

Dirección General de docencia
Unidad de Innovación y Desarrollo Docente

Lineamientos para el uso del Aula Virtual en la UNAP

Documento basado en la Consultoría del Proyecto MECESUP 1199,
Académica Alicia Beatriz López.

Universidad Arturo Prat

Avenida Arturo Prat 2120, Iquique, Chile

Rector: Gustavo Soto Bringas

Vicerrectora Académica: María Verónica Frías Pístono

Director General de Docencia: Fernando Cortés Tello

Iquique, Chile, enero de 2015

Contenido

Introducción	4
¿Qué son los Entornos Virtuales de Aprendizaje?.....	6
¿Por qué utilizar Entornos Virtuales de Aprendizaje?.....	7
¿Qué roles docentes se necesitan?.....	8
Políticas institucionales para el uso del Aula Virtual en la UNAP	11
La Planificación	13
¿Cómo diseñar una clase en el Aula virtual?	15
Referencias bibliográficas	20

INTRODUCCIÓN

Ante el fuerte impacto que los niveles de reprobación y deserción tienen en la tasa de egreso de los estudiantes de la UNAP, las autoridades buscaron distintas estrategias para mejorar estos indicadores. Una de ellas, consiste en incorporar la **Modalidad Virtual** como metodología de enseñanza para fortalecer las clases presenciales. Esta estrategia responde a las características particulares de nuestro estudiantado, donde un 42% de ellos (según la encuesta de Caracterización Estudiantil que se aplica anualmente a los estudiantes de pregrado PSU) trabaja en los horarios en que se imparte la carrera, por lo que su asistencia y tiempo para el estudio se ve limitado. Dada esta realidad, se hace necesario ofrecer alternativas que les permitan tener flexibilidad en los horarios para estudiar; además de diversificar los métodos de aprendizaje.

En este sentido, existe una serie de documentos que relatan las ventajas de la educación virtual y semipresencial. Por ejemplo, Tintaya, A. Eliseo (2009) plantea que las clases y el estudio en este tipo de modalidad se acomodan al horario de cada estudiante, logrando que éste sea protagonista de su propio proceso formativo al tener un papel activo y al realizar sus participaciones de forma meditada, gracias a la posibilidad de trabajar off-line. En la educación virtual existe feed-back de formación, de manera que el profesor conoce si el alumno responde al método y alcanza los objetivos fijados. Por otra parte, también se señalan ciertas condiciones de éxito para que este método pueda ser llevado a cabo y sostenido en el tiempo. Algunas de ellas son:

- Contar con una infraestructura adecuada, lo que implica disponer de laboratorios computacionales con acceso a internet.
- Poseer una plataforma de aprendizaje virtual diseñada bajo los principios del Diseño Universal¹, para asegurar la usabilidad y la accesibilidad.

¹ Diseño Universal: se refiere a utilizar interfaces genéricas, es decir la organización de los elementos de nuestra plataforma debe ser similar a como se comportan otras plataformas, la nomenclatura debe ser conocida por el usuario, en definitiva que facilite la interacción del usuario con el sistema.

- Asegurar la operatividad de la Plataforma bajo presión de alta demanda de servicios y tráfico.
- Proporcionar buena conectividad, garantizando el acceso y el uso de los recursos por parte de los académicos y estudiantes.
- Cerciorarse de que los profesores estén digitalmente alfabetizados y con competencias en escritura académica desarrolladas, como también, capacitados en estrategias pedagógicas propias de la modalidad virtual.
- Contar con estudiantes digitalmente y académicamente alfabetizados, para que sean capaces de sostener el estudio de forma autónoma y sepan interactuar en entornos virtuales de aprendizaje.

Sin embargo, estas condiciones no necesariamente son previas a la implementación de la Plataforma Virtual de Aprendizaje; sino más bien, son metas que se deben establecer y planificar para lograrlas en un mediano plazo.

¿QUÉ SON LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE?

Cuando hablamos de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) también llamadas Plataformas de Gestión de Aprendizaje, nos referimos a un sistema informático diseñado para apoyar la enseñanza, el aprendizaje, la investigación y la colaboración entre académicos y estudiantes durante un proceso educativo; sea éste totalmente a distancia, presencial o en modalidad mixta.

