



EMBAJADA  
DE ESPAÑA  
EN PORTUGAL

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

# Actas del III Congreso sobre la enseñanza del español en Portugal





## **MINISTERIO DE EDUCACIÓN**

Dirección General de Relaciones Internacionales  
Subdirección General de Cooperación Internacional

Edita:

© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA  
Subdirección General de Documentación y Publicaciones

Catálogo de publicaciones del Ministerio  
[www.educacion.es](http://www.educacion.es)

Catálogo general de publicaciones oficiales  
[www.060.es](http://www.060.es)

Texto completo de esta obra:

[www.educacion.es/exterior/pt/es/publicacionesymateriales/](http://www.educacion.es/exterior/pt/es/publicacionesymateriales/)

Coordinación: Juana Lloret Cantero

Fecha de edición: diciembre de 2009

NIPO: 820-09-125-8

Diseño y maqueta: Indugrafic

ISBN: **978-989-95633-6-0**

Depósito legal: BA-2-2010

Imprime: Indugrafic

# **ACTAS DEL III CONGRESO SOBRE LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL EN PORTUGAL**

LISBOA, 26-28 DE JUNIO DE 2008

## **Comisión organizadora**

Consejería de Educación en Portugal

Universidade de Lisboa (UL)

Universidade Nova de Lisboa (UNL)

## **Comisión científica**

M<sup>a</sup> Fernanda de Abreu (Universidade Nova de Lisboa), León Acosta (Universidade de Lisboa), Secundino Vigón (Universidade do Minho) y Joana Lloret y Ángeles Sanz (Consejería de Educación)

## **Patrocina**

Caja Badajoz

## **Participan**

EDELSA

SGEL

EDINUMEN

DIFUSIÓN

EnCLAVE ELE

SANTILLANA

Se ha contado, además, con la colaboración de las siguientes instituciones y entidades:

Instituto Español *Giner de los Ríos* de Lisboa

Fundación Ramón Areces (Programa *Profesores-Lectores*)

Lectores MAEC-AECI en Universidades portuguesas

Consejo Asesor Interuniversitario

APPELE (Asociación Portuguesa de Profesores de Español Lengua Extranjera)

Instituto Cervantes de Lisboa

## ÍNDICE

Presentación.....	4
-------------------	---

### PONENCIAS

<i>El modelo lingüístico en la enseñanza del español: estándar, norma y variedades,</i> M <sup>a</sup> Antonieta Andión Herrero.....	7
<i>Portales multimedia ELE,</i> Ana Isabel Blanco Picado.....	22

### REVISTAS EN LA RED

<i>Presentación de redELE,</i> Eduardo Tobar.....	40
<i>Presentación de marcoELE,</i> Ana Isabel Blanco Picado.....	42

### COMUNICACIONES

<i>Aprende a aprender de tus errores: propuestas didácticas y sus resultados,</i> Guadalupe Arias Méndez.....	45
<i>Explotando las webs 2.0,</i> Antonio Chenoll Mora.....	59
<i>La futuridad obligatoria. La perífrasis haber de+infinitivo en español y haver de+infinitivo en portugués. Estudio contrastivo,</i> Francisco José Fidalgo Enríquez.....	68
<i>Tendencias de traducción en el subtítulo de películas: el caso español&gt;portugués,</i> M. Dolores Lerma Sanchis.....	88
<i>Equivalências do futuro do conjuntivo na tradução português/espanhol,</i> Natália Filipa Lopes de Almeida.....	100
<i>As cores da alma. Um estudo do uso do cromatismo na poesia de Antonio Colinas,</i> Gabriel Magalhães.....	110
<i>El modelo AICLE para la enseñanza de la literatura en ELE: análisis de variables para el diseño de un curso,</i> Rosario Mascato Rey.....	130
<i>La imagen de Castilla-León y España en los manuales escolares portugueses (1850-1910),</i> David Mota Álvarez.....	144
<i>¿Integrar o desintegrar la literatura en las clases de E/LE?,</i>	

