

EXPERIENCIAS UNIVERSITARIAS EN DIFERENTES TITULACIONES DE LA UNIVERSIDAD PABLO DE OLAVIDE: CONSTRUCCIÓN DE IDEAS PREVIAS SOBRE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN CON SOFTWARE SOCIAL 2.0.

UNIVERSITY EXPERIENCE IN DIFERENT DEGREES OF THE UNIVERSITY PABLO DE OLAVIDE: CONSTRUCTION OF IDEAS ON PRIOR INFORMATION SOCIETY WITH SOCIAL SOFTWARE 2.0

Eloy López Meneses  
*Universidad Pablo de Olavide*

Vicente J. Llorent García  
*Universidad de Córdoba*

Esther Fernández Márquez  
*Universidad Pablo de Olavide*

**Resumen:**

La investigación describe una experiencia innovadora universitaria con software social a través de nubes de palabras (Word Clouds) sobre las características principales de la Sociedad de la Información correspondientes a dos titulaciones de Grado y Doble Grado de Educación Social y Trabajo Social de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Pablo de Olavide (Sevilla), correspondiente al curso académico 2011-12. Su enlace es: <http://practicass3000.jimdo.com/>

El presente estudio forma parte de la investigación denominada: “Formación didáctica en Cloud Computing: Competencias digitales, estrategias didácticas y e-actividades con tecnología Web 2.0 en el EEES”, en el marco de la Acción 2 de Proyectos de Innovación y Desarrollo Docente subvencionado por el Vicerrectorado de Docencia y Convergencia Europea de la mencionada Universidad.

Entre los objetivos destacan: fomentar el papel activo y autónomo de los estudiantes en el proceso de construcción del conocimiento, indagar sobre las ideas previas del alumnado sobre la Sociedad de la Información, elaborar on-line nubes de conceptos/ palabras (Word Clouds ) con aplicaciones relacionadas con el software social, crear un repositorio sobre esta temática para posteriores promociones académicas y reflexionar sobre las concepciones previas en relación con la Sociedad de la Información actual.

**Palabras Clave:**

Nube de palabras, Educación Superior, Sociedad de la Información, e-constructivismo, innovación educativa.

**Abstract**

This research describes an experience of university innovative with social software through Word Clouds about the principal features of the Information Society for two degrees (Graduate in Social Education and Graduate Double at Social Education and Social Work) of the Faculty of Social Sciences of the University Pablo de Olavide (Seville), for academic course 2011-12. This is the link: <http://practicass3000.jimdo.com/>

The present study is part of the research called: “Didactic formation in Cloud Computing: Digital competences, didactics strategies y e-task with Web 2.0 tecnology in

EEES”, under Action 2 of Innovation Projects and Faculty Development subsidized by Vice President for Teaching and European Convergence of mentioned University.

Between the objectives stand: promote the active and autonomous paper of students in construction of knowledge process, investigate about previous ideas of the student body about the Information Society, develop on-line Word Clouds with applications related with the social software, create a repository about this topic for subsequent academic promotions and reflect on preconceptions regarding the current Information Society.

**Keywords:**

Word Clouds, Higher Education, Information, Society, e-constructionism, educational innovation

## **1. La Sociedad de la Información en los países avanzados.**

Los nuevos tiempos han generado nuevos actores (Internet, la telefonía móvil y demás tecnologías digitales) que están cambiando nuestra experiencia en múltiples aspectos: en el ocio, en las comunicaciones personales, en el aprendizaje, en el trabajo, etc. Usando la metáfora de Bauman (2006) para caracterizar los procesos de cambio sociocultural actuales, impulsados por la omnipresencia de las tecnologías de la información y comunicación, ésta sugiere que el tiempo actual – la cultura digital – es un fluido de producción de información y conocimiento inestable, en permanente cambio, en constante transformación, como contraposición a la producción cultural desarrollada – principalmente en Occidente a lo largo de los siglos XIX y XX – donde primó la estabilidad e inalterabilidad de lo físico, de lo material, de lo sólido. Es decir, lo digital es una experiencia líquida bien diferenciada de la experiencia de consumo y adquisición de la cultura sólida (Area y Pessoa, 2012).

