

PROGRAMA ACADÉMICO COMPETENCIA BÁSICA DIGITAL 2018-2

Metodología: Aprendizaje por Proyectos

Resultados Esperados de Aprendizaje

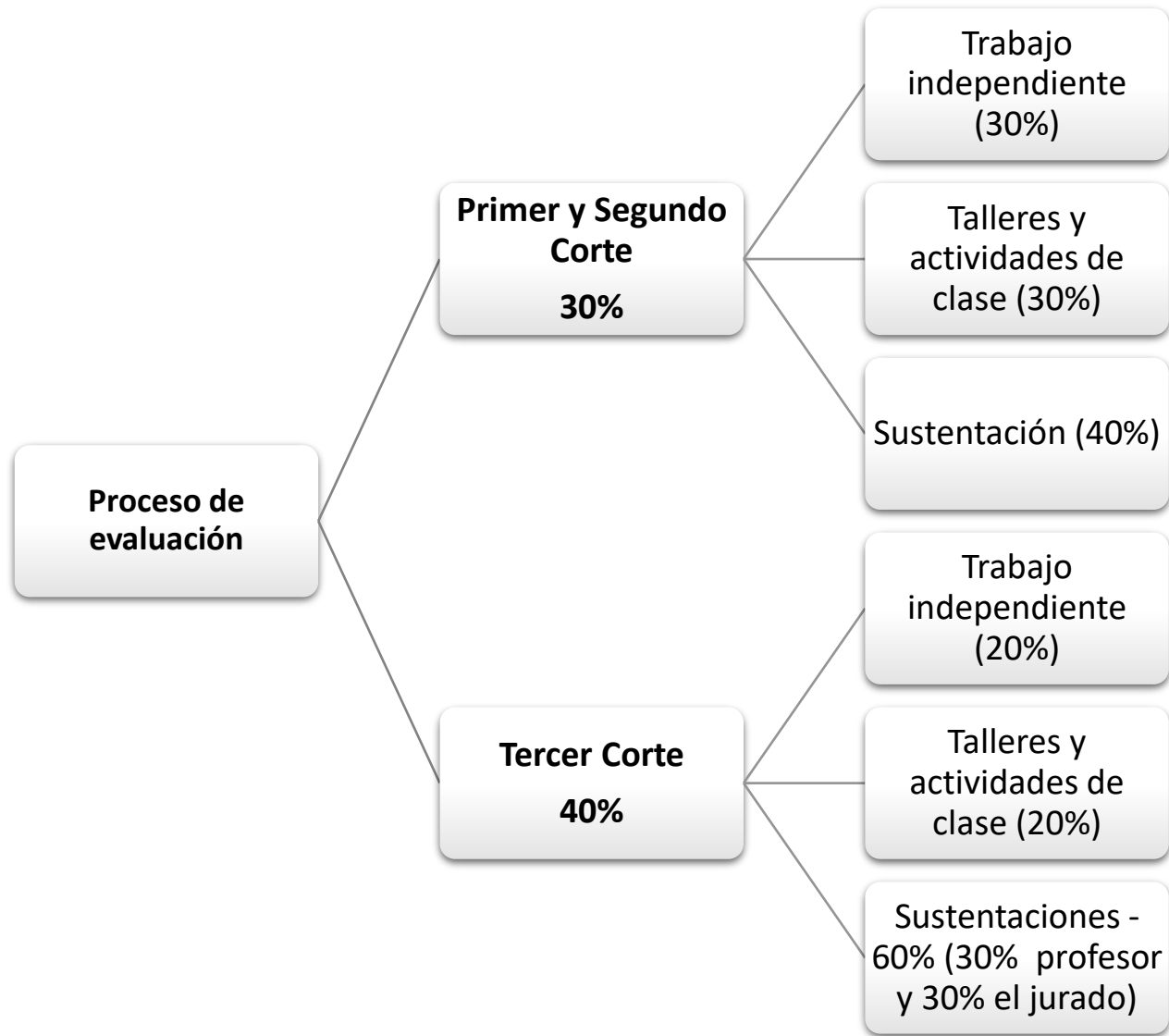
- Priorizar la información que rastree en Internet para el desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando el modelo gavián.
- Proponer una solución abordando temáticas en Competencias Ciudadanas para el desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando recursos tecnológicos (en línea, fuera de línea y reutilizables).
- Justificar la selección de una temática en Competencias Ciudadanas y de los recursos tecnológicos, articulados al desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando datos cercanos al contexto.
- Emplear citas, referencias y derechos de autor para el desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando normas APA y licencias de autor.
- Explicar el proyecto propuesto, utilizando texto, imágenes, animaciones y/o videos.