Francisco Ernesto Puertas Moya.....	164
<i>Teixeira de Pascoaes e Carlos Sabat Ercasty: uma amizade espiritual (estudo da correspondência inédita),</i>	
Susana Rocha Relvas.....	174
<i>Salomé en las literaturas portuguesas y españolas: una aproximación al tratamiento del mito</i>	
Salvador Rodríguez Arana.....	185
Dos países, una cultura común ,	
M <sup>a</sup> Rosa Santiago Ledo.....	198
<i>La Plataforma de e-learning para la clase de español,</i>	
Marta Saracho Arnáiz.....	208
<i>La imagen de España tras un curso de español,</i>	
Asunción Serrano Rodríguez.....	216
<i>Sobre a categoria sintagmática de alguns advérbios locativos e temporais. Um estudo contrastivo espanhol/português,</i>	
Carina Soares.....	222
La pronunciación del sonido interdental /θ/ y del sonido alveolar /s/ por lusófonos estudiantes de español lengua extranjera,	
João Paulo G. Tavares.....	231
<i>Aportaciones desde la lingüística contrastiva a la descripción de las estructuras de infinitivo en español y portugués,</i>	
Secundino Vigón Artos.....	244

## TALLERES

<i>Experiencias en el aula,</i>	
Isabel Araújo Branco.....	264
<i>Cómo lograr que la clase sea amena y divertida,</i>	
Mirta dos Santos Fernández.....	270
<i>Entre locuciones y refranes... anda el juego. Propuesta de actividades para aprender y divertirse,</i>	
Candelaria Fernández Betancor.....	280
<i>Propuestas para la explotación del cómic en la clase de ELE,</i>	
Francisco José Pérez Fernández.....	293

## ***Explotando las webs 2.0***

Antonio Chenoll Mora  
Universidade Católica de Lisboa  
Projecto *Escola Móvel*

### **0. Introducción.**

La aplicación de las nuevas tecnologías en las clases tanto de lenguas maternas como extranjeras así como en la mayoría de materias curriculares de la enseñanza española es ya un hecho. Dentro de estas nuevas tecnologías tienen un papel relevante la llamada nueva generación de los recursos existentes en la red. Estos recursos se caracterizan por la participación activa de los usuarios y el desplazamiento en el poder de edición del máster o del entendido en la materia. Gracias a esta nueva tecnología los usuarios sin grandes conocimientos y con un mínimo de intuición tecnológica pueden resultar en editores de la Web, produciendo contenidos significativos en su lengua materna o bien en una lengua extranjera. En este sentido, el uso de las tecnologías colaborativas se releva como un arma de gran importancia dentro de la enseñanza de lenguas extranjeras y en esta caso en particular dentro de la enseñanza E/LE. Así, veremos cómo podemos explotar y poder sacar el máximo partido a estos recursos en la clase.

### **1. ¿Qué son 2.0?**

De una manera general definiremos la tecnología 2.0 como aquellas herramientas online que nos ofrecen poder participar de manera colaborativa con los contenidos de la página. Esta definición surge de la oposición de la llamada Web 1.0 en la que no teníamos posibilidad de poder participar de una manera activa en los contenidos.

Por otra parte, tenemos que saber diferenciar aquellas páginas cuya denominación 2.0 no deja de ser un recurso comercial cuya finalidad es dar un aire de modernidad y modismo a sus contenidos, ya que la única posibilidad de colaboración es la de poder insertar comentarios a ciertos asuntos o temas.

Desde un punto de vista más riguroso aportaremos como definición de Web 2.0 la que hicieron los creadores de este cuño. O'Reilly y su equipo de colaboradores.

Según O'Reilly en el artículo *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software* define los principios constitutivos con siete descriptores, a saber:

- La World Wide Web como plataforma de trabajo.

Este tipo de herramientas se basan fundamentalmente en el trabajo online y los programas que no es necesario descargarlos.

- El fortalecimiento de la inteligencia colectiva.

La participación de los usuarios y el uso de foros y wikis, fortalecen la comunicación y el intercambio de ideas y de conocimientos, con lo que se transforma en el aumento de la llamada inteligencia colectiva. Como es lógico esta participación democrática conlleva la no selección de lo que se publica en la red, sin embargo también nos ofrece un conocimiento de cosas tradicionalmente despreciadas no tener el suficiente prestigio dentro de la sociedad.

- 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 modelos de programación ligera junto a la búsqueda de la simplicidad.

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

- El software no limitado a un solo dispositivo.

Las herramientas se pueden combinar de manera simple y rápida gracias a la liberación del código fuente. Así, podemos insertar vídeos, audio o imágenes en un blog, wiki o cualquier soporte.

- 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 pulimiento de los defectos que aparecen.

