

Esta clase va a ser

- grabada



COMISIÓN N°####

Presentación del equipo

✓ Profesor/a responsable:

✓ Coordinador/a:

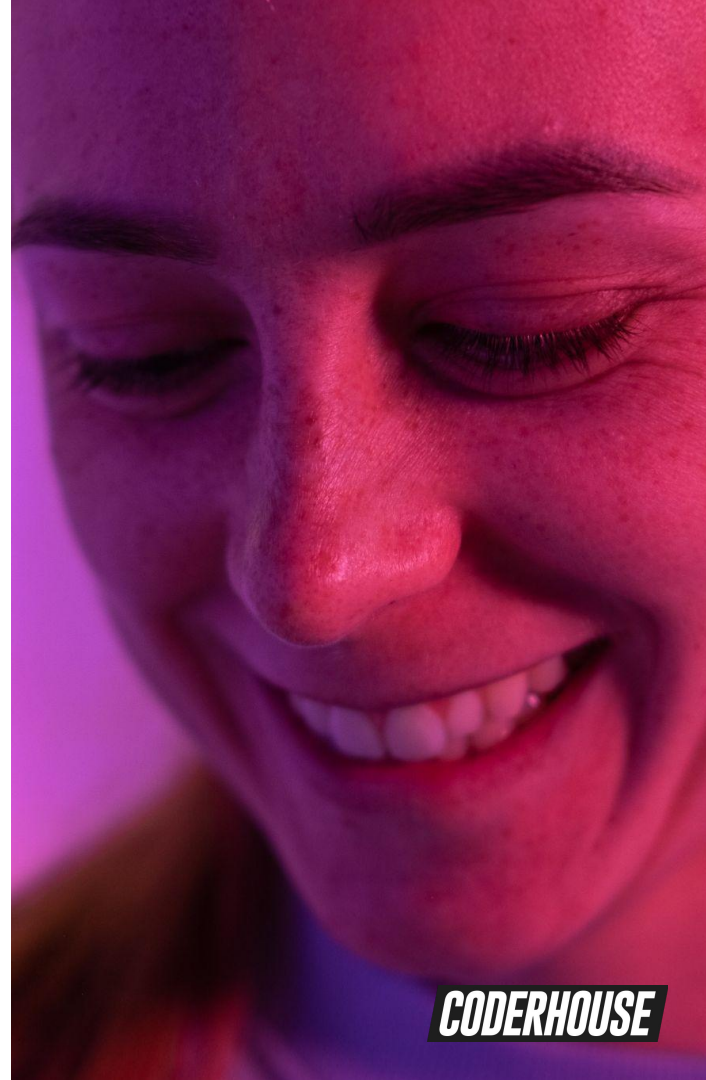
✓ Tutores y tutoras:

- ...
- ...
- ...
- ...
- ...
- ...
- ...

Presentación de estudiantes

Por encuestas de Zoom

1. País
2. Conocimientos previos
3. ¿Por qué elegiste este curso?



CODERHOUSE

¿Dudas sobre el onboarding?

