

MEMORIA FINAL

PROYECTO DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE

DENOMINACIÓN DEL PROYECTO:	
Gamificación en la enseñanza de las Ciencias Jurídicas	
IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO	CLAVE
	ID2019/066

COORDINADOR DEL PROYECTO:			
NIF	Nombre y apellidos	E-mail	Teléfono
06577754F	Felisa María Corvo López	marcorvo@usal.es	696339164
Dirección en la Universidad, a efectos de notificación por correo interno			
Facultad de Derecho. Campus Miguel de Unamuno s/n, Salamanca 37007			
LUGAR Y FECHA DE PRESENTACIÓN:			
En Salamanca, a 28 de Junio de 2020			
FIRMA:			
			

ACTUACIONES REALIZADAS
ACTIVIDADES (descripción, metodología de trabajo, recursos a emplear, organización de tareas, calendario previsto, etc.)
<u>DESCRIPCIÓN</u> A lo largo de este curso académico hemos desarrollado el proyecto descrito en la memoria de solicitud titulado: "Gamificación en la enseñanza de las Ciencias Jurídicas".

El objetivo principal residía en potenciar la motivación de nuestros alumnos, incitándoles a aprender jugando, al tiempo que explorábamos nuevas fórmulas que facilitaran la adquisición de las competencias propias de las asignaturas que impartimos.

Los objetivos se han cumplido; los alumnos se han implicado, han participado activamente tanto en la preparación de las preguntas para los juegos como en la puesta en práctica de los juegos preparados por el profesor; y los profesores hemos comprobado las posibilidades que ofrece la gamificación, utilizando los distintos juegos programados, en unos casos, única y exclusivamente como herramienta de aprendizaje y, en otros, también como instrumento de evaluación.

El proyecto nos ha permitido, además, estrechar lazos con nuestros compañeros de la Universidad de Almería, integrándonos en la red de profesores que desean colaborar en gamificación en Derecho que han promovido.

METODOLOGIA DE TRABAJO

Hemos recurrido a diferentes tipos de juegos:

1. Sirviéndonos de la plataforma Educaplay, los profesores hemos preparado crucigramas, sopas de letras, ejercicios de relación de palabras y roscos (similares a la prueba final de "Pasapalabra") para facilitar la asimilación de conceptos básicos por parte de los alumnos. Estas actividades – diseñadas para ser realizadas de forma individual- se han configurado a través de Studium como paquete SCORM y se han propuesto como complemento formativo en algunos temas concretos para que los propios alumnos pudieran comprobar si comprendían adecuadamente los conceptos básicos; en ningún caso, se han tomado en consideración para la evaluación.
2. Hemos utilizado la plataforma Kahoot y una adaptación del concurso de TV 50X15 que hemos denominado "¿Quién quiere matrícula de honor?" para analizar con los alumnos en clase artículos doctrinales y jurisprudencia de relevancia, en algunas asignaturas como, por ej. "Parte general de Derecho civil. Derecho de la persona" o para repasar bloques del temario como por ej. en las asignaturas del Grado en Relaciones laborales y recursos humanos, involucradas en el proyecto. Durante el estado de alarma no hemos podido hacer uso del "¿quién quiere matrícula de honor?", pero sí de los cuestionarios a través de Kahoot. En estos casos, ha sido el profesor el que ha preparado las preguntas para los juegos. En el caso de Kahoot, cada alumno jugaba de forma individual, aunque la plataforma admite también jugar en grupo. En el caso de "¿Quién quiere matrícula de honor!", un grupo de 5 alumnos (normalmente) era el que "concurría" y tenía que ir razonando, argumentando por qué excluían unas respuestas y por qué consideraban correctas otras; los comodines eran la consulta a un compañero, la consulta a la clase y el 50%. Antes de resolver en función de lo manifestado por el grupo, el profesor preguntaba al conjunto de la clase si estaban de acuerdo con la respuesta seleccionada o no y pedía que explicaran por qué, cuando la respuesta era negativa.
3. Finalmente, hemos propuesto actividades lúdicas en las que los alumnos desempeñaban un papel protagonista, por cuanto ellos eran los encargados de elaborar las preguntas que aparecerían en el juego. En este sentido, hemos planteado un trivial, que debía jugarse en clase durante la última semana lectiva. A tal fin, hemos organizado a los alumnos en grupos de unos 5 alumnos y les hemos asignado un tema de trabajo; la tarea a realizar consistía en preparar, al menos, 15 preguntas tipo test sobre el tema asignado, que debían tener diferente dificultad y enfocarse no sólo desde la teoría sino también desde la práctica, planteando minicasos; los alumnos, además, tenían que justificar la respuesta correcta. La idea era imprimir las preguntas – una vez revisadas por el profesor-, para después jugar sobre un tablero en clase, pero esta última

