



# **Informe Anual**

## **2020**

# Tabla de Contenidos

1. Presentación de Expin Media Lab
2. Integrantes de Expin Media Lab
  - 2.1. Facultad de Ingeniería
  - 2.2. Facultad de Humanidades y Artes
  - 2.3. Asistente Expin Media Lab
  - 2.4. Colaboradores de proyectos en Expin Media Lab Año 2020-1
3. Proyectos desarrollados por Expin Media Lab en el año 2020-1
  - 3.1 Agenda privada
    - 3.1.1. Mediación de tecnología y recursos para el programa CONECTA-R con STEAM
    - 3.1.2. Acompañamiento proyectos de grado vinculados al Expin y aliados
    - 3.1.3. Re definición de Expin Media Lab
    - 3.1.4. Desarrollo con Sound Control
    - 3.1.5. Culminación GDD el zorro del bosque
  - 3.2. Agenda Pública
    - 3.2.1. Acompañamiento despliegue de Experiencias para el programa CONECTA-R con STEAM.
    - 3.2.2. Creación Club Expin
    - 3.2.3. Participación Innovación pública desde las universidades con el Media Lab de Universidad de Granada España
    - 3.2.4. Mentoría y acompañamiento a la iniciativa retos UAO ligada a la asignatura “Actividad complementaria”.
    - 3.2.5. Play ON “Estado de arte en la industria del Software”
    - 3.2.6. Despliegue de experiencia virtual para aliado United Way bajo el marco de alianza con laboratorio vivo.

# 1. Presentación de Expin Media Lab

Expin Media Lab se consolida como un espacio un espacio de experimentación alrededor de la relación tecnología, ciencia y arte del que hacen parte profesores de la Facultad de Ingeniería y la Facultad de Humanidades y Artes.

El modelo de trabajo de Expin plantea una comunicación abierta y directa con la comunidad, el intercambio de conocimiento con pares nacionales e internacionales, la gestión de un programa de movilización y la socialización de una agenda anual con una oferta de actividades gratuitas y abiertas a la comunidad como foros, talleres y exhibiciones, sobre temas relacionados con la reducción de brecha digital. La población favorecida incluye estudiantes y docentes de todos los programas académicos de la Universidad, estudiantes de colegios de la región y todos aquellos actores (empresas, centros de investigación, universidades, gobierno) interesados en conectarse con una filosofía de exploración creativa de la tecnología para resolver problemas del entorno.

Un Media Lab se concibe como un espacio de exploración abierto a la comunidad donde se reflexiona, construye e investigan nuevas aplicaciones de la tecnología en relación con la cultura digital. Es un laboratorio que indaga sobre el punto de convergencia entre ciencia, arte y sociedad, desde la experimentación con diversos dispositivos técnicos, y la reflexión más allá de la construcción de objetos. Desde esta perspectiva, Expin Media Lab potencia la generación de proyectos de investigación, la promoción de los programas académicos de la Universidad, y la formulación de propuestas de asignaturas para pregrados, posgrado y extensión; desde un espacio que sirve como observatorio permanente de la realidad tecnológica global.

Expin Media Lab es un espacio de convergencia, articulación e integración de personas y saberes, a través del cual es posible desarrollar procesos de co-creación, experimentación, innovación e investigación, que permiten la consolidación de proyectos inter y trans-disciplinares, donde la interactividad y los medios digitales puestos al servicio de la ciudad, juegan un papel fundamental; en coherencia con las tendencias y dinámicas internacionales. Cuenta con tres líneas de intervención:

- **Tecnología y sistemas interactivos:** Dicha línea busca propiciar la generación de espacios que produzcan valor en los individuos, mediante las múltiples posibilidades de implementación de soluciones basadas en tecnologías digitales y de interactividad, que permitan despliegue de experiencias que vinculen usuarios, objetos y entorno, haciendo uso de medios interactivos y tecnologías basadas en IoT, realidad aumentada, realidad virtual, realidad mixta, para propiciar el desarrollo de nuevas y creativas maneras de relacionarse con sistemas de gobierno, salud, movilidad, y educación entre otros sectores, partiendo siempre desde el principio de apropiación crítica y responsable de la ciencia y la tecnología, e incorporación de procesos de innovación en pro del desarrollo de soluciones pertinentes para la sociedad.

● **Impacto digital en la sociedad:** Esta línea busca el desarrollo de soluciones conducentes hacia las problemáticas de la educación, el gobierno, transporte, medio ambiente y cultura en diferentes comunidades, con necesidades disímiles y de carácter netamente social, es decir, generando valor e impacto en la población que requiere intervenciones en pro de mejorar aspectos relacionados con el desarrollo de capacidades, cierre de brechas o proyección de las comunidades con las que se vincula el Media Lab, entre dichas acciones se puede destacar:

1. La adecuación de espacios físicos, para el establecimiento de laboratorios abiertos de experimentación y co-creación como puntos de encuentro para los ciudadanos, encaminados hacia la reducción de brecha digital y la democratización del uso de las tecnologías, así como su uso crítico, reflexivo y responsable.

