



UNIVERSIDAD CASA GRANDE

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TRABAJO DE TITULACIÓN

ENSAYO REFLEXIVO ACADEMICO

Docente:

Dra. Dolores Zambrano Miranda

Autor:

Ing. Henry Orrala Tomalá

Guayaquil, 2022

ÍNDICE

Introducción.....	3
Desarrollo	3
Conclusión.....	15
Bibliografía.....	15
Anexos.....	17

Introducción

En el ámbito educativo la formación profesional del docente parte de la vocación y motivación por enseñar, la misma que debe estar enfocada en una educación en valores, donde la ética y la moral prevalezca, desarrollando de esta forma competencias profesionales y tecnológicas que mitiguen las limitaciones que se evidencian en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, la Maestría en Tecnología e innovación Educativa, tiene como finalidad formar profesionales que puedan integrar modelos pedagógicos basados en las Tecnologías de Información y Comunicación y las teorías de aprendizaje, que para su titulación requiere de la elaboración de un portafolio digital alojado en el siguiente sitio web <https://henryorrala.wixsite.com/portafoliodigital>.

Desarrollo

En la actualidad, las personas tienen diferentes formas de aprender, por ello es importante entender los aspectos que se encuentran inmersos en el proceso de aprendizaje dentro de su contexto, para ello las teorías de aprendizaje se estipulan como un sistema de diferentes conceptos que abordan, describen, explican y orientan el proceso de aprendizaje de las personas.

De ahí que, la Universidad Casa Grande oferta la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, en la que se destaca la asignatura de Teorías de Aprendizaje y Teorías Instruccionales, cuyo objetivo es conocer y analizar la contribución de Piaget, Vygotsky, Ausubel, Bruner, Perkins & Blythe y Siemens para que los maestrantes comprendan sobre el proceso de aprendizaje de cada una de ellas, para que, de esta forma se ponga en práctica dentro del aula, considerando las implicaciones didácticas que contribuyan al mejoramiento de la planificación de una asignatura de acuerdo a los tipos de aprendizajes que poseen los estudiantes.

Por tanto, el abordaje de las diferentes teorías de aprendizaje ha incidido en la comprensión de las diferentes concepciones del aprendizaje, en la que se destaca la teoría constructivista, que menciona que los métodos educativos no tienden a eliminar la acción del maestro, sino que deben encontrar un equilibrio entre la cooperación entre los niños con respecto al adulto. (Piaget, 2001, pág. 208)

En consecuencia, estas concepciones se han puesto en marcha en el contexto laboral, ya que se considera importante que los docentes definan su estrategia de aprendizaje enfocados en una teoría, para que de esta forma se incentive al estudiante a no ser solo receptores de conocimiento, sino que sean participe de la construcción de este.

Por tanto, se hace énfasis el aprendizaje cooperativo para realizar la revisión de la teoría por descubrimiento, del cual se destaca “que todo tema puede ser enseñado efectivamente de cualquier manera intelectualmente honesta, a cualquier niño, en cualquier etapa de desarrollo” (Bruner, 1960, pág. 33).

Es decir, que todo estudiante posee los conocimientos previos para realizar una actividad, sin embargo, se la debe fortalecer con actividades que despierten la curiosidad del alumno. Considerando este aporte, se sugiere la utilización de herramientas tecnológicas para la realización de actividades como Canva, que permite realizar logos, flyer, cualquier elemento visual que se requiera. (Barragué, 2020)

En efecto, se realizó un ensayo reflexivo que implicó la revisión de las teorías revisadas en la asignatura, para luego visualizar el extracto de la película Diarios de la Calle determinando las actividades pedagógicas que realiza la docente y su relación con las teorías aprendidas. Como resultado se evidencia que el docente debe considerar todos los aspectos necesarios de un enfoque teórico al momento de realizar un plan de clase.

Finalmente, las teorías de aprendizaje permiten a los docentes estructurar entornos enfocados en el desarrollo de estructuras conceptuales y, por ende, la comprensión de procesos mentales, biológicos, fisiológicos y sociales que promuevan la participación de los estudiantes en las actividades escolares para la adquisición efectiva de conocimiento.

El uso didáctico de herramientas tecnológicas multimedia permite el desarrollo e implementación de aplicaciones interactivas, orientadas al proceso de enseñanza-aprendizaje para facilitar y apoyar la educación virtual o presencial, es decir, cualquier software o herramienta o servicio en línea que se utiliza, ya sea, para el aprendizaje y formación personal o profesional.

