

Asignatura Las Nuevas Tendencias de las TIC y los
Cambios Socioculturales en Educación

Número MEL610

Créditos

3

Horas

45

**Horas asignadas fuera de
clase**

90

Periodo Académico

PDA

Prerrequisitos

—

Correquisitos

—

Horario y lugar de la asignatura

Es un programa online y el estudio se basa en materiales disponibles de forma asincrónica. Las únicas actividades presenciales son los webinars, planeados por el profesor. A continuación, se presentan más detalles sobre los horarios del programa y de la asignatura.

Política de asistencia

La asistencia e implicación por parte del estudiante se mide por la participación en actividades académicas y de evaluación. Por lo tanto, participación en los foros semanales es obligatoria para aprobar la asignatura. Acceder al aula virtual o mandar mensajes a través del email del campus no cuentan como participación en la asignatura.

Política de tardanza

Trabajos o entradas en los foros entregados fuera de plazo no se considerarán y recibirán una nota de suspenso (F).

NOTA: El plagio se define como el uso, sin el debido reconocimiento, de las ideas, frases, o mayores unidades del discurso de otro escritor u orador. El plagio incluye la copia de software sin autorización y la violación de las leyes de derechos de autor. Estudiantes que plagian recibirán una nota de suspenso en su examen o trabajo.

Nombre y contacto del profesor

PDA.

Horario de oficina:

El profesor está disponible fuera de las horas de clase para responder a cualquier pregunta o inquietud relacionada con este curso. Los estudiantes pueden ponerse en contacto con su profesor las 24 horas del día, los 7 días de la semana a través del foro Pregúntale al Profesor en Canvas LMS. Los profesores responderán a todas las consultas en un plazo de 48 horas.

Libros y materiales obligatorios

La institución reconoce el uso de libros de texto en el aula como parte de su metodología académica. El libro de texto forma parte del plan de estudio y se utiliza para comunicar con los estudiantes en el aula de forma eficaz. La universidad aportará el material necesario para la asignatura.

Responsabilidades del estudiante

Descripción de la asignatura

Los avances en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han afectado todos los aspectos de la vida moderna y la educación no ha sido una excepción. Basado en el corpus existente de la teoría de la educación, este curso explora cómo las TIC se pueden utilizar en el aula para ayudar al proceso de aprendizaje. Este curso toma ejemplos de una variedad de contextos para mostrar el uso de las TIC en el aula

Competencias de la asignatura

Al final de este curso, el estudiante será capaz de:

- ▶ Comprender el uso de las TIC en el aula en el contexto de los principios pedagógicos modernos.
- ▶ Aplicar el uso de dispositivos móviles como apoyo para la consecución de objetivos educativos.
- ▶ Comprender la importancia del pensamiento crítico al utilizar los recursos de Internet.
- ▶ Aplicar la metodología del flipped classroom, utilizando herramientas TIC.
- ▶ Identificar y aplicar principios para la creación de contenido, utilizando herramientas TIC.
- ▶ Identificar el concepto de gamificación (ludificación) y comprender su uso en entornos educativos.
- ▶ Aplicar la evaluación en el aula mediante el uso de tecnologías digitales.

Horario de la Asignatura:

SEMANA	CONTENIDO	
Semana 1	Objetivos específicos	Este tema está dedicado a comprender el concepto de aprendizaje móvil (<i>m-learning</i>), así como las principales diferencias entre los conceptos de aprendizaje a distancia (<i>e-learning</i>) y aprendizaje mixto (<i>b-learning</i>). Con este fin, a menudo te verás obligado a abandonar tu labor como docente y educador para ponerte en el lugar del estudiante.
	Temas	Tema 1. Introducción a la enseñanza mediante dispositivos móviles 1.1. Introducción y objetivos 1.2. <i>E-learning</i> 1.3. <i>B-learning</i> 1.4. ¿Qué es <i>m-learning</i> ? 1.5. ¿Qué es la brecha digital? 1.6. La labor del docente en el <i>m-learning</i> 1.7. Normativas para el aprendizaje móvil
	Actividades	Lectura, estudio, y comprensión de los materiales de la asignatura, incluyendo webinars y la participación obligatoria en los foros, interacción con el profesor y los demás estudiantes. Las actividades interactivas de esta unidad son: <ul style="list-style-type: none"> · Clase de presentación de la asignatura y de los temas 1 y 2. · Test de tema 1.
	Lectura adicional y actividades fuera del horario de clase	El profesor puede asignar actividades fuera del aula que figurarán en la calificación final del estudiante (p. ej. Proyectos, casos prácticos, presentaciones, etc.). Estas actividades se comunicarán y se especificarán al estudiante a lo largo de la asignatura. Fuera de clase: 6 horas
Semana 2	Objetivos específicos	Cuando se trata de planificar la implementación del aprendizaje móvil en el aula , será imperativo considerar cuáles son las ventajas y las desventajas de su uso en la escuela. Para ello, en la primera sección presentamos algunos argumentos, a favor y en contra, hechos por expertos. Dichos argumentos resultarán útiles cuando informemos a la comunidad educativa del cambio y tomemos en cuenta la política de TIC (tecnologías de la información y de la comunicación) de nuestra institución. Además, presentamos la estrategia de aprendizaje móvil que la escuela ha de decidir y planificar, teniendo en cuenta su infraestructura, equipos y conectividad, para que podamos llevarla a la fase de planificación en el aula.

