



Universidad
Nebrija

Universidad Antonio de Nebrija

Departamento de Lenguas Aplicadas

Web 2.0 y estilos de aprendizaje:

Tú eliges cómo quieres aprender

Autor(a): Antonio Chenoll

Tutor(a): Francisco Herrera

Diciembre de 2009

A MIS PADRES, POR TODOS ESTOS AÑOS Y POR RESPETAR MIS DECISIONES.

A MERCHE, POR APOYARME Y POR APRENDER QUÉ SON 2.0 A LA FUERZA.

A MI TUTOR FRANCISCO, POR LA PACIENCIA Y POR LA COMPRENSIÓN.

Índice

0. Introducción.....	6
1. Web 2.0.....	8
1.1. Definición de Web 2.0	8
1.1.1. La World Wide Web como plataforma de trabajo.	9
1.1.2. El fortalecimiento de la inteligencia colectiva.....	10
1.1.3. La gestión de la base de datos como competencia básica.....	12
1.1.4. El fin de las actualizaciones de Versiones del Software.	12
1.1.5. Los modelos de programación ligera junto a la búsqueda de la simplicidad.	13
1.1.6. El software no limitado a un solo dispositivo.....	16
1.1.7. Las experiencias enriquecedoras de los usuarios.	16
1.2. Meme 2.0.	20
1.3. Qué son y qué no son 2.0: 1.0 y 2.0	20
2. Alcance metodológico de los instrumentos 2.0.....	24
2.1. La web 2.0 y su adaptabilidad al MCER.....	24
2.2. El alumno como agente social y enfocado a la acción	24
2.3. Importancia en el proceso.....	25
2.4. Retroalimentación	27
2.5. Destrezas	28
3. Recursos	29
3.1. Plataformas.....	29
3.1.1. Blog	29
3.1.2. Wikis.....	31
3.2. Plataformas educativas.....	32

3.3. Las herramientas.....	33
3.3.1. Podcasting	33
3.3.2. Videocasting.....	35
3.3.3. Imágenes.....	36
3.3.4. Otros recursos.....	36
4. Algunas consideraciones sobre la enseñanza a través de las web sociales.	37
5. Estilos de aprendizaje	39
5.1. ¿Qué es un estilo de aprendizaje?	39
6. Algunas consideraciones sobre las clasificaciones de los estilos de aprendizaje.....	40
6.1. Principales teorías sobre los estilos de aprendizaje y sus categorías.	41
6.1.1. Modelo de los cuadrantes cerebrales.	41
6.1.2. Modelo de Felder y Silverman.	43
6.1.3. Modelo de Kolb.....	44
6.1.4. Modelo de las inteligencias múltiples de Gardner.....	46
6.2. Justificación del modelo en la que se basarán los ejercicios prácticos.	49
6.3. Como aprendemos, enseñamos.	51
6.4. Tipos de alumnos y caracterización de ejercicios 2.0 según el estilo de aprendizaje. 51	
6.5. Ejercicios modelo de la web 2.0 según estilos de aprendizaje	52
6.5.1. Ejercicios prácticos con mejor aprovechamiento dependiendo del estilo.	52
6.5.1.1. Reflexivo.....	52
6.5.1.1.1. Tipología de ejercicios (reflexivos).....	52
6.5.1.2. Activo.....	53
6.5.1.2.1. Tipología de ejercicios (activos)	53
6.5.1.3. Teóricos	54
6.5.1.4. Pragmáticos.....	54

6.5.1.4.1. Tipología de ejercicios (pragmáticos)	54
6.6. Metodología de la aplicación de los ejercicios	55
7. Propuestas de ejercicios según el nivel A1 del MCER.	56
7.1. Propuestas basadas en tareas.	57
7.2. Propuesta práctica de tareas.	58
8. Inconveniencias de los estilos de aprendizaje	67
9. Conclusiones	67
10. Bibliografía	70
10.1. Bibliografía en la red	74

LO ESCUCHÉ Y LO OLVIDÉ, LO VI Y LO ENTENDÍ, LO HICE Y LO APRENDÍ.

CONFUCIO

0. Introducción.

Según un estudio reciente de *Internet world stats*¹ fechado en Junio de 2009, se estima que los usuarios habituales de internet, incluyendo todas las redes, alcanzan los 1.668 millones. Aunque el número es significativo, no debemos olvidar que esta cifra solo supone el 24% de la población mundial. Sea como fuere, internet está muy bien instalado en nuestro mundo. Para bien o para mal, la llamada sociedad de la información se ha masificado. Ha dejado de estar centralizada en unos pocos y ha pasado de la llamada oligocracia a la meritocracia. Nos referimos a oligocracia cuando nos referimos al *status quo* anterior cuando el poder de publicación online estaba reducido a unos cuantos privilegiados que poseían los conocimientos necesarios para poder “manipular” la red con sus datos. Estos editores tenían el prestigio y por lo tanto el poder de acción. Ahora, como veremos más adelante, el poder lo reparten los propios usuarios mediante una clasificación de prestigio, la meritocracia.

Por otra parte, que la lengua es parte de nuestra vida es algo que puede parecer obvio, pero que nunca está de más recordarlo. Entonces, si internet está en nuestras vidas y la lengua también, parece tautológico deducir que internet y la lengua están juntas. Así, es indudable pensar que la lengua está entre nosotros. Cada vez que nos relacionamos, que nos movemos, que pensamos que actuamos estamos de manera directa o indirecta relacionándonos con la lengua, o por lo menos con el lenguaje. En la red esta unión es más evidente todavía. Internet nació como alternativa a la vulnerable comunicación

¹ www.internetworldstats.com/stats.htm

telefónica² manteniendo esta idiosincrasia, La red es comunicación en estado puro y por ende lengua viva, tal y como pasa con la lengua en un contexto no telemático.

Así, dejando de lado discusiones bizantinas sobre si ha sido causa o consecuencia, hoy en día vivimos la evolución de internet que acompaña a la otra evolución: la de nuestra perspectiva de la vida y de la manera de relacionarnos.

En nuestros días, internet se ha convertido en el principal medio de comunicación no-presencial y por lo tanto en un medio en el que la lengua y su producción son capitales para la supervivencia de la misma. La red es ahora casi un medio *ab locus* en donde la comunicación en una determinada lengua se hace fundamental. Pero no solo podemos comunicarnos en nuestra lengua materna, sino también en cualquier lengua extranjera. Por eso, internet es un inmenso corpus de lenguas. Este corpus de lenguas actualmente no es para nada pasivo, más bien es una conversación continua con un receptor múltiple. Gracias a la evolución de la manera en la que la red ha tratado al usuario, ahora podemos participar de manera libre en ese gran corpus, no solo como de forma pasiva como también activa. Es la era de la web social.

0.1. Estado de la cuestión.

Lo que pretendemos demostrar con este trabajo es cómo de la producción de materiales mediante los instrumentos de la web 2.0 combinando las diferentes teorías de los estilos de aprendizaje, podemos obtener el máximo provecho de las capacidades cognitivas de los alumnos.

El axioma de trabajo es que con la adecuación de los ejercicios al alumno, dando a éste el protagonismo que merece y creando ejercicios que se adecuen, en este caso, a su estilo de aprendizaje, aumentaremos las posibilidades de éxito en su autonomía en el proceso de aprendizaje.

0.2. Marco teórico

Partimos de la creencia de que la lengua es un instrumento social cuya finalidad es la integración del hablante en tal sociedad con uno u otro fin. Éste utiliza la lengua

² <http://www.nodo50.org/manuales/internet/1.htm>

con un objetivo comunicativo e integrado en una determinada sociedad que, en el caso de la enseñanza de una lengua extranjera, será una cultura más o menos equidistante a la suya³. Así mismo, entendemos que el objetivo final de un curso de lengua extranjera es ofrecer al alumno de instrumentos suficientes para llegar a ser autónomo en su proceso de aprendizaje. Esto es, el objetivo de las clases de lenguas extranjeras no es solo que los alumnos adquieran una lengua sino que estos posean las técnicas suficientes para que, una vez acabado el curso de lenguas, puedan, por su cuenta, seguir aprendiendo. Así, nuestro objetivo latente es que aprendan a aprender para que puedan llegar a adquirir esa lengua.

Así mismo, consideramos la sociedad digital como una sociedad de características, en lo fundamental, con el mismo aprovechamiento que la sociedad física, salvando las evidentes distancias.

Por todo esto, defendemos que el alumno debe aprender a hacer cosas en la sociedad objeto, ya sea a través de la sociedad física o en la sociedad digital⁴.

0.3.Propuesta didáctica.

Empezaremos por encuadrar nuestra propuesta en un marco teórico. Este marco teórico conjuga las características de la web social y las teorías de los estilos de aprendizaje. Después las uniremos viendo su facilidad de yuxtaposición y beneficios resultantes.

1. Web 2.0

1.1. Definición de Web 2.0

Podemos encontrar en la amplia bibliografía existente, diferentes definiciones sobre lo que se considera web 2.0. Sin embargo, desde nuestro punto de vista, una página web enmarcada en la llamada nueva generación 2.0 es, a grandes rasgos, las web o recursos webs en las que, en mayor o en menor grado, permite a los usuarios participar y colaborar en su contenido de una manera relevante.

³ Nos referimos a culturas más o menos equidistantes en tanto en cuanto hay culturas más alejadas unas de otras. No podemos tratar la cultura de la lengua objeto de la misma manera cuando la cultura es portuguesa que cuando la cultura es Iraquí, por ejemplo.

⁴ Nos referimos a sociedad digital como esa parte complementaria de la sociedad tradicional alojada en la red que experimenta, compra, se interrelaciona y cumple casi todas las funciones fundamental de un sujeto en una sociedad. No nos referimos a sujetos sino a la sistema organizativo.

Para acotar mejor la diferencia entre recursos y aplicaciones 1.0 y 2.0 empezaremos por las características que aportó O'Reilly en su artículo *What's is web, 2.0* y que son el fruto de todo su equipo de MediaLive International.

O'Reilly en su artículo *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation⁵ of Software* define los principios constitutivos de la nueva generación web con siete descriptores diferenciados entre sí y que a la vez se interrelacionan unos con otros. Estos descriptores, según el propio O'Reilly, no definen qué son y qué no son páginas 2.0, sino que son una guía en la que una página determinada puede entrar en mayor o en menor grado en este marco. O sea, una página 2.0 puede no cumplir todos los requisitos y sin embargo ser considerada perfectamente como perteneciente a esta nueva manera de ver internet. Estos descriptores son los siguientes.

1.1.1. La World Wide Web como plataforma de trabajo.

Este tipo de herramientas se basan fundamentalmente en el trabajo online y los programas que se encuentran en la llamada nube (*cloud*). Esta nube, se refiere al hecho de que metafóricamente los datos tanto de información personal, textos propios, diseños y todo lo que un usuario pueda crear estará almacenados en un servidor web. Dolors Reig, define el *cloud* como *la tendencia a basar las aplicaciones en servicios alojados de forma externa, en la propia web⁶*

Los programas dejan de ser vendidos mediante un soporte físico como CD, DVD, CD-ROM y pasan a estar alojados en los servidores de las empresas que los ofrecen liberando espacio para los usuarios y ganando agilidad y velocidad en el intercambio de datos. Muchos de ellos ofertados como servicios gratuitos, dejan de ser en cierta forma tanto una ventaja como un inconveniente ya que de esta manera nuestros documentos e información privada deja de estar en nuestro PC, dependiendo de

⁵ O'Reilly (2005) en <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

⁶ Reig, Dolors. En <http://www.dreig.eu/caparazon/2008/10/30/%C2%BFque-es-el-cloud-computing-definicion-tendencias-y-precauciones/>

las empresas que nos ofrece este servicio. Además de depender de la conexión a Internet para trabajar.

Esta característica de la web 2.0, ha llevado a muchos a manifestarse en contra de esta nueva tendencia en la disposición de la información. Un caso muy significativo es el de Richard Stallman, fundador del proyecto GNU y presidente de la Free Software Foundation, quien en una entrevista al diario The Guardian afirmó:

One reason you should not use web applications to do your computing is that you lose control," he said. "It's just as bad as using a proprietary program. Do your own computing on your own computer with your copy of a freedom-respecting program. If you use a proprietary program or somebody else's web server, you're defenceless. You're putty in the hands of whoever developed that software⁷

1.1.2. El fortalecimiento de la inteligencia colectiva.

Este concepto, creado por Lévy⁸ (2004), hace referencia a que la inteligencia colectiva debe entenderse como la capacidad que tiene un grupo de personas de colaborar para decidir sobre su propio futuro. Así, para Lévy la inteligencia colectiva es

Una inteligencia repartida en todas partes (...) Nadie lo sabe todo, todo el mundo sabe algo, todo el conocimiento está en la humanidad⁹.

Por lo tanto, Lévy afirma, muy acertadamente, que nadie puede tener el conocimiento supremo de todo y por lo tanto una manera de acumular ese conocimiento es la tecnología y el colaboracionismo entre las personas. Un ejemplo claro de esta inteligencia colectiva es la tan conocida *Wikipedia*, aquí los usuarios se corrigen entre ellos, son co-desarrolladores. Esto nos lleva a una tensión entre el error y el acierto que

⁷ Richar Salman en The Guardian (28/09/08)
<http://www.guardian.co.uk/technology/2008/sep/29/cloud.computing.richard.stallman>

⁸ Lévy, Pierre. 2004. Inteligencia colectiva por una antropología del ciberespacio.

⁹ Lévy, Pierre. 2004. Inteligencia colectiva por una antropología del ciberespacio. (19)

nos conducirá siempre, con más o menos velocidad, a la idealización del conocimiento total.

La participación de los usuarios, el uso de foros y wikis, fortalecen la comunicación y el intercambio de ideas y de conocimientos, y esto deriva en el aumento cualitativo de la llamada inteligencia colectiva.

Como es lógico esta participación democrática donde cualquier usuario que tenga un ordenador y conexión a la red pueda exponer su opinión conlleva al desarrollo por parte del usuario de una capacidad crítica a la hora de esgrimir lo que es puede ser verdad de lo que no, lo que entra dentro del campo de la opinión y lo que es una argumentación sólida publicada en la red. En compensación, también nos ofrece un conocimiento de conceptos y comportamientos que tradicionalmente se consideraban marginales y que no alcanzaban el suficiente prestigio como para ser publicadas. Es la llamada subcultura pero que no deja de ser ni mucho menos un reflejo de cómo la gente de determinada sociedad siente y actúa. El conocimiento tanto transmitido y el conocimiento adquirido, en definitiva, cultura en toda su extensión.

Cristóbal Cobo¹⁰ describe también este efecto de la web y lo designa como la *construcción de un cerebro digital planetario*. Otros autores han clasificado este fenómeno con algunas matizaciones.

La *intercreatividad* de Berners-Lee, las *Multitudes Inteligentes* de Rheingold, la *Sabiduría de las Multitudes* de Surowiecky o incluso el mismo O'Really con su concepto de la *Arquitectura de la Participación*. Todas ellas tienen en común que el camino al conocimiento humano está en los humanos. La participación es fundamental y el individualismo es rechazado.

Por otra parte, muchos de los usuarios de la web pasan a ser usuarios/productores de información. Dolors Reig utiliza el término *Prosumidores*¹¹

¹⁰ Colombo Romaní, Cristobal; Pardo Kuklinski, Hugo. *Planeta Web 2.0, inteligència colectiva o medios fastfood*

¹¹ <http://www.dreig.eu/caparazon/2008/10/30/%C2%BFque-es-el-cloud-computing-definicion-tendencias-y-precauciones/>

acuñado por Alvin Toffler para referirse a la producción en masa de productos personalizados en su libro *La Tercera ola*. Actualmente se utiliza el término en inglés *prosumer* para designar a los que no son más que consumidores ambivalentes, consumen y producen, aunque en el mayor de los casos la consumición en la red sea mucho mayor que la producción. Sin embargo la producción en comparación con la llamada web 1.0 es inconmensurablemente mayor.