2. La adaptación de metodologías que incorporan prácticas y procesos, que permiten reproducir experiencias en la generación de espacios abiertos para la experimentación y co-creación.

3. El desarrollo de soluciones que, mediante la mediación de tecnología y recursos digitales, faciliten el despliegue e implementación de procesos y prácticas de orden colaborativo, para la participación de los ciudadanos y comunidades.

Además, se busca la exploración, uso apropiado e implementación de herramientas digitales, como un medio en donde se plasman los rasgos característicos de una civilización y su cosmovisión, favoreciéndose de la mediación de las tecnologías, para ofrecer nuevas y múltiples formas de sensibilización e interés, por parte de las comunidades involucradas.

Por último, se busca propiciar la generación de las condiciones para la manifestación colectiva de la cultura de las comunidades, mediante expresiones artísticas que se beneficien de la mediación digital, como recurso para reducir la brecha existente entre la sociedad y su realidad, involucrando de manera efectiva a aquellos actores que pueden ser factores de cambio y generadores de impactos positivos en la sociedad, e incorporando recursos y/o tecnologías digitales que permitan movilizar iniciativas entre las comunidades impactadas y aportar valor para la construcción de una sociedad más productiva, equitativa e incluyente desde una perspectiva de desarrollo sostenible.

La resolución de rectoría número 7111 del 17 de marzo de 2016 confirmó la fase 2 del proyecto Expin Media Lab para continuar con su consolidación institucional y su articulación a dinámicas regionales y nacionales, que permitan extender las posibilidades de intervención desde las tres líneas de trabajo definidas, para aportar significativamente al desarrollo de las funciones sustantivas de la Universidad, al convertirse en agente de integración que favorezca el logro de los objetivos trazados por la Universidad Autónoma de Occidente en su nuevo plan de desarrollo institucional 2030.

## 2. Profesores que hacen parte de Expin Media Lab

### 2.1 Facultad de Ingeniería

- Andrés Felipe Gallego
- David Castro
- Andrés Solano
- Carlos Pelaez
- Leonardo Saavedra

### 2.2 Facultad de Humanidades y Artes

- Andrés Rozo
- Andrés Fabián Agredo

### 2.3 Centro de Innovación y Emprendimiento Sinapsis UAO

- Jesús David Cardona

### 2.4 Asistente Expin Media Lab

- Fernando Jojoa

### 2.5 Colaboradores de proyectos en Expin Media Lab Año 2019

- Diego Ortiz - estudiante de Ingeniería Multimedia, Pilo en Expin.
- Juan Camilo Castillo – estudiante de Ingeniería Multimedia, Pasante con el programa CONECTA-R con STEAM de la facultad de Ingeniería.
- Carlos Diaz – estudiante de Ingeniería Multimedia, Pasante con el programa CONECTA-R con STEAM de la facultad de Ingeniería.

## 3. Proyectos desarrollados por Expin Media Lab en el año 2020-1

### 3.1 Agenda privada

En el año 2020, Expin Media Lab continuó con el desarrollo de los PET (Proyectos de Enfoque Transversal) que son proyectos que abarcan la realización de experiencias interactivas mediadas por tecnología (basados en las líneas de interés de Expin Media Lab) y cuentan con la participación de estudiantes, profesores y personas de la comunidad interesadas en colaborar.

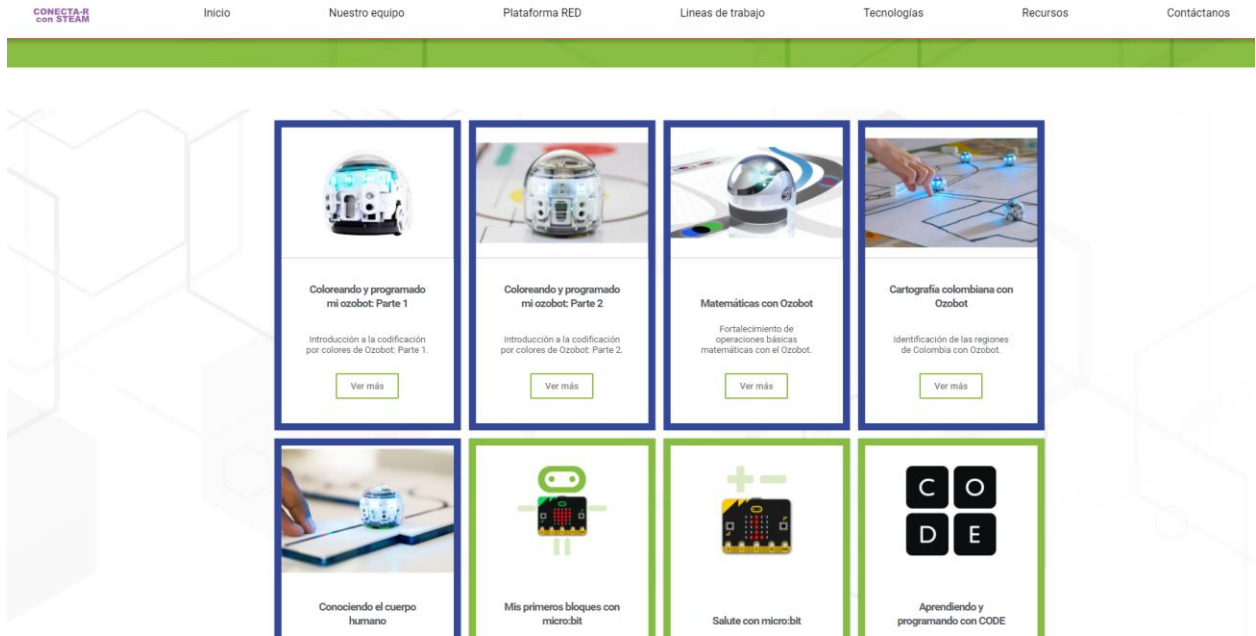
#### 3.1.1 Mediación de tecnología y recursos para el programa CONECTA-R con STEAM

