

EL USO DE LAS WEBQUEST, LOS BLOGS Y LAS WIKI EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

(Experiencia en la Formación de maestros)

Aguilar Perera M^a Victoria maguiar@dedu.ulpgc.es, Departamento de Educación de la ULPGC. Santa Juana de Arcos N°1)

Palabras claves: weblogs, webquest, wiki, trabajo colaborativo y autónomo, docencia universitaria.

RESUMEN

Hoy en día es impensable restringir la enseñanza superior a la lección magistral y las universidades están incorporando las TICs a la formación con la intención de optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje y de generar nuevas competencias en la gestión y manejo de la información. Esto está produciendo cambios en los roles docentes: en el diseño y desarrollo del currículo, en las estrategias didácticas, en los materiales, en la tutorización de los aprendizajes en medios tecnológico, etc....

Parto de la necesidad por tanto, de una transformación de la enseñanza universitaria por parte del profesorado como del aprendizaje del alumnado, con un replanteamiento a fondo de muchos de los aspectos metodológicos de la formación, ya que la sociedad no sólo demanda conocimiento sino además, la adquisición de competencias y actitudes para hacer frente a los nuevos retos que nos depara los nuevos tiempos.

La introducción de las redes en la enseñanza superior, va a provocar la apertura de nuevos caminos para la transformación de los modelos hasta ahora existentes, implicando la aparición de nuevos entornos de aprendizaje, basados en la amplitud de escenarios, en modelos participativos apoyados en la colaboración y en el trabajo en grupo, donde el alumnado desarrolla un trabajo autónomo y activo, con acceso a diferentes actividades (colaboración en proyectos comunes entre diferentes aulas, intercambios interpersonales textuales (wiki) y audiovisuales entre el alumnado, profesorado, experto; elaboración de *weblogs*), y con acceso a diferentes fuentes de información (de forma activa, ácrata o guiada como las *webquests*). El modelo de formación que proponemos compagina la enseñanza presencial y en red. En él, se introduce un nuevo concepto de espacio diferente al del aula y, el concepto del tiempo deja de ser tan rígido para profesorado y alumnado. Es en definitiva un modelo flexible y abierto, que nos ofrece la oportunidad de introducir nuevas estrategias de aprendizaje que permiten la mejora de la calidad de la enseñanza, a través de los entornos virtuales, que convierta al alumnado en el protagonista de su aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

Al sistema educativo superior se le está planteando en los últimos años retos con soluciones cada vez más complejas. Las necesidades de los estudiantes, igual que las necesidades sociales o las de las empresas están cambiando; la población que demanda

formación está en aumento, el perfil demográfico y socioeconómico es más disperso, hay un mayor porcentaje de alumnos/as con dedicación parcial, se demanda más flexibilidad horaria, formación a lo largo de toda la vida, se le da mayor importancia a la capacidad de aprender...

A todo esto se une el hecho por todos sabido de que estamos inmersos en lo que se denomina El Espacio Europeo de Educación Superior, que tiene como finalidad lograr una convergencia en la Enseñanza Superior, que permita la movilidad entre los diversos países partiendo de la base de una experiencia común. Aparece así, una nueva concepción del crédito similar al ECTS que se utiliza en el intercambio actual de los alumnos/as. Su novedad estriba en que en estos créditos se recoge las horas que el alumno/a debe dedicar para superar una materia, así como las horas lectivas, de trabajo, de estudio, para documentarse...

Se plantea por consiguiente, la necesidad de una transformación de la enseñanza universitaria, tanto por parte del profesorado como del aprendizaje del alumnado, un replanteamiento a fondo de muchos de los aspectos metodológicos de la formación, ya que la sociedad no sólo demanda conocimiento sino también, la adquisición de competencias y actitudes para hacer frente a los nuevos retos que nos depara los nuevos tiempos.

En este ámbito de La Convergencia Europea, las nuevas tecnologías de la información y comunicación ocupan un lugar central y están siendo prioritarias en la actuación de las universidades. Esta prioridad se centra en la mejora de acceso a los recursos y servicios que se ofrece, como en los intercambios y colaboración a distancia.