En este sentido, la sociedad del conocimiento precisa de estructuras organizativas flexibles en la educación, que posibiliten tanto un amplio acceso social al conocimiento, como una capacitación personal crítica que favorezca la interpretación de la información y la generación del propio conocimiento (Hinojo, 2006) haciendo énfasis en la docencia y en los cambios metodológicos. Para ello se requiere participación activa del profesorado, además de un fuerte compromiso institucional que apoye y resguarde la iniciativa (Aguaded, Muñiz y Santos, 2011) y facilite la transformación digital de la educación (Selwin y Gouseti, 2009).

Asimismo, como apuntan Muñoz y Aguaded (2012), los continuos avances tecnológicos que estamos viviendo se interrelacionan directamente con los cambios que la sociedad actual está sufriendo. Estos cambios afectan a las distintas vertientes del conocimiento, cambiando reglas, normas... imperantes hasta el momento.

Actualmente las nuevas tendencias tecnológicas nos piden un esfuerzo urgente y permanente, exigente y comprometido, intelectual y práctico en todos los niveles y formas del ámbito educativo (Sevillano, 2009). En este sentido, el incremento exponencial de aplicaciones basadas en la web se está consolidando como un medio importante en el mismo (Pulichino, 2006; Saeed, Yang y Sinnappan, 2009; Aguaded, Guzmán y Tirado, 2010). No se trata de incrementos cuantitativos sino cualitativos que añaden nuevas funciones a la acción educativa.

Tradicionalmente la enseñanza universitaria se ha fundamentado en un modelo metodológico centrado en el docente, con énfasis en la transmisión de contenidos y su reproducción por los alumnos, la lección magistral y el trabajo individual. Enseñar a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) demanda una serie de cambios que generan una ruptura de este modelo, al mismo tiempo que suponen un avance hacia la calidad de la Educación Universitaria (Aguaded, López Meneses y Alonso, 2010a).

Los docentes con la aparición de entornos interactivos 2.0 más abiertos, colaborativos y gratuitos, pueden utilizarlos como recursos didácticos para la implementación de metodologías más flexibles, activas y participativas en coherencia con la convergencia europea (Prensky, 2004). Asimismo, los docentes deben utilizar en menor medida las metodologías centradas en el profesor (expositivas y pasivas) para ir evolucionando hacia otras metodologías donde el estudiante es el protagonista (activas, dinámicas y participativas) (Miranda, Guerra, Fabbri y López Meneses, 2010).

De igual manera, hacer uso de actividades con aplicaciones en la red dentro del ámbito universitario, puede facilitar el diálogo e intercambio de ideas, la reflexión colectiva, la participación social y la investigación educativa (López Meneses, 2009). Sin olvidarnos, además, que los estudiantes muestran bastante interés y motivación por la utilización tanto de las TIC, en sus procesos formativos (Guerra, González y García, 2010), como de recursos educativos para los procesos de tutorización y seguimiento didáctico (García y otros, 2010).

En el actual entramado tecnológico, social y comunicativo, por tanto, las Universidades deberán adaptar, y así lo están haciendo la gran mayoría, los procesos de formación en función de las características y necesidades de los estudiantes. Se incorporan escenarios flexibles y abiertos para la formación y el aprendizaje que transformen los modelos tradicionales de comunicación (caracterizados por la pasividad de los alumnos), por otros en los que puedan participar en la construcción activa del conocimiento y sean conscientes de su propio proceso formativo en la adquisición de competencias y capacidades. Esta nueva institución universitaria que se dibuja pasa ahora a ser denominada Universidad 2.0. (Cabero y Marín, 2011).

## 2. Escenario del estudio

La investigación describe una experiencia universitaria con nube de conceptos sobre el nuevo estadio de desarrollo de la actual sociedad: La Sociedad de la Información. El desarrollo de la misma plantea un carácter innovador y se desarrolla con 88 estudiantes que cursan la asignatura de «Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación Social», perteneciente al primer curso de dos titulaciones (Grado de Educación Social y Doble Grado de Educación Social y Trabajo Social) que se imparten en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Pablo de Olavide (Sevilla), correspondiente al curso académico 2011/12.