Como veremos más adelante una de las características fundamentales de la web 2.0 es su alto grado de participación debido a la facilidad y simplicidad de publicación. Ayudados, además, por los recursos y aplicaciones para este efecto que suelen ser altamente intuitivos y que puede llegar al nivel de conocimientos informáticos de cualquier consumidor.

1.1.3. La gestión de la base de datos como competencia básica.

Esta cantidad de información debe ser gestionada de manera eficiente y clasificada mediante etiquetas o *tags*. Los *tags* son etiquetas que clasifican los contenidos dependiendo de lo que en ellos aparecen. Estas etiquetas pueden ser objetivas o subjetivas. En este sistema donde la información y su transversalización es tan importante, es inconcebible que no esté clasificada. Igual que un libro en una biblioteca se considera perdido cuando no se sabe dónde está, la información que almacenamos en internet no sirve de nada si no sabemos clasificarla para después ser encontrada por un motor de búsqueda.

1.1.4. El fin de las actualizaciones de Versiones del Software.

Al contario de las páginas llamadas 1.0 en las páginas de nueva visión 2.0 no se suele pagar por un programa. Esto supone un nuevo modelo económico de competencia directa con las industrias informáticas. Así, las nuevas empresas ofrecen al consumidor un programa ligero muy competitivo con las versiones software que se ofertan en el

mercado y que pueden incluso incluir actualizaciones obligatorias. Con esta nueva filosofía 2.0, los programas ofrecen gratuitamente una versión que puede llegar a mejorarse gracias incluso a los usuarios que utilizan dichos programas. Del mismo modo, las actualizaciones no suponen ningún gasto para el usuario por lo que además se crea una fidelización hacia el programa ya que, a coste cero, tenemos un programa que puede perfectamente substituir a su versión de pago en otra compañía. Aunque no siempre la calidad es la misma o los recursos que ofrecen son los mismos, sí que se pueden adaptar de manera sucinta a nuestras necesidades. Un ejemplo de esto es la comparación entre un programa como *photoshop* o la página *splashup*¹² donde podemos manipular una fotografía casi con los mismos instrumentos que la original y por supuesto gratis. Estas versiones de programas en red son la tónica general de las posibilidades que ofrece la web.

La versión definitiva no existe ya que cada una de éstas puede cambiar desde la propia página aunque sin la autorización de los usuarios. Lo contrario pasa con las versiones de libre descarga en la que es el usuario quien elige si desea cambiar la versión del programa o bien lo conserva en la versión que más le gusta.

En este sentido, al dejar una buena parte del poder al usuario éste gana libertad para elegir, para participar y se ahorra los costes que le supondría pagar por un servicio completo.

El lucro de las empresas puede venir por vías diferentes. Entre estas vías se encuentran las donaciones, contratos de *hosting*¹³, contratación de una versión más amplia del programa y, por supuesto, publicidad. Por lo que pagar por una nueva versión del programa se ha quedado completamente obsoleto.

1.1.5. Los modelos de programación ligera junto a la búsqueda de la simplicidad.

¹² <http://www.splashup.com/>

¹³ Albergar una página web

El hecho de conseguir la simplicidad ayuda a que cualquier usuario con unos conocimientos mínimos consiga manipular textos en la red de manera eficiente. Es una manera de acercar las herramientas y los recursos a toda la gente que quiera participar.

Esto es una premisa capital para la verdadera descripción de páginas 2.0. El hecho de que sea tan fácil de utilizar, posibilita a los usuarios que no poseen demasiados conocimientos informáticos o de programación que puedan, de manera simple, crear una página en internet, escribir en un foro o poder colaborar tanto en wikis como en blogs. Así mismo, esta facilidad permite reducir el nivel de complejidad de multitudes de utilidades que nos pueden servir para nuestro día a día. Por ejemplo, editar una foto o un video nunca ha sido tan fácil como hasta ahora. Gracias a esto, podemos crear materiales más atractivos y por lo tanto que lleguen mucho más fácilmente al resto de usuarios.

En muchas de estas páginas, por no decir todas, se han incorporado un instrumento que permite, mediante una interfaz simple, transformar el código fuente HTML (HyperText Markup Language) en un formato reconocible por todos.

El lenguaje para el formato de Documentos de Hipertexto, le da a la nueva red una visión diferente. Este código es el estándar del lenguaje informático. De manera muy simple podríamos decir que el código HTML es el lenguaje en el que se escribe la mayoría de las páginas web.

*Los diseñadores utilizan el lenguaje HTML para crear sus páginas web, los programas que utilizan los diseñadores generan páginas escritas en HTML y los navegadores que utilizamos los usuarios muestran las páginas web después de leer su contenido en HTML.*¹⁴

Además, este código a pesar de lo aparentemente incomprensible es simple y fácil de entender. Solo le estamos dado reglas al ordenador para que transforme cierta instrucción en un formato o bien incluir en una palabra un enlace. Por ejemplo, en este último caso utilizaríamos el siguiente código:

¹⁴ Egúíluz Pérez, Javier. Introduccion al XHTML.

Pero por muy fácil que nos pueda resultar (cuanto más complejo es la formatación más complicados son los textos) tenemos en todas las páginas donde nosotros podemos crear un texto un programa que nos facilita la “traducción” al código fuente con cuadros muy intuitivos.

Además mediante este código podemos insertar o incrustar pequeños programas, videos, podcast, imágenes dentro de nuestra propia página web sin tener que visitar el sitio web original. Es lo que sucede con los videos que aparecen en muchos blogs traídos de Youtube. Esto os ayudará muchísimo principalmente en el campo de la producción de materiales audiovisuales y su inclusión en la página de la clase.

Sin embargo, todas las páginas en las que el usuario puede editar contenidos, como las redes sociales, disponen de un CMS para facilitar la edición del mismo. Los CMS deben su nombre a las siglas de *Content Management System*, cuya traducción al español es *sistema gestor de contenidos* (también se puede encontrar como *sistema de gestión de contenidos*) Los CMS son según Miguel Ángel Álvarez en *desarrolloweb*¹⁵ *es un sistema que nos permite gestionar contenidos. En líneas generales, un CMS permitiría administrar contenidos en un medio digital y (...)gestionar los contenidos de una web.*

Básicamente, es lo que nosotros, los usuario comunes, utilizamos para escribir en un blog o en una wiki. El programa nos ofrece herramientas sobre el formato de la escritura, la inclusión de imágenes o videos, de audios, los hiperenlaces que podemos crear en el texto, etc. Este tipo de programas fueron creados para facilitan la gestión de contenidos a los programadores y poder dedicarse a otras tareas que puedan ser de mayor relevancia. Así, la publicación de una página web y su actualización constante deja de ser un problema y se transforma en algo dinámico. Estos programas pueden ser privados o libres, dependiendo de si están diseñados para una sola empresa y por lo tanto es exclusivo para ésta o si se paga la licencia para tener acceso al código y el contenido es de libre acceso. Algunas de las más populares son *Drupal*¹⁶ o *Wordpress*¹⁷.

¹⁵ <http://www.desarrolloweb.com/articulos/que-es-un-cms.html>

¹⁶ <http://drupal.org>

1.1.6. El software no limitado a un solo dispositivo.

En esta nueva filosofía, internet ya no está limitado a un ordenador como lo conocíamos antes. Ahora internet es para quien quiera y donde quiera. Podemos conectarnos a internet desde nuestro ordenador, PDA, teléfono móvil o cualquier dispositivo que ofrezca las condiciones necesarias para la conexión. Así, internet deja de ser completamente fijo y pasa a ser a un verdadero internet móvil en el que los usuarios pueden hacer casi todo (dependiendo de la capacidad del dispositivo) lo que podrían hacer desde un ordenador tradicional de sobremesa. Pueden postear, colgar fotos o consultar internet en la calle, en el campo o desde cualquier lugar que tenga red telefónica.

1.1.7. Las experiencias enriquecedoras de los usuarios.

Evidentemente los usuarios al participar en las páginas con los contenidos son los mayores utilizadores y por ello los que mejor ven las faltas y las cualidades. Se consigue así un mayor pulimento de los defectos que aparecen y se hace partícipe al usuario de los cambios que surgen, creado una unión solidaria y casi poniéndose al mismo nivel que la empresa. Esto, evidentemente, sí está pensado para usuarios expertos.

Esta clasificación que hizo O'Reilly responde a la primera onda de páginas que surgieron con la filosofía 2.0 y que podría resultar un poco anacrónica. Sin embargo, siguen siendo los descriptores más utilizados precisamente por que resumen la esencia de la nueva red social. Sin embargo, hoy podemos definir la 2.0 a través de los conceptos que se relacionan con la red actual. Estos conceptos harían la vez de descriptores y algunos de estos s ya fueron nombrados por O'Reilly.

¹⁷ <http://wordpress.org>

Los descriptores de la actual web 2.0 serían¹⁸:

- Conversaciones.

Nueva actitud frente al usuario y consumidor. Se habla directamente y de manera personal.

- Reputación / confianza.

El usuario se preocupa por su reputación y pretende generar confianza en sus receptores.

- Contenido generado por el usuario.

El usuario es quien genera los contenidos alojados en la red

- Participación.

La 2.0 se basa fundamentalmente en la participación del usuario.

- Transparencia.

El conocimiento es compartido por el bien común. Los secretos informativos tienden a desaparecer.

- Filtrado colaborativo.

Ante la cantidad de información generada en la Web, los usuarios actúan como filtros de interés. Es el proyecto de los marcadores sociales como delicio.us

- Periodismo ciudadano.

Los usuarios tienen blog o páginas y se transforman en pequeños periodistas. Un ejemplo reciente lo hemos podido ver en los videos surgidos en las manifestaciones después de las elecciones de Irán.

- Hacerlo divertido.

Aunque no es requisito imprescindible, las páginas con recursos 2.0 suelen ser o divertidas o por lo menos entretenidas con la finalidad de tener una mejor respuesta en el usuario.

¹⁸ Descriptores extraídos de http://citywiki.ugr.es/w/images/3/33/Mapa_web_20.pdf, fundación Orange

- La web como plataforma.

Los programas dejan de estar en los dispositivos receptores para formar parte de la nube de internet.

- *Creative commons*.

El libre intercambio de información no sería posible sin estas leyes de propiedad intelectual que son mucho más laxas a la hora de restringir la publicación, el uso o la modificación.

- Modelos de negocio ligeros.

Los negocios la red son ahora mucho más fáciles de entender y más directos. Esto es, tienen un objetivo claro y no demasiado ambicioso. Se relaciona con el concepto de el mercado *adsense*.

- Recomendaciones.

Se relaciona con el filtrado colaborativo. El éxito o el fracaso de una aplicación está en manos de las recomendaciones que los usuarios hacen de ésta. La gran oferta obliga a este criterio de selección.

- Economía de la atención.

El tiempo, en muchos casos es reducido, por lo tanto la atención en un mismo sitio de la red no suele ser demasiado largo.

- *Smart mobs*, inteligencia colectiva

La colaboración es más productiva en términos de creación de inteligencia que un individuo por sí solo.

- Datos e información: lo más importante.

El contenido es lo más importante. La generación y la distribución de información y de contenidos es lo que mueve la red.

- Comunicación

Junto con la búsqueda de información, la comunicación es el principal objetivo de los usuarios.

- Larga cola.

La oferta de lo menos popular, en su conjunto, puede ser mayor que un producto popular.

- Computación social.

Los usuarios aportan al *software* su experiencia y conocimiento. Se crea la afinidad con la empresa.

- Movilidad

Podemos conectar a la red a través de diferentes dispositivos.

- Remezcla

El uso de licencias compartidas hace que a partir de textos originales se puedan crear otros textos de calidad igual o superior gracias a las colaboraciones

- Compartir.

La compartición es la base de esta nueva filosofía de la red.

- Simplicidad.

Cuando la mayoría de usuarios no tienen grandes conocimientos de informática, la simplicidad se convierte en algo preferible e incluso imprescindible.

- Interfaces «ricas»

Interfaces fáciles de entender y muy intuitivas

- *Tags*

Etiquetas para la clasificación y, sobretodo, la organización. Pueden ser tanto objetivas como subjetivas.

- *Folksonomías*

Se relacionan con los *tags*, solo que la folksonomía suele estar más relacionada con la clasificación de fotos vídeos o audios.

- *Software* social

Herramientas dedicadas a la comunicación entre personas.

- Redes sociales

Redes basados en la relación entre las personas se relacionan directamente con el *software* social.

1.2. Meme 2.0.

Para los creadores del libro *Planeta web 2.0*¹⁹, un meme *es una noción o idea que se propaga como un virus replicándose a través de las redes, los mass media y la comunicación interpersonal, en forma contagiosa. Internet y la Web 2.0 contribuye a la expansión y propagación de este tipo de ideas.* Más allá de este concepto, popularizado por Richard Dawkins en su libro *El gen egoísta*²⁰ para explicar las características culturales de una determinada sociedad, es fácil percibir como la propia terminología Web 2.0 se ha convertido en un meme que se transmite fácilmente no solo por la red, sino por la sociedad en general llegando a convertirse en una marca de modernidad en recursos publicitarios. En este trabajo no nos interesa como marca pero sí como terminología. Otro apodo o término que recibe esta evolución o revolución de la red contemporánea es “web social”. La primera, es un definición, como veremos, por oposición a la antigua perspectiva de la red, llamada desde entonces 1.0. La segunda, desde nuestro punto de vista más especificativa, es una definición idiosincrásica donde se define a la red por sí misma y no en oposición a otros modelos de redes.

**If Web 1.0 was a one-way ‘speech’ to the crowd or a ‘push’ of information,
Web 2.0 is a dialogue, a conversation, and a two-way exchange”-**

Steve Pratt

1.3. Qué son y qué no son 2.0: 1.0 y 2.0

Algo en lo que todos los autores coinciden es que el paso a la web social no es debido a la aparición de una nueva tecnología que nos facilitara la conexión entre la gente e hiciera más fácil la participación en los contenidos, sino una evolución en la filosofía sobre la red. Esta evolución a partir de la denominada explosión de la burbuja de las “punto cero”. Después de la quiebra del Nasdaq se hizo urgente una

¹⁹ referencia

²⁰ referencia

reconstrucción en la manera de manejar la red. Es en ese momento de crisis (2001) donde, las empresas que se salvaron, hicieron prever la manera de continuar con la web.

O'Really en el ya citado artículo *What's web 2.0* compara sitio web de las llamadas web 1.0 y web 2.0, en este cuadro ya muy popularizado.

WEB 1.0	WEB 2.0
DoubleClick	Google AdSense
Ofoto	Flickr
Akamai	BitTorrent
mp3.com	Napster
Enciclopedia Británica	Wikipedia
webs personales	blogging
Evite	upcoming.org and EVDB
Especulación de nombres de dominios	Optimización de los motores de búsqueda
Páginas vistas	coste por click
screen scraping	Servicios web
publicación	participación
Sistemas de gestión de contenidos	wikis
Directorios (taxonomía)	tagging ('folksonomy')
stickiness	syndication

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 significativos en su forma y contenidos, 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 solo crear foros de opinión, sino que también (con algunas restricciones dependiendo del sitio web) permite subir noticias y videos como si los lectores fueran los propios periodistas. Ejemplos de páginas que se

encuadran a la perfección a las definiciones de 2.0 es Youtube, donde es el utilizador quien crea y va adicionando los videos. Los wikis, también son un claro ejemplo de éstas, donde no solo 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. Básicamente estas páginas estarían totalmente vacías si no fuera por la colaboración desinteresada de los usuarios. Esto es 2.0, la web social.

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. Conocimientos estos en los que no es necesario superar las nociones de cualquier usuario. Aquí es donde el poder se disgrega, con sus ventajas y sus inconvenientes.