Hacer frente a estas exigencias supone la aparición de nuevos modelos de entornos educativos, que fomenten el trabajo activo y colaborativo de los estudiantes y en los que el docente mediará y, orientará entre las actividades e intereses que surjan en el aula, que refuerce el aprendizaje autónomo fuera de la hora de clase. A su vez el uso de estos entornos va a suponer nuevos modelos de formación que afectan a los ritmos y estrategias de aprendizaje. Se rompería de esta manera, con el tradicional esquema profesorado-contenidos-alumnado, para pasar a otro en el que el alumno/a sea quien conduzca el itinerario de su formación. Se pondrá énfasis, en el alumnado en vez de en el contenido y se desplazarían en definitiva, los fines de la enseñanza hacia las necesidades de aquellos.

	ENSEÑANZA TRADICIONAL	ENSEÑANZA CON TECNOLOGÍAS
Centrado en	Enseñanza	Aprendizaje
Protagonista	Profesor/a	Alumno/a
Desarrollo	Presencial	Distancia o Mixta
Ubicación	Local	Sin limitaciones espaciales
Temporalidad	Sincronía	Sincronía/Asincronía
Organización del Trabajo	Trabajo individual	Trabajo cooperativo de centros, profesorado, alumnado

DESARROLLO

Hoy en día es impensable restringir la enseñanza superior a la lección magistral y las universidades están incorporando las TICs a la formación con la intención de optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje y de generar nuevas competencias en la gestión y manejo de la información. Esto está produciendo cambios en los roles docentes: en el diseño y desarrollo del currículo, en las estrategias didácticas, en los materiales, en la tutorización de los aprendizajes en medios tecnológico, etc....

Parto de la necesidad por tanto, de una transformación de la enseñanza universitaria por parte del profesorado como del aprendizaje del alumnado, con un replanteamiento a fondo de muchos de los aspectos metodológicos de la formación, ya que la sociedad no sólo demanda conocimiento sino además, la adquisición de competencias y actitudes para hacer frente a los nuevos retos que nos depara los nuevos tiempos.

El aprendizaje autónomo es un objetivo prioritario en la enseñanza superior, ya que es el precedente de la autonomía profesional, además, es condición indispensable para el desarrollo del aprendizaje cooperativo. Se caracteriza porque en él, el alumnado asume la responsabilidad de su propio aprendizaje en todas sus fases: inicio, desarrollo y evaluación. El alumno trabaja sin una dependencia directa del profesor: investiga, analiza datos, consulta fuentes, organiza materiales, sintetiza ideas, elabora informes, presenta resultados, etc. Además, es necesario tener en cuenta la dimensión social del aprendizaje, desde la que se considera que el alumnado mientras aprende necesita intercambiar ideas, estimularse los unos a los otros, argumentar, y construir nuevas ideas y significados. Así, el conocimiento se elabora en situaciones interactivas, en las que se crean contextos de aprendizaje interpersonal y colaborativo que permiten el debate, el diseño y, la investigación.

Entre las actividades que promueven el aprendizaje autónomo se pueden indicar las siguientes (Medina Rivilla, 2001):

- La propuesta amplia de tareas que puedan servir de base a la selección de las más adecuadas a las necesidades y dificultades de los universitarios y que amplíen las expectativas ante los nuevos desafíos.
- Situar a los estudiantes ante problemas complejos que les exijan soluciones novedosas y de procesos de incertidumbre.
- Elegir proyectos que sintetizen y pongan en interrelación lo aprendido en diversos campos.
- Atender a desafíos concretos que puedan adecuarse a las capacidades de los estudiantes e ir ampliando el nivel de dificultad de lo trabajado.
- Realizar prácticas de simulación en las que los itinerarios de solución sean muy diferentes y planteen a los aprendices nuevas vías para tomar decisiones.
- Invitar a los estudiantes a aprender a valorar diversas perspectivas y argumentar la elegida.
- Aceptar y estimar las diversas tareas propuestas por los colegas-estudiantes y reconocer los logros alcanzados.

Por otro lado, nos encontramos con que preparar para el trabajo con otros, para el trabajo en equipo, es otro objetivo fundamental de la educación superior, por eso se han de proporcionar ocasiones de aprendizaje que desarrollen esta capacidad. Además,

es necesario tener en cuenta la dimensión social del aprendizaje, desde la que se considera que el alumnado mientras aprende necesita intercambiar ideas, estimularse los unos a los otros, argumentar, y construir nuevas ideas y significados.