SEMANA	CONTENIDO	
	Temas	<p>Tema 2. Aprendizaje móvil: implicaciones para la planificación</p> <p>2.1. Introducción y objetivos</p> <p>2.2. ¿Cuál es la opinión de los expertos sobre el uso de dispositivos móviles en el aula?</p> <p>2.3. Toma de decisiones sobre el aprendizaje móvil a nivel institucional</p> <p>2.4. Infraestructura y conectividad</p> <p>2.5. Planificación del aprendizaje móvil para el aula</p>
	Actividades	<p>Lectura, estudio, y comprensión de los materiales de la asignatura, incluyendo webinars y la participación obligatoria en los foros, interacción con el profesor y los demás estudiantes. Las actividades interactivas de esta unidad son:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Foro temático 1.
	Lectura adicional y actividades fuera del horario de clase	<p>El profesor puede asignar actividades fuera del aula que figurarán en la calificación final del estudiante (p. ej. Proyectos, casos prácticos, presentaciones, etc.). Estas actividades se comunicarán y se especificarán al estudiante a lo largo de la asignatura.</p> <p>Fuera de clase: 6 horas</p>
Semana 3	Objetivos específicos	<p>El objetivo de este tema es aprender a planificar e implementar experiencias educativas en el aprendizaje móvil. En este tema aprenderemos sobre algunas experiencias didácticas con tecnología móvil, aunque exploraremos este tema más a fondo en las clases en directo.</p>
	Temas	<p>Tema 3. Experiencias educativas con el aprendizaje móvil</p> <p>3.1. Introducción y objetivos</p> <p>3.2. Objetivo: lograr un aprendizaje significativo</p> <p>3.3. El aprendizaje móvil y el aprendizaje significativo</p> <p>3.4. Niveles del uso pedagógico del aprendizaje móvil</p> <p>3.5. Recursos y funcionalidades para la aplicación del aprendizaje móvil en el aula</p> <p>3.6. Regular el uso de teléfonos móviles en el aula</p> <p>3.7. Aprendizaje móvil: una apuesta por el futuro</p>
	Actividades	<p>Lectura, estudio, y comprensión de los materiales de la asignatura, incluyendo webinars y la participación obligatoria en los foros, interacción con el profesor y los demás estudiantes. Las actividades interactivas de esta unidad son:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Clase de presentación de la actividad 1 y del tema 3 · Test del tema 2

SEMANA	CONTENIDO	
		<ul style="list-style-type: none"> Inicio foro actividad 1
	Lectura adicional y actividades fuera del horario de clase	<p>El profesor puede asignar actividades fuera del aula que figurarán en la calificación final del estudiante (p. ej. Proyectos, casos prácticos, presentaciones, etc.). Estas actividades se comunicarán y se especificarán al estudiante a lo largo de la asignatura.</p> <p>Fuera de clase: 6 horas</p>
Semana 4	Objetivos específicos	<p>Para estudiar este tema, debes pensar qué dispositivo recomendarías a tus estudiantes sin que la experiencia de aprendizaje se vea distorsionada por algo que pueda obstaculizarla.</p> <p>Este tema te permitirá conocer los diferentes puntos de vista y otras consideraciones a la hora de realizar esta elección, sin perder de vista que no debemos dejarnos llevar por las últimas tendencias o modas, sino que debemos realizar un análisis basado en nuestros objetivos pedagógicos.</p>
	Temas	<p>Tema 4. Tecnologías utilizadas en el aprendizaje móvil</p> <p>4.1. Introducción y objetivos</p> <p>4.2. Dispositivos móviles: análisis de su uso educativo</p> <p>4.3. Tecnologías de acceso y localización</p> <p>4.4. Gestión de los estudiantes mediante dispositivos móviles</p> <p>4.5. Evolución técnica de las aplicaciones</p> <p>4.6. Visión general de los sistemas operativos más compatibles</p>
	Actividades	<p>Lectura, estudio, y comprensión de los materiales de la asignatura, incluyendo webinars y la participación obligatoria en los foros, interacción con el profesor y los demás estudiantes. Las actividades interactivas de esta unidad son:</p> <ul style="list-style-type: none"> Clase de los temas 4 y 5 Test del tema 3.
	Lectura adicional y actividades fuera del horario de clase	<p>El profesor puede asignar actividades fuera del aula que figurarán en la calificación final del estudiante (p. ej. Proyectos, casos prácticos, presentaciones, etc.). Estas actividades se comunicarán y se especificarán al estudiante a lo largo de la asignatura.</p> <p>Fuera de clase: 6 horas</p>
Semana 5	Objetivos específicos	<p>Para entender bien este tema, tienes que reconocer lo importante que es desarrollar el pensamiento crítico en un mundo en el que la tecnología nos da acceso a grandes cantidades de información y muy variada.</p>

SEMANA	CONTENIDO	
		Este tema está dividido en dos partes. En la primera parte, se aborda el proceso de presentación de una actividad o experiencia en la que se practicará el pensamiento crítico, mientras que, en la segunda, se explica cómo practicarlo y evaluarlo posteriormente.
	Temas	<p>Tema 5. El aprendizaje basado en el pensamiento (ABP). Un trampolín para la creación de contenidos</p> <p>5.1. Introducción y objetivos</p> <p>5.2. ¿Qué es el aprendizaje basado en el pensamiento?</p> <p>5.3. Etapas del ABP</p> <p>5.4. Dimensiones del ABP</p> <p>5.5. Estándares de competencia del pensamiento crítico</p> <p>5.6. Proyectos de ABP</p>
	Actividades	<p>Lectura, estudio, y comprensión de los materiales de la asignatura, incluyendo webinars y la participación obligatoria en los foros, interacción con el profesor y los demás estudiantes. Las actividades interactivas de esta unidad son:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Test del tema 4. · Foro temático 2.
	Lectura adicional y actividades fuera del horario de clase	<p>El profesor puede asignar actividades fuera del aula que figurarán en la calificación final del estudiante (p. ej. Proyectos, casos prácticos, presentaciones, etc.). Estas actividades se comunicarán y se especificarán al estudiante a lo largo de la asignatura.</p> <p>Fuera de clase: 6 horas</p>
Semana 6	Objetivos específicos	<p>El objetivo de esta unidad es aprender algunos aspectos clave que debemos tener en cuenta a la hora de seleccionar aplicaciones o crear contenidos para el aprendizaje móvil.</p> <p>A lo largo de esta unidad vamos a tratar:</p> <ul style="list-style-type: none"> · El lenguaje multimedia. · La interactividad necesaria. · La visualización del contenido. · Los criterios de calidad. · Herramientas y ejemplos de proyectos de contenidos para el aprendizaje móvil.
	Temas	<p>Tema 6. Creación de contenidos y lenguaje del aprendizaje móvil</p> <p>6.1. Introducción y objetivos</p> <p>6.2. El lenguaje multimedia</p>