Los EVA permiten la distribución de material y contenido digital a través de texto, imágenes, audio, multimedia, simulaciones, juegos etc. Además proporcionan herramientas para la comunicación, tanto sincrónica como asincrónica, fundamentales para guiar el aprendizaje, la gestión y seguimiento del proceso formativo. En definitiva, un Entorno Virtual de Aprendizaje debe proveer todos los elementos con los que se cuenta en un proceso formativo tradicional y, en lo posible, simular las interacciones que se dan en el ámbito presencial.

Según Boneu (2007), hay cuatro características básicas e imprescindibles que deben tener cualquier Plataforma o EVA:

- **Interactividad:** conseguir que el individuo que está usando la plataforma tenga conciencia de que es el protagonista de su formación.
- **Flexibilidad:** conjunto de funcionalidades que permite que el sistema tenga una adaptación fácil en la organización donde se quiere implantar tanto en relación a la estructura organizacional, como a los planes de estudio de la institución y, a los contenidos y estilos pedagógicos de la institución.
- **Escalabilidad:** capacidad de la plataforma de funcionar correctamente, independientemente de si existe un número pequeño o grande de usuarios.
- **Estandarización:** Posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar como SCORM (conjunto de normas técnicas que permite a los sistemas de aprendizaje en línea importar y reutilizar contenidos de aprendizaje).

¿POR QUÉ UTILIZAR ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE?

En general, la oferta académica puede ser totalmente presencial, a distancia o, como se propone en la UNAP, presencial con apoyo de entornos virtuales (utilizando una Plataforma “open source”² y “software libre”³ denominada AULA VIRTUAL).

Las razones para elegir una u otra dependerán, esencialmente, de cómo la institución haya definido la solución al problema percibido. Por tanto, si se considera que la reprobación y la deserción se deben, en algún grado, a que los estudiantes trabajan durante el horario de la carrera ofrecida, una posible solución será ofrecerles nuevas alternativas en cuanto a franjas horarias, modificar el régimen de inasistencias permitidas o bien, introducir nuevas estrategias de aprendizaje a través de la virtualidad, permitiendo que el estudiante logre autogestionar su tiempo para el estudio.

Desde el punto de vista de la gestión universitaria esta modalidad permite, entre otras cosas:

- Mejorar el aprovechamiento de los espacios áulicos disponibles.
- Mejorar los indicadores de reprobación y deserción cuando la jornada horaria ofrecida en la modalidad presencial, interfiere en cumplimiento de responsabilidades para los estudiantes que además trabajan.
- Mejorar los indicadores de permanencia y promoción, cuando la dispersión geográfica de académicos y estudiantes es muy amplia.
- Desarrollar y fortalecer las competencias de uso de tecnologías para la sociedad del conocimiento en estudiantes y académicos.

² Open Source: software de código abierto.

³ Software Libre: permite la descarga gratuita.

¿QUÉ ROLES DOCENTES SE NECESITAN?

La irrupción de la virtualidad en el ámbito educativo permitió ofrecer actividades sincrónicas y asincrónicas. Con las primeras, se recuperaba la ilusión de la cercanía e inmediatez y, con la segunda, se facilitaban los tiempos de estudio y trabajo del alumno. Las restricciones tecnológicas (conectividad, ancho de banda, disponibilidad horaria, entre otras) complicaron el éxito de las primeras y, la inercia pedagógica de intentar replicar por escrito las prácticas docentes convencionales, afectó a las segundas. De allí que surgió el desafío de “inventar” cercanías afectivas donde primaban las lejanías geográficas. Se ensayaron distintos modos comunicacionales para recrear las relaciones “naturales” de la presencialidad y se discutió respecto de cómo escribir para el otro, planteando preguntas como: ¿imaginar un diálogo a partir de inquietudes supuestas por el lector?, ¿Redactar desde un “yo” o un “nosotros”, a un “tú” o un “ustedes”?, ¿Instrucciones detalladas o frases amplias?.