parte no ha podido llevarse a cabo como consecuencia de la declaración del estado de alarma. El trabajo realizado en grupo ha sido evaluado (como estaba previsto) y, a la vista de los resultados obtenidos por los alumnos que han realizado cuestionarios en las pruebas de evaluación realizadas on line, se ha revelado una fórmula de aprendizaje muy eficaz.

RECURSOS UTILIZADOS

- Plataformas Educaplay y Kahoot; a tal efecto, hemos adquirido un par de licencias para cada una.
- Programa powerpoint.
- Durante la etapa presencial, aula dotada de ordenador y cañón para su uso por parte del profesor y conexión wifi para los alumnos; declarado el estado de alarma, alumnos y profesores han tenido que utilizar los medios de que disponían en sus casas.

CALENDARIO PREVISTO

La notificación de la concesión del proyecto entrado ya el segundo semestre ha supuesto que los profesores que impartían docencia en el primero no hayan podido utilizar en sus asignaturas las licencias que hemos adquirido; no obstante, dado que dichas licencias se han adquirido por el plazo de un año, podrán hacer uso de ellas también el próximo curso.

En un primer momento, se realizó un brainstorming para ver qué juegos podíamos desarrollar de forma presencial en el aula; después, de manera individual, cada profesor valoró en qué materias podrían funcionar mejor las actividades que permiten las plataformas cuya licencia hemos adquirido para presentarlas a los alumnos como herramienta complementaria.

Por lo que se refiere a las actividades lúdicas en cuya preparación debían intervenir activamente los alumnos, la planificación ha sido diferente en cada asignatura, a la vista del momento en que se quería aplicar esta metodología y del trabajo que se encomendaba a tal fin a los alumnos. En aquellos casos en que los alumnos debían, por ej. formular las preguntas tipo test, en la primera quincena, se organizaron los grupos y se les asignó un tema. Los plazos de entrega de los trabajos se fijaron bien indicando una fecha concreta para la entrega (idéntica para todos los grupos) o bien estableciendo un sistema de entregas escalonado, facilitando a los alumnos un plazo de 15 días para entregar el trabajo, a contar desde el día en que finalizó la explicación del tema asignado en clase. La declaración del estado de alarma trastocó ligeramente los planes, pues no pudimos poner la guinda al pastel jugando presencialmente al trivial durante la última semana de clase y no disponíamos de herramientas para poder volcar las preguntas y jugar on line.

Las actividades preparadas directamente por el profesor -como la adaptación del concurso 50X15- o las ligadas a las plataformas Kahoot y Educaplay se han ido creando cuando el profesor lo estimaba conveniente, conforme iba avanzando con el temario. La declaración del estado de alarma ha afectado a la aplicación de la adaptación del 50x15, pero no a la utilización de las actividades vinculadas a dichas plataformas, que se han insertado en Studium.

A comienzos de junio nos hemos reunido para intercambiar impresiones sobre las dificultades que habíamos encontrado y los resultados obtenidos, concluyendo que la experiencia, en general, ha sido satisfactoria.

OBJETIVOS ALCANZADOS (teniendo en cuenta los resultados previstos, mejoras esperadas, impacto sobre la docencia, etc.)

COMPETENCIAS ALCANZADAS

La metodología que hemos desarrollado ha permitido fomentar la adquisición por parte de los alumnos de las competencias que siguen:

- Manejar adecuadamente el lenguaje jurídico y conocer los conceptos básicos propios de las asignaturas indicadas anteriormente
- Comprender y conocer el régimen jurídico de las principales instituciones que se estudian en dichas asignaturas
- Desarrollar la capacidad de enfrentarse a los conflictos que surgen en el marco del Derecho civil y del Derecho del Trabajo
- Desarrollar la capacidad de razonamiento y argumentación jurídica, comprensión e interpretación de textos jurídicos
- Saber recabar y elaborar información sobre los elementos necesarios para resolver problemas jurídicos en el contexto del Derecho español y la realidad social
- Saber identificar, analizar y comprender cuestiones jurídicas a partir de un conjunto complejo de hechos no estructurado jurídicamente
- Desarrollar la capacidad de trabajar en equipo
- Desarrollar la capacidad de hablar en público
- Desarrollar la capacidad de autoaprendizaje

