

# TABLA DE CONTENIDOS / TABLE OF CONTENTS

7 **Editorial del número.** Identidad digital como investigadores. La evidencia y la transparencia de la producción científica / Digital Identity as Researchers. The Evidence and Transparency of Scientific Production

Internet ha cambiado la práctica totalidad de los dominios de negocio, la academia y la investigación no se han visto libres de su influencia.

29 ¿Robots o programación? El concepto de Pensamiento Computacional y los futuros maestros / Robotics or Coding? The Concept of Computational Thinking in Pre-service Teachers  
El Pensamiento Computacional, por medio de la robótica o de la programación, está siendo incluido en el currículum en todo el mundo.

47 Social Innovation: A Social Shared Competence / Innovación Social: Una competencia social compartida

The article analyzes a conceptual framework to compare experiences of social innovation in Latin America, finding social innovation as a social shared competence, that crosses the borders between social and economic areas.

63 Engaging Primary School Children in Computational Thinking: Designing and Developing Videogames / Involucrando a los niños de educación primaria en el Pensamiento Computacional: diseñando y desarrollando videojuegos

This paper presents the results of a project on Computational Thinking education for primary school pupils.

83 Método MAIN para planificar, aplicar y divulgar la innovación educativa / AMAIN Method for Planning, Applying and Disseminating Educational Innovation

La innovación educativa es un proceso creativo cuyo principal objetivo es mejorar aspectos relacionados con el aprendizaje. Por tanto, proporciona una solución a determinados problemas o produce mejoras significativas en el aprendizaje.

## 103 Modelo de sistema de recomendación basado en el contexto a partir del análisis de código estático para el desarrollo del Pensamiento Computacional: Caso de Programación Web / Model of a Recommendation System Based on the Context from the Analysis of Static Code for the Development of Computational Thinking: A Web Programming Case

Este trabajo propone un modelo de recomendación de contenidos educativos basado en el contexto de un usuario, el cual usa un modelo de contexto que incorpora el rol, las tareas, ejercicios de programación y su aplicación al problema de recomendación.