Mira los vídeos de
Onboarding en la
Plataforma



Lo que debes saber
antes de empezar

Acuerdos y compromisos

ACUERDOS Y COMPROMISOS

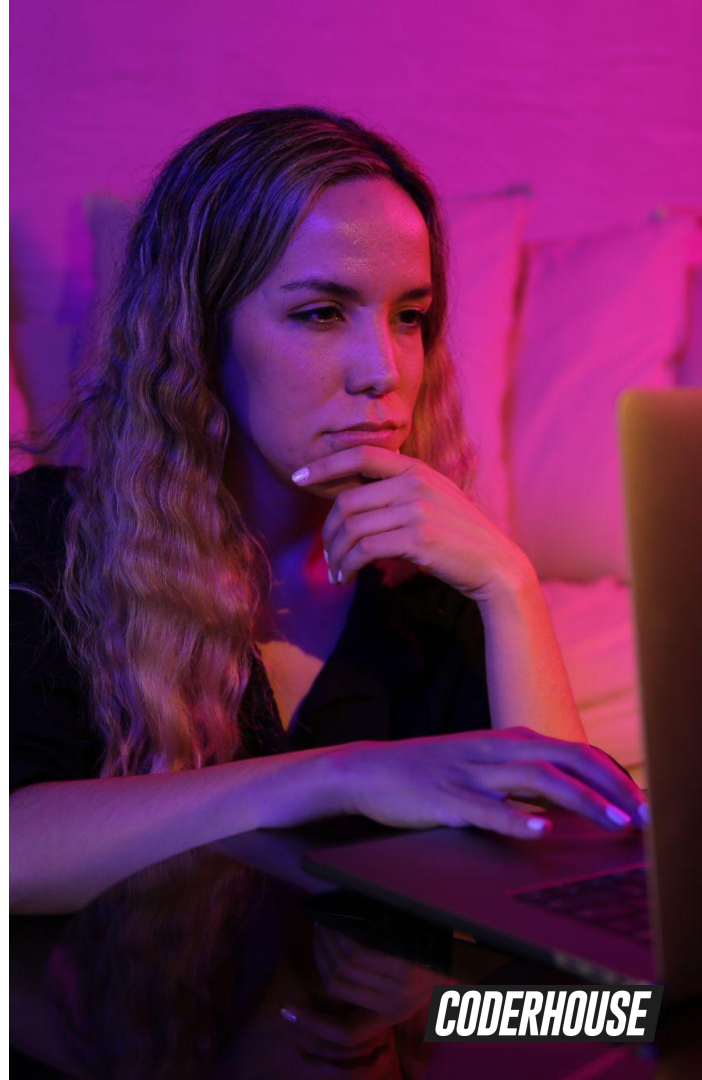
Convivencia

- ✓ Conoce aquí nuestro [código de conducta](#) y ayúdanos a generar un ambiente de clases súper ameno.
- ✓ Durante las clases, emplea los medios de comunicación oficiales para canalizar tus dudas, consultas y/o comentarios: **chat Zoom público y privado, y por el chat de la plataforma.**
- ✓ Ten en cuenta [las normas del buen hablante y del buen oyente](#), que nunca están de más.
- ✓ Verifica el estado de **la cámara y/o el micrófono** (on/off) de manera que esto no afecte la dinámica de la clase.

ACUERDOS Y COMPROMISOS

Distractores

- ✓ Encuentra tu espacio y crea el momento oportuno para **disfrutar de aprender**
- ✓ Evita dispositivos y aplicaciones que puedan **robar tu atención**
- ✓ Mantén la **mente abierta y flexible**, los prejuicios y paradigmas no están invitados



CODERHOUSE

ACUERDOS Y COMPROMISOS

Herramientas

- ✓ Mantén a tu alcance **agua, mate o café**
- ✓ Si lo necesitas, ten a mano lápiz y papel para que no se escapen las ideas. Pero recuerda que **en Google Drive tienes archivos que te ayudarán a repasar, incluidas las presentaciones.**
- ✓ Conéctate desde algún equipo (laptop, tablet) que te permita **realizar las actividades** sin complicaciones.
- ✓ Todas las clases quedarán grabadas y serán compartidas tanto en la **plataforma de Coderhouse como por Google Drive.**



ACUERDOS Y COMPROMISOS

Equipo

- ✓ **¡Participa de los After Class!** Son un gran espacio para atender dudas y mostrar avances.
- ✓ Intercambia ideas por **el chat de la plataforma.**
- ✓ Siempre **interactúa respetuosamente.**
- ✓ No te olvides de **valorar tu experiencia** educativa y de contarnos cómo te va.

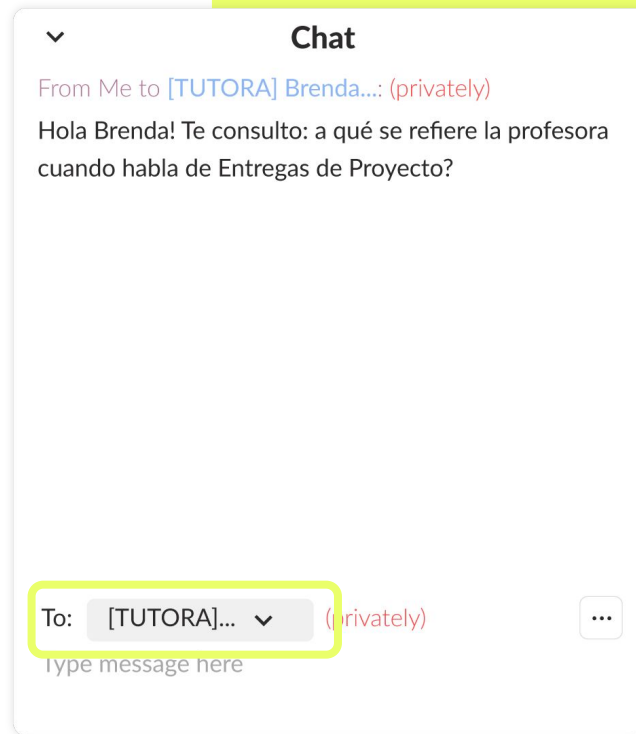
Interacciones en clase

INTERACCIONES EN CLASE

Mientras el profesor explica

Para mantener una comunicación clara y fluida a lo largo de la clase, te proponemos mantener 2 reglas:

1. Si tienes dudas durante la explicación, debes consultarle directamente por privado a tu tutor por el chat de Zoom.

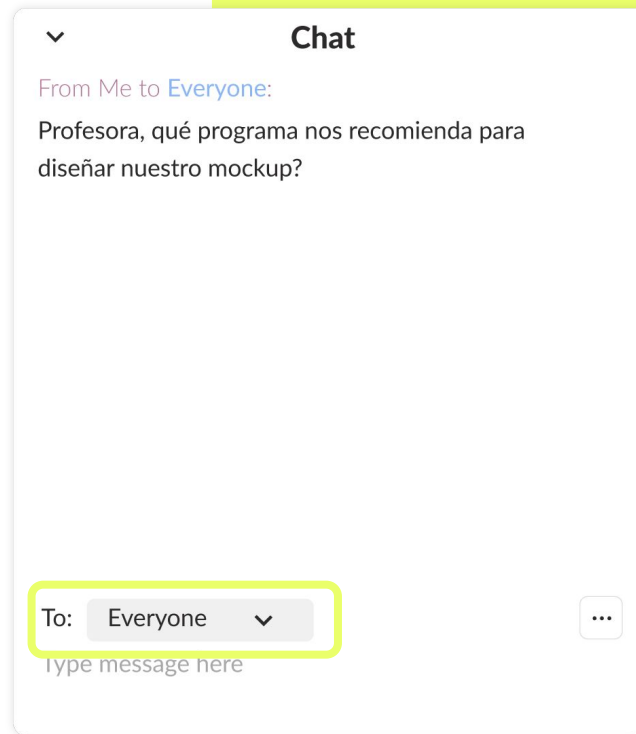


Espacios para consultas

2. Entre contenido y contenido, se abrirán breves espacios de consulta. Allí puedes escribir en el chat tu pregunta.

¡Tu duda puede ayudar a otras personas!

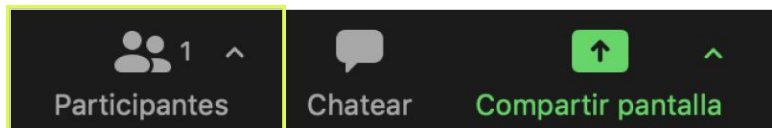
No olvides seleccionar “todos” para que todos puedan leerte (y no solo tu tutor).



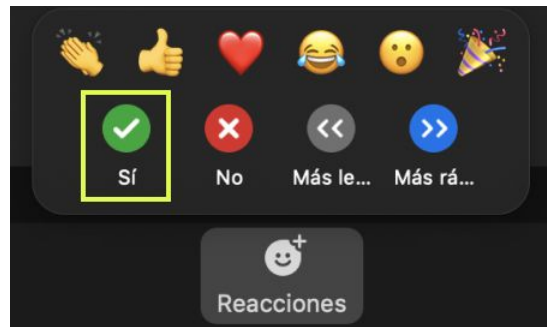
INTERACCIONES EN CLASE

Funcionalidades

Para **evitar saturar el chat de mensajes**, utiliza los signos que figuran en el apartado **Participantes**, dentro de Zoom.**



Por ejemplo: si se pregunta si se escucha correctamente, debes seleccionar la opción "Sí" o "No".



**Para quitar el signo, presiona el mismo botón nuevamente o la opción "clear all".

After Class

AFTER CLASS

¿Qué son?

Te acompañamos para resolver tus consultas sobre el contenido en estos espacios.

Si hay **temas que no se entendieron o necesitan refuerzo** se trabajarán en una clase de 1 hs que opera como **espacio de consulta**.

No son obligatorias ni se toma asistencia, pero son el espacio uno a uno con tu profesor/a** para responder dudas puntuales o reforzar conceptos.

Tu profesor/a está comprometido con tu educación, por lo tanto:

- ✓ Se responderán **dudas puntuales** que hayan quedado sobre los temas dados. ¡Vení preparado, queremos escucharte!
- ✓ Se verán temas de **conocimientos básicos** para la nivelación de saberes.

**Los/as tutores/as también serán protagonistas, liderando 5 veces este espacio en todo el curso.

Instancias prácticas

Instancias prácticas



Actividades de clase

Ayudan a poner en práctica los conceptos y la teoría vista en clase. No deben ser subidas a la plataforma y se desarrollan en la clase sincrónica.



Workbook

Actividades relacionadas con el Proyecto Final. No son entregables ni obligatorias, pero su resolución es muy importante para llegar con mayor nivel de avance a las entregas obligatorias. Se desarrollan de forma asincrónica.



Pre-entregas

Entregas con el estado de avance de tu proyecto final que deberás subir a la plataforma a lo largo del curso y hasta 7 días luego de la clase, para ser corregidas por tu tutor/a.

Instancias prácticas



Dentro de tu carpeta de cursada encontrarás el archivo de “Hoja de ruta”, este espacio fue creado para que puedan visualizar en un mismo lugar, de manera rápida y ágil, todas las pre-entregas y entrega del Proyecto Final.

Te recomendamos utilizar esta herramienta para organizar la cursada y la construcción de tu proyecto final.

ALERTAS

¿Qué son y cuándo aparecen?



CoderAlert

Son avisos creados para comunicar cuándo los temas de una clase están directamente relacionados con alguna **pre-entrega** y con el **proyecto final** de modo que puedas ir construyendo con antelación parte de la consigna. Lo conseguirás usualmente al final de la presentación de la clase.



Coder Training

Son alertas que te indicarán que el contenido de una clase puede ser ejercitado mediante a través de actividades presentes en el Workbook. Son totalmente opcionales y cumplen la función de espacio práctico asincrónico.

NOTA: En ambos casos podrás usar el **workbook** para practicar.

¿Qué son?

Son actividades o ejercicios que se realizan durante el curso, que ayudan a materializar los contenidos trabajados en las clases mediante la práctica y que suman a la construcción del proyecto final.