El programa CONECTA-R con STEAM de la Universidad Autónoma de Occidente busca crear nuevos espacios de relacionamiento y proyección con familias y colegios de la comunidad regional, para contribuir a la apropiación fluida y responsable de la tecnología en niños(as), docentes y padres de familia, mediante actividades orientadas por el enfoque STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics).

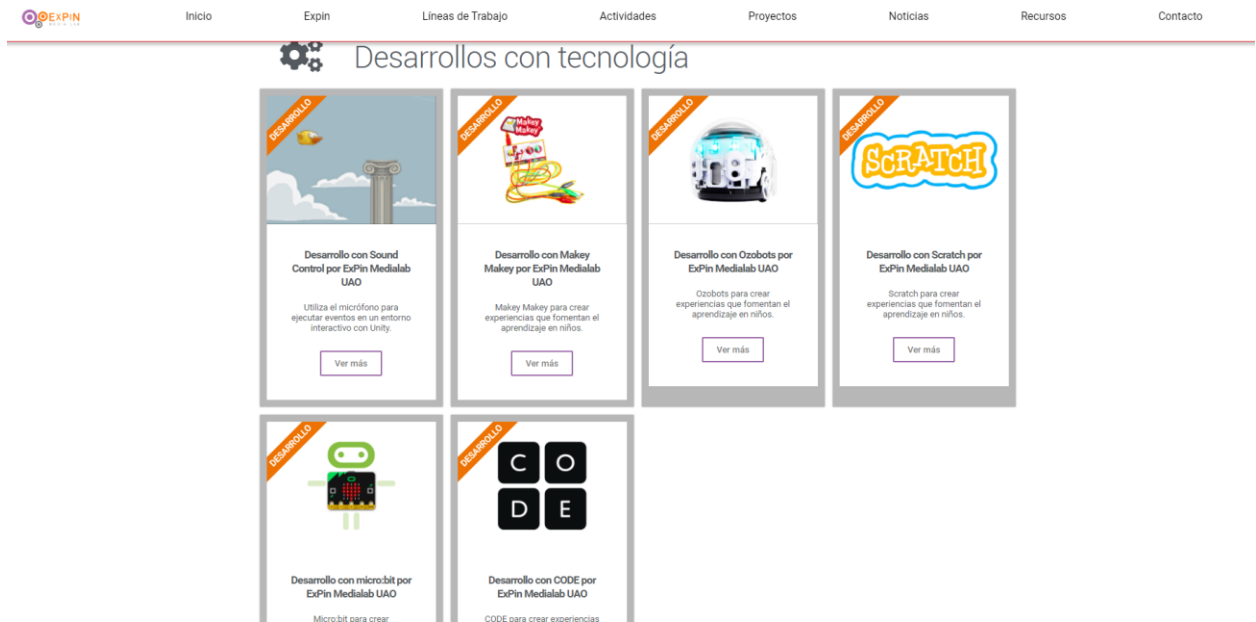
Expin Media Lab como iniciativa institucional sirve como plataforma de apoyo al programa, generando ideas innovadoras a través del uso de la tecnología digital. Durante el primer semestre del año 2020, Expin estuvo acompañando el programa y la generación de experiencias CONECTA-R a través de la creación de 5 experiencias con ayuda estudiantes de la facultad de ingeniería que cursaron la asignatura "Actividad Complementaria" y trabajaron en una PEF propuesta por el programa CONECTA-R con STEAM, en la cual, el asistente del Media Lab ofreció acompañamiento constante a los estudiantes hasta consolidar las experiencias.