Ventajas en el sentido de que muchas de los usuarios han pasado a ser productores y esto hace que la inteligencia colectiva de la que hablábamos más arriba sea aún más poderosa, por lo que aumenta el interés de la web como biblioteca universal, como co-participación de los conocimientos y como contacto social telemático entre personas.

Los inconvenientes también vienen en este sentido. En los sitios web de las páginas 1.0, los papeles de usuario y de productor estaban bien delimitados. Así, el llamado “web máster” era un experto en la materia sobre la que escribía y solo él tenía el poder de cambiar los contenidos de la página. Del mismo modo, a la hora editar datos o incluir información en una página los productores eran seleccionados según la línea editorial del sitio web. Esta selección hacía que los datos que allí se alojaba fuera una información como mínimo con prestigio y con fuentes fidedignas. Al igual que sucedía con la edición de libros físicos, escribir era un acto sinónimo de escribir la verdad. Ahora con la explosión de wikis y blogs, el autor está mucho menos comprometido con lo que escribe. La producción ha pasado del campo de la verdad “relativa”, al campo de la opinión o directamente de la invención. Un ejemplo muy conocido es el caso de la Wikipedia, donde cualquiera puede escribir un artículo sobre cualquier tema o palabra. En esta lógica, un adolescente de instituto puede escribir un artículo sobre, por ejemplo, la historia de España. Esto no nos lleva indefectiblemente a que el artículo sea falso, pero las probabilidades de que esté mal redactado, con poca rigurosidad o incluso

inventado son, como mínimo, dignas de tener en cuenta. Hay que recordar que no hace mucho Wikipedia, en uno de sus artículos, informó que los senadores Ted Kennedy y Robert Byrd habían muerto el día de la investidura del presidente americano Barack Obama. Cosa ésta totalmente falsa y que puso en entre dicho la fiabilidad de la página con respecto a sus colaboradores.

No obstante, esta página ya ha tomado algunas medidas para evitar problemas de este tipo. Hoy en día, hay expertos que revisan los contenidos de los artículos relacionados con las materias de las que son entendidos, con el fin de seleccionar la veracidad de la información alojada. Sin embargo, los propios usuarios pueden los correctores tanto del contenido alojado en los artículos como de la forma en la que el artículo está escrito. Esto hace que a través de pequeños, o grandes, ajustes el texto y los usuarios de la red social se acerquen a la perfección. Al contrario de las enciclopedias tradicionales, Wikipedia ha creado un modelo beta de texto, donde cualquier conocimiento por poco prestigioso que sea tiene cabida, llegando a un nivel de conocimiento humano en el que ninguna enciclopedia a logrado ni siquiera acercarse.

En este tipo de páginas, entonces, aparece un concepto nuevo dentro de Internet ya presente en la sociedad tradicional: la fiabilidad y prestigio. En definitiva la meritocracia. Como ya hemos dicho el hecho de que Wikipedia pueda ser vulnerable no deja de ser anecdótico para la mayoría de usuarios. Wikipedia se ha transformado en una página en la que la mayor parte de los consumidores de internet confían para buscar información fidedigna. El éxito de este proyecto de la fundación Wikimedia, se basa principalmente en la meritocracia. Aunque el neologismo lo creó Michael Young con connotaciones negativas en su novela futurista *The Rise of the Meritocracy*, es el mismo concepto en el que se basa, por ejemplo, la carrera militar. A través de méritos se va subiendo en la escala social. Este concepto trasladado al éxito en internet es lo que ha llevado a wikipedia a ser la mayor obra de consulta de la red.

Así como la Wikipedia, otros formatos digitales también han ganado un gran peso dentro del campo de la información y sobre todo de la opinión. Hablaremos de los blogs más abajo; pero para tener una opinión influyente el *blogger* tiene que ser conocido por su prestigio, por su mérito. De no ser así su información se perderá para siempre en la nube de datos de la que hablábamos más arriba.

Aunque este tipo de creación de prestigio también existía en las web 1.0, es de resaltar la importancia que ha tomado, ya que ante la competitividad de información y de opiniones es importante ganar puesto es la meritocracia para que la gente elija uno u otro web, wiki o blog.

En definitiva, la diferencia entre las páginas llamadas 1.0 y este tipo de páginas de la web colaborativa es que los usuarios pueden colocar datos, fotos, videos e información en general. Se crea una nueva sociedad de contactos virtuales donde la única diferencia, aunque es muy significativa, es el contacto físico. En ellas, nos relacionamos y compartimos cosas, conocemos gente que conoce a gente, podemos buscar trabajos en redes sociales dedicadas para ello buscamos información muy específica que antes estaba vetada por no tener el suficiente prestigio como para ocupar algún espacio.

2. Alcance metodológico de los instrumentos 2.0

2.1. 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.

2.2. El alumno como agente social y enfocado a la acción²¹

El enfoque adoptado por el MCER dice que

(...) en sentido general, se centra en la acción en la medida en que considera a los usuarios y alumnos que aprenden una lengua principalmente como agentes sociales, es decir, como miembros de una sociedad que tiene tareas (no solo relacionadas con la lengua) que llevar a cabo en una serie determinada de circunstancias, en un entorno específico y dentro de un campo de acción concreto.

Así, lo que el marco está proponiendo, en definitiva, es que el alumno aprenda a hacer cosas con el español. Hacer cosas que tengan un resultado significativo y no solo

²¹ Cap.2.1

hablar o describir una imagen sin más, si no es para indicar a alguien dónde está tal o cual restaurante, por ejemplo.

Con la nueva filosofía de las páginas web 2.0 se crean aplicaciones donde los alumnos tienen una gran posibilidad de hacer cosas con el español. No solo crear lengua sino además interactuar, publicar y opinar. Por fin, tenemos la posibilidad de llegar al español en situaciones reales y significativas de uso. Una parte importante de las características no ya solo de la web 2.0 sino de internet en sí, es que forman parte de la sociedad actual. Todos nosotros utilizamos el correo electrónico, una gran mayoría utiliza de una u otra forma una red social, vemos videos en Youtube, colgamos fotos en Facebook o en Flirck, vemos y buscamos información en Wikipedia, buscamos teléfonos o direcciones en Google, nuestras empresas o nosotros mismos tenemos una página web, compramos entradas y vendemos cosas por internet. También podemos explicar conceptos a otros usuarios que no conocemos en un foro, buscamos informaciones para un trabajo o por simple curiosidad, pedimos y ofrecemos cosas en la red, conversamos por la red, discutimos, podemos asistir a una videoconferencia. En definitiva hay pocas cosas que no podamos hacer en internet de una manera más o menos similar a la sociedad. Y por supuesto todas ellas con un uso bastante significativo. Lo que hacemos, en la mayoría de los casos, lo hacemos con una intención práctica. Queremos llevar el mensaje o nuestros interlocutores potenciales (en un fórum) o específicos (en un chat o correo electrónico)

Por lo tanto, estas aplicaciones está perfectamente integradas en la sociedad y en la mayoría de ellas hacemos cosas. Esto es, están orientadas a la acción en una sociedad.

2.3. Importancia en el proceso

Según el MCER²²

“El enfoque basado en la acción (...) también tiene en cuenta los recursos

²² Cap.2.1

cognitivos, emocionales y volitivos, así como toda la serie de capacidades específicas que un individuo aplica como agente social”

En páginas de este tipo se potencian los procesos lingüísticos y de aprendizaje. El alumno busca e investiga en español con lo que la selección de información relevante y por ende el proceso, se ejercita. Así mismo, la capacidad de lectura rápida se aplica con mucha frecuencia ya que las lecturas suelen ser rápidas pues lo que interesa al lector es extraer la información que necesita de manera productiva. No obstante, también el alumno activa procesos de sintetización y transformación de información que lee.

Así mismo, se preocupa por lo que escribe ya que va a ser publicado lo que conlleva una presión de prestigio. Evidentemente, 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 y lo juzguen. Este prestigio al que nos referimos no es precisamente un prestigio ortográfico sino semántico

Parece claro que los nativos digitales²³ 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 ELE, será adiestrarles no en la búsqueda general de información sino en la búsqueda específica de la parcela de español.

Desde nuestro punto de vista la alfabetización digital entra en la asignatura de español, pero con matices. Evidentemente tenemos que darles instrucciones o sugerencias para manejarse en internet en ciertos asuntos de los que nosotros, profesores, queremos sacar provecho para ellos. Desde esta perspectiva, sí que consideramos que la alfabetización de los alumnos sea importante, pero no como un objetivo en la clase de español sino como estrategia para que los alumnos se centren más en la lengua y en el contraste de

²³ Término acuñado por Marc Prensky en un artículo titulado *The death of command and control?*

cierta información y no tanto cómo conseguir objetivos secundarios como cierto formato para plasmar la tarea. A este respecto, cada vez que empiezo un curso de español dedico una clase a cómo manejar la wiki y algunos instrumentos de internet que me parecen interesantes para la clase de español y si aparecieran dudas durante el curso de cualquier tipo puedo dedicar alrededor de quince minutos a explicarlo en la clase. Así mismo, realizo una serie de ejercicios de contraste de información, para que por lo menos vean que debemos seleccionar la información correcta de la “incorrecta” (en el caso de que sea “incorrecta” deducir la explicación, por ejemplo con textos sudamericanos en los que muchos de ellos aparece el seseo reflejado en la escritura) Sin embargo, siempre preferimos que sean los propios compañeros quienes les aclaren estas dudas.

En cuanto a lo que se refiere con la identidad digital, es evidente que si queremos trabajar la lengua insertada dentro de una sociedad eso incluye también la identidad digital de los alumnos. Sin embargo creemos que excede el ámbito de este trabajo.

Tenemos que resaltar también que aunque los alumnos sean bien nativos digitales, bien colonos digitales, no entra en sus preferencia la masificación de internet en el aula. Tal vez esto sea debido a que no suelen relación aprendizaje con internet. Es nuestro papel, otorgarles instrumentos necesarios para que por lo menos sepan que a través de la red se puede buscar información específica sobre el aprendizaje de lenguas.

2.4. Retroalimentación.

Como su nombre indica, esta generación de páginas web está basadas en la comunicación y en el intercambio de opiniones, ideas y datos. Este rasgo es lo que más diferencia a la web social del al antiguo estadio de la web. Aquí, hay diálogos constantes ya no solo entre nativos sino también lo puede haber entre los propios alumnos y por supuesto entre nuestros alumnos y los propios nativos de la lengua meta. Los foros en internet pueden ser un claro ejemplo de intercambio de ideas asincrónico. Otro ejemplo de retroalimentación por definición son los wikis que se basan en este principio. Alimentamos la comunicación real y virtual ya que se opina, se responde, se

corrige, etc. En definitiva la única diferencia entre la comunicación y la retroalimentación entre la vida real y virtual es que es asincrónica y no en todos los casos. Cada día, con la evolución de las tecnologías y la mayor calidad en las transmisiones de los datos, parece más fácil y más cómodo mantener una conversación vía video con una persona al otro lado del mundo. También tenemos la posibilidad de realizar una clase online a tiempo real con instrumentos como *zoho meeting* que permite tener conferencias online y aprovechando los instrumentos podemos también realizar clases online pudiendo incluso manipular el ordenador en caso de problemas técnicos. Otras diferencias parecen ser únicamente positivas, ya que tenemos tiempo para planificar la respuesta, podemos acceder a los datos cuando queramos y podemos responder de maneras diferentes a los mensajes ya sea escrito, en video o en formato audio.

2.5. Destrezas

Según el MCER las destrezas que un alumno de lengua debe saber manejar y ser consciente de ello son: la expresión oral y escrita; la comprensión oral y escrita; la interacción y la mediación. Mediante los instrumentos 2.0 y las redes sociales se puede practicar la totalidad de las destrezas descritas por el marco, estos son solo algunos ejemplos.

- Expresión oral > Podcast, voces IP, sintetizadores de voz²⁴.

- Expresión escrita > Wiki, blog, páginas web.

- Comprensión Oral > Podcast, voces de IP, radios online.

- Comprensión escrita > Blog, Wiki, periódicos online, chats

- 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. En este sentido, como ya se ha resaltado varias veces la web 2.0 es también llamada web

²⁴ Sobre sintetizadores de voz y páginas web. Aunque no se puede considerar, por sí mismas, dentro de las definiciones de la web 2.0; sin embargo, son un instrumento muy útil para éstas, de ahí la inclusión.

social por lo que la interacción es crucial en este tipo de recursos.

- 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. Así mismo, podemos crear tutoriales para ayudar a otros usuarios de la web o también a nuestros propios compañeros.

3. Recursos

Dentro de las posibilidades de las 2.0 en la enseñanza de lenguas, desde nuestro punto de vista, podemos dividirlos en dos grupos. Por un lado, tenemos las plataformas. Ejemplos de esto son la wiki, blogs o plataformas educativas como *Moodle*, donde se insertan el segundo grupo: las herramientas. Las herramientas, en cambio, son los instrumentos que utilizamos para incluir o modificar nuestro texto digital. Por ejemplo, en un el blog (plataforma) se puede incluir un vídeo, este textos digitales puede estar editado con *Photobucket*²⁵ (herramienta). Así ambas se complementan. Las primeras (plataformas) sirven de soporte de las segundas (blogs).Las primeras sirven de soporte de las segundas. También en una Wiki, podemos incrustar vídeos o audios con otras herramientas como video blog o Podcast respectivamente (*mashup*). Esto no quiere decir que las diferentes combinaciones que surjan puedan quedar desclasificadas. Un videoblog, por ejemplo, no es más que un blog en el que se elige el vídeo como texto digital predominante. Vamos a verlas más detalladamente.

3.1. Plataformas.

Como se ha dicho anteriormente las plataformas son los soportes donde se pueden incluir las herramientas. Estas plataformas, desde el punto de vista educativo, las podemos denominar como la extensión de la clase de lenguas. Estas plataformas se pueden dividir según la filosofía mediante la que se han creado o la finalidad que persiguen. Como diario de la clase (blog) o como centro donde se incluyen no solo los recursos sino también un mayor grado de participación (los wikis)

3.1.1. Blog

²⁵ <http://photobucket.com/>

Fue creado como una especie de diario personal. Es muy conocido en la red y muchos usuarios habituales de ésta han creado uno o leen con frecuencia estos diarios digitales. Desde el punto de vista de la practicidad, esto siempre va a ser un valor a favor para la manejabilidad por parte de los alumnos ya que están más acostumbrados a este tipo de formatos.

En la clase tiene una utilización muy recomendable como portfolio digital. Es muy útil por su función retroalimentaria, 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 relacionados con la enseñanza de lenguas extranjeras:

- Blog del profesor. Cuya finalidad es compartir sus experiencias, ejercicios o enlaces electrónicos a otros usuarios, en principio también profesores. También puede ser utilizado como repositorio propio del autor. Sería como una especie de diario profesional.

- 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. Pero tiene la desventaja de que para ver las actualizaciones tenemos que subscribirnos y en una clase de, por ejemplo, veinte alumnos pueden ser demasiadas subscripciones corriendo el riesgo de dejar de dar importancia a las actualizaciones.

- Blog de la clase. Es el más común de los blog y el que más nos ocupa 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, como sumario de las clase, etc. El problema de este tipo de páginas es que el poder que reside en el profesor y que no permite totalmente la libre utilización de la página y reduce de manera práctica, la posibilidad de la participación, al contrario de lo que ocurre en las llamadas wikis, como veremos más adelante. Sin embargo, como ya se

ha dicho, la web 2.0 no es una nueva tecnología sino una nueva actitud o filosofía frente a la manera de gestionar los contenidos. Así, un blog puede ser muy libre en tanto en cuanto los alumnos y el profesor tengan acceso a la contraseña para modificar el blog.

Aunque puede ser una buena solución, no deja de ser una solución de emergencia. Para la participación activa, nos parece más recomendable el uso de las wikis ya que estos están diseñados con este fin y por lo tanto soluciona de manera más satisfactoria el problema de la participación. Digamos que los blogs están diseñados para la utilización personal mientras que los wikis están pensados para el trabajo colaborativo. El primero emite información, el segundo la coproduce. Sin embargo, por experiencia propia, recomendamos el uso de los blogs para introducir el uso de las herramientas sociales en un nivel inicial, ya que los wikis pueden resultar demasiado complicada para los alumnos legos en este tipo de herramientas.

