

## Guía Docente: Las TIC en la Escuela

DATOS GENERALES	
<b>Facultad</b>	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
<b>Titulación</b>	Grado en Educación Primaria
<b>Plan de estudios</b>	2012
<b>Materia</b>	Procesos y contextos educativos
<b>Carácter</b>	Básico
<b>Período de impartición</b>	Tercer Trimestre
<b>Curso</b>	Primero
<b>Nivel/Ciclo</b>	Grado
<b>Créditos ECTS</b>	6
<b>Lengua en la que se imparte</b>	Castellano
<b>Prerrequisitos</b>	Esta materia no tiene requisitos previos.

DATOS DEL PROFESORADO			
<b>Profesor Responsable</b>	Tamara González Elena	<b>Correo electrónico</b>	tamara.gonzalez.elena@ui1.es
<b>Área</b>		<b>Facultad</b>	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
<b>Perfil Profesional 2.0</b>	<a href="#">LinkedIn</a>		

## CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Asignaturas de la materia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contextos de la Intervención Educativa en Educación Primaria</li> <li>• Didáctica y Currículo en Educación Primaria</li> <li>• Innovación y Proyectos Educativos en Educación Primaria</li> <li>• Las TIC en la Escuela</li> </ul>
<b>Contexto y sentido de la asignatura en la titulación y perfil profesional</b>	<p>La cotidianeidad que caracteriza a las tecnologías digitales en la sociedad actual permite encontrar en ellas un potencial educativo propio como recursos didácticos. El necesario desarrollo de la competencia digital en los profesionales de la educación a través de metodologías innovadoras, requiere de un profundo conocimiento sobre las diferentes herramientas digitales y tecnológicas más relevantes en el ámbito educativo. La asignatura <i>Las TIC en la Escuela</i> hace aportaciones importantes al desarrollo de habilidades, capacidades y competencias imprescindibles en la formación docente del siglo XXI.</p> <p>En este sentido, la asignatura pretende desarrollar la competencia digital docente de los futuros educadores, proporcionándoles las bases teórico-prácticas necesarias para la integración de los medios tecnológicos y los recursos multimedia en Educación Primaria, las herramientas para hacer un uso responsable de los medios digitales y el conocimiento de las tendencias tecnológico-educativas de su ámbito de estudio y desarrollo profesional.</p>

## COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

<p><b>Competencias de la asignatura</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CU-02: Identificar y dar valor a las oportunidades tanto personales como profesionales, siendo responsables de las actuaciones que se pongan en marcha, sabiendo comprometer los recursos necesarios, con la finalidad de realizar un proyecto viable y sostenible para uno mismo o para una organización.</li> <li>• CU-04: Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para poner en marcha procesos de trabajo ajustados a las necesidades de la sociedad actual.</li> <li>• CU-05: Realizar investigaciones basándose en métodos científicos que promuevan un avance en la profesión.</li> <li>• CE-04: Conocer en profundidad los fundamentos y principios generales de la etapa de primaria, así como diseñar, planificar y evaluar la actividad docente, el aprendizaje en el aula, diferentes proyectos e innovaciones, dominando estrategias metodológicas activas y utilizando diversidad de recursos.</li> <li>• CE-07: Participar en la definición del proyecto educativo y en la actividad general del centro atendiendo a criterios de gestión de calidad.</li> <li>• CT-02: Ser capaz de trabajar con organización y planificación.</li> <li>• CT-10: Poseer iniciativa y espíritu emprendedor.</li> <li>• CG-01: Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.</li> <li>• CG-02: Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.</li> <li>• CB-02: Saber aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.</li> <li>• CB-05: Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.</li> </ul>
<p><b>Resultados de aprendizaje de la asignatura</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los elementos fundamentales que están en el origen y conforman la Sociedad de la Información y el conocimiento, y que actúan como amenazas y oportunidades para la escuela.</li> <li>• Determina el rol de las TIC en el desarrollo de la práctica docente y justifica su utilización.</li> <li>• Determina el rol de las TIC en el proceso de aprendizaje y justifica su utilización.</li> <li>• Identifica, fundamenta y establece las funciones, competencias y tareas docentes necesarias para realizar una introducción efectiva de las TIC en el aula.</li> </ul>