Para mayor información sobre las experiencias puede visitar los siguientes enlaces:

- <https://expin.uao.edu.co/recursos/>
- [https://conectar.uao.edu.co/experiencias\\_conectar/](https://conectar.uao.edu.co/experiencias_conectar/)



**Imagen 1.** Sitio web CONECTA-R con STEAM, experiencias del programa CONECTA-R con STEAM que Media Lab ha apoyado para su construcción.



**Imagen 2.** Sitio web Expin Media Lab, experiencias diseñadas desde el Expin Media Lab mediadas por tecnología.

### 3.1.2 Asesoría y apoyo a proyectos de grado

Expin Media Lab como parte de la plataforma de Laboratorios de la Universidad Autónoma de Occidente apoya a los estudiantes en sus procesos de aprendizaje y principalmente fortalece el uso de la tecnología con el fin de generar soluciones que tengan impacto en la comunidad mediante la implementación de sistemas interactivos y digitales.

Por ende, en el periodo 2020-1 Expin Media Lab apoyó dos proyectos de grado en modalidad de pasantía y vinculados con el programa CONECTA-R con STEAM de la facultad de Ingeniería, a continuación, son descritos los dos proyectos de grado:

**Título:** EXPERIENCIAS DE REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA BAJO ENFOQUE STEAM PARA EL FOMENTO DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA EN NIÑOS.

**Estudiante:** Carlos Díaz

**Descripción:** Este trabajo de grado busca por medio de experiencias de Realidad Aumentada y Realidad virtual fomentar en niños y niñas el uso crítico y responsable de la ciencia y la tecnología. El proyecto se divide en dos partes: la primera está enfocada en niños de 6to a 9no grado de básica secundaria y consta de 3 experiencias (Figura 1), en donde se busca que los participantes comprendan conceptos básicos sobre Astronomía, a la vez que hacen uso y se apropian de tecnologías emergentes en la educación como lo son la RA y la RV.

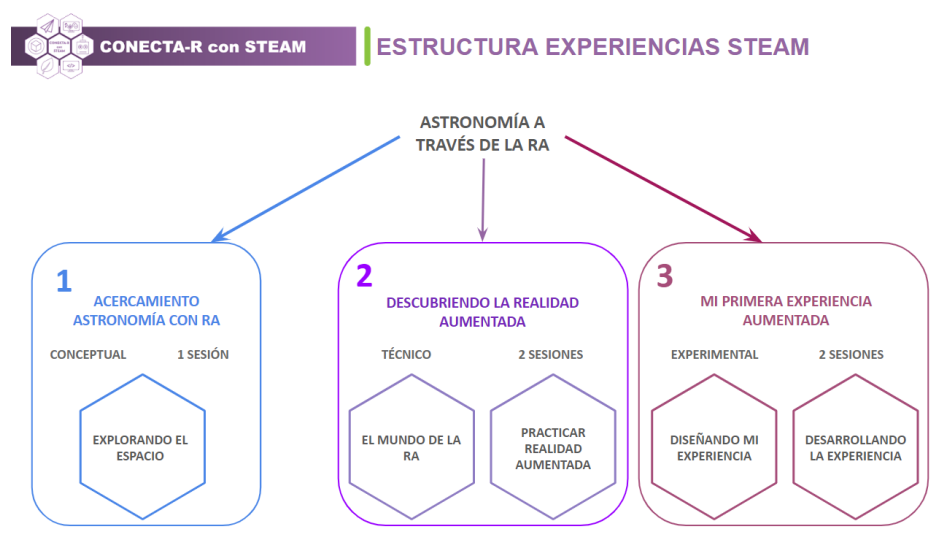


Imagen 3. Estructura de las experiencias bajo el enfoque STEAM.



En la primera experiencia, los estudiantes comprenden las generalidades de astronomía y la tecnología espacial (Telescopios, Rovers, Naves espaciales) que ha hecho posible algunos de los descubrimientos sobre el universo, gracias a un juego en Realidad Aumentada (Figura 2), en el cual pueden conocer e interactuar con dichas tecnologías.



Imagen 4. Pantalla de inicio – Tech Explore (Juego en desarrollo)

La segunda experiencia busca que los participantes reconozcan todo lo relacionado con la Realidad Aumentada, desde su concepto y funcionamiento, hasta las diferentes herramientas en donde se pueden desarrollar aplicaciones de este tipo. Finalmente, la tercera experiencia está diseñada para que los estudiantes hagan uso de los conocimientos adquiridos en las experiencias anteriores. Todo comienza con un problema que deben identificar en su contexto y darle una adecuada solución creando su propia aplicación de RA.

La segunda parte del proyecto está pensada en las personas encargadas de la formación de los estudiantes. Se trata de un curso virtual compuesto por 3 módulos (Ver figura 3), donde los docentes al finalizar el curso podrán desarrollar experiencias de RA o de RV e incorporarlas como herramienta que agrega dinamismo y sirve de apoyo a sus clases.

