busca información específica y determinada, en las Webquest se necesita información pero ésta debe ser transformada lo que implica un mayor esfuerzo cognitivo.

#### 5.2.10. *Hot Potatoes*

De sobra conocido este programa que crea ejercicios a partir de nuestros datos. Aunque pudiera parecer que no es un recurso 2.0 podemos reinterpretarlo como tal. Como hemos dicho más atrás, las 2.0 no son una nueva tecnología sino una nueva actitud. En este sentido podemos hacer que nuestros alumnos creen ejercicios para la propia clase y colgarlos en la página. Con esto, hacemos que ellos mismos formen parte del proceso evaluativo.

### 5.3. Ejercicios prácticos con mejor aprovechamiento dependiendo del estilo

Una vez reconocidos los modelos más importantes de las 2.0 vamos a proponer algunos modelos de ejercicios según los diferentes estilos de aprendizaje.

### 5.3.1. Reflexivo

- Observador.
- Recopilador de datos.
- Análisis desde varias perspectivas.
- Retardan las conclusiones para estar seguros.

En cuanto a la tipología de ejercicios para estudiantes reflexivos, proponemos las siguientes actividades:

- Ejercicios estructurales haciendo hincapié en la explicación del por qué y sumando el reto de haber pocos marcadores temporales (se recomiendan páginas con ejercicios estructuralistas [todoele.net]). Ejercicios de comparación de estructuras a través del DRAE, textos audiovisuales que hagan hincapié en los verbos de pasado en los que serán ellos quienes intenten sacar sus propias conclusiones, después deberán comprobar el grado de acierto de sus reglas.
- Ejercicios de reflexión y autorreflexión al final de cada clase o de unidad: qué hemos aprendido, qué problemas habéis encontrado, del uno al diez califica la dificultad de los contenidos impartidos (Es recomendable que se haga de forma personal, de tipo test y con opción de redacción, para que la respuesta sea más sincera y por lo tanto más explotable). Este test de crítica se colgará en el blog o en la wiki, aceptando en éstas las participaciones anónimas.
- Corrección de textos de sus propios compañeros. Les hace sentirse bien si saben lo que está equivocado.

### 5.3.2. Activo

- Involucrados.
- Les gusta lo nuevo.
- Primero actúan y después piensan.
- Con gente y siendo el centro de atención.
- Funcionan por retos a corto plazo, al contrario se aburren.

En cuanto a la tipología de ejercicios para estudiantes activos, proponemos las siguientes actividades:

- Creación de programas de radio y televisión. Mediante podcast, movie maker, etcétera.

- Les enseñamos muestras de podcast o programas de radio y tv. Para que vean como puede/debe resultar la estructura y léxico específico. Creación de cortos en español con narración (Imperfecto *vs.* Indefinido).
- Creación de canciones simples, con melodías conocidas sobre los alumnos de clase (descripciones). Con programas simples y gratuitos para tratar audios como, por ejemplo, Audacity.
- Competiciones en crear el mejor cómic con Stripgenerator.
- Creación de emoticonos con Unfreez 2.1, para trabajar verbos de movimientos.
- Traducir de la Wikipedia una entrada al español que aparezca en su lengua materna y no en español.

### 5.3.3. *Teóricos*

- Crean reglas propias y bien fundamentadas lógicamente.
- Analizan y sintetizan.
- No les gusta la subjetividad.
- Les gusta el desafío teórico.

En cuanto a la tipología de ejercicios para estudiantes teóricos, proponemos las siguientes actividades:

- Crear sus propios ejercicios con Hotpotatos y colgarlos en la página, el ejercicio más completo y más adecuado al curso ganará. Los votos serán de los alumnos.
- Crear presentaciones con las explicaciones teóricas de diferentes contenidos. Colgarlos en Slideshare y direccionarlos a la página.
- A partir de muestras de lengua del CREA, inferir una regla y discutirlo en el foro de la página de la clase.

### 5.3.4. *Pragmáticos*

- Les gusta probar ideas y técnicas nuevas.
- Ponen en práctica lo aprendido.
- Toman decisiones.
- Buscan alternativas para solucionar los problemas.