## PROGRAMACION DE CONTENIDOS

<p><b>Breve descripción de la asignatura</b></p>	<p>La asignatura <i>Las TIC en la escuela</i> tiene un enfoque esencialmente conceptual y con ella se pretende que el estudiante desarrolle una amplia base teórica sobre los fundamentos de la sociedad de la información y el conocimiento y su influencia en la escuela, en la práctica docente y en el proceso de aprendizaje.</p> <p>Se promoverá que el estudiante sea capaz de justificar la introducción efectiva de las TIC en la escuela y en el aula de educación primaria teniendo en cuenta la influencia del contexto socioeducativo, socioeconómico y sociocultural, y las necesidades educativas que se pretenden satisfacer.</p>
<p><b>Contenidos</b></p>	<p><b>Unidad didáctica 1. Introducción y conceptos básicos.</b></p>

1.1. Antecedentes de las TIC. De la técnica a la tecnología

1.2. Tecnologías de la información y la comunicación

1.3. Hardware

1.4. Software

1.5. Era de la comunicación

### **Unidad didáctica 2. TIC y educación.**

2.1. Papel de las TIC en la educación

2.2. Metodologías de uso de las TIC en el aula

2.3. Legislación, currículo y TIC

2.4. Innovación, educación y TIC

### **Unidad didáctica 3. Los recursos audiovisuales y el desarrollo de la Competencia Digital**

3.1. Recursos digitales

3.2. El lenguaje audiovisual y sus posibilidades educativas con las TIC.

3.3. La webquest

### **Unidad didáctica 4. Dispositivos, software educativo y seguridad en los medios digitales**

4.1. Tecnologías y educación. TIC, TAC y TEP.

4.2. Dispositivos físicos fijos y portátiles. Más allá del Ordenador

4.3. Software educativo

4.4. Herramientas para la docencia online

4.5. Seguridad en los medios digitales

### **Unidad didáctica 5. Videojuegos y gamificación en el aula**

5.1. Videojuegos y educación

5.2. Digital Game Based Learning

5.3. Gamificación en el aula

5.4. Nuevos retos tecnológicos

### **Unidad didáctica 6. Tendencias tecnológico-educativas**

6.1. STEM, Makers y Diyers

6.2. Pensamiento computacional

6.3. Programación en el aula

6.4. Robótica educativa

## METODOLOGÍA

### Actividades formativas

#### Opción 1. Evaluación Continua

**Actividades de descubrimiento inducido (Estudio de casos).** Se plantearán situaciones reales como base para la reflexión, el aprendizaje, la indagación a través de la modalidad *Webquest* y la elaboración de propuestas razonadas de solución o acción en contextos de Educación Primaria.

**Actividades de aplicación práctica.** Se presentarán actividades que incorporen el uso de herramientas tecnológicas, con el fin de que el alumnado experimente sus posibles aplicaciones prácticas en el aula y analice su inclusión como elemento educativo.

**Actividades de interacción y colaboración (Foros de debate).** Se plantearán temas relacionados con la asignatura y sus contenidos, con el fin de propiciar la creación de una comunidad de aprendizaje colectivo en la que se discutan y argumenten aspectos relevantes para la incorporación de las tecnologías digitales a las aulas de Educación Primaria.

El proceso de aprendizaje se completa con **cuestionarios de evaluación** en los que el alumnado puede evidenciar su grado de dominio sobre los contenidos.

#### Opción 2. Prueba de Evaluación por Competencias (PEC)

Además, en el caso de optar por la opción de evaluación (PEC+ examen final), el estudiante tendrá que realizar la prueba de evaluación de competencias (PEC). Esta prueba se define como una actividad integradora a través de la cual el estudiante deberá demostrar la adquisición de competencias propuestas en la asignatura, vinculadas principalmente al «saber hacer». Para ello hará entrega de un conjunto de evidencias en respuesta a los retos propuestos en esta prueba. La entrega se realizará antes de finalizar la asignatura.

## EVALUACIÓN

### Sistema evaluativo

El sistema de evaluación se basará en una selección de las pruebas de evaluación más adecuadas para el tipo de competencias que se trabajen. El sistema de calificaciones estará acorde con la legislación vigente (*Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y de validez en todo el territorio nacional*).

El sistema de evaluación de la Universidad Isabel I queda configurado de la siguiente manera:

#### **Sistema de evaluación convocatoria ordinaria**

##### **Opción 1. Evaluación continua**

Los estudiantes que opten por esta vía de evaluación deberán realizar el **seguimiento de la evaluación continua (EC)** y podrán obtener hasta un **60 %** de la calificación final a través de las actividades que se plantean en la evaluación continua.