Asimismo, el presente estudio forma parte de la investigación denominada: “Formación didáctica en Cloud Computing: Competencias digitales, estrategias didácticas y e-actividades con tecnología Web 2.0 en el EEES”, en el marco de la Acción 2 de Proyectos de Innovación y Desarrollo Docente subvencionado por el Vicerrectorado de Docencia y Convergencia Europea de la mencionada Universidad

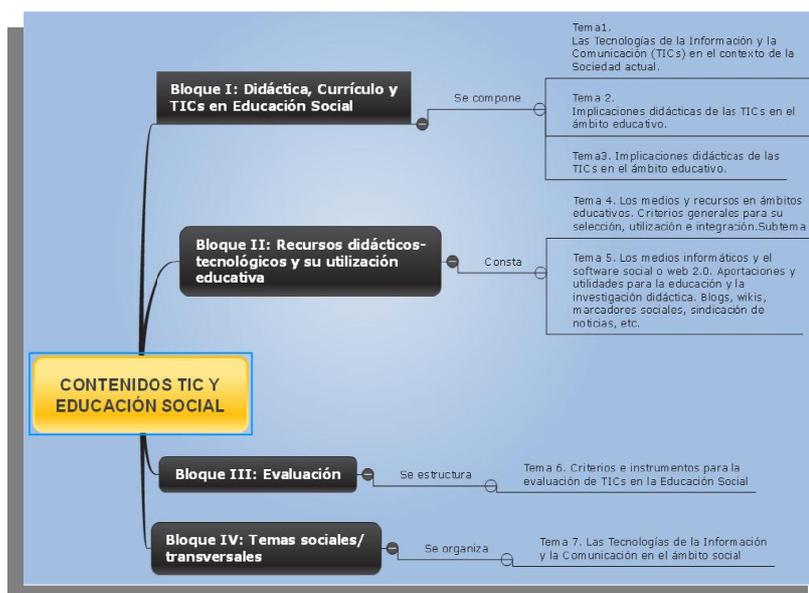
Respecto a otras experiencias virtuales universitarias, el lector interesado puede consultar los trabajos de Cabero, López Meneses y Ballesteros (2009), López Meneses y Llorente (2010), Aguaded, López Meneses y Alonso (2010b) o López Meneses, Domínguez, Álvarez y Jaén (2011).

La experiencia de innovación universitaria consistía en plantear al alumnado una reflexión introspectiva a través de nubes de conceptos sobre los principales aspectos que caracterizan la Sociedad de la Información con la aplicación social Wordle (<http://www.wordle.net>). Este software social permite diseñar nubes de etiquetas (*tag clouds*) de forma dinámica y fácil a partir de los conceptos que se le indica. En nuestro caso consistía que indicaran los 4 ó 5 conceptos más representativos de la Sociedad de la Información. Posteriormente, se enviaron al correo electrónico del docente y se diseñó un espacio para difundirlo con la aplicación gratuita jimdo<sup>1</sup>: <http://practicass3000.jimdo.com/> (Figura 1).



Figura 1. Espacio virtual de la experiencia innovadora universitaria.

Por otra parte, la experiencia innovadora universitaria corresponde al primer bloque temático, en concreto, a la primera unidad temática denominada: “Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el contexto de la Sociedad Actual”, de la asignatura “TIC y Educación Social” 2 que se articula alrededor de los cuatro núcleos de contenidos TIC (esquema 1). En concreto, el estudio hace alusión al segundo bloque temático que tiene como objeto de estudio los recursos didácticos-tecnológicos y su utilización educativa.



Esquema 1. Organigrama conceptual de los bloques de contenidos de la asignatura. [www.mindomo.com/view.htm?m=6cd2bf5f280e4e7bb7cca11b77b8beb1](http://www.mindomo.com/view.htm?m=6cd2bf5f280e4e7bb7cca11b77b8beb1).

Por último, sirva a modo de ejemplificación el comentario realizado por la alumna Alba Pachón Quintero de 1º Grado Educación Social correspondiente al grupo 12 que se realizó el lunes 20 de febrero de 2012, en la segunda EPD del primer curso de la titulación de Grado de Educación Social de la Universidad Pablo de Olavide (Sevilla, España) con la aplicación de software social denominada Wordle. (Figura 2).

The image shows a screenshot of a Wordle-generated word cloud and its corresponding blog post. The word cloud features the words "movilidad", "información", "universal", and "comunicación". The blog post is titled "características" and discusses societal changes. The author is Alba Pachón Quintero, a student of the first degree in Social Education at the University of Pablo de Olavide.