Pre-entregas del Proyecto final

Entregas con el estado de avance de tu **proyecto final** que deberás subir a la plataforma a lo largo del curso y hasta 7 días luego de la clase, para ser corregidas por tu docente o tutor/a.

¡Importante!

Las pre entregas del proyecto final se deben cargar hasta **siete días** después de finalizada la clase. Y contarás con **10 días** una vez finalizado el curso para entregar tu proyecto final.
Te sugerimos llevarlos al día.



MARTES 25/01 19:00HS - VALORACIÓN REQUERIDA

2. Metodologías de diseño y UX research

DESAFÍO - EXPIRA EL MARTES 01/02/2022 23:59HS

Definiendo el problema, objetivo y solución

Se bloqueará en 7 días y 11:48hs luego no se podrá entregar.

↑ Entregar



¿Cuál es nuestro
Proyecto final?



PROYECTO FINAL

Proyecto Final

El **Proyecto Final** se construye a partir de las pre entregas que el estudiante va cargando en nuestra plataforma. El workbook contiene actividades que te ayudarán a construir cada pre entrega de forma progresiva.

El objetivo es que cada estudiante pueda utilizar su Proyecto Final como parte de su **portfolio personal**.

El proyecto final se debe subir a la plataforma la penúltima o última clase del curso. En caso de no hacerlo tendrás **10 días** a partir de la finalización del curso para cargarlo en la plataforma.

⚠ Pasados esos días el botón de entrega se inhabilitará. ⚠



PROYECTO FINAL

Proyecto Final

- ✓ **Descripción:** deberás desarrollar un sitio web con 5 secciones, en diferentes archivos HTML. Contendrá contenido, imágenes, hyperlinks, estructura, manejo de grids, uso del framework, SEO, animación y responsive. El tema del proyecto podrás elegirlo, teniendo en cuenta el objetivo.
- ✓ **Criterios de evaluación:** estructura del sitio web, diseño y estética, códigos HTML y CSS, contenido y calidad.
- ✓ **Formato esperado:** página final cargada en el servidor, con acceso desde la web.



PROYECTO FINAL

Proyectos de nuestros estudiantes

- ✓ https://federicodelpiano.github.io/proyecto_final/#
- ✓ https://jonarosas.github.io/proyecto_final/index.html
- ✓ https://emilianop7.github.io/coder_final/
- ✓ <https://silvina645.github.io/final/index.html>

¡Puedes ver más ejemplos de proyectos de ex-estudiantes de Coderhouse en: www.coderhouse.com/proyectos!

¡Esperamos que les resulten inspiradores!





PROYECTO FINAL

Entrega	Requisito	Fecha
1º entrega	Sketch + Estructura base de la página web + CSS	Clase N° 5
2º entrega	Diseño responsive + animaciones + github	Clase N° 11
3º entrega	Adaptación del proyecto a SASS + SEO	Clase N° 15
Proyecto Final	Entrega final totalmente responsive.	Clase N° 18

Clase 01. DESARROLLO WEB

Prototipado y conceptos básicos del HTML

Temario

00

Introducción al Desarrollo Web

- ✓ Conceptos básicos
- ✓ Herramientas a utilizar en el curso
- ✓ Instalación y práctica

01

Prototipado y conceptos básicos del HTML

- ✓ [Prototipado desde el papel](#)
- ✓ [HTML](#)
- ✓ [Etiquetas](#)

02

Primeros Pasos con HTML

- ✓ Listas
- ✓ Formularios
- ✓ Enlaces
- ✓ Multimedia con HTML

Objetivos de la clase

- **Comenzar** el prototipado de un sitio web.
- **Conocer** conceptos básicos del HTML y sus etiquetas.
- **Armar** la estructura básica de un documento HTML y conocer su sintaxis

CLASE N°0

Glosario

Desarrollo web: consiste en la planificación y el diseño de páginas de internet, con la interacción de medios como textos, imágenes, vídeos, sonido y enlaces a otras páginas web.

HTML: es un "lenguaje" de marcado de etiquetas, que permite crear documentos para web.

CSS: en español, «hojas de estilo en cascada», es un lenguaje de diseño gráfico, utilizado para definir y crear la presentación de un documento estructurado, escrito en un lenguaje de marcado.

Internet: se trata de una red de equipos de cálculo, que se relacionan entre sí a través del uso de un lenguaje universal.

Navegador: es el instrumento que permite a los usuarios de internet navegar entre las distintas páginas de sitios webs.

Buscador: es un sistema informático que busca todo tipo de información en la web, almacenando la misma en una enorme base de datos, para arrojar la información solicitada.

CLASE N°0

Glosario

Sitio web: es un espacio virtual en Internet. Se trata de un conjunto de páginas web, accesibles desde un mismo dominio o subdominio de la World Wide Web (WWW).

Dirección IP: es un conjunto de números que identifica, de manera lógica y jerárquica, a una interfaz en red.

Editor de texto: Son programas que te permiten realizar o escribir código fuente (HTML, CSS, PHP, JavaScript) de tus proyectos.

Código de fuente es el conjunto de líneas de textos, las cuales son las directrices que debe seguir la computadora para realizar dicho programa.