SEMANA	CONTENIDO	
		<p>6.3. Interactividad con los contenidos</p> <p>6.4. Visualización de contenidos</p> <p>6.5. Herramientas para la creación y publicación de contenidos</p> <p>6.6. Criterios de calidad en el diseño de contenidos</p>
	Actividades	<p>Lectura, estudio, y comprensión de los materiales de la asignatura, incluyendo webinars y la participación obligatoria en los foros, interacción con el profesor y los demás estudiantes. Las actividades interactivas de esta unidad son:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Clase de los temas 6 y 7.
	Lectura adicional y actividades fuera del horario de clase	<p>El profesor puede asignar actividades fuera del aula que figurarán en la calificación final del estudiante (p. ej. Proyectos, casos prácticos, presentaciones, etc.). Estas actividades se comunicarán y se especificarán al estudiante a lo largo de la asignatura.</p> <p>Fuera de clase: 6 horas</p>
Semana 7	Objetivos específicos	<p>El objetivo principal de esta unidad es que comprendas las áreas en las que el aula invertida y el aprendizaje móvil se solapan.</p> <p>Otro objetivo es que te des cuenta de que el uso del vídeo es un recurso importante en el aula invertida: una clase en vídeo no es necesariamente una mala idea, pero siempre será mejor si hay una participación activa del estudiante. No se trata de crear un repositorio de lecciones enlatadas para distribuir las cuando se enseña un concepto; esto es lo que debemos entender después de haber estudiado este tema.</p>
	Temas	<p>Tema 7. Creación de contenidos para la metodología del aula invertida</p> <p>7.1. Introducción y objetivos</p> <p>7.2. Aula invertida: ¿qué es y por qué utilizarla?</p> <p>7.3. Del aula invertida al aprendizaje invertido</p> <p>7.4. Metodología o ¿cómo organizar una clase si no hay clase?</p> <p>7.5. Indicadores para crear contenidos de aula invertida</p> <p>7.6. Aprendizaje móvil: su uso en el aula y aprendizaje invertidos</p> <p>7.7. La edición de vídeo como creación de contenidos</p> <p>7.8. Utilizar apps como herramientas para crear algo más que un vídeo</p>
	Actividades	<p>Lectura, estudio, y comprensión de los materiales de la asignatura, incluyendo webinars y la participación obligatoria</p>

SEMANA	CONTENIDO	
		<p>en los foros, interacción con el profesor y los demás estudiantes. Las actividades interactivas de esta unidad son:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Test del tema 5.
	Lectura adicional y actividades fuera del horario de clase	<p>El profesor puede asignar actividades fuera del aula que figurarán en la calificación final del estudiante (p. ej. Proyectos, casos prácticos, presentaciones, etc.). Estas actividades se comunicarán y se especificarán al estudiante a lo largo de la asignatura.</p> <p>Fuera de clase: 6 horas</p>
Semana 8:	Objetivos específicos	<p>Tendrás que entender que el objetivo no es jugar, sino trasladar los aspectos positivos de la gamificación (ludificación) al aprendizaje móvil, es decir, el autoaprendizaje y la motivación. En este tema vamos a ver lo que representa el juego en el aprendizaje móvil y, por lo tanto, lo primero será consensuar lo que se entiende por juego.</p>
	Temas	<p>Tema 8. La gamificación como estrategia educativa</p> <p>8.1. Introducción y objetivos</p> <p>8.2. Juegos en el aula: ventajas e inconvenientes</p> <p>8.3. Los juegos como agentes dinamizadores de las emociones</p> <p>8.4. Cómo planificar un proceso de gamificación</p> <p>8.5. Dinámicas de gamificación en los procesos de aprendizaje</p> <p>8.6. La evaluación en el juego</p> <p>8.7. Ideas para la gamificación</p>
	Actividades	<p>Lectura, estudio, y comprensión de los materiales de la asignatura, incluyendo webinars y la participación obligatoria en los foros, interacción con el profesor y los demás estudiantes. Las actividades interactivas de esta unidad son:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Clase de resolución de la actividad 1 y del tema 8 · Test del tema 6.
	Lectura adicional y actividades fuera del horario de clase	<p>El profesor puede asignar actividades fuera del aula que figurarán en la calificación final del estudiante (p. ej. Proyectos, casos prácticos, presentaciones, etc.). Estas actividades se comunicarán y se especificarán al estudiante a lo largo de la asignatura.</p> <p>Fuera de clase: 6 horas</p>
Semana 9:	Objetivos específicos	<p>El código QR, la realidad aumentada y el 3D son tecnologías que están entrando en el día a día de los profesores como recursos para involucrar y motivar a los estudiantes, quienes</p>

SEMANA	CONTENIDO	
		están cada vez más acostumbrados a más estímulos. En este tema, pretendemos fomentar y aprovechar estas tecnologías en la medida de nuestras posibilidades y dejar atrás el mundo plano de los apuntes para leer desde la pantalla del móvil.
	Temas	Tema 9. Entornos virtuales 3D en la educación 9.1. Introducción y objetivos 9.2. QR 9.3. Realidad aumentada 9.4. Impresión 3D
	Actividades	Lectura, estudio, y comprensión de los materiales de la asignatura, incluyendo webinars y la participación obligatoria en los foros, interacción con el profesor y los demás estudiantes. Las actividades interactivas de esta unidad son: <ul style="list-style-type: none"> · Clase de presentación de la actividad dos y del tema 9. · Test del tema 7. · Inicio foro actividad 2.
	Lectura adicional y actividades fuera del horario de clase	El profesor puede asignar actividades fuera del aula que figurarán en la calificación final del estudiante (p. ej. Proyectos, casos prácticos, presentaciones, etc.). Estas actividades se comunicarán y se especificarán al estudiante a lo largo de la asignatura. Fuera de clase: 6 horas
Semana 10:	Objetivos específicos	El código QR, la realidad aumentada y el 3D son tecnologías que están entrando en el día a día de los profesores como recursos para involucrar y motivar a los estudiantes, quienes están cada vez más acostumbrados a más estímulos. En este tema, pretendemos fomentar y aprovechar estas tecnologías en la medida de nuestras posibilidades y dejar atrás el mundo plano de los apuntes para leer desde la pantalla del móvil.
	Temas	Tema 9. Entornos virtuales 3D en la educación 9.5. Reconocimiento de imágenes, patrones y formas 9.6. Sistemas de visualización en 3D
	Actividades	Lectura, estudio, y comprensión de los materiales de la asignatura, incluyendo webinars y la participación obligatoria en los foros, interacción con el profesor y los demás estudiantes. Las actividades interactivas de esta unidad son: <ul style="list-style-type: none"> · Clase del tema 10. · Test del tema 8.
	Lectura adicional y actividades	El profesor puede asignar actividades fuera del aula que figurarán en la calificación final del estudiante (p. ej. Proyectos, casos prácticos, presentaciones, etc.). Estas