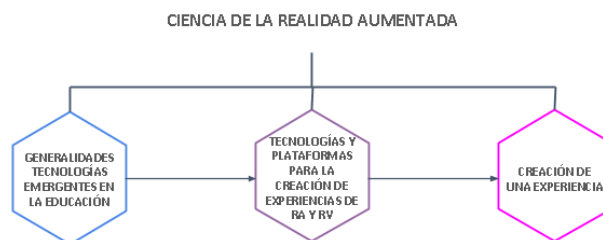


Imagen 4. Estructura de la experiencia STEAM para los docentes

**Título:** EXPERIENCIAS MULTIMEDIA INTERACTIVAS BAJO EL ENFOQUE STEAM PARA EL FOMENTO DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA EN NIÑOS Y NIÑAS.

**Estudiante:** Juan Camilo Castillo

**Descripción:** En el proyecto de grado se desarrolla una experiencia multimedia dirigida a las instituciones de educación media, con la finalidad de promover el uso de tecnologías que ayuden o motiven a la resolución de problemas ambientales. Así, la experiencia multimedia ha sido dividida en 4 micro experiencias multimedia en donde se abordan diferentes temas. La primera micro experiencia tiene como objetivo acercar a los participantes al concepto de internet de las cosas como también a temas relacionados con el ambiente asociado a calidad de agua, para la segunda micro experiencia se abordan temas de la captura de variables que ayuden a determinar calidad de agua mediante sensores y como hacer un procesamiento lógico de la información registrada por dichas tecnologías. En la tercera micro experiencia se busca que la información capturada en la micro experiencia 02 pueda ser registrada en la nube en una plataforma IoT que nos permita visualizar y gestionar dicha información con fines de que posteriormente pueda ser analizada.

En ese sentido, la experiencia global se vincula principalmente al eje de cuidado de la naturaleza, pero también articula otros ejes de interés, tales como: programación, robótica y electrónica, contenidos digitales e interactividad, entre otros.

Así mismo, pretende fortalecer el desarrollo de competencias en pensamiento computacional, pensamiento sistémico, conocimiento y uso de la tecnología, mediante la implementación de las estrategias didácticas de aprender haciendo y el uso de la gamificación, a través del enfoque STEAM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas).



Imagen 5. Estructura de la experiencia STEAM del eje cuidado de la naturaleza

### 3.1.3 Re definición Expin Media Lab

Teniendo en cuenta las variaciones que se producen constantemente en el ámbito social y buscando alinear su estrategia con dichas variaciones, Expin Media Lab fue re definido con el fin de transmitir lo que la comunidad necesita y requiere.

Gracias a esto, el sitio web de Expin Media Lab cambió, buscando alinear sus ideales con los de la Universidad y la comunidad, generando así una integración y articulación entre la academia, la comunidad y las necesidades.

Además, sus líneas de trabajo fueron re ajustadas buscando dos enfoques principales: el primero busca la creación, generación o desarrollo de sistemas interactivos haciendo uso de tecnologías hardware/software y así, implementar el segundo enfoque a través del cual se busca generar soluciones conducentes a la disminución de problemáticas de carácter social en las comunidades de la región.

En el re branding del Expin Media lab se han modificado los colores; se aplicaron de la siguiente manera:

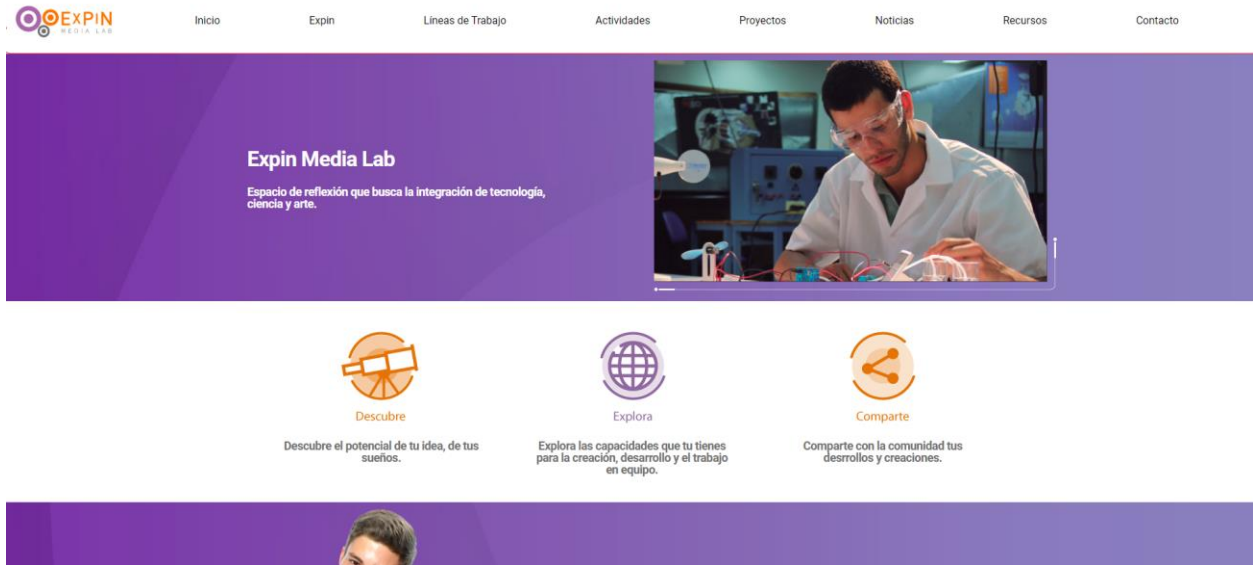
Naranja: Es un color que tiene una alta visibilidad, representa el entusiasmo, la atracción, la creatividad, la determinación, el éxito, el ánimo y el estímulo. El naranja se asocia con energía y felicidad, alegría.