Balsamiq: es una herramienta que facilita la creación de esquemas o mockups. Su finalidad es ayudar al desarrollo de aplicaciones.

Terminal o consola: es la aplicación que se utiliza para interactuar con el computador a través de comandos.

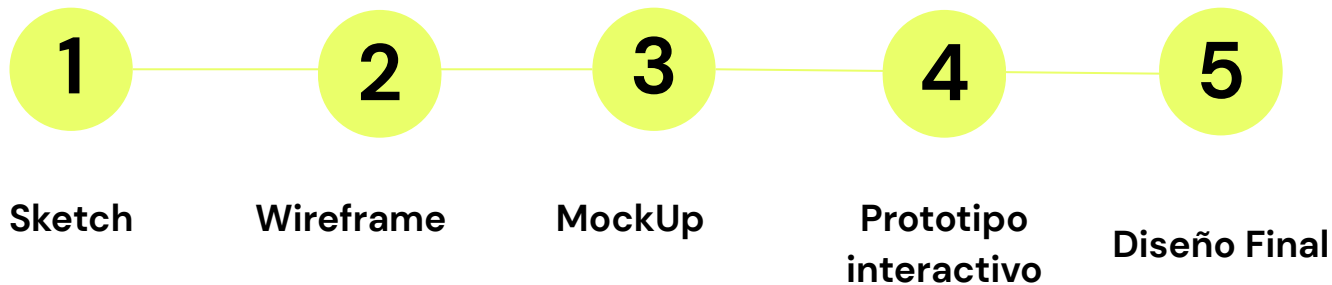


MAPA DE CONCEPTOS



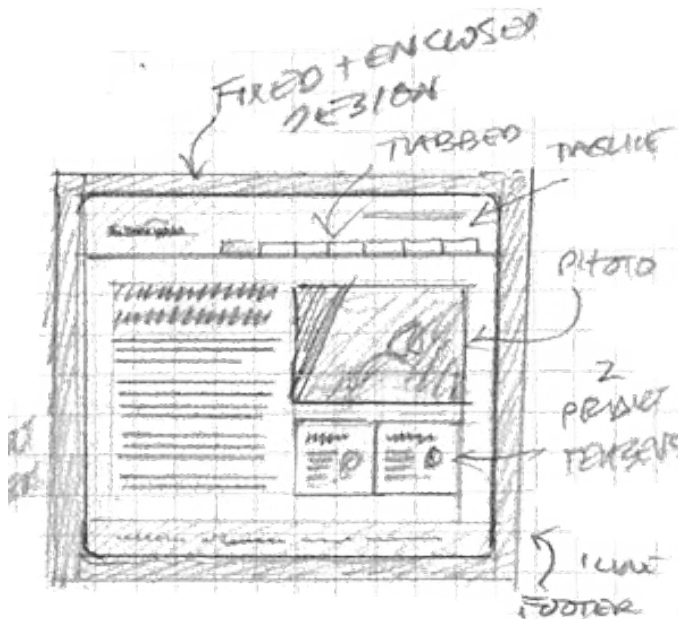
Prototipado desde el papel

Paso a paso



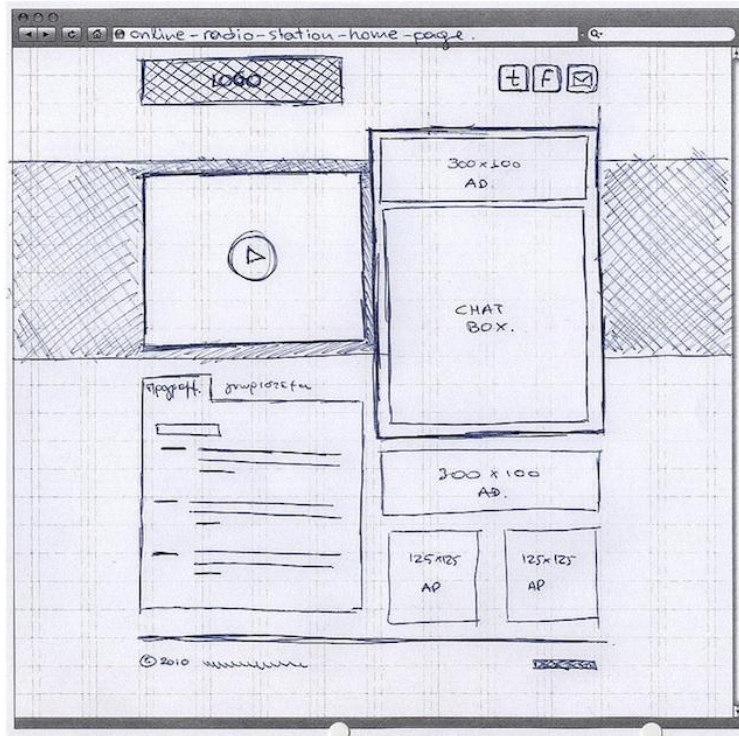
1 Sketch

Es un dibujo rápido o bosquejo guía, que reproduce de manera muy sencilla un concepto, una idea o generalidad de un proyecto.