SEMANA	CONTENIDO	
	fuera del horario de clase	actividades se comunicarán y se especificarán al estudiante a lo largo de la asignatura. Fuera de clase: 6 horas
Semana 11:	Objetivos específicos	En este tema vamos a abordar las cuestiones con las que los docentes se encuentran al utilizar las TIC y lo esencial que es ser conscientes del estado actual de la competencia digital de los educadores, tanto a nivel personal como profesional.
	Temas	Tema 10. Competencia digital para docentes 10.1. Introducción y objetivos 10.2. La necesidad de tener competencias en materia de TIC 10.3. Identificación de necesidades y soluciones tecnológicas 10.4. Innovación y uso creativo de las tecnologías 10.5. Identificación de brechas en las competencias digitales
	Actividades	Lectura, estudio, y comprensión de los materiales de la asignatura, incluyendo webinars y la participación obligatoria en los foros, interacción con el profesor y los demás estudiantes. Las actividades interactivas de esta unidad son: <ul style="list-style-type: none"> · Test del tema 9. · Foro temático 3.
	Lectura adicional y actividades fuera del horario de clase	El profesor puede asignar actividades fuera del aula que figurarán en la calificación final del estudiante (p. ej. Proyectos, casos prácticos, presentaciones, etc.). Estas actividades se comunicarán y se especificarán al estudiante a lo largo de la asignatura. Fuera de clase: 6 horas
Semana 12:	Objetivos específicos	A lo largo de esta materia hemos estudiado cómo trabajar con el aprendizaje móvil utilizando diferentes metodologías y recursos. Todo este trabajo no tendría sentido si la evaluación no se dirige a demostrar que el aprendizaje con el uso de dichas metodologías y recursos es eficaz.
	Temas	Tema 11. Evaluación del aprendizaje móvil 11.1. Introducción y objetivos 11.2. Tipos de evaluación y aprendizaje móvil 11.3. Casos de estudio
	Actividades	Lectura, estudio, y comprensión de los materiales de la asignatura, incluyendo webinars y la participación obligatoria en los foros, interacción con el profesor y los demás estudiantes. Las actividades interactivas de esta unidad son: <ul style="list-style-type: none"> · Clase del tema 11.

SEMANA	CONTENIDO	
		<ul style="list-style-type: none"> · Test del tema 10.
	Lectura adicional y actividades fuera del horario de clase	<p>El profesor puede asignar actividades fuera del aula que figurarán en la calificación final del estudiante (p. ej. Proyectos, casos prácticos, presentaciones, etc.). Estas actividades se comunicarán y se especificarán al estudiante a lo largo de la asignatura.</p> <p>Fuera de clase: 6 horas</p>
Semana 13:	Actividades	<p>Lectura, estudio, y comprensión de los materiales de la asignatura, incluyendo webinars y la participación obligatoria en los foros, interacción con el profesor y los demás estudiantes. Las actividades interactivas de esta unidad son:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Clase de repaso y resolución de ejercicios.
	Lectura adicional y actividades fuera del horario de clase	<p>El profesor puede asignar actividades fuera del aula que figurarán en la calificación final del estudiante (p. ej. Proyectos, casos prácticos, presentaciones, etc.). Estas actividades se comunicarán y se especificarán al estudiante a lo largo de la asignatura.</p> <p>Fuera de clase: 6 horas</p>
Semana 14:	Actividades	<p>Lectura, estudio, y comprensión de los materiales de la asignatura, incluyendo webinars y la participación obligatoria en los foros, interacción con el profesor y los demás estudiantes. Las actividades interactivas de esta unidad son:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Clase de repaso de contenidos y resolución de la actividad 2.
	Lectura adicional y actividades fuera del horario de clase	<p>El profesor puede asignar actividades fuera del aula que figurarán en la calificación final del estudiante (p. ej. Proyectos, casos prácticos, presentaciones, etc.). Estas actividades se comunicarán y se especificarán al estudiante a lo largo de la asignatura.</p> <p>Fuera de clase: 6 horas</p>
Semana 15:	Actividades	<p>Lectura, estudio, y comprensión de los materiales de la asignatura, incluyendo webinars y la participación obligatoria en los foros, interacción con el profesor y los demás estudiantes. Las actividades interactivas de esta unidad son:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Examen final (respuesta abierta).
	Lectura adicional y actividades fuera del horario de clase	<p>El profesor puede asignar actividades fuera del aula que figurarán en la calificación final del estudiante (p. ej. Proyectos, casos prácticos, presentaciones, etc.). Estas actividades se comunicarán y se especificarán al estudiante a lo largo de la asignatura.</p>

SEMANA	CONTENIDO
	Fuera de clase: 6 horas

Metodología

A la hora de desarrollar estrategias metodológicas, es conveniente comentarlas entre profesores y estudiantes en un entorno abierto y de apoyo para asegurarse de que los estudiantes tomen la responsabilidad por su implementación y por lograr los objetivos de la asignatura.