3.1.2. Wikis

Del hawaiano wiki-wiki (rápido, 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 corrección son textos con hiperenlaces en función radial, esto es, dentro de un texto una página de una wiki puede tener palabras que a través de un hiperenlace nos lleve a otro concepto, imitando la organización nodal de nuestro cerebro. Pero la principal diferenciación con otros tipos de páginas es que están diseñadas especialmente para la creación en conjunto de un texto, o sea, cada participante de la wiki puede corregir el texto que está escrito y que fue corregido a su vez por otro usuario. 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 pueden 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/u organizador ya que son los propios alumnos quienes crean completamente la página. No obstante, será el profesor quien en un principio lleve la fuerza productora de la página para arrastrar a los alumnos a hacer lo mismo.

Algunas wikis, son muy conocidas como la Wikipedia y Wikilengua (wiki colaborativa sobre el español) La wiki de la clase de español, deberá funcionar de la misma manera que estos ejemplos de wikis, pero con la diferencia de que será mucho

más heterogénea, ya que podemos incluir materiales de audio, de texto o de video. De manera organizada. Además podemos incluir ejercicios propuestos en la clase, ejercicios de complemento, podemos hacer de la wiki un portfolio digital, donde incluso se puede llevar a cabo la corrección de ejercicios escritos además de poder incluir los alumnos los apuntes de clase. En la wiki también pueden ser incluidas mediante la incrustación del código *embed* los videos, textos escritos, audios o incluso ficheros *PowerPoint* con páginas como Youtube, Google docs, Poderato y Slideshared respectivamente.

Como el resto de páginas web 2.0 la wiki es un recurso social y por lo tanto entra dentro de este estudio. Sin embargo, consideramos las wikis como modelo de plataforma constructiva y significativa ya que son los propios alumnos quienes construirán, reconstruirán, modificarán y completarán la página. Sin los usuarios la wiki de la clase queda vacía. Este es un ejemplo perfecto del uso de las tecnologías 2.0 en la clase.

Dentro de este tipo de páginas podemos incluir las redes sociales como *Ning*. A pesar de ser páginas con el mismo nivel colaborativo que una wiki (depende de la actitud con que las encaremos), éstas están diseñadas para el uso de participantes que están interesados en un mismo tema. Eso no quiere decir que se pueda dar el uso que nosotros queramos. Como hemos dicho más arriba la web 2.0 es una actitud, por lo que el único límite de interpretar los objetivos de cada página es la imaginación. La escrita colaborativa, en este caso, es acumulativa. Mientras que en las wikis el sistema preferido es una escritura que se sobrepone. De ahí, que en este trabajo no las tengamos en cuenta, ya que la rentabilidad para los alumnos es mucho mayor en páginas con formatos wiki.

3.2. Plataformas educativas.

Las plataformas educativas como Moodle, Dokeos o Blackboard-webCT (acceso mediante pago), son plataformas diseñadas específicamente para impartir contenidos educativos. Por ello son muy adecuadas dentro de este tipo de herramientas. No obstante no representan las plataformas a la que nosotros nos dirigimos. Sin quitarles la debida importancia, no son plataformas sociales en sí, sino más bien plataformas micro-

sociales. Sin embargo, en estas plataformas podemos perfectamente ensancharlas y trabajar las herramientas de la web 2.0 igual que los wikis o blogs. Vamos a ver las herramientas más habituales.

3.3.Las herramientas.

Como hemos dicho las herramientas son los recursos que podemos incluir dentro de las plataformas. Estas herramientas pueden ser fácilmente incrustables dentro de las plataformas mediante la utilización de un código *embed*, normalmente HTML.

3.3.1. Podcasting

Los podcast son redifusiones de archivos en audio. A través de este programa, los podemos utilizar estos archivos como para difundir un archivo de audio y colgarlo en la red. Puede funcionar como complemento a la wiki o al blog. La grabación de audio no es nada nuevo, pero sí que lo es la facilidad con los que estos recursos pueden ser explotados, creados, manipulados 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 de manera considerable.

Desde el punto de vista de la creación de archivos de audio, las tecnologías populares como los teléfonos móviles y los reproductores de música los cuales suelen tener la posibilidad de grabar, son un aliado perfecto para nuestras clases. El único problema que podemos encontrar es el formato de los archivos que algunos pueden no ser compatibles con las características de los Podcast que suelen aceptar únicamente archivos en formato *mp3*. Sin embargo, un problema que nos causa la web 2.0, lo suele solucionar ella misma ya que para la transformación de extensiones hay innumerables programas online que pueden transformarlos fácil y gratuitamente.

Páginas populares y repositorios para buscar o incluso para colgar archivos en la red son Poderato, Podcastellano, Audiria, etc.

También tenemos podcasts creados a partir de textos para mensajes cortos como la página de Voki.com²⁶ donde se crea un avatar y se puede escribir para que suene el texto escrito en una multitud de lenguas o bien grabar un archivo.

Aparte de la utilización clásica de los audios podemos hacer ejercicios para la producción oral y que sean ellos mismos quienes creen podcast sobre algunos temas de clase ya sean temas culturales, gramaticales o simplemente redacciones escritas y leídas para que el resto de los alumnos puedan corregir la expresión oral. Algunos usos de los podcast en clase de lenguas extranjeras pueden ser los siguientes:

- 1- Hacer entrevistas a Erasmus españoles contando su vida en el país donde vive, lo que echa de menos de su país de origen y colgarlas en la plataforma,
- 2- Descripciones de imágenes grabadas en audio.
- 3- Dictados virtuales.
- 4- Con Voki o con un sintetizador de voz podemos escribir palabras especialmente difíciles de pronunciar para ver como se escribe. También podemos ver la diferencia entre los diferentes dialectos del español ya que la página ofrece estas posibilidades.
- 5- Una herramienta interesante es Voices.com. Es una mezcla del podcasting y *Google Maps* asociando un archivo de audio a un sitio en el mapa. Podemos hacer descripciones de la ciudad natal o describir un acontecimiento histórico que sucediera en ese sitio y ligarlo a un lugar determinado.

Un recurso muy utilizado puede ser el programa editor *Audacity*, donde podemos transformar formatos, descargar de internet a través de la dirección donde se aloje el audio, grabar audio, limpiar ruidos, ralentizar el ritmo y manipular archivos de

²⁶ Desde nuestro punto de vista, *Voki* no sería un podcast desde la perspectiva de continuidad que suelen tener la mayoría de podcasts. Sin embargo, es un archivo de audio que se puede incrustar en la página, y que se pueden seguir los cambios que en ella se produce. Sinceramente creemos que está un poco en el límite pero damos por buena la inclusión dentro de los podcasts. También, siempre tenemos presente que lo importante no es para qué están diseñadas las herramientas sino el uso que nosotros podemos darle a éstas. Y en ese sentido creemos que podemos incluirlas dentro de los podcasts

audio. Además la descarga es gratis y fácil de utilizar. Si no queremos descargar un programa tenemos soluciones online como por ejemplo Aviary.com en la que tenemos a nuestra disposición infinidad de recursos para la manipulación o grabación de audio.

3.3.2. Videocasting

Youtube

Alojador de videos gratuito. Es el repositorio de videos más conocido. Esta característica puede jugar a nuestro favor o a nuestra contra, ya que muchos alumnos pueden tener miedo a subir sus videos por miedo a ser vistos por alguien conocido, la solución podría ser titular el video con un nombre que no exista y así que no pueda ser encontrado por nadie que no tenga la dirección electrónica o bien, si el trabajo es en grupo pueden encargarse de elaborar otras parte, como en el guión, el la grabación, producción, subtulado, etc. Juega a nuestro, favor puesto que muchos de nuestros alumnos pueden ya tener una cuenta en este repositorio y por lo tanto les es más familiar.

Será de gran ayuda no solo para buscar textos audiovisuales, sino también para colgar nuestras producciones de la clase. Ejercicios que no solo 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 solo de aficionados sino también de programas de televisión.

Foodtube.net/tvcocina

Repositorio de vídeos de cocina. Podemos hacer que nuestros alumnos graben en casa haciendo recetas típicas de su país, practicando la oralidad, los imperativos y el léxico d los alimentos.

Movie Maker

No se cataloga como un recurso 2.0 pero nos puede ser de mucha utilidad ya que no solo 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 repositorios gratuitos de ficheros de video. Además podemos, descargar vídeos mediante, por ejemplo, Vdownloader, cortar y pegar el vídeo como queramos. Sin embargo, también hay editores de video online que nos pueden ayudar en el caso de que no tengamos este programa o simplemente no nos lo queramos bajar. Por ejemplo, moviemasher.com o pixorial.com pueden ser una alternativa muy válida. El único problema es que al enfrentarnos a archivos muy pesados puede ser lenta la carga y la descarga.

3.3.3. Imágenes

Flickr

Repositorio de imágenes online. Podemos colgarlas e incrustarlas en la plataforma. Nos será de gran ayuda para presentaciones u otros recursos como *Hotpotatoes*. Una actividad de léxico es etiquetar semánticamente las fotos en la página o bien etiquetarlas en las propia plataformas.

280slides

En esta página se pueden crear presentaciones online y se pueden incrustar vídeos de cualquier repositorio online de videos, así como imágenes online lo que supone una gran ventaja frente al modelo tradicional de Power Point.

Slideshare

Aunque no crea presentaciones, sí las aloja en su página por lo que nos facilita insertar el enlace en nuestra página de la clase. Así podemos colgar las presentaciones en Power Point o desde 280slides 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.

3.3.4. Otros recursos

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.

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.

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 puede ser 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 cognitivo²⁷.

4. Algunas consideraciones sobre la enseñanza a través de las web sociales.

Mucho se habla de la generación de internet. Parece que esta nueva generación es una experta en el manejo de la red. Sin embargo, muchas veces esto se aleja mucho de la realidad. Nuestros alumnos, eso sí, manejan internet de manera habitual, pero esto no significa que sean productores de contenidos significativos en red. La gran mayoría de los alumnos no tienen experiencia en la participación activa de internet. Quitando de ciertas redes sociales de uso masivo como Facebook, Hi5, Twitter o Tuenti los alumnos no dejan de ser participantes pasivos. En una encuesta pasada el primer día de clase a

²⁷ Algunos autores han criticado la inclusión de las webquest y cazas dentro del marco de la web 2.0. Creemos que el problema de este tipo de tareas, está en el contenido y no en la plataforma. La plataforma o la página puede ser simplemente el soporte donde está incluida la tarea, y esta tarea puede ser llevada a cabo en otros formatos. Por ejemplo, podemos hacer una Webquest donde sea el alumno quien busque la información para presentarse y que después haga una presentación en la wiki en formato de vídeo.

mis alumno solo 5 de 94 alumnos afirmaba participar en otra red social que no fueran estas. De estos cinco 3 alumnos, participan en blogs sobre deportes portugueses y ninguno en español. Los otros dos tenían blogs personales. Esto muestra cómo los alumnos son poco activos en la red.

Del mismo modo a la hora de aplicar ciertos ejercicios prácticos, los alumnos tenían muchas dudas sobre cómo llevar a cabo los ejercicios. Esto me llevó a dedicar en exclusiva una clase para el uso de la wiki. Después de esta clase, muchos de los alumnos supieron manejar la wiki y participar en ella de manera satisfactoria. Otros siguieron teniendo dudas que se fueron resolviendo con pequeñas instrucciones personales entre clases.

Como recomendación, es muy bueno ofrecer a los alumnos videos instructivos sobre cómo utilizar el blog, la wiki o los ejercicios.

Las instrucciones de tareas deben estar muy claras, así como los contenidos, lo que pretendemos practicar y los pasos del ejercicio deben estar también muy claros. Sobre todo en los primeros ejercicios la libertad de actuación debe estar más vigilada para que no se pierdan.

Por otro lado, ellos siempre tienen que tener claro que lo que importa en los ejercicios no es el continente sino el contenido. Estamos estudiando una lengua y no estamos haciendo una clase de producción audiovisual. Este suele ser una de las quejas que más se escuchan cuando proponemos ejercicios de este tipo.

Otra recomendación es que los ejercicios deberán ser siempre, en la medida de lo posible, con posibilidad doble de publicación. Podemos publicarlo en una red pública y después colgarlo en la wiki; o bien podemos solo ponerlo en la página de la clase. Esto se debe a que hay cierta tipología de alumnos a los que no les gusta publicar sus ejercicios en una red pública, ya que lo consideran una agresión a su intimidad. Esta perspectiva es perfectamente legítima y se relaciona directamente con la visión del alumno de su propia persona y por ende con los estilos de aprendizaje. También debemos tener en cuenta la emotividad y el aspecto volitivo del que habla el MCER.

Trabajar con este tipo de tecnología nos proporciona innumerables tipologías de ejercicios, por lo que las debemos aprovechar para la creación de tareas alternativas para diferentes estilos de aprendizaje. El profesor deberá crear ejercicios diferentes para los practicar diferentes contenidos que se proponen. Así, el alumno elegirá la actividad con la que se sienta más cómodo y optimizar de esta manera los resultados obtenidos.

Además, el punto más importante en el que queremos hacer especial hincapié es que los ejercicios 2.0 y las plataformas que utilicemos siempre tienen que ser un complemento a la clase y por supuesto nunca tendrán que ser el punto más importante de la misma. Las herramientas 2.0 nos proporcionan materiales y oportunidades para poner en práctica los contenidos ejercitados en clase. Por eso consideramos estos tipos de ejercicios como tareas finales.

5. Estilos de aprendizaje

5.1. ¿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 formados por un conjunto de estrategias que son utilizadas para procesar la información que se nos presenta. En otras palabras, para saber cuál es el estilo de aprendizaje de cada alumno lo que debemos preguntarnos es qué hace el alumno, cómo lo hace a la hora de asimilar y producir esa información. La selecciona, la absorbe sin distinción, la clasifica, etc.

Hay varias clasificaciones de diferentes tendencias sobre cómo entender el aprendizaje y según la manera cómo nuestros alumnos reciben y clasifican la información. Sin embargo, todas ellas coinciden en algunos puntos muy importantes. Estas estrategias poseen una serie de características:

- Para que el trabajo con los estilos de aprendizaje y las estrategias sea lo más productivo posible estos deben ser explícitas y conscientes tanto para el alumno como para el profesor. Si un alumno es consciente de los recursos que utiliza es esperable que los sepa manejar y que por lo tanto los sepa manipular en su beneficio.
- Es un proceso activo (aprendiente)¹. Las estrategias, como decíamos en el punto anterior deben ser conscientes, pero también tenemos que tener en cuenta que las

actitudes frente a un problema es un ejercicio activo. El alumno no puede ser considerado como un agente pasivo (un paciente) sino como un agente activo. Los profesores tenemos que enseñarles a que descubran cuál es la mejor manera de aprovechar su estilo de aprendizaje y mostrarle cuáles pueden ser la mejor manera de trabajar con la información que queremos que adquiera. Esto es, no se tiene la misma productividad cuando intentamos cuando intentamos vaciar una piscina con un vaso que con un cubo. Siguiendo la metáfora, si el alumno intenta vaciar esa piscina con un vaso porque ese es su estilo de vaciar piscinas tenemos que intentar enseñarle que con un cubo la piscina se vacía antes y es menos cansado.

- 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. Los estilos de aprendizaje dependen de nuestras vivencias, nuestras creencias, de nuestra actitud frente a la vida y frente a los problemas, de nuestra clase social y como nos sintamos en ella, de nuestra confianza en nosotros mismos, en definitiva de lo que somos. Del mismo modo que cambia estas perspectivas a lo largo de la vida no podemos esperar que nuestra manera de enfrentarnos a un problema y las resoluciones que intentemos adoptar sean las mismas con 10 años que con 15 o con 20. Del mismo modo, el alumno se va a dar cuenta de que con ciertas estrategias ante un problema va a tener mayores resultados si lo encara de una forma u otra.