OTROS RESULTADOS

Algunos de los miembros del equipo nos hemos incorporado a un proyecto de innovación docente en materia de gamificación que ha solicitado el Prof. Bastante en la Universidad de Almería; la prof^a Corvo, además, ha contribuido a ampliar los test sobre el Código civil disponibles en la web por ellos gestionada <https://ludotecajuridica.es/bloques/codigo-civil/> , ha realizado un curso de formación de personal docente del IUCE en materia de gamificación que incidía particularmente en el diseño de juegos por el profesor y ha utilizado la herramienta Kahoot como instrumento de evaluación en el marco de un curso impartido on line para un grupo de estudiantes colombianos.

MEJORAS ESPERADAS

La compaginación de juegos individuales y grupales ha permitido presentar las materias objeto de estudio de una forma mucho más atractiva para los alumnos -quienes podían retarse a sí mismos para tratar de mejorar- y ha contribuido a tener un clima mucho más distendido en el aula.

Los alumnos han estado mucho más motivados a la hora de asimilar los contenidos teóricos y tratar de profundizar en los mismos buscando jurisprudencia, por ejemplo. Han potenciado su capacidad de razonamiento y, de manera muy particular, su destreza a la hora de enfrentarse a un examen tipo test. Además, mediante la realización del trabajo en equipo han adquirido importantes habilidades sociales.

Por lo que se refiere a los profesores, esperábamos haber diseñado algún juego nuevo para reflejar la ficha correspondiente en la web de la ludoteca jurídica anteriormente citada, pero, en esta primera aproximación a la gamificación en la enseñanza de las Ciencias jurídicas, realmente lo que hemos hecho ha sido adaptar juegos ya conocidos; convendría seguir explorando esta vía, echar mano de nuestra creatividad y, quizás, adquirir más destreza con el Excel.

IMPACTO SOBRE LA DOCENCIA

Exigir a los alumnos la preparación de preguntas tipo test –de carácter teórico y práctico- con diferente grado de dificultad, justificando la respuesta correcta, y trabajar con ellos utilizando Kahoot o la adaptación del 50x15 con esa dinámica de razonar/motivar la respuesta dada ha revertido muy positivamente en los resultados alcanzados en las pruebas de evaluación realizadas on line –mediante el recurso al cuestionario-. Ha propiciado que se fijen más, busquen el detalle, detecten mejor el quid de la cuestión. Además, los alumnos que mejor han trabajado se han esmerado en el análisis de jurisprudencia para poder extraer supuestos de hecho para plantear en los minicasos, lo que redonda muy positivamente en su formación como juristas.

La gamificación nos ha permitido pues presentar a los alumnos –de una forma mucho más atractiva- problemas jurídicos que pueden surgir, para que identifiquen la norma aplicable, discutan con argumentos el tema, lean doctrina y jurisprudencia. Con esta actividad, hemos fomentado el autoaprendizaje, la participación activa de los alumnos, el trabajo en grupo, y hemos contribuido a mejorar la expresión oral y escrita y a que los alumnos vayan perdiendo el miedo a hablar en público.

El diseño de la actividad, además, no sólo ha fomentado el trabajo en equipo de los alumnos; también ha permitido potenciar el trabajo en equipo de los docentes y todos los que hemos participado en el proyecto estamos de acuerdo en que sería conveniente desarrollar más iniciativas de este tipo.

EVIDENCIAS APORTADAS

Se adjunta en la memoria

- Evidencias de las actividades reflejadas en una de las cuentas de Educaplay y su configuración en Studium como herramienta complementaria a disposición de los alumnos.
- Evidencias de las actividades reflejadas en una de las cuentas de Kahoot.
- Evidencias de las presentaciones en powerpoint utilizadas para la adaptación del concurso 50x15.
- Evidencias aportadas de los objetivos y resultados alcanzados. Se adjunta, a estos efectos, la composición de los grupos de trabajo en “Parte general de Derecho civil. Derecho de la persona” con la calificación obtenida por cada grupo.

El proyecto ha cumplido pues con la finalidad perseguida. Objetivos que pretendíamos cumplir.

