



Tendencias e
innovación en
educación mediante el
uso de TIC

Máster Universitario en
Procesos Educativos de
Enseñanza y Aprendizaje
2018-19



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Tendencias e innovación en educación mediante el uso de TIC

Titulación: Máster Universitario en Procesos Educativos de Enseñanza y Aprendizaje

Curso Académico: 2018-19

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: a distancia

Créditos: 6

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dr. Juan Carlos López Robles, Dr. Vicente Luque Centeno, Dña. María Jesús Sánchez Soriano.

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

CB6 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8 Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9 Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10 Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida auto-dirigido o autónomo.

CG6 Ser capaz de desarrollar intervenciones didácticas innovadoras basadas en formas de aprendizaje activo, atendiendo a las demandas de la sociedad digital.

CG7 Ser capaz de comprender las implicaciones educativas, comunicativas, sociales y tecnológicas en el diseño de propuestas didácticas con TIC.

CG8 Ser capaz de aplicar los conocimientos teóricos sobre el aprendizaje digital a la práctica docente con el uso de TIC como estrategia educativa.

CG9 Ser capaz de comprender los procesos comunicativos digitales y ser capaz de comunicarse de manera efectiva a través de la tecnología en el contexto educativo.

CE7 Analizar distintas técnicas e instrumentos de actualidad para la enseñanza personalizada, así como su utilidad y aplicación para el aula ordinaria.

CE8 Conocer cómo el contexto de la Sociedad Digital influye en los procesos de enseñanza y aprendizaje y comprender cómo afecta a las diferentes modalidades educativas.

CE9 Analizar, desarrollar y crear iniciativas educativas con TIC de manera creativa y original.

CE10 Emplear plataformas y herramientas digitales para la enseñanza y el aprendizaje con TIC en función de las necesidades de los aprendices y sus diferentes niveles.

CE11 Diseñar, analizar y aplicar estrategias de comunicación y dinamización de comunidades de aprendizaje en línea, redes sociales y entornos abiertos.

CE13 Utilizar los sistemas de gestión de contenidos en la red para facilitar el aprendizaje digital.

1.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Comprender el contexto de la Sociedad Digital y su influencia y retos que se plantean en el ámbito de la educación y el aprendizaje.
- Conocer en profundidad los aspectos educativos, comunicativos y tecnológicos que comprenden el aprendizaje digital.
- Reflexionar sobre el papel del docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje con TIC.
- Comprender los principios de interacción en la sociedad hiperconectada.
- Reconocer los componentes de la comunicación digital y su rol en el proceso de enseñanza y aprendizaje mediado por TIC.
- Analizar, diseñar y aplicar prácticas innovadoras en el aula mediante TIC de manera creativa y original.
- Reconocer el potencial de la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada en la educación y aplicarlo para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Analizar y aplicar en el contexto educativo los principios básicos de la computación afectiva y la robótica en la educación.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- Learning Analytics.
- Realidad Virtual y Realidad Aumentada.
- Tecnología del Aprendizaje Adaptativo.
- Computación afectiva y robótica.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.

Tema 1: Introducción a la innovación docente en la Sociedad de la Información

1. Introducción
2. De la sociedad industrial a la sociedad de la información
3. Hacia una concepción del aprendizaje para la sociedad informacional
4. ¿Qué y cómo hay que innovar cuando hablamos de innovación con TICs?

Tema 2: Innovación y TICs, conceptos claves y nuevas tendencias

1. TIC, TAC, TRIC...
2. Innovación educativa: pedagogías y tecnologías emergentes
3. Algunos ejemplos de nuevas pedagogías y tecnologías emergentes
4. El futuro de la innovación

Tema 3: Aprendizaje móvil (m-learning) y Trae tu propio dispositivo (Bring Your Own Device-BYOD)

Introducción

1. APRENDIZAJE MOVIL (Mobile Learning o m-learning)
 - 1.1. Antecedentes: e-learning
 - 1.2. Modelos
 - 1.3. Aprendizaje a través de teléfonos móviles
 - 1.4. El futuro del Aprendizaje móvil
2. BRING YOUR OWN DEVICE (BYOD), TRAE TU PROPIO DISPOSITIVO.
 - 2.1. Antecedentes
 - 2.2. Concepto
 - 2.3. Beneficios y desventajas
 - 2.4. BYOD y educación