Por ello, la Universidad Casa Grande a través de la Maestría en Tecnología e innovación Educativa oferta asignatura como Herramientas Multimedia para el e-aprendizaje, cuyo objetivo es desarrollar competencias necesarias para diseñar, desarrollar y aplicar un uso pedagógico efectivo de herramientas multimediales para apoyar proceso de enseñanza-aprendizaje. Cabe recalcar que para que se lleve a cabo este objetivo se debe tener en claro que el e-aprendizaje corresponde al aprendizaje asistido por algún entorno virtual, en el que el docente coloca todos los recursos elaborados mediante herramientas multimedia, de esta forma, se transmite el conocimiento a los estudiantes de forma dinámica e innovadora, dejando a un lado la educación tradicional.

De hecho, dentro de los conceptos abordados se encuentra la comunicación audiovisual, la misma que se relaciona con la practica laboral docente, considerada como un recurso indispensable, de acuerdo con el desarrollo tecnológico, los avances en las interfaces hombre-maquina abren un abanico de fenómenos que en el ámbito de la educación pueden ser considerados como comunicación audiovisual a través de redes.

En este sentido surge la videoconferencia, que se trata de un encuentro de personas alejadas en el espacio que participan, mediante el intercambio de imagen y sonido, en el proceso de comunicación. (Salinas, 2012)

En efecto, esta temática se ha puesto en práctica su utilización en el ámbito personal, en que se ha indagado sobre la elaboración de contenidos multimedia empleando software y recursos digitales para emplearlos en el ámbito laboral, específicamente dentro y fuera del aula de clases mediante actividades como por ejemplo grabaciones y ediciones de audiocuentos empleando la herramienta audacity que inducen al aprendizaje cooperativo, cuya estrategia permite que los estudiantes trabajan juntos para maximizar su aprendizaje y el de los demás, para lograr los objetivos comunes, reduciendo la brecha digital existente en el medio.

Por consiguiente, se profundiza en la teoría del aprendizaje por descubrimiento, en la que se destaca la importancia de descubrir el conocimiento para que este sea útil para el alumno (Bruner, 1960). Es decir, se les brinda las herramientas multimedia a los estudiantes, para que, a partir de ello, realicen la exploración de cada una, de esta forma se obtiene el aprendizaje que a través de las diferentes secuencias o etapas fortalecerán las habilidades de comprensión, transformación y transferencia de los conocimientos aprendidos con los demás.

Dentro de este conjunto de herramientas multimedia se destaca varios recursos, como el mencionado en párrafos anteriores Audacity que permite la grabación, edición de audio utilizado para la grabación de un audiocuento. Así mismo, se destaca la herramienta Photopea, que permite crear, abrir y editar imágenes en línea, empelada para la elaboración de la actividad de creación de un banner para un canal educativo. (Sosa, 2021)

Por consiguiente, las herramientas antes mencionadas contribuyeron a la realización del proyecto final de un Canal Educativo digital en YouTube de contenido mixto, cuyo objetivo fue de integrar, realizar y aplicar los conceptos aprendidos y los otros recursos realizados en el que se incluye una transmisión en vivo, lo cual contribuyo con la formación académica del docente al emplear las diferentes herramientas multimedia existentes para la elaboración de contenidos innovadora y digitales.

En conclusión, la asignatura de Herramientas Multimedia para el e-aprendizaje ha permitido identificar el potencial didáctico que poseen las herramientas tecnológicas multimediales al integrarlas en el contexto educativo, mediante su reflexión, aplicación, diseño y desarrollo de diferentes actividades fortaleciendo el trabajo cooperativo.

En la actualidad la utilización de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en el aprendizaje, formación y educación han generado un impacto positivo, gracias a disponibilidad de herramientas que permiten que la interacción entre las personas sea dinámica. Frente a este contexto, los Entornos Virtuales de e-Aprendizaje (EVA) surgen como una estrategia para la pedagogía adoptando las TIC en espacios formativos que permiten la interacción entre el alumno y el docente, utilizando herramientas y recursos tecnológicos, los cuales están orientados a la adquisición de conocimiento mediante un aprendizaje flexible, colaborativo e interactivo.

El objetivo general de la asignatura permitió la identificación de plataformas educativas que permitan al docente crear y administrar entornos virtuales de aprendizaje, adoptando los recursos proporcionados por la web para la creación y difusión de nuevos conocimientos hacia los usuarios finales del entorno educativo en modalidades a distancias y en línea.

Conforme a las modalidades antes mencionadas y al contexto de pandemia, las instituciones educativas adoptan los EVA como una herramienta fundamental en la difusión del conocimiento, tal es el caso, del suscrito, quien emplea el recurso para la elaboración de cursos con contenidos sobre la importancia y uso de herramientas tecnológicas para el aprendizaje en línea dirigidos a la comunidad educativa, especialmente docentes y estudiantes.

Esta nueva modalidad de educación ha cambiado la perspectiva de los docentes sobre la tecnología, la misma que ha fomentado a la investigación y aplicación de herramientas tecnológicas, adoptando recursos innovadores que permiten tener un nuevo enfoque sobre la realidad virtual, aumentada o mixta.