1

Sketch



2 Wireframe

Es la representación estática, en baja calidad, de un diseño. Se definen, para una mejor comprensión, los siguientes aspectos:

- ✓ ¿Qué? Los principales grupos de contenido.
- ✓ ¿Dónde? La estructura de la información.
- ✓ ¿Cómo? La descripción y visualización básica del usuario – interacción de la interfaz

2 Wireframe

1

LOGO

BATH & BED

Search by Brand

2

Gift Card | Bridal Registry | Shopping Cart | Track Order | Store Locator

3

NEW RELEASE

BATH

BEDDING

DINING

HOME DECOR

CLEANING

STORAGE

CLEARANCE

4

Image

Seasonal Item

Image

Image

Image

5

Get a Special Offer by E-mail

Enter your E-mail Address

SUBMIT

6

Image

What's New?

7

Image

Clearance

8

Image

Bridal Registry

9

Help

10

Shopping Information

11

Copyright

NOTE

3 Mockup

Es la representación estática de un diseño, en calidad media o alta.



4 Prototipo

Es la representación navegable del producto final.



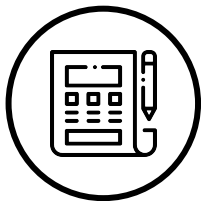


Lets go sunshine

[Link a Spotify](#)

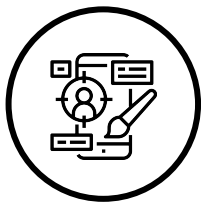
Powered by 000webhost

Tips para armar un buen prototipo



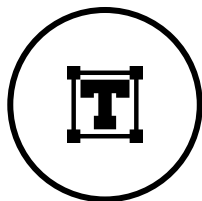
✓ **Trabaja primero en la arquitectura de la información:**

- **Agrupar:** qué contenidos están relacionados entre sí.
- **Jerarquizar:** cuáles contenidos están subordinados.
- **Rotular:** cómo se nombran los grupos de contenidos.



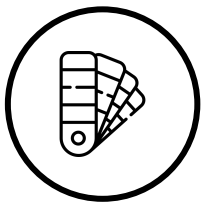
✓ **Testea tu prototipo:** una vez que tengas el prototipo de baja fidelidad (sketch), pruébalo con alguien, para conocer si es claro y funciona la forma de navegarlo.

Tips para armar un buen prototipo



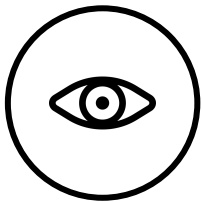
Elige la tipografía correcta: te recomendamos trabajar con Google Fonts. Evita mezclar familias tipográficas, es mejor trabajar con una o dos que tengan muchas variables (regular / bold / black / extrablack, etcétera). Para que una fuente se lea en la web de forma clara para tiene que tener alrededor de 16px de tamaño. Los párrafos optimizados para lectura suelen tener alrededor de 10 palabras por línea de texto.

Tips para armar un buen prototipo



Arma tu propia paleta cromática: existen muchas páginas que pueden ayudarte a armar una paleta optimizada.

Te recomendamos visitar [colorlouvers](#) o [color adobe](#).



Releva sitios webs: en la primera etapa, es fundamental entrenar el ojo y mirar los sitios webs que ya conoces, así como descubrir nuevos con ojos de diseñador/a. Te recomendamos visitar [awwwards](#), que reúne y premia los mejores sitios de la red.

Nota: puedes ver un ejemplo de estructura de un sitio web en la [carpeta de la clase](#).



¡Vamos a practicar lo visto!



Sketch

Crearás un sketch en papel

Duración: **10 minutos**



ACTIVIDAD EN CLASE

Sketch

Diseña un sketch en papel, con aquello que incluiría el sitio web que crearás para tu Proyecto Final. Piensa qué secciones podría tener. Debe tener un encabezado, un logo y pie de página. Cuentas con 10 minutos para hacer la actividad.

HTML

Archivos

HTML

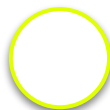
Es un "lenguaje" de marcado de etiquetas, que permite crear documentos para web.

Durante el curso estaremos viendo HTML, incluyendo toda su estructura y etiquetas. Los siguientes términos serán de uso frecuente:

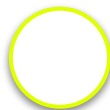
- ✓ Etiqueta.
- ✓ Atributo.
- ✓ Estructura.



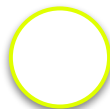
Convenio de archivos



No deben tener **espacios, acentos, eñes**, ni **símbolos** o si son varias palabras **usar guiones** “
– “ o “ _ “ ej: “mi-pagina-web”



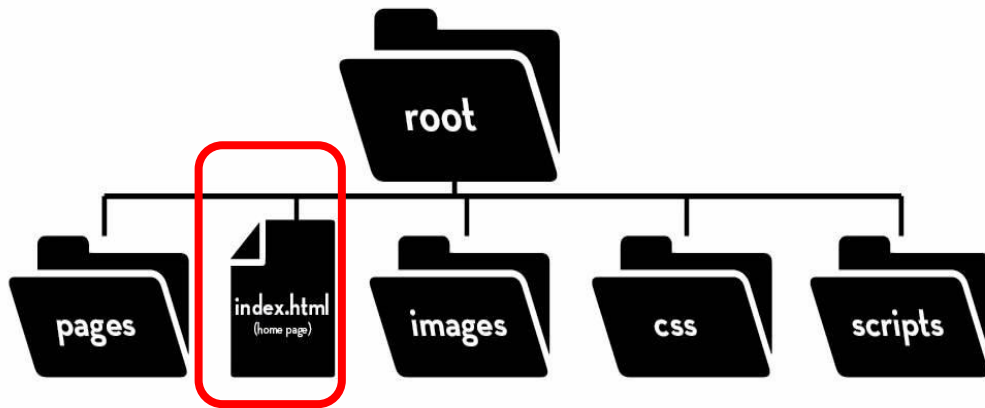
Tienen que estar escritos en **minúsculas**.