**NUBE DE PALABRAS (WORD CLOUDS)**

Estudiantes (Univ UPO\_Sevilla) | Estudiantes (Univ Córdoba) | Ranking al mejor comentario | Contacto

Tutorial Wordle

Prácticas Interuniversitarias

Bienvenidos a las características de la Sociedad actual  
Curso académico 2011-2012

Alba Pachón Quintero.  
1º Grado Educación Social.  
Grupo 12

He elegido cuatro conceptos para definir a la sociedad actual con respecto a las nuevas tecnologías y como han cambiado a lo largo del tiempo. Se podrían poner muchos más, pero para mí los más importantes son: la comunicación, la información, la movilidad y que es universal aunque en muchos países todavía no se usen demasiado, pero eso no significa que algún día se normalice en los países subdesarrollados. Este es el enlace:  
<http://www.wordle.net/show/wrdl/4876339/caracteristicas>

Isamar Catalán Morilla  
Primer curso de educación social

Le dejo el enlace correspondiente a una actividad realizada en la práctica, acerca del cambio de la sociedad. Decirle que me ha gustado mucho la actividad ya que me ha parecido de gran utilidad para su uso en cualquier trabajo y asignatura.  
Un saludo.  
[http://www.wordle.net/show/wrdl/4876360/isamar%2C\\_caracter%C3%A9sticas\\_de\\_la\\_sociedad](http://www.wordle.net/show/wrdl/4876360/isamar%2C_caracter%C3%A9sticas_de_la_sociedad)

Estudiante de 1º Grado de Educación Social.  
Curso académico 2011-2012  
APQ

<http://practicass3000.jimdo.com/>

*“He elegido cuatro conceptos para definir a la sociedad actual con respecto a las nuevas tecnologías y como han cambiado a lo largo del tiempo. Se podrían poner muchos más, pero para mí los más importantes son: la comunicación, la información, la movilidad y que es universal aunque en muchos países todavía no se usen demasiado, pero eso no significa que algún día se normalice en los países subdesarrollados. Estudiante 1º Grado de Educación Social. APQ <http://www.wordle.net/show/wrdl/4876339/caracteristicas>”*

Figura 2. Comentario enviado por la alumna APQ. (1º Grado de Educación Social). Curso académico 2011-2012.

A continuación, se muestra las intenciones didácticas, el desarrollo de la investigación y los resultados más relevantes alcanzados durante el desarrollo del presente estudio.

### 3. Objetivos

- Fomentar el papel activo y autónomo de los estudiantes en el proceso de construcción del conocimiento.
- Favorecer el aprendizaje multimodal entre los estudiantes.
- Diseñar y elaborar nubes de ideas previas sobre la Sociedad de la Información.
- Fomentar el uso de software social.
- Elaborar un repositorio de concepciones previas en relación con la Sociedad de la Información actual.

#### 4. Metodología de la investigación

Referente a la metodología utilizada, apuntar que ésta fue de corte cualitativo y descriptivo. La muestra estaba formada inicialmente por los estudiantes de las dos titulaciones, es decir, 115 estudiantes, aunque debido a la ausencia de diferentes estudiantes que estaban trabajando y otros cuyos enlaces no funcionaban se analizaron 88 word Clouds.

Para el análisis cualitativo se revisaron las 88 aportaciones realizadas por los estudiantes analizando las palabras o conjuntos de significados como unidades de registro. Posteriormente se transcribió y categorizó la trama conceptual tomando como marco de referencia las pautas establecidas por diferentes autores (Bogdan y Biklen, 1992; Miles y Huberman, 1994):

- Fase Primera: Reducción de datos. Esta fase constituye la realización de procedimientos racionales que consisten en la categorización y codificación de los datos, identificando y diferenciando unidades de significado. Los procedimientos son:
  - Categorización de los datos. La categorización implica la simplificación y selección de información para hacerla más manejable. Este proceso implica varias subfases:
    - Separación de unidades. Consiste en separar segmentos de información siguiendo algún tipo de criterio como puede ser espacial, temporal, temático, gramatical...
    - Identificación y clasificación de unidades. Consiste en clasificar conceptualmente las unidades que son cubiertas por un mismo tópico con significado. El procedimiento puede ser inductivo, es decir, a medida que se van examinando los datos, o deductivo, habiendo establecido previamente el sistema de categorías sobre el que se va a categorizar, tras la revisión de literatura específica sobre la temática objeto de estudio. Normalmente esta clasificación suele ser mixta.
    - Síntesis y agrupamiento. Esta fase está unida realmente a la anterior dado que la propia categorización implica la síntesis. Esta fase también está presente una vez que ha concluido el proceso de categorización y algunas categorías se agrupan en metacategorías.
  - Codificación. Es realmente la operación concreta y manipulativa que asigna cada categoría a cada unidad textual. En este sentido, cada unidad seleccionada ha sido codificada para su recuento frecuencial. Desde un principio existieron criterios claros de distinción de unidades de registro, ya que la mayoría de los estudiantes eligieron cuatro o cinco ámbitos de intervención y, después, algunos de ellos especificaron los colectivos o las temáticas con los que trabajar dentro de esos ámbitos.
- Fase segunda: Interpretación e inferencia. Por último, el proceso de análisis de datos se completó con una etapa donde se procedió a la interpretación de las diferentes unidades de información categorizadas, ordenando de modo sistemático en tablas y representaciones gráficas la información obtenida para facilitar la fase de interpretación y explicación de los resultados.

