



SUMARIO

EDITORIAL

-

[Nota](#)

PONENCIAS

-

[La clase invertida con recursos educativos abiertos](#) .

-

[Innovación docente en técnicas de predicción económica](#) .

-

[Ambientes virtuales de aprendizaje apoyados por simuladores](#) .

-

[La gamificación en la universidad para mejorar los resultados académicos de los alumnos](#) .

-

[Aplicaciones educativas de la web semántica.](#)