Deben tener la extensión “**.html**” (es la forma en que el servidor web sabe que se trata un documento web).

Atención: al guardar archivos en Windows, verificar que no se guarden con la doble extensión de archivos (**archivo.html.txt**).

Documento predeterminado



👉 Es el archivo que se carga cuando todavía no has hecho en ningún link (por ejemplo, al pedir www.coderhouse.com no dice qué archivo quieres).

Debe llamarse **index.html**, ya que es el nombre estandarizado.

Etiquetas

Etiquetas HTML

Las etiquetas HTML están delimitadas por un inicio y un final de cada elemento. Lo que se encuentra dentro de la etiqueta (el contenido) es lo que estás formateando.

Toda etiqueta es un juego de pares: una etiqueta abre, otra cierra.

```
<etiqueta>  
Contenido  
</etiqueta>
```

Atributos de las etiquetas

Todas las etiquetas aceptan atributos:



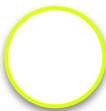
Cualquier característica que pueda ser diferente entre una etiqueta y la otra.

El valor que tendrá va entre comillas y cada una puede tener más de un atributo, separados entre sí por espacios. Los mismos sólo van en la de apertura.


```
<etiqueta atributo="valor">  
  Contenido  
</etiqueta>
```


Anidar etiquetas

Es posible meter una etiqueta dentro de la otra, de hecho, esto es más común de lo que parece. Lo más importante es tener presente que:



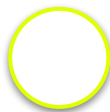
Siempre se cierran en orden inverso a la apertura.

`<elemento>`
`<subelemento>`

`</elemento>`
`</subelemento>`

`<elemento>`
`<subelemento>`

`</subelemento>`
`</elemento>`

Sintaxis del código

Es importante mantener el orden dentro del código e incorporar buenas prácticas:



- Manejo de tabulaciones.
Bloques de código.

Etiquetas cerradas y abiertas

Las etiquetas **cerradas** encierran un contenido, por lo general texto.

Las etiquetas **abiertas** sirven, entre otras cosas, para incluir elementos como imágenes, líneas, entre otros.

Etiquetas cerradas y abiertas

En el ejemplo tenemos una etiqueta cerrada llamada Párrafo `<p></p>`, que engloba un texto y una etiqueta abierta `<hr/>` para incluir una línea horizontal. El signo `"/"` se utiliza para las etiquetas de cierre. En estas últimas se pone a continuación del signo `"<"`, mientras que en las abiertas delante del signo `">"`.

```
<p>Este es un párrafo con texto en su interior - Etiqueta Cerrada </p>
```

```
<hr/> <!-- Esto es una línea horizontal - Etiqueta abierta -->
```




PARA RECORDAR

Etiquetas abiertas en HTML5

Ya no es una obligación poner el signo " / ". Por ejemplo, `` funcionará correctamente, y lo mismo sucederá con `
`, `<hr>`, los meta tag.

Estructura básica

<head>

es la parte privada del documento, que se utiliza como un espacio de comunicación entre el sitio web y el navegador. Esta etiqueta envuelve otras importantes como <title>, las etiquetas <meta> y aquellas relacionadas con la importación de documentos CSS y JS.

<body>

encierra el contenido propiamente dicho del sitio.

Ambos deben estar dentro de un elemento principal: la etiqueta <html>.

Estructura básica

<html>

etiqueta inicial, que define que el documento está bajo el estándar de HTML. Abre y cierra, por lo tanto es fundamental no olvidar la etiqueta `</html>` al finalizar el documento, pues sino no cargará correctamente el contenido de mi sitio.

<title>

la etiqueta title define el título de la página, el cual será visualizado en la solapa del navegador.

<meta>

se utiliza para añadir información sobre la página (ya sean palabras clave, el autor, la descripción del sitio, etcétera), la cual pueden valerse los buscadores. También puede definir el idioma y la codificación en la cual está escrita la página.