Sem.	Etapa Aprendizaje por Proyectos	Contenido temático	Sesión presencial	Trabajo independiente o proceso de evaluación	Resultados Esperados de Aprendizaje
1		Pregunta abierta diagnóstico	Duración 1 hora 30 minutos	Cartilla digital "Right Click" Continuación de Recurso Digital ABP	
		Preguntas cerradas diagnóstico	Duración 1 hora		
		Presentación de la asignatura Presentación del APP	Desarrollo Recurso Digital ABP y profundización		
2	0. Presentación del tema y planteamiento de la pregunta guía.	Presentación de la Competencia Digital	Presentación del macrotema y la pregunta orientadora en la población.	Búsquedas sobre la temática (Competencias Ciudadanas) y ubicar en un gestor bibliográfico	<ul style="list-style-type: none"> • Priorizar la información que rastree en Internet para el desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando el modelo gavián.
		Explicación de la temática del proyecto Competencias Ciudadanas	<i>Ejemplo:</i> ¿Cómo fortalecer las competencias ciudadanas en la población por medio de la tecnología?		
		Búsqueda información	Actividad biblioteca Tema "competencias ciudadanas"		
		Gestores bibliográficos	Actividad biblioteca		
3		CopyRight CopyLeft Licencias Creative Commons	Profundización de la temática	MOOC: "El gran Hallazgo", (Duración de dos semanas).	<ul style="list-style-type: none"> • Emplear citas, referencias y derechos de autor para el desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad,
		Normas APA	Profundización de la temática		

	1. Selección del tema y planteamiento del problema 2. Formación de los equipos	Normas APA	Organización de equipos y Selección de temática (Ejercicio de aplicación (APAStyle y Manual de referenciación de la Universidad)	Inicio de construcción de portafolio - se puede elegir entre: Livebinders, Mahara, Google Sites, Drive, etc.	utilizando normas APA y licencias de autor.
4		Presentación inicial del proyecto	Sustentación Primer Parcial	Inicia juego online sobre Competencias Ciudadanas (preguntados)	Dentro de este espacio se buscará evidenciar lo aprendido, tomando en cuenta los resultados esperados de aprendizaje del primer corte.
5	3. Planificación	Sistematización del proyecto	Explicación del e-portafolio (Objetivo, planteamiento del problema, justificación, población, recursos, cronograma de actividades, roles, etc).	Entrega o seguimiento al e-portafolio sobre la formulación inicial del proyecto.	Justificar la selección de una temática en Competencias Ciudadanas y de los recursos tecnológicos, articulados al desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando datos cercanos al contexto.
		Definición del producto digital	Definir el producto que cada grupo va a generar.		
6	4. Investigación	Evaluación de la información Revisión documental	Revisión bitácora de información. Revisión documental sobre la temática a trabajar.	Finalización de la Bitácora y síntesis de la información sobre la temática seleccionada de acuerdo con el problema presentado. Revisión de recursos sobre elaboración de preguntas de buena calidad (pdf, mapa, etc)	<ul style="list-style-type: none"> • Priorizar la información que rastree en Internet para el desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando el modelo gavián. • Emplear citas, referencias y derechos de autor para el desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando normas APA y licencias de autor.
			Elaboración Bitácora y síntesis de la información		
7		Técnicas de recolección de la información: Cuestionarios, entrevistas, etc	Ejercicios para plantear preguntas de buena calidad al desarrollar entrevistas o cuestionarios a la población participante del proyecto.	Formular instrumentos a aplicar y validar con expertos los cuestionarios o entrevistas.	Justificar la selección de una temática en Competencias Ciudadanas y de los recursos