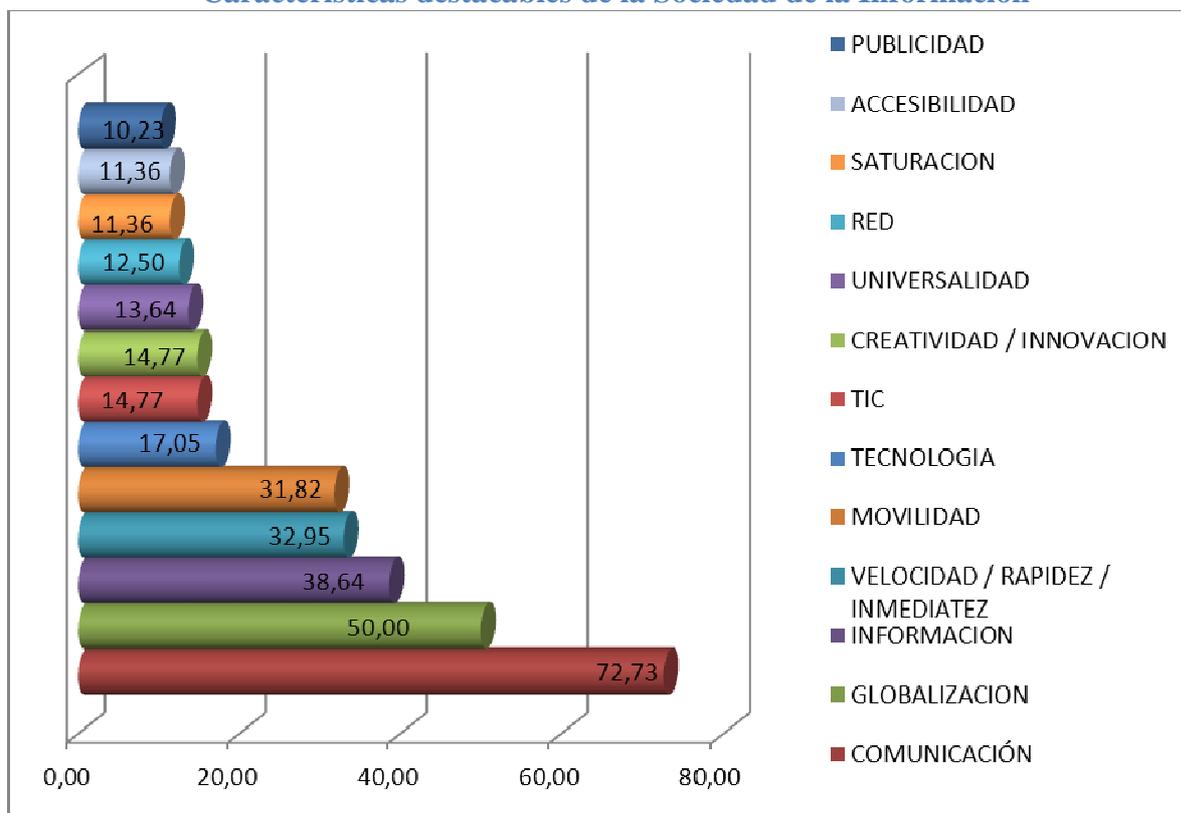
#### 5. Resultados de la experiencia innovadora universitaria

Entre los resultados obtenidos después de la codificación e interpretación de la información cabe indicar que el alumnado ha establecido una media de 4,86 caracteres definitorios y más de la mitad de los estudiantes manifiestan que la actual Sociedad se caracteriza por una mejora notable de las vías de **comunicación** (72,73%), destacando el

aspecto de la **globalización** social (50%) y la **universalidad** (13,64%). Asimismo, expresan mayor disponibilidad de **información** (38,64%) y **accesibilidad** (11,36%) con más **rapidez** e **inmediatez** (32,95%), pero, como contrapartida indican una **saturación** de la misma (11,36%).