En el ámbito laboral, se destaca la importancia de la realidad aumentada, cuya tecnología está al alcance de las personas, por lo tanto, se puede adaptar al ámbito educativo con la finalidad de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo cual permita que el estudiante perciba el aprendizaje por descubrimiento, que según Bruner (1960) “el estudiante descubre los conceptos y los reordena a su esquema cognitivo”.

El aprendizaje de los EVA establece otras formas de concepción de la educación, ya que en la actualidad los estudiantes poseen habilidades digitales que permiten reemplazar la enseñanza tradicional por una innovadora utilizando herramientas tecnológicas que contribuyen al aprendizaje significativo de los estudiantes, lo cual coincide con lo mencionado por Ausubel (2002) “en el cual el usuario integra, mejora y completa los conocimientos anteriores”.

Conforme a este enfoque teórico se sustenta la utilización de los Eva en la práctica laboral docente, específicamente en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, la misma que brinda las posibilidades de brindar conocimientos innovadores

que despierten el interés de los estudiantes con la finalidad de desarrollar sus competencias digitales.

Los EVA permiten desarrollar la estrategia de competencias mediante la utilización de herramientas digitales, las cuales se destaca la plataforma Zapworks, la misma que se enfoca en la “creación de escenarios de realidad aumentada a partir de imágenes que actúan como marcadores, amplificando la información de imágenes añadiendo elementos multimedia como capas de información adicional que se superpone a la imagen cuando es escaneada con la aplicación Zappar” (Burgos, López, López, & Carrión, 2021, p. 74).

Mediante la utilización de aplicación antes mencionada se realizó una práctica en las sesiones virtuales, la misma que consistía en escanear un código QR Zappar para ilustrar la imagen superpuesta del logo de la Universidad Casa Grande. Esta herramienta contribuye al entorno educativo, considerada como innovadora que permite que los estudiantes adquieran conocimientos mediante la realidad aumentada.

Por otro lado, se destaca la plataforma digital Moodle, el cual es “un sistema de gestión de la enseñanza que permite a los profesores crear cursos on-line a través de internet, pudiéndose utilizar para diseñar y gestionar asignaturas” (Cosano, 2006, p. 1).

En la plataforma antes mencionada, se diseñó un EVA que contenga un curso virtual sobre las herramientas digitales, el mismo que tiene como objetivo brindar conocimientos sobre el funcionamiento de los aplicativos como Canva, Genially y Edpuzzle, los cuales se dividen en cuatro sesiones de aprendizaje.

El diseño del EVA permitió desarrollar las destrezas y habilidades para la elaboración de contenidos informativos sobre la utilización de las herramientas antes mencionadas, las mismas que poseen actividades pedagógicas en un tiempo establecido.

Finalmente, la asignatura de Entornos Virtuales de e-Aprendizaje minimiza la brecha digital en el contexto educativo, utilizando las herramientas tecnológicas disponibles con la finalidad de generar un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante una interacción sincrónica y asincrónica.

El diseño instruccional permite la construcción del aprendizaje, por el cual, el docente estructura y vincula los elementos necesarios para compartir los conocimientos, en el ámbito presencial, las experiencias o contenidos son implícitas del docente, mientras que de forma virtual se selecciona y se crea la experiencia del aprendizaje.

El objetivo principal que persigue la asignatura se encamina con la construcción de espacios de conocimientos en el cual se pueden emplear modelos de diseño instruccional, como por ejemplo ADDIE el cual se ha utilizado en la planificación y elaboración de cursos formativos para un determinado nivel escolar.

En el ámbito educativo, el diseño instruccional se la considera como una forma innovadora de interactuar con los estudiantes, sin embargo, requiere de una planificación, en el que se involucra a los actores principales como son docentes y estudiantes, analizando los contenidos, estrategias, modalidades y los recursos a utilizar para su posterior puesta en marcha, cuyo proceso coincide con el propuesto por Bruner (1969) que manifiesta que el diseño instruccional “se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje”.

Dentro de los conceptos abordados en la asignatura, se destaca que el diseño instruccional se fundamenta en la teoría cognitiva, la misma que permite la comprensión del aprendizaje mediante los procesos cognitivos como el pensamiento, la solución de problemas, la creación de conceptos propios y el procesamiento de la información; lo

cual permite cambiar los estilos de aprendizaje empíricos y fortalecer el conocimiento significativo mediante la participación del estudiante en el proceso de aprendizaje.