El morado: evoca intensamente poder, espiritualidad, magia, creatividad, extravagancia, tecnología e innovación.

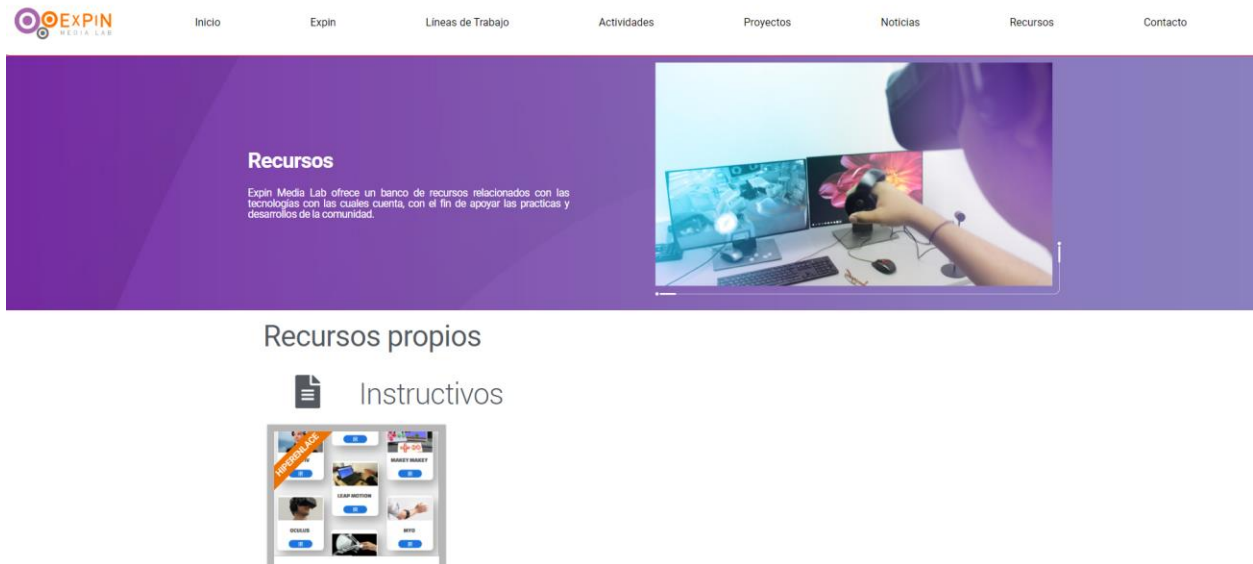
Ambos generan un alto contraste, creando un en sí una marca con modernidad cromática y de forma.



**Imagen 6.** Re diseño logo de Expin Media Lab.



**Imagen 7.** Sitio web Expin Media Lab, página de inicio re diseñada.



**Imagen 8.** Sitio web Expin Media Lab, página de recursos re diseñada.

Para conocer con más detalle el sitio web, a continuación se comparte el link:  
<https://expin.uao.edu.co/>

### 3.1.4 Desarrollo con Sound Control en Unity

Un clon del famoso juego adaptado para controlarlo mediante tu micrófono. Basado en el tutorial de Unity, traducido y adaptado a la nueva modalidad de interacción ¡No hay excusas para no empezar! Descárgalo, ábrelo y mira TODO lo que Sound Control puede hacer por ti.

Para conocer más detalles del proyecto visite el siguiente enlace y busque “Sound Control”:  
<https://expin.uao.edu.co/recursos/>

### 3.1.5 Culminación GDD el zorro del bosque

El GDD de El Zorro del Bosque es un documento que contiene todos los parámetros que componen la elaboración de una experiencia interactiva haciendo uso de la tecnología conocida como Eye Tracker. Este esquema es liberado al público como ejemplo de documentos de diseño contemplando el uso de las tecnologías que tiene ExPin Media Lab.