En cuanto a la tipología de ejercicios para estudiantes pragmáticos, proponemos las siguientes actividades:

- Webquest.

- Cazas.
- Creación de videos y canciones.
- Ejercicios de investigación y práctica. Estudiar cierta regla y crear un texto audiovisual donde se ponga en práctica (videos, comics, podcast, etcétera).
- Crear su biografía y colgarla en la Wikipedia.

## 6. CONCLUSIÓN

Como hemos visto, los tipos de ejercicios son innumerables. Esto se debe a que los recursos que nos ofrece este tipo de filosofía web, se basan en la imaginación del usuario. Por lo que es relativamente fácil que en todos haya *input*, *output* y retroalimentación.

Otro rasgo a favor es el componente afectivo de utilizar un instrumento que ya conocen (la mayoría de nuestros alumnos son nativos digitales) y reutilizarlo para su aprendizaje.

Por otra parte, el alumno se sumerge y practica en un entorno cada vez más utilizado en el mundo laboral por lo que siente que lo que está haciendo le va a ser útil en el futuro.

Pedagógicamente hablando, el uso no sólo de las nuevas tecnologías sino de las tecnologías basadas en el conocimiento compartido involucra al alumno en una experiencia real de comunicación ya que aportan su grano de arena al entorno hispanohablante de la red. Además, claro está, de crear un sentimiento de unidad del grupo con lo que el conocimiento compartido en una escala más próxima y al mismo nivel es mayor.

Pero en definitiva, lo más destacable de este tipo de ejercicios es que son completamente adecuados a los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos. Como decíamos más arriba, las webs 2.0 permiten al docente amoldar diferentes tipos de ejercicios al alumno, con lo que el aprendizaje invierte la dirección y se centra mucho más en el discente. Esto incentiva no sólo el verdadero aprendizaje, sino que al adecuarse al estilo del alumno, se crea en éste la conciencia de poder aprender por sí mismo lo que redundará en la autonomía del proceso de enseñanza-aprendizaje.

## BIBLIOGRAFÍA

### Direcciones electrónicas de interés

<http://audacity.sourceforge.net/> (creación de archivos sonoros)

<https://www.blogger.com> (creación de blogs)

<http://es.wordpress.com/> (creación de blogs)  
<http://www.slideshare.net/>  
<http://odeo.com/>  
<http://blip.tv/>  
<http://stripgenerator.com/> (cómic)  
<http://www.makebeliefscomix.com/> (cómic)  
<http://www.tagzania.com/es> (etiqueta ciudades)  
<http://flickr.com/>

### Direcciones de interés para el blog

<http://www.lastfm.com/> (radio en línea, enlaza con música que se parece con la descripción que hemos puesto)  
 Series Yonkis.com (series y películas en español)  
<http://www.vdownloader.es/> (descarga de videos)  
<http://www.orbitdownloader.com/es/index.htm> (descarga de audios)  
<http://www.notodofilmfest.com/> (cortometrajes)

### Direcciones de interés sobre las 2.0

<http://es.youtube.com/watch?v=OwWbvdllHVE> (explicación visual sobre la 2.0)  
<http://eledoscero.blogspot.com/>  
<http://www.marcoele.com/>  
[http://www.netvibes.com/eledoscero#Blogs\\_del\\_curso](http://www.netvibes.com/eledoscero#Blogs_del_curso)  
<http://edubloggerargento.ning.com/forum/topic/show?id=933125:Topic:2461>  
<http://www.tinglado.net/>  
<http://atareados.blogspot.com/>  
<http://lajanda.blogspot.com/>

### Bibliografía utilizada sobre los estilos de aprendizaje

- ALONSO, C. M.; DOMINGO J. y GALLEGO, P. H. (1994): *Los estilos de aprendizaje. Procedimiento de diagnóstico y mejora*. Bilbao: Ed. Mensajero. Universidad de Deusto.
- ÁLVAREZ MONTALBÁN, F. (2007): *Actas del II Congreso internacional: Una lengua, muchas culturas*. FIAPE. Granada, 26-29/09-2007.
- MORENO, B. y MARTÍNEZ, I. (2004): *Principios metodológicos de los enfoques comunicativos*, en MEELE-AA. Universidad Antonio de Nebrija.