		Preguntas de buena calidad	Formulación de preguntas en grupos		tecnológicos, articulados al desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando datos cercanos al contexto.
8		Validación de instrumento	Pilotaje de aplicación de los cuestionarios o entrevistas, ajustes a los mismos.	Aplicación a la población objetivo.	
9	5. Análisis y síntesis	Análisis y síntesis de los resultados	Revisión de los resultados obtenidos, contrastando con la búsqueda de información (bitácora) con resultados de los formularios.	Sistematizar los resultados y principales conclusiones de los datos obtenidos a través de un recurso gráfico.	<ul style="list-style-type: none"> Justificar la selección de una temática en Competencias Ciudadanas y de los recursos tecnológicos, articulados al desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando datos cercanos al contexto. Emplear citas, referencias y derechos de autor para el desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando normas APA y licencias de autor.
		Recursos para la representación gráfica del conocimiento (multimedia, infografía, póster, línea de tiempo, mapa mental, historieta, animaciones, videos, etc) - Realidad Virtual y aumentada	Iniciar la elaboración de los recursos seleccionados		
10		Segunda presentación del proyecto (Segundo Parcial)			Dentro de este espacio se buscará evidenciar lo aprendido, tomando en cuenta los resultados esperados de aprendizaje del primer y segundo corte.
11	6. Elaboración e implementación del producto	Prototipado Continuación Realidad Virtual y aumentada	Taller de prototipado Ejercicio de construcción manual (Inicio de la elaboración del producto)	Elaboración del prototipo en herramienta digital.	<ul style="list-style-type: none"> Proponer una solución abordando temáticas en Competencias Ciudadanas para el desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando recursos
12		Producto	Elaboración del producto		

13		Producto	Seguimiento al proyecto (finalización de la creación del producto)	Recolección de información, resultado de la implementación del producto en contexto real.	<p>tecnológicos (en línea, fuera de línea y reutilizables).</p> <ul style="list-style-type: none"> Justificar la selección de una temática en Competencias Ciudadanas y de los recursos tecnológicos, articulados al desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando datos cercanos al contexto.
14		Aplicación	Seguimiento al proyecto	Recolección de información, resultado de la implementación (pilotaje) del producto en contexto real.	<ul style="list-style-type: none"> Explicar el proyecto propuesto, utilizando texto, imágenes, animaciones y/o videos.
15		Preparación para la socialización de resultados Prueba de cierre Competencia Digital	Preparación de la sustentación final ante jurado externo. Autoevaluación del proyecto realizado en grupo Aplicación de la prueba de Competencia Digital (Duración dos horas)	Seguimiento al proyecto	
16	7. Presentación del producto (Socialización) 8. Respuesta colectiva a la pregunta inicial 9. Evaluación y autoevaluación	Presentación final del proyecto	Sustentación final		Dentro de este espacio se buscará evidenciar lo aprendido, tomando en cuenta los resultados esperados de aprendizaje del primer, segundo y tercer corte.