Para conocer más detalles del proyecto visite el siguiente enlace y busque “El zorro del bosque”:  
<https://expin.uao.edu.co/recursos/>

## 3.2 Agenda Pública

### 3.2.1 Acompañamiento despliegue de Experiencias para el programa CONECTA-R con STEAM

El programa CONECTA-R con STEAM de la Universidad Autónoma de Occidente busca crear nuevos espacios de relacionamiento y proyección con familias y colegios de la comunidad regional, para contribuir a la apropiación fluida y responsable de la tecnología en niños(as), docentes y padres de familia, mediante actividades orientadas por el enfoque STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics).

Expin Media Lab como iniciativa institucional sirve como plataforma de apoyo al programa, generando ideas innovadoras a través del uso de la tecnología digital. Durante el primer semestre del año 2020, Expin estuvo acompañando en el despliegue de las experiencias en diferentes instituciones y espacios educativos al programa CONECTA-R con el fin de fortalecer competencias del siglo XXI. Todo esto se logró gracias al apoyo del asistente del Media lab que apoyó las actividades y estuvo en el proceso de migración a lo digital de las experiencias cuando la pandemia nos alcanzó como nación.



**Imagen 9.** Experiencia CONECTA-R con STEAM, en el centro el asistente del Media Lab apoyando la experiencia “Mis primeros bloques con micro:bit” en el Colegio Americano con el grado segundo.



**Imagen 10.** Experiencia CONECTA-R con STEAM, en el centro el asistente del Media Lab apoyando la experiencia “Prototipado rápido con design thinking” en el Colegio Santa Dorotea.

### 3.2.2 Creación Club Expin

Con el apoyo del Centro de Innovación y Emprendimiento, Sinapsis UAO, Expin Media Lab abrió sus puertas a su club este 2020, un espacio de trabajo colaborativo donde los integrantes tuvieron la oportunidad de indagar y reflexionar sobre temas tendencia de la industria 4.0 tecnologías digitales e interactividad y emprendimiento digital; El Club Expin se convirtió en un espacio mediante el cual se logró articular a diferentes carreras académicas que tenían un interés común y era la tecnología. Dicho espacio permitió generar debates y discusiones acerca de la relevancia que la tecnología tiene en diferentes ámbitos y sectores de la sociedad.



Imagen 11. Pieza gráfica para divulgación del Club Expin 2020.



Imagen 12. Participantes del club expin 2020.

### 3.2.3 Participación Innovación pública desde las universidades con el Media Lab de Universidad de Granada España

El Expin Media Lab de la UAO participó en la convocatoria que ofreció el Media Lab de la Universidad de Granada, la convocatoria describía lo siguiente:

La generación de conocimiento en las Universidades debería estar también al servicio de la innovación pública, y favorecer la transformación del entorno en el que se integra. En este marco, la Universidad de Granada (España), a través de la Dirección de Participación e Innovación Social - Medialab UGR organiza junto con la Secretaría General Iberoamericana un Encuentro

titulado “Innovación pública desde las universidades”, que se celebrará los días 21 y 22 de mayo de 2020 en Granada.

Este Encuentro pretende traer el reto de la innovación pública promovida desde las universidades a la primera línea del debate social, desarrollando espacios para repensar retos, metodologías, diseños institucionales, implicaciones en investigación, docencia y gestión, etc. de la mano de la ciudadanía y de las instituciones públicas, que son en último término las responsables de promover estas líneas de actuación. Pretende constituirse en una iniciativa de referencia para las instituciones públicas y para las universidades iberoamericanas que ya trabajan en esta línea así como para aquellas que buscan forjar nuevas alianzas.

A raíz de la situación mundial el evento fue aplazado pero el Expin Media Lab de la UAO quedó vinculado a las posibles acciones que se empiecen a ejecutar a través de la creación de una plataforma de laboratorios que generarán soluciones de impacto social mediante el uso de la tecnología.

**Nota: para mayor información, la propuesta para la universidad de granada será anexada con el presente informe.**

3.2.4. Mentoría y acompañamiento a la iniciativa retos UAO ligada a la asignatura “Actividad complementaria”.

Expin Media Lab en el primer semestre del 2020 brindó apoyo a un colectivo de la asignatura actividad complementaria dictada a carreras que pertenecen a la facultad de ingeniería. Retos UAO tuvo como objetivo principal resolver problemáticas en una comunidad específica en el barrio poblado II con ayuda de la fundación de la Universidad Autónoma llamada FundAutónoma.

El colectivo tenía como objetivo integrar la tecnología en los espacios culturales y artísticos que desarrollaba la comunidad y tuvieron que realizar trabajo de campo. Una vez la cuarentena ocurrió, el colectivo tuvo que hacer algunos ajustes, concertando al final y dialogando con la comunidad, en enseñar tips mediante los cuales la comunidad aprendería a usar de forma asertiva el canal de comunicación con el que cuentan (Facebook). Además, construyeron instructivos mediante los cuales se especificaron esos tips y otros instructivos con los cuales aprendían a construir materas con material reciclable.