Las siguientes estrategias pueden utilizarse en esta asignatura:

- ▶ Un repaso de las preguntas al final de cada capítulo.
- ▶ Comprobación de comprensión de lectura.
- ▶ Análisis de lecturas asignadas.
- ▶ Discusiones en grupo.
- ▶ Discusiones individuales y en grupo.
- ▶ Preparación de reportes.
- ▶ Creación de un plan de enseñanza.
- ▶ Llevar a cabo una microclase.

Materiales recomendados

- ▶ Aedo Cuevas, I., Díaz Pérez, P., Sicilia Urbán, M. A., Vara de Llano, A., Colmenar Santos, A. Losada de Dios, P., Mur Pérez, F., Castro Gil, M. A. y Peire Arroba, J. (2014). Sistemas Multimedia: Análisis, Diseño y Evaluación. UNED.
- ▶ Aguilar Ramírez, E. M. (2014). *Reconocimiento de Patrones (INTRODUCCIÓN)* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=K8Z0ljqCOEA>
- ▶ Alcalde, I. (2015). *Visualización de la Información: de los datos al conocimiento*. Editorial UOC.
- ▶ Altarriba Bertran, F. (2019) *Los tipos de jugadores en Gamification: teorías Bartle, Amy Jo Kim y Marczewski*. IEBS. <https://www.iebschool.com/blog/tipos-jugadores-innovacion/>
- ▶ AulaPlaneta. (2015). *Cómo aplicar el aprendizaje basado en juegos en el aula*. <https://www.aulaplaneta.com/2015/08/11/recursos-tic/como-aplicar-la-gamificacion-en-el-aula-infografia>
- ▶ AulaPlaneta. (2015). *Conceptos esenciales del currículo establecido por la LOMCE [Infografía]*. <https://www.aulaplaneta.com/2015/09/01/noticias-sobre-educacion/conceptos-esenciales-del-curriculo-establecido-por-la-lomce-infografia>
- ▶ Ausubel, D. (1979). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- ▶ Barberá, E., Gewerc-Barujel, A. and Rodríguez-Illera, J. L. (2009). portafolios electrónicos y educación superior en España: situación y tendencias. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 8, 1-13.
- ▶ Barco. (2020). *Pantallas configurables*. <https://www.barco.com/es/product/reconfigurable-displays>
- ▶ Bartle, R. (2008). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who Suit MUDs*. <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- ▶ Bean-thinking. (2013). *Cómo evaluar el uso de las herramientas digitales en el aula*. SlideShare. <https://es.slideshare.net/Bean-thinking/iv-sesion-la-evaluacion>
- ▶ Blázquez Sevilla, A. (2018). *Manual HP Reveal*. GATE. https://oa.upm.es/50686/1/Manual_HP_Reveal.pdf

- ▶ Brazuelo Grund, F. y Gallego Gil, D. (2011). *Mobile Learning: los dispositivos móviles como recurso educativo*. Editorial MAD Eduforma.
- ▶ Cacheiro González, M. (2006). Multimedia: un nuevo lenguaje. *UNED*, 440, 1-12. <http://e-spacio.uned.es/fez/view/bibliuned:440>
- ▶ Calvo, A. (2016). *Flipped Herramientas*. The Flipped Classroom. <https://www.theflippedclassroom.es/flipped-herramientas-2/>
- ▶ Camacho, M. and Lara, T. (Coords.) (2011). M-learning en España, Portugal y América Latina. *Monográfico SCOPEO*, 3. <http://scopeo.usal.es/wp-content/uploads/2013/04/scopeom003.pdf>
- ▶ Cambridge University Press ELT. (2021). *Project-based Learning: A Pathway to Language, Literacy, and Employability with Patsy Egan* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_Ld1x7j9ZA8
- ▶ Castro, J. M. (2016). *Los profesores de hoy en día*. Trecegatosnegros. <https://trecegatosnegros.wordpress.com/2016/02/25/los-profesores-de-hoy-en-dia/>
- ▶ CEDEC. (2014). *Rúbrica de la grabación de un vídeo*. SlideShare. <https://es.slideshare.net/cedecite/rbrica-de-la-grabacin-de-un-vdeo>
- ▶ Celorio, E. (2014). *Gamificación, Qué es y Cuáles son las Dinámicas Más Utilizadas*.
- ▶ Chiappe, A. (2011). *Diseño de Contenidos Educativos para Dispositivos Móviles*. Editorial Académica Española.
- ▶ Christian, S. y Mathrani, A. (2014). *ICT Education: Socio-Learning Issues Faced by International Students*. Proceedings of the Thirty Fifth International Conference on Information Systems, Auckland, New Zealand.
- ▶ Colás-Braco, M. P., de Pablo-Pons, J. and Ballesta-Pagán, J. (2018). Incidencia de las TIC en la enseñanza en el sistema educativo español: una revisión de la investigación. *RED: Revista de Educación a Distancia*, 18(56). http://www.um.es/ead/red/56/colas_et_al.pdf
- ▶ Commonwealth of Learning. (2020). *Project-Based Learning, allowing Every Student to Shine* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=c8v6l2192RM>
- ▶ Conde González, M. Á. (2007). *M-learning, de camino hacia el u-learning* [tesis de máster, Universidad de Salamanca]. Gredos. <https://gredos.usal.es/handle/10366/21829>
- ▶ Diamandis, P. H. (2019). *Augmented 2030: the Apps, Headsets, and Lenses Getting Us There*. SingularityHub. <https://singularityhub.com/2019/09/13/augmented-2030-the-apps-headsets-and-lenses-getting-us-there/>
- ▶ Diseño IV (2018). *5 Principios Básicos de Diseño Gráfico Editorial*. <https://disenoiv.com/5-principios-basicos-de-diseno-editorial/>
- ▶ Elder, L. (2003). *La Miniguía hacia el Pensamiento Crítico para Niños*. Fundación para el Pensamiento Crítico. Fundación para el Pensamiento Crítico. https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-Teachers_spanish_all.pdf
- ▶ Educación 3.0. (2017). *25 herramientas para evaluar a los estudiantes*. <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/herramientas-evaluar-estudiantes/35095.html>
- ▶ Educación 3.0. (2017). *En clave de TIC: La evaluación 2.0*. <https://www.educacionrespuntocero.com/experiencias/tic-proyecto-evaluacion-centro/>
- ▶ Elearning. (2014). *The Impact of Video in Education Infographic*. <https://elearninginfographics.com/the-impact-of-video-in-education-infographic/>
- ▶ Elearning. (2014). *The Flipped Classroom Infographic: Turning Traditional Education On Its Head*. <https://elearninginfographics.com/flipped-classroom-infographic/>
- ▶ Escuelas católicas. (2017). *Aprendizaje Basado en Proyectos*. <http://www.porlainnovacioneducativa.es/aprendizaje-basado-en-proyectos/>