- No hay un estilo perfecto para cada alumno, hay tendencias de estilos. Estadísticamente un alumno no se encuadra dentro de un solo estilo sino que conjuga varios estilos. Parece bastante claro que nadie se puede clasificar en un solo estilo de aprendizaje, sino que esas mismas vivencias eclécticas de las que hablábamos arriba y que pueden ser tan diferentes a la hora de formar nuestra personalidad, son tan diferentes como lo somos nosotros unos de otros. Por lo tanto, encuadrarnos en una serie de características no parece la opción más acertada. Todos nosotros tenemos una tendencia u otra que se puede encajar de mejor o peor manera dentro de unas características descritas por los cuadros de cada estilo de aprendizaje, pero nunca en uno solo.

6. Algunas consideraciones sobre las diferentes clasificaciones de los estilos de aprendizaje.

6.1. Principales teorías sobre los estilos de aprendizaje y sus categorías.

Desde el gran *boom* de los años setenta de los estilos de aprendizaje, han surgido muchísimas clasificaciones de estos estilos y diferentes teorías sobre cómo aprendemos. Muchas de estas teorías han sido reconocidas como muy válidas e incluso en algunos casos han sido puestas en práctica por muchos docentes, sobretodo, en la enseñanza secundaria. No obstante, dentro de este trabajo, estaría fuera de lugar hacer un repaso por todas las clasificaciones en este campo. Por lo tanto haremos una perspectiva de las, a nuestro entender, principales teorías que subyacen a esta idea de que cada persona aprende de manera diferente. Estas serán: el modelo de los cuadrantes cerebrales de Herrmann, el modelo de Felder y Silverman, el modelo de Kolb y por último el modelo de las inteligencias múltiples de Gardner.

6.1.1. Modelo de los cuadrantes cerebrales.

Este modelo de estilos de aprendizaje, elaborado por Ned Herrmann, se inspira en los conocimientos del funcionamiento cerebral. Divide el cerebro, metafóricamente en 4 cuadrantes que *resultan del entrecruzamiento de los hemisferios izquierdo y derecho del modelo Sperry*²⁸, y *de los cerebros cortical y límbico del modelo McLean*²⁹. Esta teoría conjuga a su vez la visión de diferentes teorías, una la del nobel compartido por sus descubrimientos en el proceso de la información visual, Roger W. Sperry y a Paul D. MacLean físico y neurocientífico quien completó la teoría de James Papez sobre el funcionamiento de los diferentes sistemas del cerebro para mediar con las emociones. Así, tenemos dos teorías que relacionan por una parte cómo recibe nuestro cerebro la información (Sperry) y por otra como lida con esa información (McLean).

Básicamente, Herrmann, divide el cerebro en cuatro partes que interaccionan entre ellas:

²⁸ Sperry, PL W. (1961). Cerebral organization and behavior. Science, 133, 1749-1757.

²⁹ VV.AA. Manual de estilos de aprendizaje. 2004. En http://www.dgb.sep.gob.mx/informacion_academica/actividadesparaescolares/multimedia/Manual.pdf

- 1) Cortical Izquierdo (CI)
- 2) Cortical Derecho (CD)
- 3) Límbico Izquierdo (LI)
- 4) Límbico Derecho (LD)

Según De la Parra³⁰ *Los 4 cuadrantes representan 4 formas distintas de operar, de pensar, de crear, de aprender y, en suma, de convivir con el mundo.*

Explicaremos las diferentes características según cada cuadrante.

1) Cortical Izquierdo

Las personas, en este caso los estudiantes, que presentan una tendencia hacia el mayor aprovechamiento cerebral del cortical izquierdo son los llamados “expertos”, así sus características giran en torno a la lógica o al análisis. Es el estudiante al que le gusta asistir a las clases para aprender, necesita saber al final de la clase que ha aprendido algo. Si no, puede llegar a la frustración y pierde la motivación para ir a clase. Las metodologías de la clase deben ser ordenadas y claras. Con objetivos bien marcados. Toma apuntes en clase y los organiza, se fija en el detalle y lo relaciona con otros contenidos dados. No le sirven demasiado las clases desordenadas en cuanto a contenidos. Es bastante competitivo, ya que todo lo considera un reto personal y por eso no trabaja demasiado bien en grupo. Es evaluador y piensa que su respuesta suele ser la más acertada, si no lo es se frustra y se enfada consigo mismo.

2) Cortical Izquierdo.

Es el alumno holístico. Le gusta ver las cosas como un todo independiente de las partes. Agrupa conocimientos y los relaciona de forma simplificadora. Le gusta hacer *reductio ad absurdum* para poder entender mejor la información que recibe. Es creativo e innovador. Le gusta conceptualizar y globalizar. Adora el riesgo, y no teme equivocarse. El error para él es solo un paso para conseguir su objetivo. Le gusta discutir ya que tiene un discurso bastante fluido y puede manipular ésta a su gusto,

³⁰ De La Parra Paz, Eric, Herencia de vida para tus hijos. Crecimiento Integral Com Tecnica PNL. Ed. Grijalbo. México. 2004.

cambiando los temas de los que se trata y creando metáforas, casi parábolas para explicar las cosas.

3) Límbico Izquierdo.

Es uno de los llamados a ser el líder de un grupo. Es perfeccionista, le gustan las fórmulas y conocer el efecto causa-consecuencia, por eso es defensor de la burocracia y los procedimientos para llegar a un fin. Es secuencial y verificador. Le gusta administrar y la puesta en acción después de un estudio fehaciente de los posibles resultados. Es el tipo de alumno que más se puede resistir al cambio de los estilos de aprendizaje, pero si cambia sabrá aprovecharlo.

4) Límbico Derecho.

Los alumnos con predominancia en el límbico derecho, son extrovertidos participativos, espontáneos, idealistas, que busca el consentimiento o la aprobación del profesor en sus acciones, integra sus conocimientos a la experiencia y viceversa, no reacciona bien a las críticas al principio pero sabe corregir interiormente sus defecto pero nunca en público. Es muy colaborativo y trabaja muy bien en grupo. Además es muy afectivo en su comportamiento. Es el estudiante que más se adecua a una perspectiva comunicativa de la enseñanza de lenguas.

6.1.2. Modelo de Felder y Silverman.

En este modelo, las clasificaciones se basan en las respuestas a cinco preguntas que tienes que ver con la manera cómo los estudiantes reciben ciertas informaciones del exterior. Las preguntas son:

- 1) ¿Qué tipo de información perciben preferentemente los estudiantes? Visuales o verbales

La información es mejor recibida a través de elementos visuales o bien elementos verbales. El alumno que aprende mejor el concepto de una palabra a través de la definición escrita o a través de la representación visual.

- 2) ¿A través de qué modalidad sensorial es más efectivamente percibida la información cognitiva? Sensitivos o Intuitivos

Clasifica a los estudiantes según si la información a la que dan más importancia es de índole sensitiva, mediante los sentidos, mediante las sensaciones que nos llegan del exterior; o bien información interna, mediante los recuerdos las experiencias vividas, lectura, ideas predeterminada, etc. Los alumnos de tendencia sensitiva suelen ser prácticos orientados a la acción y a quienes les gusta relacionar los conocimientos adquiridos con la realidad, mientras que los estudiantes intuitivos suelen ser más conceptuales y aprovechan más los conocimientos mediante teorías abstractas que necesitan de memorización o cálculos rutinarios.

- 3) ¿Con que tipo de información está más cómodo el estudiante a la hora de trabajar?
Inductivo o deductivos

La clasificación se basa en la preferencia de los estudiantes para tener informaciones en los que los hechos son presentados de manera inductiva, donde es el alumno quien a través de los hechos tiene que trazar unas causas, i.e., infiriendo; o bien cuando al alumno se le dan las causas y tiene que medir las consecuencias y aplicaciones de aquéllas, i.e, deduciendo.

- 4) ¿Cómo progresa el estudiante en su aprendizaje? Secuenciales o globales.

Cuando los alumnos prefieren obtener la información de una manera lógica, desde el principio, paso a paso incrementando la escala según se vaya progresando, o bien empezando por las generalidades, de manera global para obtener una visión integral.

- 5) ¿Cómo prefiere el estudiante procesa la información? Activos-Reflexivos

Si el estudiante prefiere trabajar la información con la práctica o bien con la discusión de conceptos teóricos, sea esta discusión interior o pública.

6.1.3. Modelo de Kolb

A diferencia del resto de las clasificaciones de los estilos de aprendizaje, Kolb, sugiere un modelo de clasificación basado en una rueda que estadísticamente conforme se vaya aprendiendo a aprender, se irá completando. Algunas clasificaciones, proponen que los estilos de aprendizaje son mutables a lo largo del tiempo, mientras que en el modelo de Kolb se propone una visión más dinámica de los estilos. Esta clasificación tiene como axioma de trabajo que para aprender debemos procesar la información que recibimos, así los clasifica según este axioma en alumno activo (procesa la información de una experiencia directa y concreta) o alumno teórico (procesa mejor la información a partir de una experiencia abstracta: leer o escuchar). A su vez esas experiencias que tenemos se pueden transformar en conocimientos cuando las enfocamos o reflexionando sobre ellas (Alumno reflexivo) o cuando las experimentamos (Alumno pragmático).

Según este modelo un aprendizaje clasificado como perfecto sería el aprendizaje que pasa por las cuatro fases. Sin embargo, muy pocos son los que así lo llevan a cabo. Normalmente los alumnos tienden a especializarse en uno de ellos, siendo estos alumnos mayoritariamente o bien activos o bien reflexivos o, en la manera de trabajar la información, o bien reflexivos o bien pragmáticos.

Esta Clasificación, cuenta con la ventaja de visualizar los estilos de aprendizaje como una evolución. Normalmente esta evolución va desde lo más activo hasta lo más reflexivo, y de lo más pragmático hasta lo más teórico. En definitiva tenemos cuatro tipos de alumnos según las diferentes fases de la madurez en el aprendizaje en el que se encuentren.

- Activos.
- Reflexivos
- Teóricos
- Pragmáticos

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

Veremos a continuación una clasificación de los alumnos más detallada

1) Reflexivo

Es observador, recopilador de datos, analiza la información desde varias perspectivas e intenta retardar las conclusiones para estar seguro.

2) Activo

Los estudiantes activos son muy lanzados a la hora de realizar trabajo, les aburren las actividades a largo plazo y prefieren hacer cosas a comprenderlas. Actúan antes de pensar dos veces lo que tiene que hacer, no tiene miedo de los errores y son muy sociables, trabajan bien en grupo.

3) Teóricos

Los estudiantes teóricos, crean sus propias reglas que estarán bien fundamentadas teóricamente. Suelen analizar y sintetizar todo lo que se escucha en la clase. La subjetividad les hace sentirse incómodos y se mueven por desafíos teóricos. Les gusta descubrir nuevas reglas o reglas que ellos no conocían, la investigación matemática o que conlleve estructuras similares a la matemática (como la gramática) es su punto fuerte.

4) Pragmáticos.

Les gusta poner ideas en práctica y probar técnicas nuevas. Así mismo, ponen en práctica lo aprendido enseguida que puede. Son ágiles a la hora de tomar decisiones y son buenos cuando se trata de tomar un camino alternativo para llegar al mismo destino.

6.1.4. Modelo de las inteligencias múltiples de Gardner.

En este modelo se toma como axioma de trabajo que el ser humano tiene diferentes inteligencias especializadas en ciertos campos. Según Howard Gardner, Einstein y Michael Jordan, serían igual de inteligentes, solo que su inteligencia había sido desarrollada en campos completamente diferentes. Según Gardner en su libro *Estructuras de la mente* la inteligencia es *la capacidad de resolver problemas, o de crear productos, que sean valiosos en uno o más ambientes culturales*³¹. Por lo tanto observamos una definición de inteligencia no ya desde el plano intelectual, sino desde

³¹ Gardner, Howar. Estructuras de la mente.

el plano cultural. En esta definición hay tres puntos clave: la capacidad para resolver problemas cotidianos, la capacidad para generar nuevos problemas para resolver y la capacidad de crear productos u ofrecer servicios valiosos dentro del propio ámbito cultural.

La inteligencia, bajo esta perspectiva, es algo que se mide no por los problemas que puedas resolver en matemáticas o como puedas solucionar un problema desde un punto de vista lógico o lingüístico, sino cualquier tipo de problemas. Abandonamos la definición de inteligencia basada en conceptos matemáticos y de pensamiento abstractos que se medía por lo que podías aportar a la sociedad siempre en esos términos. ¿Acaso el pintor Dalí no era inteligente? Llegamos a una inteligencia definida en otros aspectos, que difieren de los tradicionales. Gardner, separa los talentos de la inteligencia. Para el autor, el talento es algo innato que se nace con él. Sin embargo, la inteligencia debe ser desarrollada. Por ejemplo, un niño pueda nacer con un gran talento musical, pero si su familia es pobre y no puede comprarle un violín, nunca podrá desarrollar la inteligencia musical y todo lo que ésta podría dar de sí.

En su libro *Frames of mind (estructuras de la mente)*(1983), Gardner dividió los tipos de inteligencias en siete diferentes, más tarde en 1995, añadió una inteligencia más, la inteligencia Natural.

- La inteligencia lógico-matemática.

Es una de las inteligencias que con más prestigio han sido tratadas en la educación reglada occidental. Es la que desarrolla el cálculo matemático. También permite medir y evaluar proposiciones.

- La inteligencia espacial

Proporciona la capacidad de pensar en tres dimensiones. Por ejemplo, los marinos, los pintores y los arquitectos. Permite no solo ver en tres dimensiones sino también percibir como sería ese objeto en dos dimensiones y transformarlas, pudiendo incluso decodificar informaciones gráficas.

- La inteligencia corporal-cinestésica.

Esta inteligencia permite al individuo tomar un conocimiento total sobre los objetos físicos y sobre su propio cuerpo hasta el nivel de manejarlos a la perfección. Profesiones como cirujanos deportistas de élite, circenses o bailarines tienen este tipo de inteligencia más desarrollada.

- La inteligencia musical.

Es la que desarrolla la capacidad auditiva. Entre el grupo de personas con esta inteligencia más desarrollada, se encuentran los músicos, los directores, los críticos musicales o simplemente los oyentes sensibles

- La inteligencia interpersonal.

Es la capacidad de comprender a los demás y saber comunicarse, habiéndose entendido de manera efectiva, tal y como el emisor quiere transmitir el mensaje. Entre las profesiones con más inteligencia interpersonal desarrollada se encuentran, los políticos, relaciones públicas, actores, trabajadores sociales...

- La inteligencia intrapersonal.

Es la inteligencia con la que la persona es capaz de crear una visión personal adecuada de sí misma y es capaz de canalizarla para organizar sus sentimientos y su propia vida espiritual. Los psicólogos, teólogos o filósofos pertenecen a este grupo de inteligencia.

- La inteligencia naturalista.

Es la inteligencia que consiste en observar los modelos de la naturaleza y comprender cómo funcionan y clasificarlos. Ecologistas, cazadores, granjeros o botánicos se encuentran entre las profesiones a la que pertenece este tipo de inteligencia.

No tenemos que olvidar que en el modelo de las inteligencias múltiples de Gardner, se dice que todos nosotros tenemos estas inteligencias, la diferencia consiste en que las tenemos más o menos desarrolladas y explotadas.

Aunque la teoría de las inteligencias múltiples se podría aplicar en algunos aspectos a la práctica docente de ELE, desde nuestro punto de vista no nos ofrece las suficientes

posibilidades dentro de un aula de lenguas extranjeras. El hecho de que este tipo de clasificación sea muy válida para la orientación de determinadas salidas profesionales a alumnos de enseñanza secundaria, no quiere decir que también lo sea para el campo que nos ocupa.