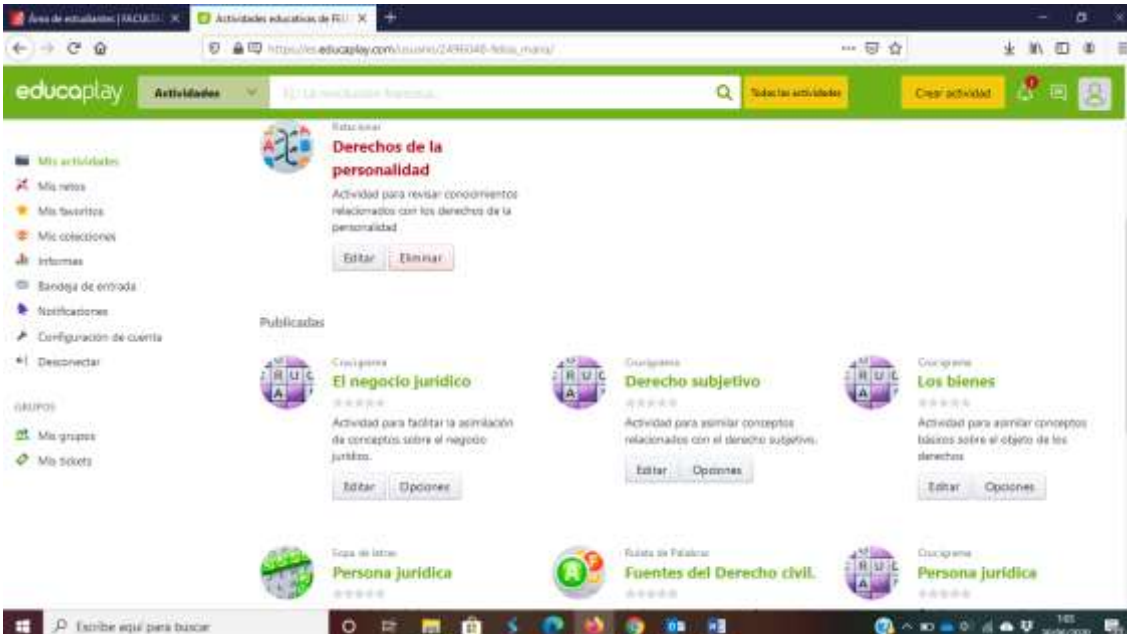
- Innovación en metodologías docentes para desarrollo de competencias generales o específicas

MEMORIA ECONOMICA

El resumen del gasto realizado es el que se desglosa a continuación. Tras obtener la correspondiente autorización, se ha superado mínimamente la cantidad inicialmente concedida (360 euros) pues en el presupuesto no se había tenido en cuenta el IVA, sufragándose el exceso (26 euros) por la coordinadora del proyecto. (Se acompaña copia de las facturas tramitadas):

Concepto	Ejecución
Educaplay	121 euros
Educaplay	121 euros
2 licencia Kahoot	144 euros
TOTAL	386 euros

Evidencias de actividades en Educaplay y de su visualización en Studium tras configurar la actividad como paquete SCORM



The screenshot displays the Educaplay web application interface. At the top, there is a navigation bar with the 'educaplay' logo, a search bar, and buttons for 'Todas las actividades' and 'Crear actividad'. The main content area is divided into several sections:

- Mis actividades:** A sidebar menu on the left containing options like 'Mis actividades', 'Mis redes', 'Mis favoritos', 'Mis colecciones', 'Informes', 'Bandeja de entrada', 'Notificaciones', 'Configuración de cuenta', and 'Desconectar'.
- Estado:** A section titled 'Derechos de la personalidad' with a description: 'Actividad para revisar conocimientos relacionados con los derechos de la personalidad'. It includes 'Editar' and 'Eliminar' buttons.
- Publicadas:** A grid of activity cards, each with a 'R U L A' icon and a star rating:
 - El negocio jurídico:** 'Actividad para facilitar la asimilación de conceptos sobre el negocio jurídico.' Buttons: 'Editar', 'Opciones'.
 - Derecho subjetivo:** 'Actividad para asimilar conceptos relacionados con el derecho subjetivo.' Buttons: 'Editar', 'Opciones'.
 - Los bienes:** 'Actividad para asimilar conceptos básicos sobre el objeto de los derechos.' Buttons: 'Editar', 'Opciones'.
 - Persona jurídica:** 'Tapa de libro.' Buttons: 'Editar', 'Opciones'.
 - Fuentes del Derecho civil:** 'Folleto de Folleto.' Buttons: 'Editar', 'Opciones'.
 - Persona jurídica:** 'Curso.' Buttons: 'Editar', 'Opciones'.