Como una forma de superar las dificultades antes mencionadas, los expertos propusieron nuevas competencias y tipos de roles para esta modalidad de enseñanza: el docente y el tutor virtual. Los primeros son responsables de diseñar el curso, los contenidos, crear los materiales, planificar y desarrollar la metodología utilizada y las actividades. Y los segundos, son los mediadores entre los docentes y los estudiantes, y entre los contenidos y el aprendizaje. No obstante los anteriores, en algunos casos un docente puede ejercer ambos roles. Sin embargo, un individuo que sólo posee la certificación de tutor no puede realizar el rol docente sin ser especialista en la materia del curso que se impartirá.

A continuación, se mencionan las competencias de un Tutor virtual (Ortega Sánchez, 2007):

- **Pedagógica:** Orientar y guiar el aprendizaje del estudiante. Explicar las dudas sobre los contenidos presentados en el curso virtual, diseñar resúmenes o actividades para ampliar los conocimientos. Evaluar los trabajos presentados y

realizar un seguimiento de las actividades. Enseñar nuevas estrategias y métodos de enseñanza aprendizaje para el aprendizaje en red.

- **Tecnológica:** Guiar al alumno en la utilización de los diferentes medios tecnológicos.
- **Social:** Crear un entorno flexible, agradable y amigable. Animar a los alumnos a participar y a conocerse.
- **Comunicacional:** Generar interacciones entre los diferentes componentes de la comunidad virtual de aprendizaje, enseñando habilidades comunicativas.
- **Organizadora:** Gestionar y especificar las directrices de actuación en los diferentes foros o herramientas de participación, moderándolos. Organizar los grupos de trabajos y coordinarlos.
- **Dinamizadora:** Motivar a los estudiantes a participar y seguir aprendiendo de manera autónoma, minimizando el riesgo de abandono por soledad en el aprendizaje a través de las tecnologías.
- **Ética:** El tutor virtual, así como cualquier formador, debe ser consciente de la generación de valores a través de estos medios de formación y de la repercusión en los alumnos o participantes.

A partir de las competencias señaladas anteriormente, se definen tres perfiles de Tutor Virtual:

- **Tutor disciplinar:** es experto en las disciplinas de la oferta formativa. Sigue a los estudiantes en su aprendizaje, gestiona servicios de preguntas frecuentes sobre temas del curso, realiza prácticas, coordina el trabajo de eventuales grupos virtuales que pueden surgir durante el curso, realiza pruebas parciales y se ocupa de la construcción del portafolio de los alumnos.
- **Tutor del estudiante:** en este caso no se trata de un experto de la disciplina sino de una figura de coaching y, en la mayoría de los casos, con formación

psicopedagógica. Debe seguir al alumno en su itinerario formativo, acompañarle en sus decisiones y facilitarle el contacto con la universidad.

- **Tutor relacional:** a él se le atribuyen funciones de control, análisis y gestión de las dinámicas comunicativas (liderazgo, conflictos) que pueden surgir entre los estudiantes y, entre los estudiantes y los docentes durante el desarrollo de las actividades didácticas.

Entendiendo lo anterior como una propuesta teórica, se asume que el perfil del tutor responsable de llevar a cabo esta tarea estará definido, necesariamente, por la personalidad, el estilo de enseñanza y las competencias que este posea. Por otra parte, para cumplir con los objetivos de la modalidad propuesta en la UNAP, es importante que el Docente Tutor posea aspectos de todos los perfiles antes mencionados.

Asimismo, además de la función didáctica tradicional, el docente está llamado a desempeñar otras funciones de tipo social, de gestión y tecnológicas para lograr ser un mediador entre la información y el conocimiento (Tribó, 2005).

POLÍTICAS INSTITUCIONALES PARA EL USO DEL AULA VIRTUAL EN LA UNAP

La Universidad Arturo Prat propone diferentes alternativas para incorporar los entornos virtuales de aprendizaje como estrategias de apoyo a la modalidad tradicional del proceso educativo. Se espera que todas las modalidades formativas (Pregrado PSU, Pregrado Trabajadores y el Departamento de Formación Técnica) comiencen a introducir, en algún grado, el uso del Aula Virtual en sus actividades curriculares. A continuación, se sugieren algunas posibilidades:

- 1) Publicar material de apoyo a las clases presenciales (guías, documentos, videos, enlaces a sitios web, referencias a la biblioteca digital, etc.)
- 2) Diseñar actividades de aprendizaje para las horas consideradas “No presenciales” en el creditaje de la asignatura. Esto implica, ajustar las tareas a los tiempos que disponen los estudiantes
- 3) Reemplazar la sesión correspondiente a hora presencial, por la modalidad Virtual. (ver Reglamento Aula Virtual)
- 4) Diseñar actividades de aprendizaje en aquellas asignaturas del área de TICs, orientadas a desarrollar competencias relacionadas con el manejo de herramientas para la sociedad del conocimiento.
- 5) Aplicar evaluaciones de proceso o sumativas, mediante las herramientas que posee la plataforma.

