

SUMARIO

EDITORIAL

-

Nota

PONENCIAS

-

Juegos para desarrollar habilidades.

-

Democratizando los saberes. Contenidos abiertos y aprendizaje móvil

-

Competencias para aprender y enseñar en colaboración. Capacidad a desarrollar en la formación docente.

-

Blended learning nueva alternativa del futuro.

- Impacto de los recursos didácticos en la calidad de la EAD.