Además, las inteligencias múltiples no implican una tendencia en el aprendizaje, sino más bien una predisposición a la adquisición de ciertos contenidos, ya sean matemáticos, físico, o lingüísticos. Esa predisposición no es, a nuestro entender, un estilo de aprender. Estas predisposiciones a ciertas inteligencias pueden servir como apoyo a los estilos de aprendizajes, pero no son en sí un estilo de aprendizaje.

6.2. Justificación del modelo en la que se basarán los ejercicios prácticos.

El modelo de estilos de aprendizaje que hemos escogido es el modelo de Kolb. Nuestra elección se basa eminentemente en cuestiones prácticas. Explicaremos el porqué.

A nuestro entender el modelo de los cuadrantes cerebrales, es el que reúne una mayor base científica, ya que aúna dos teorías sobre el almacenamiento, la percepción y la organización de la información. Sin embargo, una de las características en la que toda la literatura se pone de acuerdo es que el alumno debe saber y reconocer su propio estilo de aprendizaje. La clasificación de los cuadrantes puede no resultar demasiado complicada para estudiantes universitarios pero en cambio sí que puede resultar demasiado confusa para estudiantes de un nivel menos avanzado. Uno de los objetivos que pretendemos alcanzar aquí es hacer un artículo fundamentalmente práctico que pueda abarcar el mayor número de profesores y de alumnos de lengua extranjera posible. Es por eso que desechamos la idea de la clasificación mediante los cuadrantes no sin antes reconocer su importancia para la percepción de cómo funciona nuestro cerebro desde el punto de vista cognitivo y estructural.

En lo que respecta al modelo sugerido por Felder y Silverman nos parece práctico y bien fundamentado, plantea las preguntas claves de la percepción y el proceso de la información, pero su clasificación es demasiado ambigua y es claramente superado por el modelo de Kolb.

El modelo propuesto por Gardner, es un modelo, como ya hemos visto que a pesar de ser muy práctico, basado en hechos fehacientes, en el que es muy fácil estar de acuerdo con lo que plantea y que rompe drásticamente con nuestra concepción de lo que consideramos inteligencia, no nos facilita demasiado la tarea de mostrar ejercicios práctico para el aula de una lengua extranjera. Si nuestro objeto de estudio es el aprendizaje de la lengua extranjera, solo podríamos proponer ejercicios para desarrollar la inteligencia lingüística, musical e interpersonal. Para el resto de inteligencias únicamente podríamos proponer ejercicios muy arriesgados para considerar que potencian el resto de las inteligencias. Hay que añadir, como ya hemos dicho más arriba que consideramos este tipo de modelo más como una potencialidad de especialización y no como un proceso en sí. Sería como comparar a alguien que tiene la capacidad de invertir mucho dinero en la bolsa por que le ha tocado una herencia (inteligencia múltiple, tiene la capacidad de invertir y por lo tanto la posibilidad potencial de ganar mucho más dinero), con cómo ha conseguido aprender a ganar dinero (estilo de aprendizaje, ha tenido que trabajar para conseguir dinero para invertir) Los dos tendrían la capacidad de invertir, pero a uno le ha costado más que a otro. Y por lo tanto, lo que nosotros buscamos en la clase de lengua extranjera, es poder otorgar a los alumnos instrumentos necesarios no solo para conocer cómo aprenden mejor, como también a enfrentar los problemas que le pueda dar una lengua y que exijan la mejor manera de encararlos.

Finalmente y como ya hemos dicho más arriba, hemos decidido escoger el modelo de Kolb por varias razones.

- Por su manejabilidad a la hora de poder ponerla en práctica. Parece claro que la clasificación de solo cuatro estilos de aprendizaje es bastante práctica y funcional.
- Por su concepción de estilo de aprendizaje en fases. Este modelo concibe el aprendizaje como un camino en el que la persona se va modificando no solo interiormente sino también en su manera de ver las cosas y también el aprendizaje. Concibe el aprendizaje como un proceso que va desde lo más práctico hasta lo más reflexivo. De alguna forma se adecúa a la manera de

ver los comportamientos de los seres humanos es como la madurez en el aprendizaje.

- Por la facilidad para hacerla entender a nuestros alumnos y por lo tanto podrá llegar a ser fácilmente transmitida y más fácil de ponerla en práctica.

6.3. Como aprendemos, enseñamos.

Los estilos de aprendizaje se unen directamente a la manera en cómo nosotros, profesores, enseñamos.

La frase “Así lo aprendí yo” resume perfectamente la tendencia que tenemos siempre a enseñar conforme nosotros lo aprendimos. Sin embargo, al igual que según hemos visto hay maneras diferentes de recibir información y procesarla, que esas tendencias nos son ni mejores ni peores, sino que son adecuadas a cada alumno, del mismo modo, tenemos que tener en cuenta que nosotros tenemos un estilo de aprendizaje que no podemos obligar a transmitir a nuestros alumnos. Las estrategias que nosotros utilizamos para gestionar el conocimiento, son perfectas para nosotros, pero no por ello lo deben ser para todos nuestros alumnos. En algún caso, nuestros estilos coincidirán con el de los alumnos, pero seguro que no será así con muchos otros alumnos. ¿Debemos por eso dejar de lado a esos otros alumnos? Es esta la razón, por la que muchos alumnos prefieren a un profesor o a otro, por la que unos alumnos aprenden mejor con un profesor u otro. Si las estrategias del profesor para enseñar coinciden con la tendencia de estilo de aprendizaje del alumno, éste aprenderá mucho más que si no coincide con el estilo de aprendizaje del alumno.

Es por eso que los profesores deben ser conscientes también de su estilo de aprendizaje, para no monopolizar la clase con su propio estilo, ya que esto llevaría al éxito de unos y al fracaso o al aborrecimiento de otros.

6.4. Tipos de alumnos y caracterización de ejercicios 2.0 según el estilo de aprendizaje.

Aunque existen numerosas clasificaciones, en este trabajo hemos preferido la clasificación que se hace en Alonso *et alii*³², basado en el modelo de Kolb, por parecernos más práctica para el profesor. Estos son: Reflexivo, activo, pragmático, teórico.

6.5. Ejercicios modelo de la web 2.0 según estilos de aprendizaje

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

6.5.1. Ejercicios prácticos con mejor aprovechamiento dependiendo del estilo.

6.5.1.1. Reflexivo.

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

6.5.1.1.1. Tipología de ejercicios (reflexivos)

Ejercicios estructurales haciendo hincapié en la explicación del por qué y sumando el reto de haber pocos marcadores que puedan servir de pista (se recomiendan páginas con ejercicios estructuralistas (todoele.net)). Ejercicios de comparación de estructuras a través del DRAE, textos audiovisuales que hagan hincapié en contenidos gramaticales 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 auto-reflexión 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

³² Alonso et Alii, *Los Estilos de Aprendizaje: Procedimientos de Diagnóstico y Mejora*

objetiva y explotable)]. Este test de crítica se colgará en el blog o en la wiki, aceptando en estas las participaciones anónimas.

Podemos también proponerles ejercicio de redes mentales mediante páginas como bubbl.us³³ sobre, por ejemplo, los muebles de la casa, sus partes y tipología para que después lo cuelguen en la wiki mediante el código embed y que así todos puedan participar y crear un glosario de la clase interrelacionado como nodos cerebrales. Esto es, crear una red nodal, de nociones interrelacionadas entre ellas. Por ejemplo silla, se une con pata y con respaldo pero también se puede relacionar con madera o hierro dependiendo del material.

Corrección de textos a sus propios compañeros. Les hace sentirse bien si saben en lo que ellos se están equivocando.

6.5.1.2.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.

6.5.1.2.1. Tipología de ejercicios (activos)

- Creación de programas de radio y televisión. Mediante podcast, movie maker, etc.
- 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)]

³³ www.bubbl.us

- 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 para crear el mejor cómic con Stripgenerator.
- Traducir de la Wikipedia una entrada al español que aparezca en su lengua materna y no en español.

6.5.1.3. Teóricos

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

6.5.1.3.1. Tipología de ejercicios (teóricos)

- 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.

6.5.1.4. Pragmáticos

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

6.5.1.4.1. Tipología de ejercicios (pragmáticos)

- Webquest.

- 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, etc.)
- Crear su biografía y colgarla en la Wikipedia. Pueden colgar la bigrafía de un personaje conocido de su país en español. Ya sea traducida o bien, creada por el alumno mismo

6.6. Metodología de la aplicación de los ejercicios.

En nuestra opinión, podemos plantearles a nuestros alumnos los ejercicios de dos maneras diferentes.

Por una parte, podemos proponer un mismo ejercicio para todos los alumnos dependiendo del mayor o la menor tendencia de estilos y estrategias de aprendizaje en el grupo. Esto es, si nuestro grupo presenta una tendencia de estudiante activo y reflexivo, podemos proponer, para trabajar los saludos, que observen las presentaciones del programa Gran Hermano de Telecinco, que saquen conclusiones sobre cómo los españoles nos presentamos y hablamos de nosotros y que después hagan un video de presentación para la clase en el mismo estilo que aquél del programa. Este ejercicio sería el mismo para todos los alumnos.

Esta manera de plantear los ejercicios presenta algunos ventajas y algunos inconveniente. Entre las ventajas que se observan, encontramos la posibilidad de que alumnos pragmáticos y teóricos aprendas maneras diferentes de trabajar el español a la que ellos normalmente están acostumbrados con sus procesamientos de información. Además es innegable que esto da menos trabajo al profesor que, como sabemos, ya se está suficientemente cargado de horas, no solo lectivas sino también de preparación de clase.

La otra manera de presentar los contenidos y que, desde nuestra óptica, es la más adecuada, es la de que cada alumno elija la manera de trabajar los contenidos conforme se sienta más a gusto. Esto es, crear cuatro ejercicios diferentes para cuatro fases o estilos distintos de aprender. Las ventajas son que desde el punto de vista metodológico trabajan justamente como ellos quieren y eso repercute a su favor en las cuestiones volitivas y emocionales del alumno de las que habla el MCER y por ende sentirá menos presión al trabajar y los resultados serán más favorables. La parte negativa es que uno de los puntos capitales de las teorías de los estilos de aprendizaje es que los alumnos

conozcan otras estrategias de aprendizaje para tener instrumentos diferentes según el tipo de contenido que se trabaje. Esto es precisamente a lo que nos referíamos anteriormente con la metáfora de intentar vaciar una piscina con un vaso.

No obstante, ambas maneras no son contradictorias. Nosotros defendemos que la presentación y la ejecución de los contenidos tienen que ser elegidas libremente por ellos. Sin embargo, también defendemos que en contenidos donde sea evidente una mejor explotación siguiendo los parámetros y estrategias de un cierto estilo de aprendizaje, debemos utilizar este ejercicio único para la clase. Por ejemplo, a la hora de determinar los usos de los tiempos de pasado en España, tal vez sea mejor utilizar una estrategia que se acerca más al estilo reflexivo, por ejemplo buscando el marcador temporal “ayer” y “hoy” en un motor de búsqueda en español y con páginas de España, para que sean ellos quienes hagan sus propias reglas de utilización del pretérito perfecto y del pretérito indefinido en buena parte de España.

Con esto queremos decir que así como elegimos nuestro manual para la clase de español según lo adecuado al curso, a los hablantes nativos a los que va dirigido, a la duración del curso o si están en contexto de exposición permanente a la lengua o no, debemos también elegir los ejercicios más adecuados a este aspecto más particular e intrínseco de los alumnos.

7. Propuestas de ejercicios según el nivel A1 del MCER.

Como práctica para la utilización de la red social, pondremos como ejemplo el nivel A1 del marco común europeo de referencia como nivel que, estadísticamente, es el más practicado ya será el que todos los alumnos por lo menos una vez en su currículum de español tendrán que pasar. La justificación, aunque no deja de ser subjetiva nos parece la más práctica para el lector que quiera poner en práctica este tipo de ejercicios. Decimos subjetiva, porque en el ejemplo de alumnos portugueses, este nivel será siempre un nivel de iniciación falso. Sin embargo, de los contenidos en dicho nivel, deben ser estudiados, con perspectiva diferente, pero siempre marcarán las bases para la futura construcción de su español.

Así mismo, junto con los contenidos, ofreceremos diferentes propuestas de explotación para los diferentes estilos de aprendizaje. Así, combinaremos las redes sociales, el

MCER y los diferentes estilos de aprendizaje.

Las tendencias de los estilos estarán abreviados de la siguiente manera:

Activo (A)

Reflexivo (R)

Pragmático (P)

Teórico (T)

7.1. Propuestas basadas en tareas.

Las tareas que presentaremos están basadas en las definiciones sobre tarea de Rod Ellis en su libro *Task-based Language Learning and Teaching* en la que define que las características de una tarea. Así:

1. Una tarea es un plan de trabajo.

El trabajo a realizar tiene unos pasos que es recomendable que el alumna siga.

2. Una tarea está centrada fundamentalmente en el significado.

El alumno tiene un vacío de información que tiene que ser capaz de rellenar con diferentes estrategias. Esto supone un esfuerzo cognitivo que derivará en la adquisición de los contenidos trabajados. Al contrario de los anteriores modelos, en la tarea es el alumno quien investiga para llegar a tener una producción de lengua libre. Esto es, no están marcados el modelo de lengua ni las estructuras que el alumno debe reproducir.

3. Una tarea implica procesos reales de uso de la lengua.

Las tareas deben si no interactuar con el mundo real, al menos imitarlas de la manera más real posible.

4. Una tarea puede requerir el uso de cualquiera de las destrezas lingüísticas, así como de varias a la vez.

Del mismo modo que la utilización de la lengua en un contexto real activamos el uso de diferentes destrezas, en la gran parte de los casos más de una; en este supuesto siempre hay una que tiene más importancia que las demás.

5. Una tarea pone en marcha procesos cognitivos.

Para llevar a cabo la tarea con éxito los alumnos deben activar procesos de selección, clasificación, ordenamiento, razonamiento o evaluación de una información determinada. El esfuerzo cognitivo debe ser rentable para que el alumno no desista de realizar la tarea por el elevado coste cognitivo. En caso de que el esfuerzo cognitivo sea significativo, la adquisición de los contenidos trabajados tendrán una mayor posibilidad de resultar exitosa.

6. Una tarea termina con un producto comunicativo definido.

Si aprendemos la lengua para comunicarnos, es evidente que el objetivo final será el de la comunicación mismo, pero eso sí, la comunicación tiene que ser significativa y enmarcada en un contexto lo más real posible como decíamos en el punto tres.

Así en los ejercicios propuestos a continuación pretendemos, seguir la filosofía de la web 2.0, el enfoque basado en tareas y las teorías de los estilos de aprendizaje.

7.2. Propuesta práctica de tareas.

1-Presentaciones

1A- Crear una presentación en video con vuestros gustos y cuélgalo en el grupo creado en *Youtube* o *Facebook*.

1R- Investiga diferentes maneras de saludar según dialectos del español, edad del interlocutor o respeto al interlocutor. Cortarlas y colgarlas en un solo video. Este ejercicio se podrá realizar en video, audio o escrito mediante una presentación *Powerpoint*. Puedes buscar en páginas para el aprendizaje de español como en *todoele*³⁴.

³⁴ www.todoele.net

1P- Haz una presentación de un personaje conocido por tus compañeros o bien por alguien que crees que no es muy conocido de tu país. La presentación también la podrás hacer comparando dos personajes que hablan entre sí.

Por ejemplo:

- “Hola mi nombre es José Luis Rodríguez Zapatero” ¿Cómo te llamas tú?
- ¿Qué onda? Mi nombre es Shakira.

1T- Busca en la red, la diferente tipología para los saludos. Puedes buscar en redes sociales las presentaciones de los miembros de una comunidad. Entra en una red de español que sea de tu gusto, date de alta y preséntate. Puedes escoger diferentes redes sociales sobre algún tema que te guste. Después copia tu presentación cuélgala en la wiki.