DOCTYPE

Cuando escribes tu documento **HTML**, lo primero que debes hacer es escribir el **DOCTYPE**, el cual declara el tipo de documento. Es decir, sirve para indicar que tu documento está escrito siguiendo la estructura determinada por un **DTD** concreto. Un **DTD** es la definición del tipo de documento.

```
<!DOCTYPE html>
```

Tips: <https://www.w3.org/QA/Tips/Doctype.html.es>

CODERHOUSE

```
1  <!DOCTYPE html> <!-- Tipo de Documento-->
2  <!------->
3  <html lang="en"> <!-- Etiqueta inicial-->
4  <!------->
5  |       <!-- Cabecera, recursos y
6  |       datos importantes sobre nuestra web-->
7  <head>
8  |     <meta charset="UTF-8">
9  |     <title>...</title>
10 </head>
11 <!------->
12 <body>       <!-- Cuerpo de nuestra web-->
13 </body>
14 <!------->
15 </html>      <!-- Fin de nuestra web-->
16
```

Tipos de etiquetas: grupo general

Todas las etiquetas que van dentro del `<body></body>` se dividen en dos grupos:

Elementos de bloque

son aquellos que, sin ser modificados por CSS, ocupan el 100% del ancho del contenedor, y se mostrarán uno abajo del otro.


Elementos de línea

sólo ocupan el ancho que diga el contenido, y se verán uno al lado del otro.

Tipos de etiquetas: contenedores

Tenemos una forma de organizar mejor nuestro html.

Para eso, debemos pensar en que nuestro contenido (textos e imágenes) tienen que estar contenidos en un contenedor.



Es por eso que tenemos el contenedor por excelencia que es el **div** y su hermano, el **span**.

El **div** es un contenedor **en bloque** mientras que el **span** es un contenedor **en línea** muy útil para el trabajo con textos.

Tipos de etiquetas: contenedores

👉 En el ejemplo se puede ver el uso de comentarios y el uso de un **contenedor div** para trabajar el **contenido h2**

```
<!-- apertura contenedor padre -->  
<div>  
    <h2> Hola planeta </h2>  
</div>  
<!-- cierre contenedor padre -->
```



```
<h1>  
    Elemento de Bloque  
</h1>  
<h2>  
    Elemento de Bloque  
</h2>
```

<h1> a <h6> de bloque: un encabezado es, semánticamente hablando, el texto que encabeza o titula el contenido que sigue. Se puede tratar de un artículo, un texto o una sección del documento que estamos viendo.

Existen 6 niveles: del <h1></h1> al <h6></h6>

Esta jerarquía se debe respetar **en cada documento HTML** que forme parte del sitio web.

```
<h1> REINO ANIMAL </h1>
  <h2> Vertebrados </h2>
    <h3> Mamíferos </h3>
      <h4> Bipedos </h4>
      <h4> Cuadrúpedos </h4>
    <h3> Aves </h3>
      <h4> Voladoras </h4>
      <h4> No voladoras </h4>
    <h3> Reptiles </h3>
    <h3> Peces </h3>
    <h3> Anfibios </h3>
  <h2> Invertebrados </h2>
    <h3> Insectos </h3>
      <h4> Voladores </h4>
      <h4> No Voladores </h4>
```

Etiquetas HTML:



- ✓ <p></p>
- ✓
 (de bloque)
- ✓ (de línea)
- ✓ (de línea)
- ✓ <div> (de bloque)
- ✓ (de línea)

Utilizaremos todas estas etiquetas en nuestro primer ejemplo de estructura web:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Mi primer sitio web</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Nombres</h1>
    <h2>Mi nombre es:</h2> Tu Nombre y Apellido
    <h2>El nombre del profesor es:</h2> Nombre y apellido del profesor
  </body>
</html>
```

HTML5

HTML5 incorpora **etiquetas semánticas** que no sólo generan estructura, sino que también definen su contenido.

`<header> </header>`

`<nav> </nav>`

`<section>`

`<article>`

`</article>`

`</section>`

`<aside>`

`</aside>`

`<footer> </footer>`



Break

¡10 minutos y volvemos!

¿Preguntas?

#CoderTip: Ingresa al [siguiente link](#) y evisa el material interactivo que preparamos sobre Preguntas Frecuentes, puede que allí encuentres algunas respuestas.



Nuevo documento

Crea un documento nuevo

Duración: **15 minutos**



ACTIVIDAD EN CLASE

Nuevo documento

En el editor de texto (Sublime), crea un documento nuevo llamado "index.html". Escribe con etiquetas HTML:

Nombre y apellido: tu nombre y apellido.

Nombre del docente: su nombre y apellido.

Guarda, abre el archivo en el browser de tu preferencia, y observa el resultado. Contarás con 15 minutos para realizar la actividad.

Resumen de la clase hoy

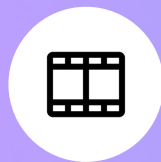
- ✓ Prototipado de un sitio web.
- ✓ HTML, sus etiquetas y sintaxis.



**Completa esta clase
con los siguientes
CoderTips**

Videos y Podcasts

✓ [Empezar en el Mundo del Desarrollo Web | Conseguir Trabajo en Programación Web](#) |
Coderhouse



¿Quieres saber más?
**Te dejamos material
ampliado de la clase**



MATERIAL AMPLIADO

Recursos multimedia

- ✓ [¿Cómo funciona un DNS?](#) | | [red.es](#)
- ✓ [Software para prototipar](#) | | [InVision](#)
- ✓ [Referencia de elementos HTML5](#) | [MDN Web Docs](#)

Opina y valora
esta clase

Muchas gracias.

#DemocratizandoLaEducación