Tema 4: LEARNING ANALYTICS

1. Introducción
2. Antecedentes
3. Concepto
4. ¿Por qué? y ¿quién? Utilidad de las analíticas de aprendizaje
5. La analítica de aprendizaje como proceso

Tema 5: Aprendizaje adaptativo

Introducción

1. Evolución histórica
2. Adaptación vs. Personalización
3. Características y componentes
4. Ejemplos de plataformas para el aprendizaje adaptativo
5. Un ejemplo de aprendizaje adaptativo a través de MOOC
6. Conclusiones y desafíos del aprendizaje adaptativo

Tema 6: Realidad Virtual, Realidad Aumentada e Internet de las cosas

Introducción

1. REALIDAD VIRTUAL
 - 1.1. Definición y características
 - 1.2. Usos de la realidad virtual
 - 1.3. La realidad virtual en la educación
 - 1.4. Limitaciones de la realidad virtual
2. REALIDAD AUMENTADA
 - 2.1. ¿Qué es la realidad aumentada?
 - 2.2. Tipos de realidad aumentada
 - 2.3. Realidad aumentada y educación
3. INTERNET DE LAS COSAS
 - 3.1. ¿Qué hace posible internet de las cosas?
 - 3.2. Impacto de la IoT

Tema 7: Rediseño de los espacios de aprendizaje y Próxima generación de sistemas de gestión del aprendizaje (LMS)

Introducción

- 1.1. Concepto
- 1.2. La filosofía detrás de los makerspaces: Manifiesto del Movimiento Maker
- 1.3. Educación y makerspaces
2. Próxima generación de los entornos virtuales de aprendizaje
 - 2.1. Concepto
 - 2.2. ¿Por qué enseñar con y en entornos virtuales?
 - 2.3. Hacia un nuevo modelo de EVA: aprendizaje digital de próxima generación (NGDLE)

Tema 8:

Introducción

1. Inteligencia artificial
 - 1.1. Concepto y características de la inteligencia artificial (IA)
 - 1.2. Antecedentes
 - 1.3. Modelos de inteligencia artificial en la educación
 - 1.4. Otras aplicaciones de la IA en la educación
2. Interfaz natural del usuario (NUI- Natural User Interfaces)
 - 2.1. Concepto
 - 2.2. Antecedentes
 - 2.3. Interfaz natural y su impacto en la educación

Tema 9: Computación afectiva y robótica.

Introducción

1. Computación afectiva
 - 1.1. Concepto
 - 1.2. Teorías emocionales
 - 1.3. ¿Podemos medir las emociones?
 - 1.4. Detección y simulación de las emociones mediante la computación
 - 1.5. Ventajas y desventajas de la computación afectiva
 - 1.6. Conclusiones
2. Robótica
 - 2.1. Los estudiantes fabrican sus propios robots
 - 2.2. Los estudiantes se benefician del uso de robots

Tema 10: Neuroeducación

Introducción

1. Neuroeducación: concepto y fundamentos
 - 1.1. Concepto
 - 1.2. Neurociencias: Algunas aportaciones clave
2. Funcionamiento del cerebro
 - 2.1. Nacimiento
 - 2.2. Infancia, los primeros años (hasta los 10 años)
 - 2.3. Adolescencia (hasta los 20 años)
 - 2.4. Adulto
3. Neuroeducación y aprendizaje
 - 3.1. Concepto
 - 3.2. Principios de la neuroeducación
 - 3.3. Neuroeducación y su aplicación en el aula
 - 3.4. Los neuromitos
4. Conclusiones

Tema 11: La función social de las TICs: atención a la diversidad y reducción de la brecha digital

Introducción

1. Algunos aspectos fundamentales que hemos visto a lo largo de los temas anteriores
 - 1.1. La Sociedad de la Información: ¿de la calle a la escuela o de la escuela a la calle?
 - 1.2. Sociedad de la Información y educación