# retos

Reconoce la participación de el/la docente:

## LUIS FERNANDO JOJOA QUINTERO

Por su actuación relevante en el proceso de co-creación 2020-I, entre la academia y la comunidad, en el marco de la asignatura:

### ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA

Dado en Bogotá a los 26 días del mes junio de 2020



**Imagen 13.** Certificado de participación como mentor en el proceso de co-creación del asistente del Media Lab.

### 3.2.5. Play ON “Estado de arte en la industria del Software”

Expin Media Lab en busca del fortalecimiento y la divulgación de información alrededor del ámbito de la tecnología, el día 14 de mayo del 2020 ofreció un **Play On** denominado “Estado del arte en la industria del software” con un experto en la industria del software mediante el cual se buscó dar a conocer un poco de esta industria y ofrecer algunos tips y herramientas útiles a los asistentes de dicho Play On. El experto a cargo fue el profesor Pablo Bejarano y también CTO de L’Obtengo Colombia.

Se contó con una asistencia de 25 personas de diversas disciplinas y el espacio tuvo un tiempo de duración de 2 horas en las cuales se generó una discusión bidireccional más allá que solo una charla.



**Imagen 14.** Evidencia del Play On “Estado del arte en la industria del software”.

3.2.6. Despliegue de experiencia virtual para aliado United Way bajo el marco de alianza con laboratorio vivo.

El Expin Media Lab de la UAO y el programa CONECTA-R con STEAM de la facultad de ingeniería, a través de la alianza con United Way Colombia y la concepción del laboratorio vivo Valle llevó a cabo la primera experiencia virtual bajo la línea de desarrollo de capacidades que laboratorio vivo ofreció.

La experiencia liderada por el asistente del Media Lab Fernando Jojoa, recibió el nombre de “Aula Digital Aumentada” y se dividió en dos sesiones ofrecidas en las jornadas de la mañana y de la tarde a las instituciones educativas aliadas de United Way los días 7 y 16 de julio del 2020.

Esta experiencia buscaba que el participante adquiriera los conocimientos básicos para la incorporación de la tecnología en los ambientes de enseñanza-aprendizaje. Comprendiendo el factor diferenciador a partir de la implementación de una tecnología específica. Además, ofrece algunas estrategias que facilitan dicho proceso, con el fin de que haga parte de la construcción del conocimiento, pero, de una forma diferente que propicia una participación activa y mayor motivación por parte de sus estudiantes.

La sesión 1 fue “migrando a un aula digital: la maravilla de la tecnología” que buscaba enseñar los conceptos básicos relacionados con los contenidos digitales y el concepto de sistema multimedia. La sesión 2 fue “Aula aumentada” que buscaba enseñar algunas herramientas digitales educativas y la tecnología de realidad aumentada para mejorar prácticas educativas y motivar la participación de los estudiantes en los ambientes educativos.



Imagen 15. Sesión 2 “Aula Aumentada” Experiencia para Laboratorio Vivo Virtual.

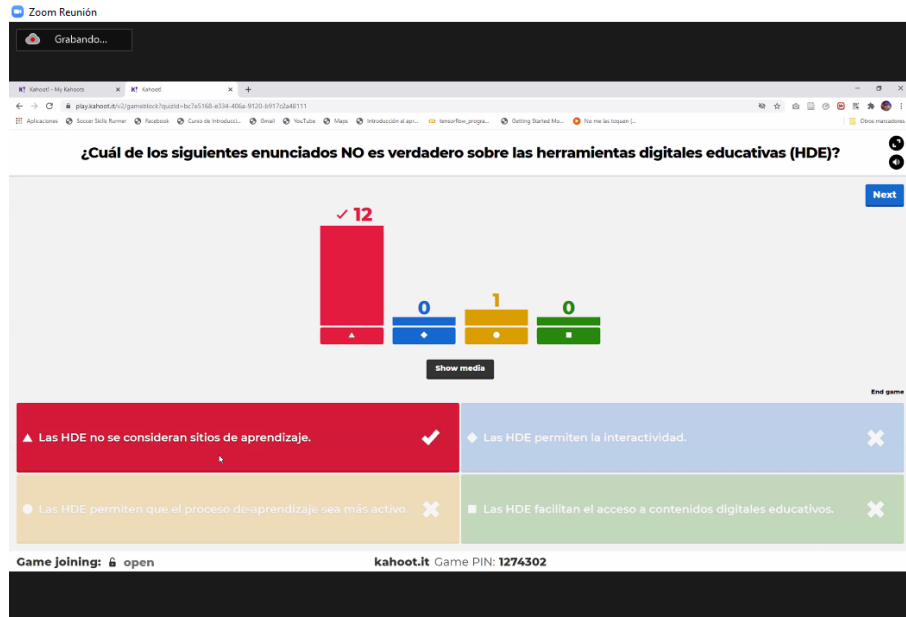


Imagen 16. Sesión 2 “Aula Aumentada” actividad de evaluación a través de Kahoot.