A continuación voy a presentar mi experiencia en el uso de tres herramientas que facilitan tanto el trabajo autónomo como colaborativo: weblog, wiki y webquest.

LAS HERRAMIENTAS COLABORATIVAS (LA ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS Y TIEMPOS)

La introducción de las redes en la enseñanza superior, va a provocar la apertura de nuevos caminos para la transformación de los modelos hasta ahora existentes, implicando la aparición de nuevos entornos de aprendizaje, basados en la amplitud de escenarios, en modelos participativos apoyados en la colaboración y en el trabajo en grupo, donde el alumnado desarrolla un trabajo autónomo y activo, con acceso a diferentes actividades (colaboración en proyectos comunes entre diferentes aulas, intercambios interpersonales textuales (wiki) y audiovisuales entre el alumnado, profesorado, experto; elaboración de *weblogs*), y con acceso a diferentes fuentes de información (de forma activa, ácrata o guiada como las *webquests*). El modelo de formación que proponemos compagina la enseñanza presencial y en red. En él, se introduce un nuevo concepto de espacio diferente al del aula y, el concepto del tiempo deja de ser tan rígido para profesorado y alumnado. Es en definitiva un modelo flexible y abierto, que nos ofrece la oportunidad de introducir nuevas estrategias de aprendizaje que permiten la mejora de la calidad de la enseñanza, a través de los entornos virtuales, que convierta al alumnado en el protagonista de su aprendizaje.

Nos vamos a centrar por tanto, en el uso de las tecnologías para apoyar el desarrollo de nuevas metodologías y estrategias que se vean enriquecidas con las posibilidades que nos ofrece las plataformas y entornos virtuales. Presentaré la experiencia de trabajo con el Moodle que es un EVEA (entorno virtual de enseñanza aprendizaje) basado en los principios pedagógicos constructivistas y que se distribuye gratuitamente bajo la licencia [Open Source](#) . Trataremos de abordar el mundo Moodle desde las siguientes perspectivas:

- Desarrollo de nuevas utilidades en el Moodle.
- Experiencias en el uso de Moodle

Estos dos presupuestos básicos del modelo actual de Educación Superior: el trabajo autónomo y el trabajo colaborativo, los hemos tenido en cuenta a la hora de trabajar con el alumnado. Éste, primeramente actúa de manera activa en la apropiación del conocimiento en actividades de trabajo autónomo como buscar información, leerla y seleccionarla, luego deberá confrontar las diferentes propuestas de sus compañeros y adoptar acuerdos de manera colaborativa actuando el profesor como orientador o facilitador a lo largo del proceso. Trataremos de centrarnos en el aprendizaje por parte del alumnado, rompiendo las barreras espacio-temporales al usar las tecnologías, y centrándonos en el trabajo cooperativo.

Vamos a presentar la experiencia con dos herramientas: weblog, wiki y analizaremos el uso de las webquest.

LAS WEBLOGS O BLOGS son un formato de interacción virtual que logra cristalizar en la red dos campos complementarios destinados a la unión: la comunicación y la educación. Son una herramienta edu-comunicativa que potencia las habilidades de profesores y alumnos, permite la construcción colectiva del conocimiento y se sostiene en el aprendizaje social.

El **objetivo** de introducir las weblogs en el desarrollo de la docencia de la materia de Nuevas Tecnologías en la Titulación de Maestro, es:

1. Presentar la weblog como un recurso que ayuda al alumno a desarrollar el proceso de aprendizaje de forma autónoma
2. Proponer la weblog como una actividad que puede promover el aprendizaje colaborativo
3. Familiarizar a los alumnos/as con las weblogs
4. Desarrollar en ellos una serie de competencias como son:

	Competencia
Resumir discusiones grupales	Comprensión
Criticar constructivamente el trabajo de compañeros de clase y del profesor	Aplicación
Analizar el propio trabajo y comentar Identificar puntos comunes entre diferentes trabajos de otros compañeros	Analizar
Formar nuevas opiniones usando el trabajo de los compañeros como base	Síntesis
Evaluar críticamente el trabajo propio y el de los iguales	Evaluación

Esta herramienta permite el trabajo de forma individual, pero en el que los alumnos/as dan respuesta a las aportaciones de sus compañeros. Se usa en el desarrollo de la docencia para evaluar el uso del resto de las herramientas, como el wiki y para la asignatura en general. Como se aprecia en el cuadro final, le sirve al alumnado para sus reflexiones o notas individuales.