<p>2. Incorporación al aula de innovaciones educativas</p> <p>2.1. Análisis del contexto</p> <p>2.2. Elección de tecnologías y métodos - Planificación</p> <p>2.3. ¿Cómo sé si ha funcionado?: La evaluación de las innovaciones</p> <p>2.4. Implementación de cambios</p> <p>3. Cambio en la cultura educativa</p> <p>4. Conclusión</p> <p>Tema 12: Hacia un cambio integral</p> <p>Introducción</p> <p>1. La educación inclusiva</p> <p>1.1. Concepto</p> <p>1.2. TICs y educación inclusiva</p> <p>1.3. Ventajas y desventajas de las TICs en la educación con alumnado con necesidades educativas especiales</p> <p>2. Accesibilidad de las TICs</p> <p>2.1. La brecha digital</p> <p>2.1.1. Concepto</p> <p>2.1.2. Algunos datos de la brecha digital económica</p> <p>2.1.3. Algunos datos de la brecha digital educativa: el caso de los adultos mayores</p> <p>2.2. Accesibilidad en el diseño: el Diseño Universal de Aprendizaje</p> <p>2.3. El caso del alumnado con necesidades educativas especiales</p>

2.4. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD (sesiones síncronas)
AF1	Clases teóricas asíncronas	15	0%
AF2	Clases prácticas. Seminarios y talleres	15	0%
AF3	Tutorías	12	0%
AF4	Estudio individual y trabajo autónomo	66	0%
AF5	Actividades de evaluación	43	10%
TOTAL		150	

Metodologías docentes:

Código	Metodologías docentes	Descripción
MD1	Método expositivo. Lección magistral	Presentación estructurada del tema por parte del profesor con el fin de facilitar la información a los estudiantes, transmitir conocimientos y activar procesos cognitivos. Se promueve la participación activa del alumno con actividades de debate, discusión de casos, preguntas y exposiciones.
MD2	Estudio individual	Trabajo autónomo y reflexivo del estudiante, con el fin de profundizar en la adquisición de las competencias asociadas (preparación de clases y exámenes; uso de las fuentes de información; realización de trabajos, presentaciones; uso de las TICs; participación en foros de discusión, etc.)

MD3	Resolución de problemas	Metodología activa que permite ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos.
MD4	Estudio de casos	Análisis de un caso real o simulado con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimiento, etc.
MD5	Aprendizaje orientado a proyectos	Realización de un proyecto para la resolución de un problema, aplicando habilidades y conocimientos adquiridos.
MD6	Tutoría (individual y/o grupal)	Metodología basada en el profesor como guía del aprendizaje del estudiante, mediante el uso de herramientas tecnológicas como los foros, correo o videoconferencias.
MD7	Autoevaluación	Valoración de los propios conocimientos, aptitudes y adquisición de competencias.
MD8	Heteroevaluación	Evaluación del alumno realizada por el profesor

2.5. Actividades Dirigidas

Estudio y trabajo individual del alumno utilizando los manuales, las notas de clase, las actividades y ejercicios facilitados por el profesor, todos ellos disponibles en el campus virtual. El alumno tendrá que realizar cuatro actividades, seleccionadas por el profesor entre las diversas actividades propuestas para el master: participación asíncrona a través de las diferentes herramientas de interacción sobre lecturas previas y temas de discusión, reseñas, informes, portafolios y diversas actividades de síntesis relacionadas con la asignatura.

Además el alumno tendrá que participar en dos foros sobre la temática de la asignatura. Su actividad en los mismos determinará su calificación de participación.

El alumno tendrá a su disposición un test de autoevaluación para cada uno de los temas.

El trabajo en grupo se llevará a cabo online mediante la elaboración de salas privadas. Los alumnos deben debatir sobre casos prácticos y hacer una puesta en común final.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será el siguiente:

0 – 4,9 Suspenso (SS)

5,0 – 6,9 Aprobado (AP)

7,0 – 8,9 Notable (NT)

9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” se podrá otorgar a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola “Matrícula de Honor”.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Modalidad: a distancia

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
-----------------------	--------------------	--------------------

SE1. Participación	10%
SE2. Actividades dirigidas	50%
SE3. Prueba final (examen o proyecto)	40%

Restricciones y explicación de la ponderación: Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

En todo caso, la superación de cualquier asignatura está supeditada a aprobar las pruebas finales presenciales correspondientes.