Como se puede observar todos estos elementos descriptores se entrelazan entre sí y tienen como punto inicial la centralización del poder en el usuario, rebajando el nivel de conocimientos mínimos para la utilización de la Web al mismo nivel que el de los usuarios medios.

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

## **2. Características de la web 2.0 vs 1.0**

A grandes rasgos, la diferencia fundamental entre las denominadas web 1.0 y las 2.0 es su versatilidad. Mientras que las primeras son estáticas y no aceptan cambios en su forma, las segundas se

basan precisamente en el cambio por parte de los usuarios. Es decir, la web 1.0 es estática mientras que la 2.0 es dinámica, se crea a partir de sus usuarios. Por ejemplo, las antiguas páginas de los periódicos digitales no permitían al lector modificar ninguna de sus partes, hoy en día muchas de ellas permiten al usuario no solo crear foros de opinión, sino que también (con restricciones) permite subir videos como si los lectores fueran los propios periodistas. Ejemplos de páginas puramente 2.0 son Youtube, donde es el utilizador quien crea y va adicionando los videos. Las wikis, también son un claro ejemplo de éstas, donde no 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.

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

### **3. 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.

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

Con estas páginas, los alumnos tienen una gran posibilidad de hacer cosas con el español. No 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.

#### **3.2. Importancia en el proceso**

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

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

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

#### **3.3. Retroalimentación**

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

### **3.4. Destrezas**

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

- Expresión oral > Podcast, skype

- Expresión escrita > Wiki, blog

- Comprensión Oral > Podcast, skype

- Comprensión escrita > Blog, Wiki

- Interacción > Las 2.0 son interactivas por definición. Todas ofrecen la posibilidad de retroalimentación mutua mediante preguntas y respuestas ya sean a tiempo real (Skype, Messenger) o en diferido (foros). Los foros también pueden ser un ejercicio interesante en la reinterpretación del mensaje, dependiendo del locutor.

- Mediación > Wikis. Con Wikipedia podemos traducir textos al español o a nuestra lengua nativa y colgarlos. También, con las wikis menos especializadas podemos ayudar a la interpretación de un texto a nuestros propios compañeros o a desconocidos en wikis públicas.

## **4. Recursos**

Dentro de las posibilidades de las 2.0 podemos dividir las en dos grupos. Por un lado tenemos las plataformas. Ejemplos de esto son la wiki, blogs o plataformas educativas, donde se inserta el segundo grupo: las herramientas. Las primeras sirven de soporte de las segundas. Por ejemplo en una Wiki, podemos incrustar vídeos o audios con otras herramientas como video blog o podcast respectivamente. Vamos a verlas más detalladamente.

### **4.1. Plataformas.**

Como se ha dicho anteriormente las plataformas son los soportes donde se pueden incluir las herramientas. Estas plataformas se pueden dividir según la filosofía mediante la que se han creado o la finalidad que persiguen.

#### **4.1.1. Blog**

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

En la clase tiene una utilización muy explotable como portfolio. Es muy útil por su función retroalimentaría, 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.

- Blog del alumno. Cada alumno se crea su propio blog que a su vez está enlazado con el blog de la clase, sirve como portfolio personal.

- Blog de la clase. Es el más común de los blogs y el que más nos 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, etc. El problema de este tipo de páginas es el poder que reside en el profesor y que no permite totalmente la libre utilización de la página, al contrario de lo que ocurre en las llamadas Wikis, como veremos más adelante.

#### **4.1.2. 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 entre los usuarios. Así, un wiki donde introduzcamos un texto de un alumno, puede ser modificado tantas veces como se crea necesario por los propios alumnos. Además la participación es completa, ya que se 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/o organizador, son los propios alumnos quienes crean completamente la página.

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

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

#### **4.2. 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.

##### **4.2.1. Audio**

#### **Podcasting**

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

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

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 archivos en formato *mp3*. Sin embargo, para eso hay programas online que pueden transformarlos.

Páginas populares y repositorios para buscar o incluso para colgar archivos en la red son Poderato, Odeo, podcastellano, audiria, etc.

También tenemos podcast creados a partir de textos para mensajes cortos como la página de voki.com donde se crea un avatar y se puede escribir para que suene o bien grabar un archivo.

Aparte de la utilización clásica de los audios podemos hacer ejercicios para la producción oral.