Las aplicaciones educativas de una bitácora digital pueden ir desde su uso como forma de escribir/publicar información muy similar a la prensa educativa, hasta el aprendizaje y trabajo colaborativo y la creación de complejas redes sociales. Por otro lado, cabe distinguir varias categorías o modalidades de uso de las bitácoras en diferentes situaciones de enseñanza-aprendizaje.

Sistemas de gestión de recursos didácticos: Es el tipo de *edublog* más empleado en tareas docentes. El profesor propone, como complemento a la clase presencial, una serie de actividades que el alumno deberá desarrollar empleando los recursos de la bitácora.

Multiblogs de profesores: Bitácoras comunitarios de grupos de docentes que comparten experiencias educativas, estrategias y recursos.

Multiblogs de alumnos: Experiencias colaborativas del alumnado centradas en temas o tareas que se desarrollan siguiendo varias líneas de trabajo. Aquí las posibilidades son numerosas; desde proyectos interdisciplinares en los que participan varios alumnos asesorados por profesores de distintas especialidades, hasta *blogs* temáticos de pequeños grupos de alumnos centrados en una determinada materia.

Diarios de clase o tutoría: En los que se narra de manera cronológica la evolución de un grupo de alumnos, el grado de consecución de los objetivos establecidos en el currículo, cuestiones metodológicas o aspectos actitudinales relativos al alumnado. Se trata de una versión digital del libro de aula, que ofrece a los profesionales la posibilidad de intercambiar experiencias docentes, reflexionando sobre situaciones reales (procesos de aprendizaje, conflictos escolares, estrategias didácticas...) de trabajo en los centros cuya evolución puede seguirse casi en tiempo real. Naturalmente, este tipo de bitácoras presentan ciertas limitaciones, entre otras las encaminadas a garantizar la privacidad y confidencialidad de aquella información relativa a los alumnos que no puede ser de dominio público.

Cuadernos de trabajo individual: Son páginas dinámicas de autor. En el ámbito escolar sustituyen al cuaderno de clase, proporcionando el aliciente de poder ser visitadas en Internet y enriquecidas con las aportaciones de otros estudiantes y profesores. Como cuaderno de trabajo, el alumno deberá tomar notas, apuntes, comentarios a las clases y libros de texto, así como involucrarse determinadas tareas didácticas tuteladas por algún profesor.

A continuación presento algunas reflexiones de mis alumnos/as, cuando han usado el blog creado para la asignatura como Diario de clase y con el fin de realizar a lo largo del cuatrimestre una evaluación de la materia.

Ejemplos: 1. He aprendido mucho con el comentario que hemos tenido que realizar en el wiki sobre el tema dos. A pesar de ser comentarios de las exposiciones de otros grupos he tenido que reflexionar sobre ellos para poder entenderlos y dar mi opinión. Sobre todo me sorprendí utilizando sola una herramienta a la que le tenía pánico al comenzar la carrera hace casi tres años, pudiendo conocerla algo mejor y opinando sobre lo que suponen las Tics a las personas, que como yo, se subieron tarde a este carro.

Por otro lado, estas reflexiones me han servido para comprender temas como la globalización o la relación entre los sistemas económicos de las sociedades relacionados con el desarrollo de las Tics. También es importante señalar que en mis prácticas observé que muy poco profesorado está al día en las NNTT y que los que no están al día le tienen pánico. Teresa — 16-05-2006 10:09:29

2. En cuanto a esta asignatura, me ha parecido interesante pues yo pensaba al principio de curso que me iba a resultar más difícil de comprender debido a que sé sólo lo imprescindible de lo que es el ordenador, de la informática. el trabajo que hemos hecho en el wiki me ha parecido interesante, pues así entendemos mejor los trabajo de los demás compañeros, ya que con las explicaciones en clase creo que no se queda nada claro, pues te distraes aunque no quieras, o eso me pasa a mi.