Consideraciones necesarias:

- Toda vez que se desarrollen actividades de aprendizaje en el Aula Virtual, el docente debe cerciorarse que todos los estudiantes dispongan de los requisitos mínimos para cumplir con las actividades evaluadas. Es decir, si se programara

una evaluación cronometrada⁴ para un horario fuera del funcionamiento de la universidad, asegurarse de que todos posean de un computador o dispositivo móvil con conexión a internet. En caso de programar una actividad cronometrada dentro del horario de funcionamiento de la institución, asegurarse de que existan laboratorios disponibles para trabajar.

- Registro de asistencia: cuando se planifique reemplazar una hora presencial por una virtual, es deber del docente registrar en la aplicación del aula virtual el cambio. Esto, con el fin de dejar constancia de su asistencia a la clase y el avance de los contenidos definidos en el programa. (ver Reglamento Aula Virtual).
- Trabajar de manera coordinada con los docentes del mismo nivel en que se incorporará estrategias de enseñanza soportadas por EVA, con el fin de cautelar la carga de trabajo del estudiante.
- Se podrá reemplazar un máximo del 30% de las clases presenciales por clases en modalidad virtual.

⁴ Entiéndase por aquella actividad circunscrita a una fecha y hora de inicio y termino específica.

LA PLANIFICACIÓN

Un aspecto importante a considerar cuando pensamos en la modalidad virtual, es que esta no resuelve problemas comunes a la presencialidad. Las malas prácticas docentes que se dan en la clase presencial se “arrastran” a la virtualidad y la disponibilidad de los materiales en el aula virtual no garantiza, por sí misma, que los estudiantes comprendan los contenidos y logren los resultados de aprendizaje buscados. A su vez, la flexibilidad horaria para acceder a los materiales, no asegura el trabajo y estudio autónomo de los estudiantes. Es por ello que es necesario comprender estos factores y planificar estrategias que eviten el fracaso del proceso educativo.

Dicho lo anterior, en cuanto al diseño de la Planificación se deben replantear elementos mínimos como:

- **Tiempos:** definir qué sesiones se efectuarán en la modalidad virtual y explicitar cómo se ajustarán el resto de las actividades planificadas para el semestre respecto a tiempo y contenidos. Es recomendable organizar el plan de clases en función de las unidades temáticas. A partir de allí, considerar cuáles se prestan mejor para ofrecerlas en la virtualidad.
- **Resultados de Aprendizaje:** explicitar aquellos asociados a los contenidos que se desarrollarán a través de la metodología virtual. Estos deben dar cuenta de los logros que se debieran alcanzar en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que deben expresarse en resultados mensurables y observables.
- **Organización de los contenidos:** planificarlos mediante un esquema que dé cuenta la lógica interna de la asignatura, los hilos conductores y las relaciones de dependencia conceptual; permitiendo al estudiante, visualizar y establecer trayectorias alternativas de aprendizaje a partir de la trayectoria teórica.
- **Selección de contenidos mínimos:** determinar qué contenidos se justifica entregar mediante la modalidad virtual, de tal modo que complementen lo entregado en la presencialidad. Estos contenidos mínimos deben estar articulados

de manera que los estudiantes logren comprender aquello que el docente consideró pertinente.

- **Evaluación:** se deben diferenciar dos aspectos relevantes de evaluar. Primero, se debe especificar cómo se evaluará el logro de los objetivos pedagógicos, es decir, si se alcanzaron los resultados de aprendizaje definidos. Luego, es necesario evaluar el éxito de la actividad, si los estudiantes participaron y si valoran la metodología empleada.