- ▶ Espeso, P. (2017). *Algunas Ideas para Usar Código QR en Educación*. Educación 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/ideas-para-usar-codigos-qr-en-educacion/46283.html>
- ▶ Exley, K. Y. (2007). *Enseñanza en Pequeños Grupos en Educación*. Narcea.
- ▶ Explain Everything. (2013). *Explain Everything tutorial: How to create a presentation using PDF* [Vídeo]. Vimeo. <https://vimeo.com/63669944>
- ▶ Fabregat, R. (2012). Combinando la realidad aumentada con las plataformas de e-learning adaptativas. *Enl@ce Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 9 (2), 69-78. https://www.researchgate.net/publication/277265544_Combinando_la_realidad_aumentada_con_las_plataformas_de_e-learning_adaptativas
- ▶ Fernández-Cruz, F. J. y Fernández-Díaz, M. J. (2016) Los docentes de la Generación Z y sus competencias digitales. *Comunicar*, 46(24), 97-105.
- ▶ Ferrán, A. (2018). *Lenguajes visuales y creación multimedia*. Universitat Oberta de Catalunya. <http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/es/tema/fundamentals/>
- ▶ Fundación Telefónica. (2017). *Sociedad digital en España 2017*. Ariel. https://www.fundaciontelefonica.com/arte_cultura/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/itempubli/625/
- ▶ Fundación Telefónica (2013). *Guía mobile learning*. <https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/blog/guia-mobile-learning-recursos-educativos-para-tu-smartphone/>
- ▶ Galindo, A. (2014). *Gincana con códigos QR: Descubrimos el libro secreto*. El quinto nivel. <http://yaestamosenquintob.blogspot.com/2014/04/gincana-con-codigos-qr-descubrimos-el.html>
- ▶ García Gaitero, F., Carrascal-Domínguez, S. y Renobell, V. (2016). El Dibujo de la Figura Humana "Avatar" como Elemento para el Desarrollo de la Creatividad y Aprendizaje a través de la Gamificación en Educación Primaria. *ArDIn*, 5, 47-57.
- ▶ Garcia Valle, M. (s. f.). *Taller ITic15 Flipped Classroom Con Google Salesianos Ciudad De Los Muchachos*. Calameo. <https://es.calameo.com/books/002940360185d3083050d>
- ▶ GATE. (2013). *Guía para la implantación del Mobile Learning*. http://serviciosgate.upm.es/docs/asesoramiento/guia_implementacion_movil.pdf
- ▶ González de Felipe, A. T. (2014). *Guía de apoyo para el usuario de Moodle*. EUITIO - Universidad de Oviedo. https://download.moodle.org/docs/es/1.9.4_usuario_profesor.pdf
- ▶ González, J. (2015). Criterios para el Diseño de Materiales Multimedia Educativos. *Interamerican Journal of Psychology*, 49(2), 139-152
- ▶ Google (2015). *Get Ready for Mobile: 5 Steps to a Superior User Experience*. Think with Google. <https://www.thinkwithgoogle.com/consumer-insights/consumer-trends/trending-visual-stories>
- ▶ Gutiérrez Martín, A. (2003). *Alfabetización digital: algo más que ratones y teclas*. Gedisa.
- ▶ Hamdan, N., McKnight, P., McKnight, K. and Arfstrom, K. M. (2013). *A Review of Flipped Learning*. *Flipped Learning Network*. https://flippedlearning.org/wp-content/uploads/2016/07/LitReview_FlippedLearning.pdf
- ▶ Hilera, J. R. y Hoya Marín, R. (2010). *Estándares de e-learning: guía de consulta*. Universidad de Alcalá.
- ▶ Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem- Based Learning: What and How do Students Learn? *Educational Psychology Review*, 16, 235-266.
- ▶ Intef. (2016). *Informe Indicadores del uso de las TIC en España y en Europa*. https://intef.es/wp-content/uploads/2016/11/2016_1128-Indicadores_TIC_2016_INTEF.pdf