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: a distancia

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1. Participación	0%	
SE2. Actividades dirigidas	60%	
SE3. Prueba final (examen o proyecto)	40%	

La calificación final de la convocatoria extraordinaria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades y trabajos presentados en convocatoria ordinaria, siempre que la nota de la prueba extraordinaria sea igual o superior a 5. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades y trabajos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Asistencia

Asistencia asíncrona.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Adams Becker, S., Cummins, M., Davis, A., Freeman, A., Hall Giesinger, C., & Ananthanarayanan, V. (2017). NMC horizon report: 2017 higher education edition. Austin, Texas: The New Media Consortium.
- Freeman, A., Adams Becker, S., Cummins, M., Davis, A., and Hall Giesinger, C. (2017). NMC/CoSN Horizon Report: 2017 K–12 Edition. Austin, Texas: The New Media Consortium.

Bibliografía recomendada

La específica señalada en cada uno de los temas, especialmente:

- Afreen, R. (2014). Bring your own device (BYOD) in higher education: opportunities and challenges. *International Journal of Emerging Trends & Technology in Computer Science*, 3(1), 233-236.
- Ally, M., & Prieto-Blázquez, J. (2014). What is the future of mobile learning in education?. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 11(1), 142-151.
- Aubert, A. (2013). *Aprendizaje dialógico en la sociedad de la información*. Barcelona. Hipatia.
- Cope, B., & Kalantzis, M. (2009). *Ubiquitous Learning. Exploring the anywhere/anytime possibilities for learning in the age of digital media*. Urbana, IL: University of Illinois Press.
- Espinosa, C. P. (2015). Realidad aumentada y educación: análisis de experiencias prácticas. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (46), 187-203.
- Fullan, M. y Langworthy, M. (2014) *A Rich Seam. How New Pedagogies find Deep Learning*. Pearson Obtenido de http://www.michaelfullan.ca/wp-content/uploads/2014/01/3897.Rich_Seam_web.pdf
- Gómez, J., Huete, J. F., Hoyos, O., Perez, L., & Grigori, D. (2013). Interaction system based on internet of things as support for education. *Procedia Computer Science*, 21, 132-139.
- Gros, B. (2012). Retos y tendencias sobre el futuro de la investigación acerca del aprendizaje con tecnologías digitales. *RED. Revista de Educación a Distancia* 3 (32). ISSN 1578-7680
- Horton, F. W. (2008). *Understanding information literacy: A primer*. Obtenido de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001570/157020e.pdf>
- Lerís, D., & Sein-Echaluze, M. L. (2011). La personalización del aprendizaje: Un objetivo del paradigma educativo centrado en el aprendizaje. *Arbor*, 187(Extra_3), 123-134.
- Martínez Torán, M. (2016). ¿Por qué tienen tanta aceptación los espacios maker entre los jóvenes? *Cuadern de Investigación en Juventud*, 1. Julio 2016. 1-17
- Salinas, J. (2008) *Innovación educativa y uso de las TIC*. Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía. ISBN: 978-84-7993-055-4
- Slatter, D., & Howard, Z. (2013). A place to make, hack, and learn: makerspaces in Australian public libraries. *The Australian Library Journal*, 62(4), 272-284.
- Steiner, C. M., Kickmeier-Rust, M. D., & Albert, D. (2014). Learning analytics and educational data mining: An overview of recent techniques. *Learning Analytics for and in Serious Games*, 6, 61-75.
- Tecnológico de Monterrey (2014). *Aprendizaje y evaluación adaptativos*. Reporte EduTrends. Obtenido de <http://www.sitios.itesm.mx/webtools/Zs2Ps/roie/julio14.pdf>

Otros recursos

- Canales de Youtube:

- TIC e innovación: <https://www.youtube.com/channel/UCH2FVSKA0tH5zsJ14DxEpKw>
- Totemguard <https://www.youtube.com/user/totemguard>

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Juan Carlos López Robles
Departamento	Educación
Titulación académica	Doctor en Pedagogía
Correo electrónico	jlopezrob@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa.
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>DR. D. JUAN CARLOS LÓPEZ ROBLES Diplomado en Magisterio y Licenciado en Pedagogía, se incorpora al mundo de la investigación en 2007 dentro del Departamento de Pediatría, Facultad de Medicina (Universidad de Granada) donde participa en el Proyecto Europeo Nutrimenthe. A su vez coordina y amplía sus conocimientos en el programa de posgrado interuniversitario en Condicionantes del Crecimiento y el Desarrollo. Pronto se interesa por la mejora de la formación a distancia y los métodos de docencia de calidad en entornos digitales, tutorizando al equipo de profesores e implementando varios programas de innovación docente.</p> <p>En 2014 colabora en un proyecto de evaluación de la estimulación temprana en Bolivia para la spin-off Labosfor, con profesores de la Facultad de Ciencias de la Educación de Granada a la vez que desarrolla su faceta emprendedora diseñando y lanzando una plataforma digital de economía colaborativa.</p> <p>Actualmente es Coordinador de Programas en EAE Business School y ha puesto en marcha y dinamizado un MOOC con la Universidad Complutense de Madrid. Desde 2017 es Doctor en Pedagogía.</p>

Nombre y Apellidos	Vicente Luque Centeno
Departamento	Educación
Titulación académica	Doctor Ingeniero Telecomunicación
Correo electrónico	
Localización	Campus de Princesa.
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>DR. D. VICENTE LUQUE Ingeniero Informático desde 1996 (UPM) y Doctor Ingeniero en Telecomunicación desde 2003 (UC3M), he trabajado como investigador y como profesor de Universidad, impartiendo varias asignaturas en el ámbito de las TIC y tutorizando más de 30 proyectos de fin de carrera, trabajos de fin de grado y trabajos de fin de máster. Mi ámbito de investigación está centrado en la ingeniería web, incluyendo aspectos de automatización de tareas, accesibilidad y la aplicación de las TIC al sector de la Educación.</p>
---	---

Nombre y Apellidos	María Jesús Sánchez Soriano
Departamento	Educación
Titulación académica	Licenciada en Psicopedagogía y Diplomada en Magisterio
Correo electrónico	msanchezso@nebrija.es
Localización	Facultad de Lenguas y Educación. Campus de Princesa
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>Profesora en el Departamento de Educación de la Universidad Nebrija. Coordinadora Académica de Practicum del Máster Universitario de Formación de Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, FP y Enseñanza de Idiomas. Coordinadora Académica del área de Psicología en el Departamento de Educación de la Universidad Nebrija.</p> <p>Doctoranda en Psicología. Licenciada en Psicopedagogía (UCM). Diplomada en Magisterio (Educación Especial, Educación Musical y Primaria) (CSEULa Salle–UAM). Máster Universitario en Investigación en Emoción, Cognición y Salud (UCJC) y estudios en Máster Universitario en Calidad y Mejora de la Educación (UAM).</p> <p>Ha desarrollado su actividad profesional como profesora y orientadora: experiencia como docente de formación continua e innovación educativa a profesionales de la enseñanza y educación en activo, como maestra y orientadora en las etapas de infantil, primaria y secundaria. Así mismo ha desempeñado su labor docente en Educación Superior (FP, Grado y Postgrado) trabajado como Profesora de Grado en Educación Infantil y Primaria (entre otros) y Coordinadora de Practicum de los Grados en Educación en la Universidad Europea (UE), ha sido tutora varios grupos y docente del CFGS Educación Infantil y módulos de FOL (Formación y Orientación Laboral) de diferentes titulaciones, en la Universidad Europea (UE). Ha colaborado con Ayuntamiento de las Rozas y UNED en proyectos de desarrollo</p> <p>En cuanto al ámbito investigador, se centra en las temáticas relacionadas con Música y Emociones, Mindfulness, y Diversidad funcional</p>
---	---