¿CÓMO DISEÑAR UNA CLASE EN EL AULA VIRTUAL?

Es importante destacar que una de las principales ventajas que posee el Aula Virtual es su diseño pedagógico holista, el que permite integrar todos los elementos de una clase en una misma “pantalla”. En este entorno es factible redactar desde las instrucciones, los contenidos teóricos, añadir objetos de aprendizaje, adjuntar material educativo (recursos multimediales) y, publicar actividades formativas y evaluaciones, entre otros.

Es decir, este diseño facilita la comprensión e interacción del estudiante frente a la clase, ya que no necesita instrucciones extras como “busque aquí... o vaya allá” etc.

Herramientas del Aula Virtual

En el Aula Virtual se encuentran disponibles una variedad de herramientas. No hay un modo único de organizar una clase si no que dependerá de los objetivos, la naturaleza del campo disciplinar en que se inserta la asignatura, los resultados de aprendizaje esperados, el perfil del estudiante, etc.

A continuación, se señala un punteo de sugerencias para una asignatura genérica: (por lo que los ejemplos pueden corresponder a distintas disciplinas y temas)

- **Portada de la asignatura:** es la página de inicio en la cual se presenta la información del curso, los resultados de aprendizaje y el programa oficial de la asignatura.
- **Planificación:** es la herramienta que se ha utilizado históricamente en la Institución, la que permite organizar los contenidos del semestre en sesiones. Además incluye resultados de aprendizaje y, un sistema de control y seguimiento de los contenidos enlazado al sistema de control de asistencia de la Institución.

- **Introducción:** debe contener las indicaciones de las actividades que se realizarán de manera virtual y las unidades, temas o sesiones que se virtualizarán.
- **Sesiones:** debe contener las instrucciones sobre lo que tratará la clase o unidad (se sugiere escribir como si se estuviera hablando con los estudiantes en forma presencial) y parte de los contenidos que sustentarán los objetivos de aprendizaje que se han propuesto en esta modalidad. Se sugiere que los contenidos vayan acompañados de material digital, diagramas, imágenes, videos, audio, enlaces a páginas web o referencias a la biblioteca digital; esto permitirá al estudiante complementar la lectura obligatoria de manera de avanzar y profundizar lo visto en clases.

* Este texto necesitará sucesivas revisiones para mejorar la comprensión del mensaje que se quiere transmitir. El estudiante deberá percibir la cercanía del docente, aún en la virtualidad.

A continuación o en una página secundaria⁵, se propone establecer una actividad que los estudiantes deberán realizar para adquirir y desarrollar las competencias buscadas. Esta actividad puede tener distintos formatos; desde un pequeño trabajo de campo a una investigación bibliográfica, la escritura de un ensayo, la interacción con un Objeto de Aprendizaje o bien, un debate a través del foro, chat, etc. Esta actividad tiene que ser la consecuencia lógica del desarrollo de la clase.

- **Evaluación:** de ser preciso y pertinente, para finalizar la clase, unidad o actividad, se debe incorporar una evaluación que permita observar las evidencias del aprendizaje. Para la elaboración de esta evaluación se debe configurar la

⁵ Página de un sub nivel dentro de la sesión principal donde se encuentra el contenido. Permite navegar por el contenido.

herramienta “exámenes” (cualquiera de los tipos existentes: cuestionario, respuestas múltiples, problemas, entre otros). Este, al igual que el resto de los materiales, debe linkarse a la sesión donde se desarrolla la clase. Incluso, según cómo se haya diseñado la actividad del punto anterior, podría ser considerada parte de la evaluación.