Además, deberán realizar un **examen final presencial (EX)** que supondrá el **40 %** restante. Esta prueba tiene una parte dedicada al control de la identidad de los estudiantes que consiste en la verificación del trabajo realizado durante la evaluación continua y otra parte en la que realizan diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes, el estudiante debe haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación continua.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria por el sistema de evaluación continua, siempre y cuando al aplicar los porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

### **Opción 2. Prueba de evaluación de competencias**

Los estudiantes que opten por esta vía de evaluación deberán realizar una **prueba de evaluación de competencias (PEC)** y un **examen final presencial (EX)**.

La **PEC** se propone como una prueba que el docente plantea con el objetivo de evaluar en qué medida el estudiante adquiere las competencias definidas en su asignatura. Dicha prueba podrá ser de diversa tipología, ajustándose a las características de la asignatura y garantizando la evaluación de los resultados de aprendizaje definidos. Esta prueba supone el 50 % de la calificación final.

El **examen final presencial**, supondrá el **50 %** de la calificación final. Esta prueba tiene una parte dedicada al control de la identidad de los estudiantes que consiste en la verificación del seguimiento de las actividades formativas desarrolladas en el aula virtual y otra parte en la que realizan diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura.

Al igual que con el sistema de evaluación anterior, para la aplicación de los porcentajes correspondientes el estudiante debe haber obtenido una puntuación mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta la opción de prueba de evaluación de competencias.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria por el sistema de la prueba de evaluación de competencias siempre y cuando al aplicar los porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

### **Características de los exámenes**

Los exámenes constarán de 30 ítems compuestos por un enunciado y cuatro opciones de respuesta, de las cuales solo una será la correcta. Tendrán una duración de 90 minutos y la calificación resultará de otorgar 1 punto a cada respuesta correcta, descontar 0,33 puntos por cada respuesta incorrecta y no puntuar las no contestadas. Después, con el resultado total, se establece una relación de proporcionalidad en una escala de 10.

### Sistema de evaluación convocatoria extraordinaria

Todos los estudiantes, independientemente de la opción seleccionada, que no superen las pruebas evaluativas en la convocatoria ordinaria tendrán derecho a una convocatoria extraordinaria.

La convocatoria extraordinaria completa consistirá en la realización de una **prueba de evaluación de competencias** que supondrá el **50 %** de la calificación final y un **examen final presencial** cuya calificación será el **50 %** de la calificación final.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes, el estudiante debe haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación de la convocatoria extraordinaria.

Los estudiantes que hayan suspendido todas las pruebas evaluativas en convocatoria ordinaria (evaluación continua o prueba de evaluación de competencias y examen final) o no se hayan presentado deberán realizar la convocatoria extraordinaria completa, como se recoge en el párrafo anterior.

En caso de que hayan alcanzado una puntuación mínima de un 4 en alguna de las pruebas evaluativas de la convocatoria ordinaria (evaluación continua o prueba de evaluación de competencias y examen final), se considerará su calificación para la convocatoria extraordinaria, debiendo el estudiante presentarse a la prueba que no haya alcanzado dicha puntuación o que no haya realizado.

En el caso de que el alumno obtenga una puntuación que oscile entre el 4 y el 4,9 en las dos partes de que se compone la convocatoria ordinaria (EC o PEC y examen), solo se considerará para la convocatoria extraordinaria la nota obtenida en la evaluación continua o prueba de evaluación de competencias ordinaria (en función del sistema de evaluación elegido), debiendo el alumno realizar el examen extraordinario para poder superar la asignatura.

Al igual que en la convocatoria ordinaria, se entenderá que el alumno ha superado la materia en convocatoria extraordinaria si, aplicando los porcentajes correspondientes, se alcanza una calificación mínima de un 5.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Bibliografía básica

Cabero, J. (Coord.) (2007): *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: McGraw-Hill.

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación se están convirtiendo en un elemento clave en nuestro sistema educativo. Cada vez resulta más difícil encontrarnos con acciones formativas que no estén apoyadas en diferentes medios tecnológicos, y ello ocurre independientemente del sistema educativo en el cual nos movamos y de los contenidos que estemos llevando a cabo. En este manual de referencia, se desarrollan una serie de aspectos relacionados con las nuevas tecnologías de la información y comunicación, tanto referidas a su diseño, como evaluación, producción y utilización educativa.

Romero-Tena, R., Román-Gravan, P., y Llorente-Cejudo, M<sup>a</sup>. C. (2010). *Tecnologías en los entornos de Infantil y Primaria*. Madrid: Síntesis.