También, creo que se debe introducir más en las prácticas hacer algo con los niños de nuevas tecnologías, pues así podemos practicar mejor con los alumnos sobre esta materia. Carmen — 16-05-2006 10:31:29

3. En primer lugar quería comentar lo que pensaba en un principio en esta asignatura y la idea que tengo ahora, una vez que ya hemos trabajado varios temas. Al principio me pensaba que iba a ser una asignatura un poco aburrida y complicada, ya que todos tenemos miedo a lo desconocido y aburrido ya que los cursos de informática suelen serlo. Cuando empezamos la asignatura y dimos la clase teórica me asusté un poco ya que no lo entendía muy bien, pero luego al llevarlo a la práctica comienzo a entender

todo y lo más alucinante es que comienza a gustarme y a interesarme, que esto no es nada fácil de conseguir (o eso creo).

En segundo lugar creo interesante comentar el tema dos, ya que ha sido con el tema que más he aprendido por ahora. Es un tema muy interesante ya que no sólo aprendes a desenvolverte en las nuevas tecnologías sino que también conoces como influyen no sólo en tu sociedad sino también en las demás, y cómo influyen las NNTT en los diferentes países por tener lenguas diferentes...

Espero que esta asignatura me sirva para en un futuro cuando me ponga al frente de una clase a no usar el método tradicional únicamente, sino a saber también alternarlo sacándole el mayor rendimiento para los alumnos/as. Sigrid — 16-05-2006 10:54:22

4. Comentario sobre las exposiciones de los grupos: Ante todo, quisiera felicitar a mis compañeros por el gran esfuerzo que han tenido que hacer para la realización de los trabajos grupales. Sé que la búsqueda ha debido ser difícil y que han tenido que emplear mucho tiempo para la realización de los trabajos. Además habrán intentado en la medida de lo posible dar claridad, aunque habría sido una tarea difícil porque intentar ser “profesor” / “experto” en temas que casi nadie conocía con anterioridad. Ahora bien, debemos tener cuidado con:

La fuerte tendencia a repetir los modos de los medios tradicionales, sobre todo, aquellos que ya nos parecían inadecuados u obsoletos; La lección expositiva; La gran cantidad de texto por diapositiva; Rehúso de mapas conceptuales, esquemas y resúmenes; lectura de lo que ya se ve; Las pocas innovaciones de las estructuras digitales; Olvido de la recapitulación. Ricardo Jiménez (3º G) — 03-07-2006 12:49:59

UNA WEBQUEST aunque no es fácil de definir, podríamos decir, de manera resumida, que consiste básicamente en presentarle al alumnado una guía de trabajo para una determinada actividad, el proceso que debe seguir, así como los recursos que pueden usar, algunos de ellos accesibles a través de la red. La webquest es la aplicación de la estrategia de aprendizaje por descubrimiento guiado, basado en el aprendizaje cooperativo, usando recursos accesibles en la red. Fue definida por primera vez en 1995 por Dodge y March como una actividad orientada a la investigación. La idea clave es que la webquest está elaborada en torno a una tarea atractiva y posible de realizar.

Otra característica importante de la webquest es que se trata de una estrategia de aprendizaje de gran versatilidad que puede ser utilizada en cualquier etapa educativa incluyendo, por supuesto, la educación universitaria.

También queremos resaltar la variedad de tareas que pueden realizarse a través de la webquest, siguiendo la propuesta de Dodge (2005) se puede distinguir: tareas de recopilación, tareas de reiteración, tareas con misterio, tareas periodísticas, tareas científicas, tareas de enjuiciamiento, tareas de análisis, tareas de autoconocimiento, tareas de persuasión, tareas de creación de consenso, tareas de producción creativa y tareas de diseño. Creemos que ésta amplitud de tareas permitirá el uso de esta herramienta desde diferentes materias pertenecientes a las cuatro clásicas áreas de Educación Superior: Sociales, Técnica, Ciencias de la Salud y Humanas.

Proponemos como otra posibilidad importante de la webquest en la Educación Superior es que facilita el desarrollo de competencias de diverso tipo: instrumentales (conocimientos generales básicos, resolución de problemas, etc.), interpersonales (trabajo en equipo, habilidades interpersonales) y sistémicas (habilidad para trabajar de

forma autónoma, diseño y gestión de proyectos, etc.). De todos es sabido que uno de los fundamentos del actual modelo de educación que se propone desde la Convergencia Europea es la formación centrada en competencias. Esto supone que debemos facilitar a nuestros estudiantes universitarios la posibilidad de aprender conocimientos, destrezas y actitudes que les permitan desarrollar con éxito actividades en su vida personal, académica y laboral.