Algunas Definiciones:

- **¿Qué es un Foro Virtual?:** Herramienta asincrónica que provee un espacio en línea para discusiones académicas que contribuyen al desarrollo del pensamiento crítico estratégico, desde los diálogos. Tiene como propósito suscitar el debate ágil y no necesariamente, resolver un tema. El docente juega un rol fundamental en la moderación, motivación y retroalimentación, dando a los estudiantes la posibilidad de contribuir con sus puntos de vistas y argumentos.
- **¿Qué es un Chat?:** Es una herramienta sincrónica que tiene como principal propósito ofrecer un espacio para la comunicación entre los integrantes de una comunidad virtual, en este caso una asignatura. La principal ventaja es que permite a todos los integrantes estar contactados y acceder a información informal que se genera en torno al curso.
- **¿Qué es un Wiki?:** Es un espacio web que permite crear, compartir y editar contenido de manera colaborativa; quedando registro del participante, fecha y cambio realizado. Esta herramienta es útil para trabajar de manera colaborativa desarrollando documentos de manera simultánea, pero en distintos espacios.
- **¿Qué es un material digital educativo?:** Se refiere a cualquier entidad en formato digital que pueda ser utilizada para apoyar el aprendizaje; desde un archivo de lectura, imagen, audio, video, entre otros. Sin embargo, para que sea educativo debe cumplir ciertos criterios: ser parte de un contexto, tener un propósito e instrucciones que orienten el aprendizaje.

- **¿Qué son los Objetos de Aprendizaje (OA)?**: No existe acuerdo entre la comunidad científica en una definición única de OA, sin embargo, utilizaremos la planteada por Robert J. Beck *“Los Objetos de Aprendizaje ofrecen una nueva conceptualización del proceso de aprendizaje: en lugar de un material que lleve varias horas, ellos proveen de una unidad de aprendizaje pequeña, auto-contenida y reutilizable”*.

Un aspecto que diferencia los materiales educativos de los objetos de aprendizaje es que éstos son realizables de manera independiente, es decir, posee toda la información que necesita el estudiante para trabajar.

Un Objeto de Aprendizaje tiene las siguientes características:

- Son una nueva manera de pensar a cerca del material educativo. Tradicionalmente, dividido en partes que insumen varias horas. Los Objetos de Aprendizaje son pequeñas unidades de aprendizaje cuya duración, por lo general, va de dos a quince minutos.
- Son auto-contenidos, cada Objeto de Aprendizaje se puede abordar de forma independiente.
- Son reutilizables, cada Objeto de Aprendizaje puede ser utilizado y reutilizado en múltiples contextos y para múltiples propósitos educativos.
- Pueden ser ensamblados, los Objetos de Aprendizaje pueden ser agrupados para formar una colección de contenido o secuencia de aprendizaje, incluso con la estructura de un curso tradicional.
- Son etiquetados con **metadatos**. Todos los Objetos de Aprendizaje cuentan con información que los describe, la cual permite su fácil localización a través de una búsqueda.

Algunas recomendaciones:

Teniendo en cuenta la revolución tecnológica en la que nos encontramos insertos y la vorágine que día a día sucede en las redes sociales y medios electrónicos, es difícil cautelar la masificación y replicación de la información o material que como docentes publiquemos en la plataforma para nuestros estudiantes; por lo que una manera de resguardar la autoría del material creado en la Institución, es tomar algunas medidas como:

- Cuando elabore una presentación (PPT), utilice la plantilla institucional.
- Si va publicar un PPT en línea, guarde la presentación en formato “Presentación con diapositivas de power point”.
- Cuando elabore un video, asegúrese de que aparezca el logo o imagen distintiva de la Institución en el fondo de la grabación.
- Si elabora un documento de texto, utilice la herramienta “marca de agua” para insertar su nombre y/o logo de la universidad; además de convertirlo a un formato no modificable (PDF).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Josep M. Boneu, RUSC Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento vol. 4 n.º 1 (2007) | issn 1698-580x.
- Mario Vásquez (2007): Tutor virtual: Desarrollo de Competencias en la Sociedad del Conocimiento. Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Monográfico 2007. Vol. Extraordinario. <http://www.usal.es/teoriaeducacion>
- Isabel Ortega Sánchez, (2007): El tutor virtual: aportaciones a los nuevos entornos de aprendizaje. [monográfico en línea]. Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 8, nº2. Universidad de Salamanca.
http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_08_02/n8_02_ortega.pdf
- Javier Onrubia, RED. Revista de Educación a Distancia.
<http://www.um.es/ead/red/M2/>
- Robert J. Beck, Object-Oriented Content: Importance, Benefits, and Costs. EDUCAUSE 2002 Proceedings.
- Didáctica universitaria en Entornos Virtuales de enseñanza-aprendizaje, Narcea, Madrid, 2006.