The bottom of the image shows a Windows taskbar with the search bar and system tray.

Área de Estudios (MAGD) x Actividades educativas de FI x Curso Parte General del Dere... x Activid - Buscar con Google x

https://mooc2.cesal.es/course/view.php?id=304

Tema 2: Disposiciones preliminares

- Presentación Tema 2
- "La jurisdicción", DE PABLO CONTRERAS, P. (coord.) Curso de Derecho civil I, vol. I, Derecho privado y derecho adjetivo. Editorial, Madrid, 2016.
- Práctica tema 2 a realizar en clase el 26 de febrero de 2015
- Decisiones técnicas semanales 2015.
- Práctica 2 (tema 2)
- Entrega práctica 2 hasta junio 12 de marzo a las 16:00
- prega revista de palabras: Fuentes del Derecho civil

Tema 2:

II. DERECHO DE LA PERSONA

A) PERSONA FÍSICA

Tema 3: La persona

- Legislación Registro Civil
- Ley 15/2015, de 2 de julio, de jurisdicción voluntaria
- Presentación Tema 3
- material para práctica tema 2
- Coordinación temas 3, 4 y 5 (semas 20 de marzo de 16:00 a 20:00)

Escribe aquí para buscar

Área de Estudios (MAGD) x Actividades educativas de FI x Curso Parte General del Dere... x Activid - Buscar con Google x

https://mooc2.cesal.es/course/view.php?id=304

B) PERSONA JURÍDICA

Tema 9: La persona jurídica

- Presentación Tema 9
- DE PABLO CONTRERAS "La persona jurídica". Curso de Derecho Civil I, vol II
- Coordinación 9 (tema 9 de mayo de 21:00 a 23:00)
- Comentar en clase el tema 9 de abril 979 262000, de 15 abril (PL 2004/2242)

LIBRERÍA DE BÚCAR SOBRE PERSONAS JURÍDICAS

- Ley Orgánica 1/2002, del Derecho de Asociación
- RD 1745/2003, de Procedimientos relativos a Asociaciones de Usuarios Públicos
- RD 1447/2003, del Reglamento del Registro Nacional de Asociaciones
- Ley Orgánica 6/2002, de Partidos Políticos
- Ley 2/1978, de Colegios Profesionales
- Ley 50/2002, de Fundaciones
- RD 1311/2001, del Reglamento de Fundaciones de Competencia Estatal
- RD 1611/2007, de 7 de diciembre, Reglamento del Registro de fundaciones de competencia estatal