Rúbrica Jurado para Sustentación Final

Resultados Esperados de Aprendizaje	Rango de nota			
	Experto Entre 5 y 4,5	Practicante Entre 4,4 y 3,8	Aprendiz Entre 3,7 y 2,5	Principiante Entre 2,4 y 1
Priorizar la información que rastree en Internet para el desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando el modelo gavilán.	El grupo presenta nuevo conocimiento o la transformación de la información, a través de 4 o más producto(s) o recursos de su autoría.	El grupo presenta nuevo conocimiento o la transformación de la información, a través de 2 a 3 producto(s) o recursos de su autoría.	El grupo presenta nuevo conocimiento o la transformación de la información, a través de un (1) producto(s) o un (1) recurso de su autoría.	El grupo presenta la información de manera literal sin generar un nuevo producto o recurso de conocimiento.
Justificar la selección de una temática en Competencias Ciudadanas y de los recursos tecnológicos , articulados al desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando datos cercanos al contexto.	La temática en Competencias Ciudadanas se justifica y responde entre un 100% y un 90% a la problemática identificada en la realidad.	La temática en Competencias Ciudadanas se justifica y responde entre un 89% y un 80% a la problemática identificada en la realidad.	La temática en Competencias Ciudadanas responde entre un 79% y un 50% a la problemática identificada en la realidad.	La temática en Competencias Ciudadanas responde a menos del 50% de la problemática identificada en la realidad.
	El grupo argumenta de manera precisa entre el 100% y el 90%, de las herramientas y recursos digitales utilizados.	El grupo argumenta de manera precisa entre el 89% y el 80%, de las herramientas y recursos digitales utilizados.	El grupo argumenta de manera precisa entre el 79% y el 50%, de las herramientas y recursos digitales utilizados.	El grupo argumenta de manera precisa menos del 50%, de las herramientas y recursos digitales digitales.
Proponer una solución abordando temáticas en Competencias Ciudadanas para el desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando recursos tecnológicos (en línea, fuera de línea y reutilizables).	El grupo usa herramientas tecnológicas para crear productos o recursos digitales, manteniendo la calidad óptima (entre el 100% y el 90% de los mismos) (audio, video, teoría del color, imágenes, texto).	El grupo usa herramientas tecnológicas para crear productos o recursos digitales, manteniendo la calidad óptima (entre el 89% y el 80% de los mismos) (audio, video, teoría del color, imágenes, texto).	El grupo usa herramientas tecnológicas para crear productos o recursos digitales, manteniendo la calidad óptima (entre el 79% y el 50% de los mismos) (audio, video, teoría del color, imágenes, texto).	El grupo usa herramientas tecnológicas para crear productos o recursos digitales, manteniendo la calidad óptima (menos del 50% de los mismos) (audio, video, teoría del color, imágenes, texto).
	El portafolio muestra los siguientes aspectos: objetivo, problemática, contexto, solución digital y evidencia de implementación (contacto con el contexto real, población objeto).	El portafolio muestra cuatro de los siguientes aspectos: objetivo, problemática, contexto, solución digital y evidencia de implementación (contacto con el contexto real, población objeto).	El portafolio muestra tres de los siguientes aspectos: objetivo, problemática, contexto, solución digital y evidencia de implementación (contacto con el contexto real, población objeto).	El portafolio muestra dos o menos de los siguientes aspectos: objetivo, problemática, contexto, solución digital y evidencia de implementación (contacto con el contexto real, población objeto).
	La solución digital propuesta responde entre un 100% y un 90% a la problemática identificada en la realidad.	La solución digital propuesta responde entre un 89% y un 80% a la problemática identificada en la realidad.	La solución digital propuesta responde entre un 79% y un 50% a la problemática identificada en la realidad.	La solución digital propuesta responde menos del 50% a la problemática identificada en la realidad.
Emplear citas, referencias y derechos de autor para el desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando normas APA y licencias de autor.	Del 100% al 90% de los productos elaborados por el grupo y presentados en el portafolios o en la solución tecnológica, están licenciados (creative commons, copyrigh o copyleft), y el estudiante muestra domino de las licencias, exponiendo su función.	Del 89% al 80% de los productos elaborados por el grupo y presentados en el portafolios o en la solución tecnológica, están licenciados (creative commons, copyrigh o copyleft), y el estudiante muestra domino de las licencias, exponiendo su función.	Del 79% al 50% de los productos elaborados por el grupo y presentados en el portafolios o en la solución tecnológica, están licenciados (creative commons, copyrigh o copyleft), y el estudiante no expone de forma clara la función de las licencias.	Menos del 50% de los productos elaborados por el grupo y presentados en el portafolios o en la solución tecnológica, están licenciados (creative commons, copyrigh o copyleft), y el estudiante no muestra domino de las licencias.
	En los productos elaborados por el grupo y presentados en el portafolios o en la solución tecnológica, se presentan entre 0 y 3 errores ortográficos visibles.	En los productos elaborados por el grupo y presentados en el portafolios o en la solución tecnológica, se presentan entre 4 y 6 errores ortográficos visibles.	En los productos elaborados por el grupo y presentados en el portafolios o en la solución tecnológica, se presentan entre 7 y 10 errores ortográficos visibles.	En los productos elaborados por el grupo y presentados en el portafolios o en la solución tecnológica, se presentan más de 10 errores ortográficos visibles.
Explicar el proyecto propuesto, utilizando texto, imágenes, animaciones, audio y/o videos.	El grupo expresa la idea de su proyecto con 4 o 5 elementos multimedia (texto, imagen, animación, audio y video), evidenciados dentro del portafolio o la solución tecnológica.	El grupo expresa la idea de su proyecto con 3 elementos multimedia (texto, imagen, animación, audio y video), evidenciados dentro del portafolio o la solución tecnológica.	El grupo expresa la idea de su proyecto con sólo 2 elementos multimedia (texto, imagen, animación, audio y video), evidenciados dentro del portafolio o la solución tecnológica.	El grupo expresa la idea de su proyecto con 1 elemento multimedia (texto, imagen, animación, audio y video), evidenciados dentro del portafolio o la solución tecnológica.