WIKI, rebautizado como Sistema Asincrónico de Creación Conjunta de Documentos o SACCD (Martín, 2004). Este término, proveniente del lenguaje hawaiano, significa rápido y se usa para nombrar a una o varias páginas *web* basadas en hipertextos, cada una de las cuales puede ser visitada y editada por cualquier persona. Permite crear documentos colectivamente de forma asincrónica y cuyos procesos son transparentes para el profesorado, lo que permite que el alumno/a en formación desarrolle competencias como el análisis y la síntesis, al tener por ejemplo que a partir de exposiciones realizadas en clase sobre un tema, tengan que crear un nuevo texto con sus reflexiones. Potencia básicamente el trabajo colaborativo, al realizar una reflexión grupal creando un nuevo documento.

Sus principales elementos son:

- **Editor de páginas.-** En el que los internautas puedes escribir sus artículos o realizar modificaciones libremente sobre otros textos ya escritos. Algunos editores solo permiten introducir texto plano; otros, como en los *blogs*, incorporan sencillas herramientas para dar formato a los textos e incluir vínculos. De manera oculta, el texto es procesado conforme a una plantilla que garantiza cierta unidad estructural y la disposición de los elementos comunes a todas las páginas.
- **Control de cambios.-** Qué contiene el histórico de las modificaciones realizadas sobre un texto. Los usuarios pueden acceder a los cambios más recientes, siendo muy útil la característica que resalta los cambios entre dos versiones consecutivas. Gracias a este historial, cualquier editor (a menudo para prevenir el vandalismo) siempre podrá restituir el texto a una de sus versiones anteriores.
- **Organización contextual de la información.** Al contrario que los *blogs*, cuyos artículos se presentan en orden cronológico, las *wikis* permiten una organización más completa de los contenidos; por temas y categorías (o conceptos), pudiendo generar de manera automática un menú de navegación y tablas de contenidos.

Sintetizando la opinión de varios autores podemos destacar las siguientes tareas didácticas empleando *wikis*:

1. Participación en proyectos educativos en los que se pida al alumnado la realización de pequeñas enciclopedias temáticas sobre los contenidos de una determinada asignatura.
2. Investigaciones catalográficas y bibliográficas.
3. Recopilación y resumen de fuentes documentales. Especialmente artículos de prensa sobre un determinado tema.
4. Elaboración de guías educativas y materiales complementarios a los manuales de referencia empleados en clase.
5. Libros de citas y listas de tópicos sobre un determinado tema.

6. Recogida de testimonios procedentes de entrevistas o de opiniones de los alumnos sobre temas de actualidad.
7. En general, todo tipo de trabajos colaborativos que fomenten las aficiones personales o estimulen el sentimiento de pertenencia a una comunidad con intereses compartidos.

Debe haber una participación igualitaria, cualquiera puede modificar contenidos y el profesor/ poner comentarios o correcciones. Depende de la voluntad colaborativa. El texto puede ser modificado, reutilizado, ampliado, reestructurado y empleado del modo en que cada cual estime conveniente. Las aportaciones no se deben firmar nunca.

En clase lo usamos para el desarrollo de trabajos colaborativos, tipo proyecto que deben realizar en grupo. Concretamente corresponden a dos apartados de la materia.

BIBLIOGRAFÍA

Aguar, M.V. y Martín, M. (2005) Nuevos retos en la formación universitaria: El papel de las tecnologías. *Comunicación y Pedagogía*, 207, 54-57.

Area, M. (2005): Webquest. Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de Internet. Disponible en

<http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/webquest.pdf>

Cabero , J. (coord) (2006). *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. Madrid McGraw-Hill

Martín, M. (2004). Diseño, evaluación, e implementación de un conjunto de herramientas de Software Libre colaborativas orientadas hacia la enseñanza flexible en el ámbito universitario. Documento interno policopiado.

Martín, M. y Aguar, M.V. (2005). *Edublogs, el fenómeno blogs intersecta con la educación*. En *Comunicación y Pedagogía*. Revista de Nuevas tecnologías y recursos didácticos. Nº 203. 42-29