Otras características que los estudiantes han destacado de la Sociedad de la información es la existencia de mejores posibilidades de **movilidad** (31,82%) y por supuesto del aumento y predominio del uso de las **tecnologías** (31,82%), incluyéndose aquí el uso de móviles y de mensajería, con la importancia de la **Red de Redes (Internet)** (12,50%). También es de reseñar que se encuentran favorecidos con los aspectos de **creatividad** e **innovación** (14,77%). Por último, resaltan el notable incremento y proliferación de la **publicidad** (10,23%). En la gráfica 1 se muestran los resultados obtenidos.

**Características destacables de la Sociedad de la Información**



Gráfica 1. Resultados de la experiencias innovadora sobre la Sociedad de la Información.

Por otra parte, referente al género, son bastante aproximados los porcentajes en las consideraciones por sexo en la mayoría de los aspectos, aunque ellos les dan mayor importancia a la facilidad de acceso a la información y la saturación de la misma, junto a los aspectos tecnológicos, mientras que ellas dan mayor importancia a las características relacionadas con el pensamiento divergente, creativo e innovador.

Estos son los conceptos más reseñados, aunque también en menor porcentaje las siguientes características: actualidad, aumento de la adicción y dependencia, aislamiento social, alfabetización, autoaprendizaje, autonomía, avance, ayuda, competencia, conocimiento, control social, capitalismo, diversidad, libertad, multiculturalidad y mejora.

## 6. Conclusiones y últimas reflexiones.

Entre las conclusiones que se obtienen al realizar la investigación, en una primera instancia, entendemos que la utilización de aplicaciones educativas relacionadas con tecnologías 2.0 (*cloud computing*) en contextos formativos pueden ayudar a la difusión del conocimiento de forma globalizada, a la reflexión colectiva, y a la creación de repositorios de experiencias de aprendizaje y recursos didácticos, objetivos todos ellos que consideramos claves a la hora de desarrollar competencias entre los estudiantes universitarios.

Por otra parte, los resultados obtenidos en nuestro estudio nos permiten afirmar que la construcción de nubes de palabras con la aplicación social Wordle son fáciles de utilizar, adecuadas y útiles para potenciar la participación e implicación activa de los estudiantes durante su proceso de formación, además de ayudarnos a compartir, difundir y crear repositorios de buenas prácticas.

En este sentido, se puede inferir que las nuevas tendencias tecnológicas emergentes son recursos muy valiosos para la construcción del conocimiento en los procesos de aprendizaje, alejándose de aquellas estrategias metodológicas de enseñanza transmisivas y propiciando la reformulación de metodologías socio-constructivistas e investigadoras. Asimismo, facilitan la gestión de la información, el desarrollo social y la innovación docente universitaria (Cabero, López Meneses y Llorente, 2009). El verdadero potencial de la filosofía Web 2.0 no es solamente su aspecto técnico, sino su funcionalidad cultural y formativa.

Asimismo, se ha conseguido plenamente que los estudiantes sean agentes activos en su propio proceso formativo, al diseñar y elaborar de forma autónoma las ideas iniciales sobre las características de la Sociedad de la Información.

También queda patente que todos los estudiantes que participaron en la experiencia universitaria diseñaron de forma independiente su nube de palabras (la mayoría de ellos con más de 4 conceptos para la aproximación al término de Sociedad de la Información).

Referente al diseño de la trama de las ideas previas sobre esta temática, la mayoría presentan un organigrama visual equilibrado, con tipos de fuente de letras usables y un background legible y coherente.

Respecto a las limitaciones de la investigación, coincidiendo parcialmente con las limitaciones de anteriores experiencias (López Meneses y Ballesteros, 2008; Cabero, López Meneses y Ballesteros, 2009; López Meneses y Llorente, 2010), apuntar la falta de tiempo para el desarrollo de las e-actividades en las aulas universitarias.

Resaltar también la necesidad de establecer estrategias de autoevaluación y heteroevaluación entre los estudiantes para potenciar procesos de evaluación más reflexivos y enriquecedores. En el caso concreto de nuestro estudio la falta de tiempo hizo imposible su puesta en práctica.