Rúbrica Profesor para Sustentación Final

Resultados Esperados de Aprendizaje	Rango de nota			
	Experto Entre 5 y 4,5	Practicante Entre 4,4 y 3,8	Aprendiz Entre 3,7 y 2,5	Principiante Entre 2,4 y 1
<p>Priorizar la información que rastree en Internet para el desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando el modelo gavilán.</p>	Entre el 100% y el 90% de las fuentes de información presentadas por el estudiante son confiables y se evidencian en el portafolio y en la solución tecnológica planteada dentro del proyecto.	Entre el 89% y el 80% de las fuentes de información presentadas por el grupo son confiables y se evidencian en el portafolio y en la solución tecnológica planteada dentro del proyecto.	Entre el 79% y el 50% de las fuentes de información presentadas por el grupo son confiables y se evidencian en el portafolio o en la solución tecnológica planteada dentro del proyecto.	Menos del 50% de las fuentes de información presentadas por el grupo son confiables y se evidencian en el portafolio o en la solución tecnológica planteada dentro del proyecto. O no aparecen registradas.
	El grupo articula la información rastreada con la solución tecnológica propuesta y entre el 100% y el 90% de esta información está articulada con los recursos presentados en el portafolio.	El grupo articula la información rastreada con la solución tecnológica propuesta y entre el 89% y el 80% de esta información está articulada con los recursos presentados en el portafolio.	Entre el 79% y el 50% de la información rastreada está articulada con la solución tecnológica propuesta o con los recursos presentados en el portafolio.	Menos del 50% de la información rastreada está articulada con la solución tecnológica propuesta o con los recursos presentados en el portafolio.
	El grupo presenta nuevo conocimiento o la transformación de la información, a través de 4 o más producto(s) o recursos de su autoría.	El grupo presenta nuevo conocimiento o la transformación de la información, a través de 2 a 3 producto(s) o recursos de su autoría.	El grupo presenta nuevo conocimiento o la transformación de la información, a través de un (1) producto(s) o un (1) recurso de su autoría.	El grupo presenta la información de manera literal sin generar un nuevo producto o recurso de conocimiento.
<p>Justificar la selección de una temática en Competencias Ciudadanas y de los recursos tecnológicos, articulados al desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando datos cercanos al contexto.</p>	La temática en Competencias Ciudadanas se justifica y responde entre un 100% y un 90% a la problemática identificada en la realidad.	La temática en Competencias Ciudadanas se justifica y responde entre un 89% y un 80% a la problemática identificada en la realidad.	La temática en Competencias Ciudadanas responde entre un 79% y un 50% a la problemática identificada en la realidad.	La temática en Competencias Ciudadanas responde a menos del 50% de la problemática identificada en la realidad.
	El grupo argumenta de manera precisa entre el 100% y el 90%, de las herramientas y recursos digitales utilizados.	El grupo argumenta de manera precisa entre el 89% y el 80%, de las herramientas y recursos digitales utilizados.	El grupo argumenta de manera precisa entre el 79% y el 50%, de las herramientas y recursos digitales utilizados.	El grupo argumenta de manera precisa menos del 50%, de las herramientas y recursos digitales.
<p>Proponer una solución abordando temáticas en Competencias Ciudadanas para el desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando recursos tecnológicos (en línea, fuera de línea y reutilizables).</p>	El grupo usa herramientas tecnológicas para crear productos o recursos digitales, manteniendo la calidad óptima (entre el 100% y el 90% de los mismos) (audio, video, teoría del color, imágenes, texto).	El grupo usa herramientas tecnológicas para crear productos o recursos digitales, manteniendo la calidad óptima (entre el 89% y el 80% de los mismos) (audio, video, teoría del color, imágenes, texto).	El grupo usa herramientas tecnológicas para crear productos o recursos digitales, manteniendo la calidad óptima (entre el 79% y el 50% de los mismos) (audio, video, teoría del color, imágenes, texto).	El grupo usa herramientas tecnológicas para crear productos o recursos digitales, manteniendo la calidad óptima (menos del 50% de los mismos) (audio, video, teoría del color, imágenes, texto).
	El portafolio muestra los siguientes aspectos: objetivo, problemática, contexto, solución digital y evidencia de implementación (contacto con el contexto real, población objeto).	El portafolio muestra cuatro de los siguientes aspectos: objetivo, problemática, contexto, solución digital y evidencia de implementación (contacto con el contexto real, población objeto).	El portafolio muestra tres de los siguientes aspectos: objetivo, problemática, contexto, solución digital y evidencia de implementación (contacto con el contexto real, población objeto).	El portafolio muestra dos o menos de los siguientes aspectos: objetivo, problemática, contexto, solución digital y evidencia de implementación (contacto con el contexto real, población objeto).
	La solución digital propuesta responde entre un 100% y un 90% a la problemática identificada en la realidad.	La solución digital propuesta responde entre un 89% y un 80% a la problemática identificada en la realidad.	La solución digital propuesta responde entre un 79% y un 50% a la problemática identificada en la realidad.	La solución digital propuesta responde menos del 50% a la problemática identificada en la realidad.