2- Buscar trabajo

1A- Crea un video currículum y cuélgalo en [tumeves³⁵](http://tumeves.com), es una red social donde gente de muchas nacionalidades dejan su video currículum y prueba suerte.

1P- ¿Conoces el currículos Europas? Es el currículum estándar que ofrece la unión europea. Busca currículos en internet, por ejemplo en la red social [Xing³⁶](http://xing.com), fíjate como están hechos y crea tu Currículum Europas. Esto te será, seguro, de gran ayuda si no ahora en el futuro.

1R- Hacer un currículum es todo un arte. Hay muchas cosas a tener en cuenta cuando quieres hacer un buen currículum. Busca en Internet consejos para poder hacer un currículum perfecto. Cuando lo hayas visto como se hacen los currículos, busca otros currículos e intenta averiguar qué está mal. Después haz tus propios currículos, puedes utilizar el currículum Europas.

³⁵ www.tumeves.com

³⁶ www.xing.com

3-Hablar de hábitos

3A - ¿Qué has hecho hoy? Empieza desde ahora a hacerte fotos o un video, sobre cuáles son tus hábitos en el día a día o, si quieres, en el fin de semana. Puedes incluirte a ti y a tus amigos y familia.

3R – Piensa por un momento en lo que has hecho hoy y escríbelo. Después puedes buscar en Blogs personales para inspirarte. Asegúrate si sabes que los tiempos verbales que utilices son regulares o irregulares. Así aprenderás y te acostumbrarás a hablar en presente.

3T- Piensa en una famoso a quien, por lo que sea, admiras. Busca información en Internet sobre él e imagínate un día normal en su vida. Puedes hacerlo también para ridiculizarle y colgarlo en internet. Recuerda que debe ser creíble y que tienes que hablar en 3ª persona. Después cuélgalo en la wiki.

3P- ¿Cómo es un día normal en Portugal? Fíjate como es un día normal en Japón (http://japonyol.net/azul/archives/2008/11/un_dia_normal_de_una_familia_j.html) ¿podrías hacer lo mismo pero en tu país? Así podrás contar a todo el planeta cómo ves tú tu país, puedes comentar otras maneras de vivir diferentes a las de tu tierra.

4- Describir la casa.

4A- Ha llegado el día en el que te casas y tienes que hacer la lista de boda. Lo que hace falta de verdad son los muebles de tu nueva casa así que la lista de bodas será en Ikea. Ve a la página de Ikea en España y compra los muebles que quieras para la casa de tus sueños. Recuerda que no tienes límites de presupuesto pues son tus amigos (compañeros de clase) quienes van a comprarte los muebles. Después haz una presentación con diapositivas. Es imprescindible que pongas el nombre a los muebles para que todos sepamos de qué estás hablando.

4R- Vas a asegurar tu casa y por eso tienes que hacer una declaración de posesiones que hay en tu casa. Hoy te toca hacer la declaración de los muebles. Haz fotos de los muebles de tu casa, busca el nombre en un diccionario o en el libro de español y después haz una presentación con diapositivas. Es imprescindible que pongas el nombre

a los muebles para que todos sepamos de qué estás hablando.

4T- Imagina que trabajas en una empresa de decoración del hogar de tu país que se quiere introducir en España. Tu empresa te ha encargado que hagas un glosario de los muebles y decoraciones que más les gustan a los españoles. Haz una red semántica de los muebles que puedes encontrar en una casa normal española. Después coloca las palabras que has utilizado y las fotos en el glosario de la clase.

4P- Imagina que trabajas en una empresa de decoración del hogar de tu país que se quiere introducir en España. Tu empresa te ha encargado que diseñes una casa con una decoración y unos muebles funcionales ¿Cómo serían los muebles de una casa perfecta e funcional. ¿Se te ocurre algún nuevo mueble que todavía no esté inventado? Haz una descripción de los muebles de una casa ultra-funcional.

5- Descripción de mi barrio

5A- El ayuntamiento de tu ciudad te ha pedido que describas en barrio donde vives por que van a hacer en su página web, un apartado donde se incluirán lugares en los que gente de tu localidad están viviendo. Sería como una especie de “españoles en el mundo”. Describe tu barrio con la aplicación Woices.com. Tendrás primero que grabarte y después colgar tu mp3 vinculado a tu barrio en Google Maps.

5R- El ayuntamiento de tu ciudad te ha pedido que describas en barrio donde vives por que van a hacer en su página web, un apartado donde se incluirán lugares en los que gente de tu localidad están viviendo. Sería como una especie de “españoles en el mundo” Utiliza la aplicación googlemaps. Obsérvalo e intenta describirlo, primero por escrito, el profesor corregirá tus errores para que tus conciudadanos no piensen que estás perdiendo el tiempo por aquí y después tendrás que grabarlo y colgarlo. Si no te sientes seguro de si pronuncias bien o mal, puedes utilizar voki.com, para ver cómo suena tu discurso en español.

5T- El ayuntamiento de tu ciudad te ha pedido que describas en barrio donde vives por que van a hacer en su página web, un apartado donde se incluirán lugares en los que

gente de tu localidad están viviendo. Sería como una especie de “españoles en el mundo” Así que vamos a dar a tus conciudadanos y al mundo una visión de cómo es tu barrio. Primero, revisa la utilización de los verbos haber y estar para la descripción de lugares, después repasa los sonidos del español. Una vez hecho esto escribe como es tu barrio. El profesor lo corregirá y después lo tendrás que grabar. Para comprobar tu pronunciación, puedes utilizar voki.com, para ver cómo suena tu discurso en español.

5P- ¿Alguna vez has ido de viaje y un amigo que ya ha estado allí te ha comentado cómo es? ¿Y si en vez de un amigo es otra persona originaria de ese lugar que te lo dice? ¿Mejor, no? Participa para ayudar a otras personas que quieren visitar Lisboa a conocerla un poco más. Describe tu barrio en woices.com tal y como lo ves objetivamente y también, subjetivamente.

6- Las comidas

6A- Prepara la comida que mejor te salga, puede ser española o de tu país. Grabaos en video cocinándola y explicando cómo hacéis la receta. Acordaos de utilizar los imperativos que hemos visto en clase. Después cuélgala en la red social española sobre cocina, tvcocina.com

6R-Prepara una receta de cocina que te guste mucho. Después investiga cómo la haría tu madre y discute con ella la mejor opción para hacerla. Grábate a ti mismo o a alguien de tu familia haciéndola cuélgala en la red social española sobre cocina, tvcocina.com. Puedes opinar en foros sobre cocina la mejor manera de prepararla o por qué la que hace tu madre es mejor.

6T- Hay veces en las que desesperadamente necesitas quedar bien con un chico o una chica para la que vas a cocina. Ya sabes lo que dicen “al hombre (y también a la mujer) se le conquista por el estómago” Fíjate en las recetas de cocina que encontrarás en tvcocina.com. O bien elige una receta de mucho gusto.net o en recetasparasolteros.blogspot.com escoge una y hazla en vídeo. La puedes colgar en

tvcocina.com.

6P- Busca una receta de cocina que te guste. Escríbela en un papel e imagina las secuencias de un vídeo o una presentación de diapositivas. Después ponla en práctica y cuélgala en tvcocina o sldeshare.com. No olvides grabar tu voz describiendo lo que tienen que hacer para recrear tu comida.

7- Mi barrio.

7A- Enseña a tu amigo que viene a verte a Lisboa, como llegar a tu casa. Grábate en audio las instrucciones para llegar a tu casa utilizando Google Maps.

7R- Un amigo común os viene a visitar pero anda un poco perdido. En parejas discutid cuál es la mejor manera de llegar a vuestra casa desde la estación de Oriente³⁷. Enviadle un mail con la dirección que tiene que seguir y grabándolo en vídeo para que la pueda escuchar. Fijaos en las estructuras que hemos visto en la unidad y en los verbos *ser* y *está*.

7T- Un amigo común os viene a visitar pero anda un poco perdido. En parejas discutid cuál es la mejor manera de llegar a vuestra casa desde la estación de Oriente, no sabéis si vendrá en coche o en metro así que preparad dos rutas alternativas. Enviadle un mail con la dirección que tiene que seguir y grabadlo en vídeo para que la pueda escuchar. Fijaos en las estructuras que hemos visto en la unidad y en los verbos *ser* y *está*

7P- ¿Conoces Google Maps? Seguro que sí. Intenta explicarle a un amigo español que viene una semana para visitarte a Lisboa como llegar de la estación de Oriente a tu casa. Para eso tendrás que utilizar Google Mapas y definir el mejor camino para ir en coche, recuerda que no quieres que tarde mucho, por lo que tendrás que escoger un lugar con menos tráfico.

8- Quedar con amigos.

³⁷ Estación de trenes, metro y autobuses de Lisboa

8A- Habéis ganado un concurso para ir un fin de semana en una ciudad española. En grupos de tres, preguntaos por vuestros gustos y aficiones. Busca un evento para hacer la semana que viene en una ciudad española que te guste, por ejemplo, busca en Kedin.net y en los comentarios de la gente. Después puedes crear una campaña para convencer a tus amigos para ir a ese evento y como ir allí. Más tarde, escogeremos entre todos el mejor evento.

8T- Habéis ganado un concurso para ir un fin de semana en una ciudad española. En grupos de tres, preguntaos por vuestros gustos y aficiones. En parejas de tres, preguntaos por vuestros gustos y aficiones. Después con esos datos intentad por separado buscar algún evento la semana que viene en la ciudad que más os guste y que pueda contentar a todos los en la página Kedin³⁸, preparad una presentación para convencer a vuestros amigos. Después escogeremos entre todos el mejor evento.

8P- Ve a la página Kedin.net y organiza un acontecimiento para ti y para tus amigos en una ciudad que te guste de España. Tienes presupuesto ilimitado, por lo que podrás escoger lo que quieras. Haz una presentación con audio y envíala a la página. Después escogeremos entre todos el mejor evento.

8R- Ve a la página Kedin.net y piensa en cuál sería el mejor evento para este fin de semana en una ciudad que hayas escogido previamente, por los comentarios y las características que se describen en la página. Después explica por qué has escogido este evento para convencer a tus compañeros. Después escogeremos entre todos el mejor evento.

9- Hablar en pasado

9A- ¿Quién no ha escrito alguna vez un cuento para un concurso? Pero ¿lo habéis hecho en español? Vamos a prepara un concurso de cuentos. Escribe un microcuento que empiece con la frase “Entonces todo ocurrió” en la página www4.loscuentos.net

³⁸ www.kedin.net

9R- ¿Quién no ha escrito alguna vez un cuento para un concurso? Pero ¿lo habéis hecho en español? Vamos a prepara un concurso de cuentos. Lee algunos cuentos en la página de micro-cuentos *los cuentos*³⁹, una vez los hayas leído y hayas observado cómo funciona puedes crear el tuyo con el comienzo “Entonces ocurrió todo”

9T- ¿Quién no ha escrito alguna vez un cuento para un concurso? Pero ¿lo habéis hecho en español? Vamos a prepara un concurso de cuentos. Imagina que vas a escribir un cuento para un concurso. Fíjate en estas recomendaciones para escribir un cuento.

http://ficus.pntic.mec.es/fpeg0013/Ejercicios/Cinco_formas_microcuento.doc

Medita paso a paso todo lo que escribirás y fíjate en que los verbos estén bien escritos.

El cuento empezará con “Escuchaba sus pasos al fondo del pasillo”

9P- ¿Quién no ha escrito alguna vez un cuento para un concurso? Pero ¿lo habéis hecho en español? Vamos a prepara un concurso de cuentos. Escoge un grupo portugués de música que te guste mucho. ¿Serías capaz de escribir la biografía de ese grupo en español? Hazlo en last.fm, una radio de música por internet.

10- La ropa

10A-La novia del profesor necesita ir a un cóctel donde es muy importante dar una buena impresión. Ve a la página de Looklet⁴⁰ y elige una buen vestuario para ella. Después describe la ropa en español. Después cuélgalo en el portfolio digital de la wiki.

10R- Busca en esta página sobre protocolos como vestir a la novia del profesor para un cóctel muy importante.

http://www.protocolo.org/social/vestuario_-_vestirse/que_vestir_para_un_coctel.html

Después ve a la página de Looklet y viste a la modelo como creas que debería ir Mercedes. Aunque el nombre de la ropa está en inglés. Tú tendrás que traducirlo y comprobar las traducciones con Google imágenes. Después cuélgalo en el portfolio digital de la wiki.

³⁹ www4.loscuentos.net

⁴⁰ www.looklet.com

10T- Busca en esta página sobre protocolos para ver cómo vestir a la novia del profesor para un cóctel muy importante.

<http://www.protocolo.org/social/vestuario - vestirse/que vestir para un coctel.html>

Después ve a la página de Looklet y viste a la modelo como creas que debería ir Mercedes. Aunque el nombre de la ropa está en inglés tú tendrás que traducirlo y comprobar las traducciones con Google imágenes. Después cuélgalo en el portfolio digital de la wiki.

10P- Imagina que te han invitado a un cóctel muy importante donde es imprescindible dar una buena impresión. Busca en esta página como debes vestir.

<http://www.protocolo.org/social/vestuario - vestirse/que vestir para un coctel.html>

Después ve a esta página

<http://www.mvm.com/en/demos/brandme.php>

y viste a la modelo como creas que deberías ir tú. Aunque el nombre de la ropa está en inglés tú tendrás que traducirlo y comprobar las traducciones con Google imágenes. Después cuélgalo en el portfolio digital de la wiki.

11-El futuro y hacer preguntas

11A- En parejas preparad las preguntas de lo que quieras saber sobre la intención que tiene tu compañero de ser dentro de cinco años. Por ejemplo ¿tendrás una novia bonita? ¿seguiremos teniendo contacto? Escribe sus respuestas en futureme.org. Le enviarás un mail que le llegará dentro esos cinco años.

11R- Repasa los verbos de futuro y la manera de cómo hacer preguntas. Después en parejas prepara las preguntas lo que quieras saber sobre la intención que tiene tu compañero de ser dentro de cinco años. Por ejemplo “¿tendrás una novia bonita?” “¿seguiremos teniendo contacto?” Escribe sus respuestas en futureme.org. Le enviarás un mail que le llegará dentro esos cinco años.

11T- Indaga sobre cómo tu compañero imagina la vida dentro de cinco años. Hazle las

preguntas claves para tener una visión general de su vida. Escribe sus respuestas en futureme.org. Le enviarás un mail que le llegará dentro esos cinco años.

11P- Alguna vez has sentido que tu vida no era como te la habías imaginado, ¿o si? Ahora lo podrás comprobar fehacientemente. Indaga sobre cómo tu compañero imagina la vida dentro de cinco años. Hazle las preguntas claves para tener una visión general de su vida. Escribe sus respuestas en futureme.org. Le enviarás un mail que le llegará dentro esos cinco años.

8. 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.

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 si hay alguno que no, puede preguntarse el porqué de este uso) 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.

9. Conclusiones

Hemos intentado demostrar cómo a través de los recursos de la web 2.0, podemos aprovechar las diferentes teorías de los estilos de aprendizaje. Conjugando estos dos recursos aprovecharemos al máximo las capacidades adquisitivas de los discentes. De manera sucinta concluimos que:

- La web 2.0 y las teorías de los estilos de aprendizaje se ayudan mutuamente en la ejecución de ambas.
- Las teorías de los estilos de aprendizaje se adecúan perfectamente al modelo de enseñanza-aprendizaje descrito por el MCER.
- Con estas actividades se potencia la capacidad autónoma del proceso de aprendizaje.
- La web 2.0 como plataforma de trabajo constituye un apoyo fundamental, no solo en la práctica de los contenidos, sino también como modelo de aprendizaje autónomo. Las clases se acaban, pero internet y sus recursos siguen ahí.
- Consideramos al alumno como elemento cuya actitud activa es imprescindible para un aprovechamiento máximo de sus capacidades de aprendizaje.
- Adecuamos la metodología de trabajo al alumno ya que es él quien tiene que adquirir los conocimientos.
- Los profesores enseñamos como aprendemos, pero tenemos que ser conscientes de que el alumno no tiene por qué aprender del mismo modo que lo hacemos nosotros.