- 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- 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- Un ejercicio interesante es con Woices.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 sitio determinado.

Un recurso muy utilizado puede ser el programa editor *Audacity*, donde podemos transformar formatos, descargar de internet, grabar audio, limpiar ruidos, relentizar el ritmo y manipular archivos de audio. Además es gratis de descargar y fácil de utilizar.

#### **4.2.2. Videos**

##### **Youtube**

Alojador de videos gratuito. Es el repositorio de videos más conocido. 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**

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 de 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 alojadores gratuitos de ficheros de vídeo. Además podemos, descargar vídeos mediante, por ejemplo, Vdownloader y cortarlo y pegarlo como queramos.

#### **4.2.3. Imágenes:**

### **280slides.com**

Crea presentaciones online y puede incrustar vídeos de youtube 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 no 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.

### **Flirck.com**

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.

#### **4.2.4. Otros**

### **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 es completamente de libre elección del usuario, en este caso el alumno. La diferencia entre Webquest y Cazas es simplemente lo complejo de la tarea final. Mientras que en los Cazas se busca información específica y determinada, en las Webquest se necesita información pero ésta debe ser transformada lo que implica un mayor esfuerzo cognitivo.

### **Hot Potatoes**

De sobra conocido este programa que crea ejercicios a partir de nuestros datos. Aunque pudiera parecer que no es un recurso 2.0 podemos reinterpretarlo como tal. Como hemos dicho más arriba, las 2.0 no son una nueva tecnología sino una nueva actitud. En este sentido podemos hacer que nuestros alumnos creen ejercicios para la propia clase y colgarlos en la página. Con esto, hacemos que ellos mismos formen parte del proceso evaluativo. En estos tipos de ejercicios podemos incrustar con el código HTML cualquier cosa que nos parezca interesante por ejemplo videos, podcast y fotos. El problema son las respuestas cerradas, sin embargo eso no debe ser un impedimento para su explotación.

## **5. Conclusiones**

Como hemos podido comprobar los recursos 2.0 ofrecen al profesor una serie de instrumentos perfectos para la clase de español. Se adaptan perfectamente a cualquier estilo de aprendizaje y a todas las características de la sala de aula (dentro de las posibilidades mínimas)

Sin embargo, tenemos que tener en cuenta que estos recursos se deben utilizar de una manera cabal y siempre y cuando los instrumentos que nos ofrecen las técnicas tradicionales no superen las ventajas de aquéllas.

## **6. Bibliografía**

### **Artículos online**

- O'Reilly, *QUÉ ES WEB 2.0. PATRONES DEL DISEÑO Y MODELOS DEL NEGOCIO PARA LA SIGUIENTE GENERACIÓN DEL SOFTWARE*. Dirección URL

<http://sociedaddelainformacion.telefonica.es/jsp/articulos/detalle.jsp?elem=2146&salto=1&back=4&origen=2>

- De La Torre, Aníbal. *Web educativa 2.0* Dirección URL

<http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec20/anibal20.htm>

### **Recursos Mencionados de Internet**

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

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

<http://es.wordpress.com/> (creación de blogs)

<http://www.slideshare.net/>

<http://odeo.com/>

<http://blip.tv/>

<http://stripgenerator.com/> (cómic)

<http://www.makebeliefscomix.com/> (cómic)

<http://www.tagzania.com/es> (etiqueta ciudades)

<http://flickr.com/>

**Direcciones de interés para el blog**

<http://www.lastfm.com> /(radio en línea, enlaza con música que se parece con la descripción que hemos puesto)

Series Yonkis.com (series y películas en español)

<http://www.vdownloader.es/> (Descarga de videos)

<http://www.orbitdownloader.com/es/index.htm> (descarga de audios)

<http://www.notodofilmfest.com/> (cortometrajes)

**Direcciones de interés sobre las 2.0**

<http://es.youtube.com/watch?v=OwWbvdlIHVE> (explicación visual sobre la 2.0)

<http://eledoscero.blogspot.com/>

<http://www.marcoele.com/>

[http://www.netvibes.com/eledoscero#Blogs\\_del\\_curso](http://www.netvibes.com/eledoscero#Blogs_del_curso)

<http://edubloggerargento.ning.com/forum/topic/show?id=933125:Topic:2461>

<http://www.tinglado.net/>

<http://atareados.blogspot.com/>

<http://lajanda.blogspot.com/>