En este manual, se muestra cómo integrar las Tecnologías de Información y

Comunicación (TIC) en la enseñanza de alumnos de Educación Infantil y Primaria. El libro se divide en dos partes de forma que se separan los dos niveles, respetando sus particularidades. En cada parte se da la visión curricular de las TIC, se plantean las posibilidades educativas de las tecnologías y se desarrollan y concretan las posibilidades educativas de las tecnologías, incluyendo ejemplos reales llevados a cabo en aulas en centros escolares.

### Bibliografía complementaria

Bartolomé, A., y Grané, M. (2004). Educación y tecnologías: de lo excepcional a lo cotidiano. En A. Batista. (Coord.). *Didáctica y Tecnología Educativa para una Universidad en un Mundo Digital* (65-85). Panamá: Universidad de Panamá. Facultad de Ciencias de la Educación.

Bauman, Z. (2008). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona: Gedisa.

Bauman, Z. (2007). *Tiempos líquidos*. Barcelona: Tusquets. *Aula de innovación educativa*, 135, 9-11.

Bindé, J. (dir) (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. Francia: UNESCO.

Cabero, J. (Coord.) (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: McGraw-Hill.

Cabero, J. (2004). Reflexiones sobre la brecha digital. En Soto, F. J. y Rodríguez, J. (Coord.). *Tecnología, educación y diversidad: retos y realidades de la inclusión digital*, (pp. 23-42) Murcia: Consejería de Educación y Cultura.

Cabero, J., Horra, I., & Sánchez-Bolado, J. (2018). *La realidad aumentada como herramienta educativa: Aplicación a la Educación Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato*. Paraninfo.

Castells, M. (1997). *La era de la información*. Madrid: Alianza,

Fry, H. (2018). *Hello world: Being human in the age of algorithms* (First edition). W.W. Norton & Company.

García-Jiménez, F. y Ruíz De Adana, M<sup>a</sup>. A. (2013). *Las TIC en la escuela. Teoría y práctica*. Alicante: Editorial Club Universitario.

Gisbert, M. (2001). Nuevos roles para el profesorado en entornos digitales. En J. Salinas, y Marqués, P. (s/f). *Tecnología educativa*. Recuperado de <http://www.peremarques.net/>

Martínez, J. B., Fernández, E., & Anguita, R. (2018). *Ecologías del aprendizaje: Educación expandida en contextos múltiples*.

Staunton, T. (2017). *Education and the digital revolution*. Routledge. <https://derby.openrepository.com/handle/10545/621984>

Boston Children Museum, National Grid, & WGBH Education Foundation. (2013). STEM Semillitas. Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas. Guía de Enseñanza. National Grid. Recuperado de [http://www.bostonchildrensmuseum.org/sites/default/files/pdfs/rttt/stem/spanish/STEM\\_Gui\\_de\\_Spanish.pdf](http://www.bostonchildrensmuseum.org/sites/default/files/pdfs/rttt/stem/spanish/STEM_Gui_de_Spanish.pdf)

Guía de incorporación de metodología STEM en el aula de Educación Infantil. Contiene diferentes experimentos e indicaciones para una incorporación exitosa en el aula.

Educa con TIC (s.f). *El uso de las TIC en el aula* [Web]. Recuperado



de <http://www.educacontic.es/>.

Blog con recursos y actividades para trabajar en el aula. Diferentes niveles y áreas.

García, J. (2016, agosto 30). Los 6 tipos de licencias Creative Commons. Recuperado 28 de octubre de 2018, de <https://www.eipe.es/blog/6-tipos-de-licencias-creative-commons/>

Web donde se indican las tipologías de licencias que pueden ostentar los recursos creados por los docentes para mostrar autoría y derechos de uso. Sirve para proteger la obra de los autores respecto a los recursos creados y empleados en el aula.

González Prieto, J. (s.f). *Recursos para la Pizarra Digital Interactiva* [Blog]. Recuperado de <http://recursospdj.wordpress.com/>.

Blog con recursos de actividades para la pizarra digital interactiva.

Educalab. (s.f). *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Recursos TIC* [Web]. Recuperado de <http://educalab.es/recursos>.

Selección de recursos de aprendizaje on-line para todos los niveles educativos y diferentes áreas.

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (s.f). *Banco de imágenes y sonidos del Intef* [Web]. Recuperado de <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>

Muñoz de la Peña, F. (s.f). *Aula 21* [Web]. Recuperado de <http://www.aula21.net>.