- ▶ Intef. (2017). *Common Digital Competence Framework for Teachers*. https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1024-Common-Digital-Competence-Framework-For-Teachers.pdf
- ▶ Intef. (s. f.). *Qué es el Portfolio de la Competencia Digital Docente*. <https://portfolio.intef.es/>
- ▶ ItWork. (2013). *Gamification in Education: The Good, the Bad and the Ugly*. <http://www.itworx.education/gamification-in-education/>
- ▶ Izquierdo, A. (2013). Códigos QR flexibles un proyecto con dispositivos móviles para el trabajo de calentamiento en educación física. *EmásF*, 23, 53-71.
- ▶ Johnshon, J. (2021). *Worldwide digital population as of January 2021*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>
- ▶ Kapp, K. M., Blair, L. y Mesch, R. (2013). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. John Wiley and Sons.
- ▶ Lara, T. (2011). *Mobile Learning. EOI escuela digital*. SlideShare. https://es.slideshare.net/slides_eoi/mobile-learning-eoi-escuela-digital-tscar-lar
- ▶ Linden, L. (2008). *Complement or substitute? The effect of technology on student achievement in India*. Columbia University. http://www.leighlinden.com/Gyan_Shala_CAL_2008-06-03.pdf
- ▶ López Moreno, M. (2014). *Realidad aumentada en la educación*. Nubemia. <http://www.nubemia.com/realidad-aumentada-en-la-educacion/>
- ▶ Martínez Rojas, J. G. (2008). Las rúbricas en la evaluación escolar: su construcción y su uso. *Avances en Medición*, 6, 129-134.
- ▶ Marqués, P. (2000). Impacto de las Tic en educación: funciones y limitaciones. *3C TIC*, 2. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817326>
- ▶ Mindaugas k. (2012). *Augmented reality* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=T07iNLpiQos>
- ▶ Moll, S. (2014). *5 Razones por las que tus alumnos no te escuchan mientras les enseñas*. Justifica tu respuesta. <http://justificaturespuesta.com/5-razones-por-las-que-tus-alumnos-no-te-escuchan-mientras-les-enseñas/>
- ▶ Monereo, C. (2017). Dime cómo evalúas y te diré cómo aprenden tus alumnos. *Tiching Blog*. <http://blog.tiching.com/carles-monereo-dime-como-evaluas-y-te-dire-como-aprenden-tus-alumnos/>
- ▶ Monje Fernández. (2015). *Proyecto EDIA: 75 rúbricas para Primaria, Secundaria y Bachillerato*. CEDEC. <https://cedec.intef.es/rubricas/>
- ▶ Morales, C. (2016). La Importancia del diseñador instruccional en el diseño de cursos en línea. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 3. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1400281>
- ▶ Muñoz, B. (2017). *España duplica la media de la Unión Europea de ordenadores por alumno en educación Primaria y la supera en un 48% en Secundaria*. Universidad Internacional de Valencia. <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/noticias/espana-duplica-la-media-de-la-union-europea-de-ordenadores-por-alumno-en>
- ▶ Naciones Unidas. (s. f.). *Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- ▶ National Youth Leadership Council. (2014). *Project Based Learning 2.0* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LgP1ZDSVQ4s>
- ▶ Nielsen, J. (1990). Hypertext and Hypermedia. *Academic Press*, 25, 24-25. <https://doi.org/10.1145/122642.1096778>
- ▶ OECD. (2020). *PISA 2018 Results: Effective Policies, Successful Schools*. OECD Publishing, 5. <https://doi.org/10.1787/ca768d40-en>
- ▶ ONTSI. (2014). *Las TIC en el Aula: una aproximación a nuestra realidad educativa*. http://www.ontsi.red.es/ontsi/sites/ontsi/files/las_tic_en_el_aula.pdf

- ▶ Orientación Andújar. (2015). *COLECCIÓN +100 Rúbricas de Evaluación para Primaria, Secundaria y Bachillerato*. <https://www.orientacionandujar.es/2015/08/31/coleccion-100-rubricas-de-evaluacion-para-primaria-secundaria-y-bachillerato/>
- ▶ Paul, R. y Elder, L. (2003). *La miniguía para el pensamiento crítico*. Fundación para el Pensamiento Crítico. <https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-ConceptsandTools.pdf>
- ▶ Paul, R. y Elder, L. (2005). *Una guía para los educadores en los estándares de competencia para el pensamiento crítico*. Fundación para el Pensamiento Crítico. https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-Comp_Standards.pdf
- ▶ Pearson. (2015). *Student Mobile Device Survey 2015*. <https://www.pearson.com/content/dam/one-dot-com/one-dot-com/ped-blogs/wp-content/pdfs/2015-Pearson-Student-Mobile-Device-Survey-Grades-4-12.pdf>
- ▶ Penalva, J. (2008). *Sistemas de identificación avanzados: especial seguridad en portátiles*. Xataka. <https://www.xataka.com/ordenadores/sistemas-de-identificacion-avanzados-especial-seguridad-en-portatiles>
- ▶ Principippia. (s. f.). *Matemáticas*. Principippia Innovación Educativa. <https://drive.google.com/file/d/0B1GSF34GDAWadENoSUFySDhEQVk/edit?resourcekey=0-f2srQm19o5lzWyaS8JDeug>
- ▶ ProFuturo. (2015). *Moocs y vídeos STEM para el aula invertida*. <https://profuturo.education/topics/moocs-y-videos-stem-para-el-aula-invertida/>
- ▶ Ramos, A. I., Herrera, J. A. y Ramírez, M. S. (2010). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: un estudio de casos. *Comunicar*, 34, 201-209.
- ▶ Realidad Aumentada. (s. f.). *Imágenes*. <https://sofiilse.neocities.org/html/RealidadAumentada.html>
- ▶ Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. *Diario Oficial de la Unión Europea*, 394, 18 de diciembre de 2006. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=celex%3A32006H0962>
- ▶ Reig, Dolors. (2011). *Horizon report 2011 (resumen español): Tecnología, tendencias en conocimiento durante los próximos años*. El caparazón. <https://www.dreig.eu/caparazon/horizon-report-2011-resumen-espanol-tecnologia-tendencias-en-conocimiento-durante-los-proximos-anos/>
- ▶ Rincón, T. (2013). *Proyecto escolar: construcción de una impresora 3D*. Robótica, programación e impresión 3D en educación. <http://fabricandoconocimientos.blogspot.com.es/2013/10/proyecto-escolar-construccion-de-una.html>
- ▶ Sánchez Campos, J. J. (2013). *Gymkana qr*. SlideShare. <https://es.slideshare.net/juanjoberja/gymkana-qr-19193114>
- ▶ Santamaría, F. (2013). *La gamificación: las mecánicas del juego en los procesos de aprendizaje (Parte 2)*. *Blog de Fernando Santamaría*. <http://fernandosantamaria.com/blog/2013/08/la-gamificacion-las-mecanicas-del-juego-en-los-procesos-de-aprendizaje-parte-2/>
- ▶ Santiago, R. (2013). *Flipped Learning ¿selección o creación de contenido?* The Flipped Classroom. <https://www.theflippedclassroom.es/flipped-learning-seleccion-o-creacion-de-contenido/>
- ▶ Santiago, R. (2014). *¿Conoces los 31 sitios web de vídeos educativos más populares?* The Flipped Classroom. <https://www.theflippedclassroom.es/conoces-los-30-sitios-web-de-videos-educativos-mas-populares/>
- ▶ Santos, D. (2014). *Diseño Gráfico de Productos Editoriales Multimedia: UF1583*. IC Editorial.
- ▶ Servicio de Innovación Educativa de la Universidad Politécnica de Madrid. (2008). *Aprendizaje Basado en Problemas*. Guías Rápidas sobre Nuevas Metodologías.