Emplear citas, referencias y derechos de autor para el desarrollo de un proyecto aplicado a la realidad, utilizando normas APA y licencias de autor.	Del 100% al 90% de los productos elaborados por el grupo y presentados en el portafolios o en la solución tecnológica, están licenciados (creative commons, copyrigh o copyleft), y el estudiante muestra domino de las licencias, exponiendo su función.	Del 89% al 80% de los productos elaborados por el grupo y presentados en el portafolios o en la solución tecnológica, están licenciados (creative commons, copyrigh o copyleft), y el estudiante muestra domino de las licencias, exponiendo su función.	Del 79% al 50% de los productos elaborados por el grupo y presentados en el portafolios o en la solución tecnológica, están licenciados (creative commons, copyrigh o copyleft), y el estudiante no expone de forma clara la función de las licencias.	Menos del 50% de los productos elaborados por el grupo y presentados en el portafolios o en la solución tecnológica, están licenciados (creative commons, copyrigh o copyleft), y el estudiante no muestra domino de las licencias.
	Del 100% al 90% de los apartados que requieren citación, la presentan de acuerdo al estilo APA	Del 89% al 80% de los apartados que requieren citación, la presentan de acuerdo al estilo APA	Del 79% al 50% de los apartados que requieren citación, la presentan de acuerdo al estilo APA	Menos del 50% de los apartados que requieren citación, la presentan de acuerdo al estilo APA.
	Del 100% al 90% de las citaciones se encuentran referenciadas de acuerdo al estilo APA.	Del 89% al 80% de las citaciones se encuentran referenciadas de acuerdo al estilo APA.	Del 79% al 50% de las citaciones se encuentran referenciadas con o sin estilo APA.	Menos del 50% de las citaciones se encuentran referenciadas con o sin estilo APA.
	En los productos elaborados por el grupo y presentados en el portafolios o en la solución tecnológica, se presentan entre 0 y 3 errores ortográficos visibles.	En los productos elaborados por el grupo y presentados en el portafolios o en la solución tecnológica, se presentan entre 4 y 6 errores ortográficos visibles.	En los productos elaborados por el grupo y presentados en el portafolios o en la solución tecnológica, se presentan entre 7 y 10 errores ortográficos visibles.	En los productos elaborados por el grupo y presentados en el portafolios o en la solución tecnológica, se presentan más de 10 errores ortográficos visibles.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE APOYO