10. Bibliografía.

Aguaded Gómez, José Ignacio, 2002. *Educación en red: Internet como recurso para la educación*. Málaga: Aljibe.

Alonso, C.; Gallego, D. 2000. *Aprendizaje y Ordenador*. Madrid: Dykinson.

Alonso, C., Gallego, D.J. y Peter Honey, 1994. *Los Estilos de Aprendizaje: Procedimientos de Diagnóstico y Mejora*. Bilbao: Ediciones Mensajero.

Barrantes J. Lemus R., 2007. *Metodología Didáctica formación de formadores*, Madrid. Barros, Daniela Melaré Vieira, 2007. *Tecnologías de la inteligencia: gestión de la competencia pedagógica virtual*. Madrid: Editorial Popular.

Porto Burbules N., 2006, *Educación: Riesgos Y Promesas de Las Nuevas Tecnologías de la Información*, Ed. Granica S.A Cabero, Julio, Tecnología Educativa, Editorial Síntesis s.a., 1999, Madrid, España

Campos, M. 2006. *Representación y construcción de conocimiento* México: Red Perfiles Educativos.

Canfield, A.A.; Canfield J.S., 1976. *Canfield Instructional Styles Inventory Manual*. Rochester, Minn: Humanics, Media.

Carpintero, Helio. Desarrollo, Razón y vida en el pensamiento de Piaget. Psicología Educativa. *Revista de los Psicólogos de la educación*, Vol. 2, España: Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid, 2003.

Casero, A. 2006. *Análisis estadístico en psicopedagogía*. Palma: universidad de las islas Baleares.

Cobo Romani, C. y Pardo Kuklinski, H. 2007. *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat

de Vic. Flacso México. Barcelona / México DF.

Colás Bravo P, Rodríguez López M. y Jiménez Cortés R, 2005. *Evaluación del impacto de las TIC en el aprendizaje del alumno*. Universidad de Sevilla, Actas del congreso Nacional de Modelos de investigación educativa.

Collis, Prof.dr. B.A. y Wende van der, Prof. Dr. M.C. 2002. *Models of Technology and Change in Higher Education*.

Collis, Prof.dr. B.A. 1999. *Applications of computer communications in education*. *IEEE communications magazine*, 37 (3). pp.

Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Strasbourg: Council of Europe, 2001

Curry, L. 1987. *Integrating Concepts of Cognitive or Learning Style: A Review with Attention to Psychometric Standards*. Ottawa, ON: Canadian College of Health Service Executives.

Daniel, J., 2003. *Educação e tecnologia num mundo globalizado*, Brasilia: UNESCO.

De La Parra Paz, Eric, Herencia de vida para tus hijos. Crecimiento Integral Com Tecnica PNL. Ed. Grijalbo. México. 2004.

Delors, J., 1996. *La Educación Encierra un Tesoro. Informe de la Unesco de la comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI*. UNESCO.

Fisser, Dr. P.H.G. 2001. Using information and communication technology: a process of change in higher education. Monografía.

Galvis Panqueva, A. H. 2002. *Aprender y enseñar en compañía y con apoyo de TICs*. Argentina: El Cid Editor.

García Catuxa S., 2007. *La web 2.0 y sus implicaciones en el mundo de la gestión de la información*, Actas del VI workshop CALSI II

García M. 1994. Formación del profesorado para el cambio educativo, primera edición Barcelona.

Gadner Howar. (1987) *La teoría de las inteligencias múltiples*, Fondo de Cultura, México,

Gadner Howar. (1997) *Estructuras de la mente*, Fondo de Cultura, México,

Gómez-Hernández, J.A., y Saorín Pérez, T. 2006. *Alfabetizarse desde dentro en la Web2.0. Aprender a informarse y comunicarse en redes sociales*. Educación y Biblioteca (156):pp. 131-137.

Graham Vickery, S., 2007. *Participative Web and user-created content, Web 2.0, wikis and social networking*, OECD Publications, France.

Hernandez Sampieri, R.; Fernandández-Collado,C.; Baptista Lucio,P. 2006. *Metodología de la Investigación* 4º edición, Edit.: Mc Graw Hill, México.

Higueras, M. (2002). Criterios Para la elaboración y selección de actividades comunicativas con Internet, en MIQUEL, L. y SANS, N. (coord.) *Didáctica del español como lengua extranjera*, ed. Actilibre, col. “Cuadernos del tiempo libre, colección Expolingua”, 109-121.

Jonassen, D.H., y Reeves, T.C. (1996). Learning with technology: Using Computers as cognitive tools. In D.H. Jonassen (Ed), *Handbook of research for educational communications and technology* (pp. 693-719). New York: Macmillan.

Kerckhove, D. (1999) *Inteligencias en conexión: hacia una sociedad de la web*. Barcelona: Gedisa.

Kommers, Dr. P.A.M. 2001. Genres, user attitudes and prospects for learning through video on the WWW. In: *IEEE International Conference on Advanced*

Learning Technologies, 2001, Madison, WI.

Levy, Pierre, 2004. *Inteligencia Colectiva*, Washington D.C. 2004

Maes, Rik; Thijssen, Thomas; Dirksen, Vanessa; Lam, H.M. y Truijens, Onno. 1999. *Learning by Sharing: Developing an Integrative Learning Model*. PrimaVera working paper. Universiteit van Amsterdam.

Margaix Arnal, D. *Conceptos de web 2.0 y biblioteca 2.0: origen, definiciones y retos para las bibliotecas actuales*. El profesional de la información, 2007, marzo-abril, v. 16, n. 2, pp. 95-106.

Nelson, K., 2008. *Teaching in the digital age : using the Internet to increase student engagement and understanding* Thousand Oaks, CA : Corwin Press.

Noronha D. , Sousa M, (2005) *Ciclo de conferências tecnologia educativa*, Lisboa.

Novak J., Gown. B, 1984. *Aprender a aprender*, cambridge university Press.

Ortega Carrillo, José Antonio, 2007. *Nuevas tecnologías para la educación en la era digital*. Madrid: Pirámide.

Patrocínio, Tomás. 2002. *Tecnologia, educação e cidadania*, instituto de inovação educacional.

Peres Rodríguez, Patricia. 2006. *Revisión de las teorías del aprendizaje más sobresalientes del siglo XX*. México: Red Tiempo de Educar, p 51.

Puente, A. 2003 *Cognición y aprendizaje: fundamentos psicológicos*. 2da Ed. Madrid: Pirámide.

Reboul, Olivier, 1980 *O que é aprender?*, Presses universitaires de france.

Rivière, Angel, 1985. *La psicología de Vygotsky*, segunda edición, aprendizaje Visor, Madrid.

Rojas Orduña, O; Alonso, J; Antúnez, JL.; Orihuela, JL.2005. *Blogs. La conversación en Internet que está revolucionando medios, empresas y a ciudadanos*. ESISC. Madrid

Ruiz Dávila, M. 2004. *Las TIC, un reto para nuevos aprendizajes: usar información, comunicarse y utilizar recursos* / María Ruiz Dávila (coord.) Madrid: Nancea

Salinas, Aguaded, Cabero, 2006, *TEcnologías para la educación, diseño producción y evaluación de medios para la formación docente*, Madrid: Alianza.

Santos H. 1977. *Piaget na prática pedagógica*, Editorial Semente, Lisboa.

Semenov, A. 2006. *Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza : manual para docentes : cómo crear nuevos entornos de aprendizaje abierto por medio de las TIC* / UNESCO Montevideo : Trilce, imp.

Serra negra, C. A. 2003 *Manual de trabalhos monográficos de graduação, especialização, mestrado e doutorado*. São Paulo: Atlas.

Skinner, B. F., *Registro acumulativo*, Editorial Fontanella, Barcelona 1975,
UNESCO, *ICT competency for teachers*, 2008, by the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

Sperry, PL W. (1961). Cerebral organization and behavior. *Science*, 133, 1749-1757

10.1. Bibliografía en la red

Álvarez, M.A. (2008) Qué es un CMS. Disponible en <http://www.desarrolloweb.com/articulos/que-es-un-cms.html>

British Educational Communications and Technology Agency (2006). Web 2.0 – what might it mean for developers? Consultado: 19 de diciembre de 2009.

Disponible en <http://industry.becta.org.uk/display.cfm?resID=20065>

Carvin A. (2006). The Semantic Web and the Online Educational Experience.

Learning.now. Consultado: 20 de noviembre de 2009. Disponible en:

http://www.pbs.org/teachers/learning.now/2006/11/the_semantic_web_and_the_online.html

De la Torre, A. (2006). Web Educativa 2.0. Revista Electrónica de Tecnología

Educativa. Número 20. Consultado: 19 de diciembre de 2009. Disponible en

<http://www.uib.es/depart/gte/gte/edutec-e/revelec20/anibal20.htm>

De Vicente, J. L. (2005). Inteligencia colectiva en la Web 2.0. Elástico.net.

Consultado: 19 de diciembre de 2009. Disponible en

<http://www.zemos98.org/festivales/zemos987/pack/pdf/joseluisdevicente.pdf>

Downes, Stephen “Educational Blogging” EDUCAUSE Review, vol. 39, no. 5

(2004) Consultado: 20 agosto 2009.

<http://www.educause.edu/EDUCAUSE+Review/EDUCAUSEReviewMagazineVolume39/EducationalBlogging/157920>

Farrell , H. (2005) “The Street Finds Its Own Use for Things,” Crooked Timber,

Consultado: 15 de diciembre de 2009.

<http://www.oreillynet.com/network/2002/04/16/cory.html>

Georgiev, Tsvetozar; Georgieva, Evgenia; Smrikarov, Angel. (2004) M-learning -

a New Stage of learning. In International Conference on Computer Systems and

Technologies.CompSys- Tech'2004. Consultado: 19 de diciembre de 2009.

Disponible en <http://ecet.ecs.ru.acad.bg/cst04/Docs/sIV/428.pdf>

Gomero, Ruth (2006) Servicios basados en redes sociales, la Web 2.0. Boletín de

la Sociedad de la Información: Tecnología e Innovación Consultado: 19 de diciembre de 2009. Disponible en

<http://www.um.es/gtiweb/jgomez/publicaciones/alfinconblogsytikis.pdf>

González Luengo, González Ricardo, (2005). Relación entre los estilos de aprendizaje, el rendimiento en matemáticas y la elección de asignaturas optativas en alumnos de E.S.O. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa, v. 11, n. 2. Consultado: 19 de diciembre de 2009. Disponible en

http://www.uv.es/RELIEVE/v11n2/RELIEVEv11n2_4.htm

Graham, P. (2005). Web 2.0. Consultado: 19 de diciembre de 2009. Disponible en

<http://www.paulgraham.com/web20.html>

Hammond, T., Hannay, T., Lund, B., and Scott, J., (2005) Social Bookmarking

Tools: A General Review, D-Lib Magazine. Consultado: 19 de diciembre de

2009. Disponible en <http://www.dlib.org/dlib/april05/hammond/04hammond.html>

Hinchcliffe, D. (2006). The State of Web 2.0. Dion Hinchcliffe's Web 2.0 blog.

Consultado: 19 de diciembre de 2009. Disponible en

http://web2.socialcomputingjournal.com/the_state_of_web_20.htm

Kamel Boulos, M., Maramba, I., Wheeler, S. (2006). Wikis, blogs and podcasts: a new generation of Web-based tools for virtual collaborative clinical practice and education. BMC Medical Education. Consultado: 19 de diciembre de 2009.

Disponible en <http://www.biomedcentral.com/14726920/6/41>

Lara Tiscar, Alfabetización digital con blogs, 2007, monográficos Observatorio

tecnológico, CNICE. Consultado: 19 de diciembre de 2009. Disponible en

<http://observatorio.cnice.mec.es/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=526>

Martínez, D. (2006). Web 2.0: los usuarios toman Internet. Deutsche Welle.

Consultado: 19 de diciembre de 2009. Disponible en <http://www.dw->

world.de/dw/article/0,2144,2207941,00.html

O'Donnell, M. (2005) Blogging as pedagogic practice: artefact and ecology, BlogTalk conference paper, Sydney, 2005 Consultado: 19 de diciembre de 2009. Disponible en [http://incsub.org/blogtalk/?page_id=66].

O'Really (2005) What Is Web 2.0, Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. Disponible en <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

Eguíluz Pérez, J.(2008) Introduccion al XHTML. Consultado: 19 de diciembre de 2009. Disponible en <http://www.chapindownloads.com/2009/12/introduccion-xhtml-javier-eguiluz-perez.html>

Putland, G. (2006). Blogs, Wikis, RSS and there's more? Web 2.0 on the march. Education. Consultado: 19 de diciembre de 2009. Disponible en <http://www.educationau.edu.au/jahia/Jahia/home/pid/337>

Reig, Dolors (2008) *Qué es el cloud computing. Definición, tendencias y precauciones*. Consultado: 19 de diciembre de 2009. Disponible en <http://www.dreig.eu/caparazon/2008/10/30/%C2%BFque-es-el-cloud-computing-definicion-tendencias-y-precauciones/>

Salman, R. en The Guardian (28/09/08) Consultado: 19 de diciembre de 2009. Disponible en <http://www.guardian.co.uk/technology/2008/sep/29/cloud.computing.richard.stallman>

Sánchez J., Ruiz J. (2007) La construcción del conocimiento a través de las enciclopedias libres, I congreso internacional escuela y TIC IV forum novadors. Consultado: 19 de diciembre de 2009. Disponible en http://www.dgde.ua.es/congresotic/public_doc/pdf/2536.pdf

Santamaría G. F. (2005). Herramientas colaborativas para la enseñanza. Usando tecnologías web: weblogs, redes sociales, wikis, Web 2.0. Gabinetedeinformatica.net. Consultado: 19 de diciembre de 2009. Disponible en http://gabinetedeinformatica.net/descargas/herramientas_colaborativas2.pdf

Tiscar Lara, (2008) Blogs para educar. Usos de los blogs en una pedagogía constructivista, Cuadernos de comunicación tecnología y sociedad. Consultado: 1 Marzo 08. [<http://www.campusred.net/telos/articulocuaderno.asp?i->

darticulo=2&rev=65]

Toledo, Carlos (2005) El podcast en Educación (La radio en educación).

Consultado: 19 de diciembre de 2009. Disponible en
<http://www.podcastellano.com/elpodcasteneducacion>

Torres, A. (2006). Cómo la Web 2.0 puede ayudar a revolucionar la Educación.

Consultado: 19 de diciembre de 2009. Disponible en
<http://www.elmorrocotudo.cl/admin/render/noticia/6723>

Tricot A., Bastien C., (1995) La conception d'hypermédias pour l'apprentissage : structurer des connaissances rationnellement ou fonctionnellement ?, Consultado:

19 de diciembre de 2009. Disponible en
<http://edutice.archivesouvertes.fr/docs/00/00/26/98/PDF/h&a3p057.pdf>

Valdez Alemán, Eva; García de Luna, Beatriz; Medina S., Alejandro. "Uso de software educativo en la solución de problemas", Episteme No. 7 Año 2, Enero-Marzo 2006, Consultado: 19 de diciembre de 2009. Disponible en

<http://www.uvmnet.edu/investigacion/episteme/numero6-06/>

Van Der Henst. C. (2005). ¿Qué es la Web 2.0? Consultado: 19 de diciembre de 2009. Disponible en <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/web2/>

VV.AA. Manual de estilos de aprendizaje. 2004. Consultado: 19 de diciembre de 2009. Disponible en

http://www.dgb.sep.gob.mx/informacion_academica/actividadesparaescolares/multimedia/Manual.pdf