Web que reúne información de entornos y aplicaciones para la enseñanza a través de las TIC. Se ofrecen orientaciones útiles para realizar actividades de aprendizaje en el aula a través de las WebQuest, Caza Tesoros, etc.

Pastor, C. A., Sánchez-Serrano, J. M., & Zubillaga, A. (2014). *Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)*. Ministerio de Economía y Competitividad. Recuperado de [http://www.educadua.es/doc/dua/dua\\_pautas\\_intro\\_cv.pdf](http://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf)

Guía didáctica de implantación de recursos de diseño universal de aprendizaje. En ella se encuentran todas las indicaciones y orientaciones necesarias, además de las pautas empleadas para cada tipo de recurso.

Santos, D. (2015). 40 Usos del Celular en el Aula | ExamTime | Apps Educativas. Recuperado 9 de noviembre de 2018, de <https://www.goconqr.com/es/examtime/blog/usos-del-celular-en-el-aula/>

Web en la que se exponen 40 tipos de uso del teléfono móvil o smartphone en el aula mediante la incorporación de aplicaciones de diferentes tipologías.

V.V.A.A. (s.f). *En la Nube TIC* [Web]. Recuperado de <http://www.enlanubetic.com.es/>.

Web con tutoriales sobre herramientas TIC creado y mantenido por un equipo de docentes especialistas

#### Otros recursos

Boston Children Museum, National Grid, y WGBH Education Foundation. (2013). *STEM Semillitas. Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas. Guía de Enseñanza. National Grid*.  
[http://www.bostonchildrensmuseum.org/sites/default/files/pdfs/rttt/stem/spanish/STEM\\_Gui\\_de\\_Spanish.pdf](http://www.bostonchildrensmuseum.org/sites/default/files/pdfs/rttt/stem/spanish/STEM_Gui_de_Spanish.pdf)

Guía de incorporación de metodología STEM en el aula de Educación Infantil. Contiene diferentes experimentos e indicaciones para una incorporación exitosa en el aula.

Educa con TIC (s.f). *El uso de las TIC en el aula* [Web]. <https://procomun.intef.es/comunidades/educacontic>

Blog con recursos y actividades para trabajar en el aula. Diferentes niveles y áreas.

García, J. (30 de agosto de 2016). *Los 6 tipos de licencias Creative Commons* [Web Blog Post]. <https://www.eipe.es/blog/6-tipos-de-licencias-creative-commons/>

Web donde se indican las tipologías de licencias que pueden ostentar los recursos creados por los docentes para mostrar autoría y derechos de uso. Sirve para proteger la obra de los autores respecto a los recursos creados y empleados en el aula.

González Prieto, J. (s.f). *Recursos para la Pizarra Digital Interactiva*. Recuperado de <http://recursospdi.wordpress.com/>.

Blog con recursos de actividades para la pizarra digital interactiva.

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (s.f). *Educalab. Recursos TIC*. Recuperado de <http://educalab.es/recursos>.

Selección de recursos de aprendizaje on-line para todos los niveles educativos y diferentes áreas.

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (s.f.). Educalab. Intef: Recuperado de <http://educalab.es/intef>

Página web del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado donde se ofertan diferentes recursos y cursos para los docentes.

Muñoz de la Peña, F. (s.f). *Aula 21*. Recuperado de <http://www.aula21.net>.

Web que reúne información de entornos y aplicaciones para la enseñanza a través de las TIC. Se ofrecen orientaciones útiles para realizar actividades de aprendizaje en el aula a través de las WebQuest, Caza Tesoros, etc.

Pastor, C. A., Sánchez-Serrano, J. M., & Zubillaga, A. (2014). *Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)*. Ministerio de Economía y Competitividad. [http://www.educadua.es/doc/dua/dua\\_pautas\\_intro\\_cv.pdf](http://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf)

Guía didáctica de implantación de recursos de diseño universal de aprendizaje. En ella se encuentran todas las indicaciones y orientaciones necesarias, además de las pautas empleadas para cada tipo de recurso.

Santos, D. (2015). *40 Usos del Celular en el Aula | ExamTime | Apps Educativas* [Web]. <https://www.goconqr.com/es/examtime/blog/usos-del-celular-en-el-aula/>

Web en la que se exponen 40 tipos de uso del teléfono móvil o smartphone en el aula mediante la incorporación de aplicaciones de diferentes tipologías.

V.V.A.A. (s.f). *En la Nube TIC*. Recuperado de <http://www.enlanubetic.com.es/>.

Web con tutoriales sobre herramientas TIC creado y mantenido por un equipo de docentes especialistas