PRÁCTICAS LECCIÓN 9

- ejercicios Persona jurídica
- sepa de temas - Persona jurídica

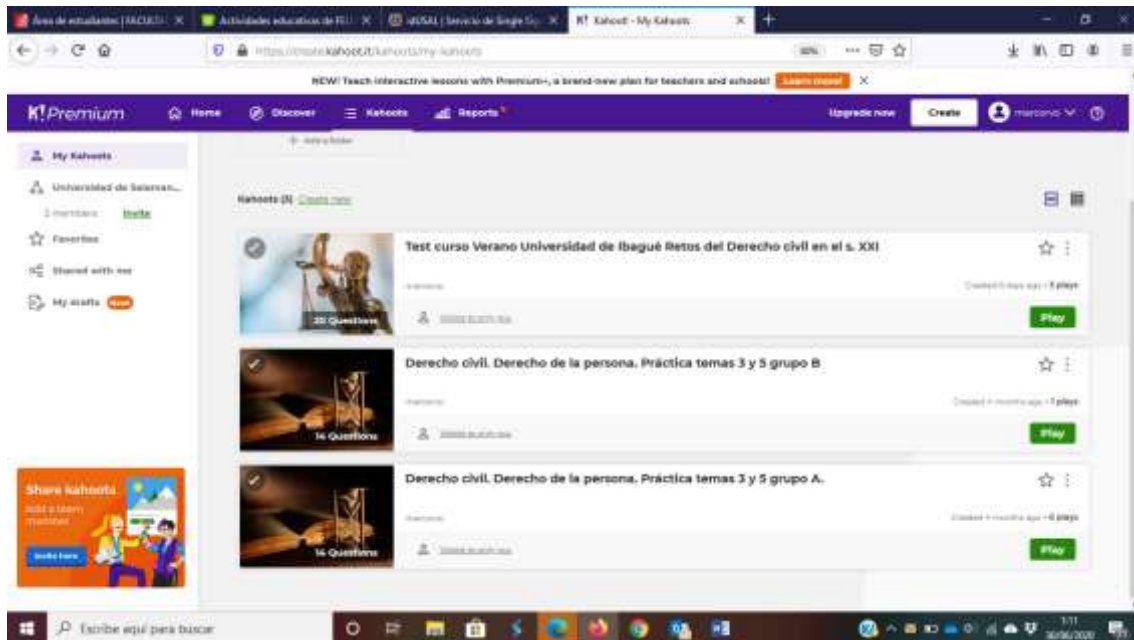
Últimas noticias

Añadir en nuevo tema...

- examen 2º convocatoria
- 8 de jun 02:30 FELISA MARÍA CORVO LÓPEZ
- convocatoria examen final 1º convocatoria
- 19 de may 01:30 FELISA MARÍA CORVO LÓPEZ
- calificaciones evaluación continua y alumnos que superen la asignatura con la evaluación continua
- 18 de may 01:10 FELISA MARÍA CORVO LÓPEZ
- cambio de hora del cuestionario programado para el lunes 18 de mayo
- 18 de may 19:27 FELISA MARÍA CORVO LÓPEZ
- examen trabajo en grupo
- 14 de may 01:14 FELISA MARÍA CORVO LÓPEZ
- Temas antiguos...

Escribe aquí para buscar


Evidencias de actividades realizadas con Kahoot



Evidencias del juego adaptación del concurso de TV 50x15: “¿Quién quiere matrícula de honor?”




Pregunta 10 = 10 ptos
Pregunta 9 = 9 ptos
Pregunta 8 = 8 ptos
Pregunta 7 = 7 ptos
Pregunta 6 = 6 ptos
Pregunta 5 = 5 ptos
Pregunta 4 = 4 ptos
Pregunta 3 = 3 ptos
Pregunta 2 = 2 ptos
Pregunta 1 = 1pto



Consulta a compañero/a

50%



¿Cuál de los siguientes territorios cuenta con Derecho foral, según su Compilación?

A) Extremadura

B) Navarra

C) Cataluña

D) Aragón



Consulta a compañero/a

50%



Evidencias composición de los grupos de trabajo en “Parte general de Derecho civil. Derecho de la persona” con indicación de la calificación obtenida por cada grupo

**Evidencias composición de los grupos de trabajo en “Parte general de Derecho civil. Derecho de la persona”
con indicación de la calificación obtenida por cada grupo**