Hoy en día con las *nuevas brisas europeas* se cuestionan los modelos y estrategias transmisivas de enseñanza, el aprendizaje memorístico por parte del estudiante y su control a través de pruebas escritas. Por el contrario, se insiste que los métodos de enseñanza deben potenciar la capacidad de aprendizaje autónomo por parte del estudiante; el desarrollo de competencias sociales, intelectuales y tecnológicas: el fomento de la reflexión colectiva y la evaluación formativa (López Meneses, Domínguez, Álvarez y Jaén, 2011).

Se hace difícil hoy en día pensar en una universidad de calidad que funcione sin el soporte de las TIC; ya que sustenta el desarrollo de gran parte de la docencia, investigación y transferencia (Aguaded y Hernando, 2011). En este sentido, el software social se ha convertido en un factor clave para la puesta en práctica de experiencias universitarias de innovación pedagógica en el contexto de los nuevos retos que se proponen desde el Espacio Europeo (Aguaded y López Meneses, 2009).

En definitiva y a tenor de los resultados obtenidos, se puede corroborar que aplicaciones relacionadas con la web 2.0. son estrategias metodológicas metacognitivas activas que orientan la recreación y construcción del conocimiento colectivo, permiten la categorización de conceptos relevantes y facilitan el pensamiento creativo digital.

### Referencias bibliográficas

- Aguaded, J. I., López Meneses y Alonso. (2010a). Formación del profesorado y software social. Teacher training and social software. *Revista Estudios sobre educación*. 18, 97-114.
- Aguaded, J. I. y Hernando, A. (2011). Recursos tecnológicos en la universidad de Huelva: hacia la universidad digital. En Cabero, J, Aguaded, J. I.; López Meneses y otros.: Experiencias innovadoras hispano-colombianas con Tecnologías de la Información y la Comunicación. Sevilla: Mergablum. 65-85.
- Aguaded, J. I.; Muñiz, C y Santos, N. (2011). Educar con medios tecnológicos. Tecnologías telemáticas en la Universidad de Huelva. Ponencia en el I Congreso Internacional “Comunicación y Educación: Estrategias de alfabetización mediática” celebrado en la Universidad Autónoma de Barcelona, los días 11 al 13 de mayo.
- Bauman, Z. (2006). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Bogdan, R. y Biklen, S. K. (1992). *Investigación cualitativa de la educación*. Needham Heights, MA: Allyn and Bacon.
- Cabero, J y López Meneses, E. (2009). El profesorado universitario y las TIC en el Espacio Europeo de Educación Superior. En CABERO, J Y LÓPEZ MENESES. *Evaluación de materiales multimedia en red en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES)*; 9-14. Barcelona: DaVinci.
- Cabero, J; López Meneses, E y Llorente, M.C. (2009). *La docencia universitaria y las tecnologías web 2.0 renovación e innovación en el Espacio Europeo*. Sevilla: Mergablum.
- Cabero, J. y Marín, V. (2011). La experiencia de los campus virtuales compartidos universitarios. En Cabero, J, Aguaded, J. I.; López Meneses y otros.: Experiencias innovadoras hispano-colombianas con Tecnologías de la Información y la Comunicación. Sevilla: Mergablum. 49-63.
- Huffaker, D. (2005). The educated blogger: Using weblogs to promote literacy in the classroom. *AACE Journal*, 13, 2, 91-98.
- Miles, M. B. y Huberman, A. (1994). *Qualitative data analysis: an expanded sourcebook*. Newbury Park, CA: Sage.
- Miranda, M. J., Guerra, L., Fabbri, M. y López Meneses, E. (Coords.) (2010). *Experiencias universitarias de innovación docente hispano-italianas en el espacio europeo de Educación Superior*. Sevilla: Mergablum.
- Pulichino, J. (2006). *Orientaciones futuras en materia de e-Learning Research Report* (No. 2), Santa Rosa, California, EE.UU.: El eLearning Guild.
- Saeed, N., Yang, Y. y Sinnappan, S. (2009). Las tecnologías web emergentes en la Educación Superior. *Tecnología para la Educación y Sociedad*, 12, 4, 98-109. *Educational Technology y Society*, 12 (4), 98-109.
- Selwin, N y Gouseti, A. (2009). Schools and Web 2.0: a critical perspective. *Revista Educatio Siglo XXI*, 27 (2), 147-165.