- Ministerio de Educación Nacional. (2004). Guía número 6. Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf
- ICFES. (2017). ¿Qué evalúa la prueba de competencias ciudadanas? Recuperado de <http://www.icfes.gov.co/noticias/videos-institucionales/item/2287-que-evalua-la-prueba-de-competencias-ciudadanas>
- ICFES. (2017). Guía de orientación. Saber Pro: Módulo de Competencias Genéricas. Recuperado de <http://www.icfes.gov.co/docman/estudiantes-y-padres-de-familia/saber-pro-estudiantes-y-padres/estructura-general-del-examen/modulos-saber-pro-2017/modulos-primera-sesion-competencias-genericas-16/3809-guia-de-orientacion-modulos-de-competencias-genericas-saber-pro-2017/file?force-download=1>
- Cartilla Digital Right Click http://sabanet.unisabana.edu.co/Right_Click_HTML/intro.html

- Guía de Aprendizaje Basado en Proyectos <https://anavasa2.wixsite.com/guiapp>
- MOOC El gran hallazgo http://elgranhallazgo.co/intro_am.html
- Repositorio de [herramientas del Centro de Tecnologías para la Academia.](#)
- CISCO. (2014). Barcelona Embraces IoT to Create a Smart City. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=TCbvx5t5_8
- IBM España. (2014) ¿Qué son las Ciudades inteligentes? Presente y futuro. IBM Smarter Cities. <https://www.youtube.com/watch?v=5T8SyyvXN8ts>
- Sociedad del Conocimiento. (2011). <https://www.youtube.com/watch?v=McBhr6ZUHtc&feature=youtu.be>
- Telefónica. (2011). How will be the world in 2020?. <https://www.youtube.com/watch?v=XB0CORT1k9w&feature=youtu.be>
- Biblioteca Universidad de Alcalá. (2014). Búsqueda, selección y evaluación de información. Recuperado de <http://www2.uah.es/bibliotecaformacion/BMED/AlfaBuah/index.html>
- Brillo: así es el sistema operativo de Google para el Internet de las cosas (2015). Recuperado de <http://www.xataka.com/internet-of-things/brillo-asi-es-el-sistema-operativo-de-google-para-el-internet-de-las-cosas>
- Intel. (2014). Internet of Things Video: IoT Explained. Recuperado de <http://www.intel.es/content/www/es/es/internet-of-things/videos/what-is-the-internet-of-things.html>
- Universidad de Deusto. (2011). Internet de las Cosas. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=542oTWpKPIE>
- Ministerio de las TIC. (s.f). Ciudades inteligentes. Recuperado de <http://estrategiaticolombia.co/ciudadesinteligentes/#competitividad---convivencia> o <http://www.eduteka.org/modulos/1/8/2118/1>
- History Channel. (2014). Robótica, Documental. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=3ZjpMg_UzIQ

- Eduteka. (2014). Bitácora de evaluación. <http://www.eduteka.org/glosario/tiki-index.php?page=Bit%C3%A1cora+de+evaluaci%C3%B3n>
- Cárdenas, M. (2014). Video 1 - Competencias en manejo de información – Mahara. <https://www.youtube.com/watch?v=UPIF6qkXr08>
- Cárdenas, M. (2014). Video 2 - Competencias en manejo de información – Mahara. <https://www.youtube.com/watch?v=UPIF6qkXr08>