Nombre y apellidos del representante del grupo (miembro 1)	Calificación	tema asignado	Nombre y apellidos (miembro 2)	Nombre y apellidos (miembro 3)	Nombre y apellidos (miembro 4)	Nombre y apellidos (miembro 5)	Nombre y apellidos (miembro 6)
Aída Sáiz Ruiz	7,9	Tema 4	María Solís Cubiella	Felipe Paredes García	Celia Carrasco García	Ángela Galerón Martín	
Ainhoa Juncal Cortegoso	9,5	Tema 10	Paula Gómez San Martín	Irene Gallego García	Irene Teruelo Onis	Noelia Fernández Cabezedo	
Aitana Magro Antúnez	4,5	Tema 4	Laura Calvo Gallego	Mireia Cabello Oblanca	Leire Pérez Martín	Laura Álvarez López	
Almudena Rosselló Giménez	7,5	Tema 11	Arkaitz Rodríguez Díaz	Helena Repilado Trancón	Luisa Rosado Burgueño	Raquel Santos Corisco	
Álvaro Plaza Sánchez	9,5	tema 8	Cristina del Río Miñambres	Luis Ramos Martín	Pablo Palacio García	Jorge Tobía Manzanares	
Álvaro Yébenes Rengel	6,25	Tema 1	Ángel Manceñido Salamanca	Daniel Escudero Álvarez	Conrado Domínguez Wolgeschaffen	Miguel González Nicolás	
Ana Lucía Canales Rodríguez	8,75	Tema 9	Beatriz Aparicio Pérez	Elvira López García	Paula Macua Martínez	Celia Pérez Gil	
Andrea Pinto Sánchez	9,5	Tema 9	Lucía Corral Patricio	Sara Díaz Bergantiños	Irene del Carmen Ramos Martín	Esther Perianes Ardila	
Antía Peña Peralba	7	Tema 3	Sheila Real Raso	Elena Santos Rubio	Marina Valiente Gordo		
Antonio salgado	7	Tema 2	Mario Jeronimo Servan	Raul rios arenal	Martín Prieto Martín		
Blanca Robledo Cuesta	6	Tema 5	Sara Rachidi	Berta Pascual	Ferrán Quirós		
Carmen Gabriela Stanciu	7,4	Tema 1	Maria Mirabela Ungureanu	Sandra Sánchez Calvo	Laura Vázquez Galindo	Paula Salvadores León	
Cristina Soto Martialay	5	Tema 5	Susana Portela Rodríguez	Luis Guerra Hidalgo de Torralba	Martín Navas Martínez	Juan Carlos Galán Benito	
Elena Pablos Zorita- Viota	7,3	Tema 6	Cristina Velasco Castilla	Alba Grande Manzano	Laura Sánchez Rodríguez	Concepción Pérez Garrido	
Fernando Zubieta Alonso	6,75	Tema 3	Ángela Torregrosa Mesa	Miguel San Juan García	Cristina Pizarro Juárez	Pablo Pizarro Juárez	Adrián Velasco García,
Hugo Rodríguez Pérez	7	Tema 10	Carolina Vidal Comesaña	Claudia Ruíz Rodiño	Lola Peñamaría Caramés	Alberto Verdejo Matos	
Jessica Carolina González Castro	8,75	Tema 8	Natalia Escudero Martín	Andrea Sánchez Dabbagh	Luis Tovar Corisco	Rodrigo De Carlos Velasco	

**Evidencias composición de los grupos de trabajo en “Parte general de Derecho civil. Derecho de la persona”
con indicación de la calificación obtenida por cada grupo**

Laura Redondo Estrada	7	Tema 5	María Montserrat Sánchez Arias	Andrea Verrire Lastra	Erika Yebra Gómez	Alicia Ruiz Rubio	
Laura Rivas Prada	5,5	tema 8	Susana Torrecilla Calvo	Lorena Rodríguez Martín	Estefanía Serrano Guerrero	Yaiza Pérez Salvador	
Marina Pérez Prieto	8,75	Tema 2	Silvia Prieto Álvarez	Manuel Pérez Rozas	Carlota de la Torre Ballesteros	Eulalia Pascual Martín	FABIOLA PÉREZ RODRIGUEZ.
Marina Reyes Sánchez	2,5	Tema 7	Sandra Vega Pino	ALVARO SANCHEZ GARCIA			
Mario Ramos Sánchez	6	Tema 7	Paula Poggio García	Carolina Ramos Ramos	Sonia Rábago Lores	Paula Sánchez Justel	
MARTA MICAELA SORIA RAYOS	9,5	Tema 11	Ángela Hernández Pozo	Pablo Hernández Sánchez	Ana García Alcaín	Julia Isabel Martín Núñez	
Marta Vicente Tristán	5,3	Tema 6	Leyre Pañero Garcia	Juan Tardaguila Pazos	Daniel Rodríguez Freire	Pablo Queiruga Gómez	
Mónica López Cardoso	9,5	Tema 7	Eduardo Puente Santamaría	Celia Barroso Regatero	Raquel Pineda Sierra	Mariña Romero Domínguez	
Sandra Turrado Esteban	7,3	Tema 11	Rebeca Santos Sanguesa	Henry Cohn	Alberto Zazo Gómez	Stefhanie Víquez Rojas	
Santiago Soto Mandaluniz	6	Tema 6	Loa Soria Diaz	Alberto Sanchez Matas	Rebeca Ventura Vidal	Aleksandar Slavov Iliov	
Sofía Sanguino Anaya	7,3	Tema 9	Laura Villardon Osorio	Carmen Vecino Martín	Ingrid Cristina Vilhera Nogeira	Álvaro Juan Pascual Rincón	
Vanessa Pineda Llanos	9,5	Tema 10	Providelia Claridania Ramírez Ozoria	Juan Yuste Sánchez	Coral Cuesta Hernández	Carla Benito Mateos	