## Fuentes electrónicas

- Aguaded, J. I. y López Meneses, E. (2009). La blogosfera educativa: nuevos espacios universitarios de innovación y formación del profesorado en el contexto europeo. *Revista electrónica Interuniversitaria de formación del profesorado. REIFOP*, 12 (3), 165-172. Consultado el 11 de mayo de 2012. <http://www.aufop.com/aufop/revistas/arta/digital/138/1263>
- Aguaded, J. I., López Meneses, E y Alonso, L. (2010b). Innovating with Blogs in University Courses: a Qualitative Study. *The New Educational Review*, 22 (3-4), 103-115. Consultado el 10 de mayo de 2012. <http://www.educationalrev.us.edu.pl/volume22.htm>
- Aguaded, J. I., Guzmán, M. D. y Tirado, R. (2010). Estudio sobre el uso e integración de Plataformas de Teleformación en universidades andaluzas. *Congreso Virtual DIM-AULATIC. Universitat Autònoma de Barcelona*, 18-19 de marzo (virtual). Consultado el 12 de mayo de 2012. <http://dimglobal.ning.com/>
- Area, M y Pessoa, T. (2012). De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar*, 38, 13-20. Consultado el 11 de mayo de 2012. <http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-02-01>
- Cabero, J.; López, E. y Ballesteros, C. (2009). Experiencias universitarias innovadoras con blogs para la mejora de la praxis educativa en el contexto europeo. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 6, 2. Consultado el 14 de mayo de 2012 [http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v6n2\\_cabero\\_etal/v6n2\\_cabero](http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v6n2_cabero_etal/v6n2_cabero)
- Guerra, S; González, N y García, R. (2010). Utilización de las TIC por el profesorado universitario como recurso didáctico. *Comunicar*, 35, 141-148. Consultado el 9 de mayo de 2012. <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=35&articulo=35-2010-17>
- Hinojo, F. J. (2006). Leadership and Superior Education Educative Space. *The International Journal of Learning*, 12; 147- 154. Consultado el 14 de mayo 2012. [http://www.revistaeducacion.mec.es/re354/re354\\_08.pdf](http://www.revistaeducacion.mec.es/re354/re354_08.pdf)
- López Meneses, E y Ballesteros, C. (2008). Caminando hacia el software social: una experiencias universitaria con blogs. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 22, 5-23. Consultado el 12 de mayo de 2012. <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n32/5.html>
- López Meneses, E y Llorente, M<sup>a</sup>. C. (2010). Incorporación de nuevas estrategias de enseñanza en la Universidad: blogs en Didáctica General. *Revista Educatio Siglo XXI*. 28 (1). Consultado el 10 de mayo de 2012. <http://revistas.um.es/educatio/article/view/109781/104471>
- López Meneses, E. (2009). Nuevos escenarios virtuales docentes e innovadores en el marco europeo: edublog de un profesor universitario. Ponencia presentada al *Congreso Internacional Virtual de Educación. CIVE 2009*. Consultado el 4 de mayo de 2012. <http://www.steiformacio.com/cive/programa.asp?idioma=2>
- López Meneses, E; Domínguez, G; Álvarez, F. J y Jaén, A. (2011). Experiencia didáctica con estudiantes de postgrado sobre los roles del educador en la Sociedad del Conocimiento y la Comunicación con tecnologías 2.0. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa (RELATEC)*. 10 (1), 49-58. Consultado 3 de mayo de 2012. <http://campusvirtual.unex.es/revistas/index.php?journal=relatec&page=index>
- Muñoz, M y Aguaded, I. (2012). La competencia informacional en la enseñanza universitaria. *En Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*, núm. 22. Consultado el 12 de mayo de 2012. <http://www.pangea.org/dim/revista22>

- Prensky, M. (2004). The emerging online life of the digital natives: what they do differently because of technology, and how they do it. Work in progress. Consultado el 6 de mayo de 2012. [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-The\\_Emerging\\_Online\\_Life\\_of\\_the\\_Digital\\_Native-03.pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-The_Emerging_Online_Life_of_the_Digital_Native-03.pdf)
- Sevillano, M<sup>a</sup>. L. (2009). Posibilidades formativas mediante nuevos escenarios virtuales. *Revista Educatio Siglo XXI*, 27 (2), 147-165. Consultado el 6 de mayo de 2012. <http://revistas.um.es/educatio/article/view/90971/87751>

---

<sup>1</sup>Jimdo es una aplicación para el diseño e implementación de páginas web. U.R.L.: <http://es.jimdo.com/>

<sup>2</sup> La versión completa se puede consultar en el edublog personal: <http://eloy3000.blogspot.com>