http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/550/3/Aprendizaje_basado_en_problemas.pdf

- ▶ Siemens, G. (2002). *Instructional Design in E-learning*. <http://www.elearnspace.org/Articles/InstructionalDesign.htm>
- ▶ Softonic. (s. f.). *BarCapture*. <https://barcapture.softonic.com/>
- ▶ SOS profes. (2017). *¿Qué pasa en la clase cuando habla el profesor?* <https://sosprofes.es/documento-pasa-la-clase-cuando-habla-profesor/>
- ▶ Swartz, R. J., Costa, A. L., Beyer, B. K., Reagan, R and Kallick B. (2010). *Thinking-Based Learning: Promoting Quality Student Achievement in the 21st Century*. Teachers College Press.
- ▶ Tecnopedia. (2015). *11 tecnologías que te conectan al mundo en el 2015*. <https://www.tecnopedia.net/infografia-y-graficos/11-tecnologias-que-te-conectan-al-mundo-en-el-2015/>
- ▶ TED-Ed. (2013). *La magia de los códigos QR en el aula - Karen Mensing* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NRgWRXFXLQs>
- ▶ Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. UOC.
- ▶ The Flipped Classroom. (s. f.). *¿Qué es The Flipped Classroom?* <https://www.theflippedclassroom.es/>
- ▶ Tiching. (2015). *Mundos virtuales 3D: nuevas herramientas educativas*. *Tiching, el Blog de Educación y TIC*. <http://blog.tiching.com/mundos-virtuales-3d-nuevas-herramientas-educativas/>
- ▶ Tirado Morueta, R. (1996). El diseño de sistemas interactivos multimedia de aprendizaje: aspectos básicos. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, 7, 47-61.
- ▶ Torp, L. and Sage, S. (1998). *El aprendizaje Basado en Problemas*. Amorrortu editors.
- ▶ Torres Gordillo, J.J. y Perera Rodríguez, V. H. (2010). La rúbrica como instrumento pedagógico para la tutorización y evaluación de los aprendizajes en el foro online en educación superior. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 36, 141-149.
- ▶ Tourón, J. y Santiago, R. (2015). El modelo Flipped Learning y el desarrollo del talento en la escuela. *Revista de Educación*, 368, 174-195. <https://sede.educacion.gob.es/publivena/detalle.action?cod=20325>
- ▶ Tourón, J. (2014). La enseñanza inversa: ¿aclaramos conceptos? *Javier Tourón*. <http://www.javiertouron.es/2014/05/la-ensenanza-inversa-aclaramos-conceptos.html>
- ▶ Tourón, J. (2017). El vídeo y la TV: ¿los grandes olvidados en el aprendizaje actual? *Javier Tourón*. <https://www.javiertouron.es/el-video-y-la-tv-los-grandes-olvidados/>
- ▶ Unesco. (2013). *Directrices para las políticas de aprendizaje móvil*. Unesco.
- ▶ Unesco. (2013). *El Futuro del Aprendizaje Móvil. Implicaciones para la Planificación y la Formulación de Políticas*. <http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCO-6-aprendizaje-movil-futuro2013.pdf>
- ▶ Unesco (2013). *IITE Mid Term Strategy 2018-2021*. <https://iite.unesco.org/wp-content/uploads/2018/03/IITE-Mid-Term-Strategy-2018-2021.pdf>
- ▶ Unesco. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374075?posInSet=1&queryId=6606d041-e555-4f06-b4c4-42ea1b4153e9>
- ▶ Vázquez, E., Sevillano, M. L. (2015). *Dispositivos Digitales Móviles en Educación: el Aprendizaje Ubicuo*. Narcea Ediciones.
- ▶ Vilaplana, C., Jiménez, S. (2014). *Evaluación del Programa Escuela 2.0 para la Asignatura de Matemáticas a partir de PISA 2012*. Universidad de Murcia. <https://www.mecd.gob.es/inee/dam/jcr:a3982af3-75a0-4d65-a422-5642fb757460/pctescuela20sjv2.pdf>
- ▶ Wikipedia. (2022). *KISS principle*. https://en.wikipedia.org/wiki/KISS_principle

Crterios y mtodos de evaluaci3n de estudiantes

Letra	Valor num3rico	GPA
A	97 – 100%	4,0
A-	90 - 96%	3,7
B+	87 – 89%	3,3
B	80 – 86%	3,0
B-	78 – 79%	2,7
C+	75 – 77%	2,3
C	70 – 74%	2,0
C-	67 – 69%	1,7
D+	63 – 66%	1,3
D	57 – 62%	1,0
F	< 57%	0,0
I	-	Incomplete*
TR	-	Transfer Credit**
W	-	Withdrawal**
WP	-	Withdraw Passing**
WF	0	Withdraw Failing

* Nota no se calcula como parte del CGPA del estudiante, pero las horas de cr3dito se incluyen en el total de cr3ditos intentados.

** Nota no se calcula como parte del CGPA del estudiante, y las horas de cr3dito no se incluyen en el total de cr3ditos intentados.

CALIFICACIONES APROBATORIAS

Para programas de ASSOCIATE Y BACHELOR'S, la nota aprobatoria es de C (2,0) o m3s.

Para programas de M3STER, la nota aprobatoria es de B (3,0) o m3s.

Distribución de calificaciones

Evaluación de la asignatura	Peso
Foros	15%
Evaluación de actividades interactivas (a través de los foros)	35%
Examen de cada tema	20%
Examen Final (respuesta abierta)	30%
Total	100%

Última revisión del syllabus: MAYO 2022