Sin lugar a duda, el diseño instruccional permite interactuar con los estudiantes de forma sincrónica y asincrónica, lo cual, es un factor relevante al momento de utilizar esta modalidad de aprendizaje, ya permite minimizar la brecha digital en el entorno educativo. Bajo este contexto, se establecen intervenciones en el contexto laboral, aportando al desarrollo de programas o cursos formativos para el estudiantado empleando la modalidad de proyectos estipulados por el Ministerio de Educación, con la finalidad de dinamizar el aprendizaje, y por otra parte fortalece la estrategia del trabajo colaborativo entre los docentes.

El aprendizaje del diseño instruccional contribuye la labor docente, permite que el docente analice y visualice los elementos estructurales de un programa estableciendo estrategias que contribuyan al desarrollo de contenidos académicos considerando modelos como el ASSURE o ADDIE, para su puesta en marcha a través de herramientas tecnológicas como Wiki, mediante el portal web PBworks, el cual es “un sistema de edición colaborativa en tiempo real que permite compartir conocimientos, archivos, administrar proyectos, así como conectar colegas, socios o clientes para un mejor trabajo en equipo y resultados más efectivos, en un ambiente seguro y confiable” (Roldán, 2016).

Por consiguiente, se fortalece las habilidades del aprendizaje significativo de los usuarios finales, ya que inducen a la realización de actividades grupales, elaboración de productos, foros virtuales, entre otras actividades utilizando las nuevas formas de aprendizaje que han surgido gracias al establecimiento de las tecnologías de información y comunicación que permiten compartir información de forma práctica e instantánea.

Por ese motivo Siemens (2004) menciona que “el aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones alimentando y manteniendo las conexiones para facilitar el aprendizaje continuo”. En efecto, se procedió a la elaboración de un diseño instruccional en la plataforma PBworks, titulado Microsoft Office Básico, el cual tiene como objetivo profundizar el dominio de las competencias básicas para la creación y gestión del aprovechamiento de las herramientas de Microsoft Office para su aplicación en el área de desempeño profesional.

Cabe señalar, que para su planificación se empleó el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación), el mismo que se basa en “un planteamiento que no es estricto ni lineal; por el contrario, es práctico, estructurado y funcional, ofrece versatilidad en cada momento del proceso formativo” (Mergel, 1998)

La elaboración del curso permitió fortalecer los conocimientos con respecto al análisis de las variables del público objetivo, diseño de los objetivos e identificación de recursos a emplear, implementación mediante la distribución de los contenidos, y evaluación a través de actividades interactivas y digitales que permitan la retroalimentación de los conocimientos impartidos.

Finalmente, el diseño instruccional es un aprendizaje que todo profesional del área educativa debe poseer y más aún en la presente era digital, ya que existen un sin número de recursos que se puede explotar con fines educativa, llevando así, una clase dinámica, ya sea de forma sincrónica o asincrónica, satisfaciendo las necesidades de aprendizajes vigentes en la actualidad.

En la actualidad, la educación se encuentra en constante crecimiento, en el que la tecnología tiene un rol muy importante ya que permite replantear la práctica de aula, transformando la tradicional a una innovadora gracias a los diferentes recursos

tecnológicas disponibles que permiten al docente optimizar y mejorar la experiencia del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Conforme a esta tendencia, surgen temáticas a abordar, tal como lo propone la Universidad Casa Grande mediante la asignatura Innovaciones Pedagógicas basadas en TIC, cuya finalidad es la de implementar estrategias de aprendizaje innovadoras en el aula en todos los niveles educativos, brindándole al docente las herramientas digitales que faciliten el desarrollo de competencias tecnológicas en los estudiantes, logrando de esta forma una innovación educativa, la cual es entendida como el “proceso que permite realizar cambios en el aprendizaje o formación que produzcan mejoras en los resultados de aprendizaje, dicho proceso debe responder a unas necesidades, debe ser eficaz y eficiente u sostenible en el tiempo” (Sein-Echaluze, Fidalgo, & García, 2014).

En efecto, este proceso ha permitido al suscrito cambiar la perspectiva sobre la educación, dejando a un lado las prácticas tradicionales e implementando prácticas innovadoras mediante la generación de ambientes de aprendizaje que involucren la utilización de herramientas digitales que contribuyan al mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo de esta forma externalizar el pensamiento a través de la experiencias, emociones e intereses de los estudiante; lo cual se relaciona con lo propuesto por Bruner (1997) que menciona que “no solo se trata de construir comunidades de aprendizaje, sino rescatar la actividad cognitiva del estado implícito, haciéndola pública, negociable y solidaria”.

Por lo tanto, la utilización de los entornos de aprendizaje basados en tecnología diversifica el rol del docente dentro del aula de clases, induciendo a los estudiantes a la utilización de recursos que permita compartir y recibir conocimientos de un tema en específico, sin embargo, la brecha digital no permite que esta innovación se lleve a cabo en su totalidad.

Por ello, el suscrito plantea escenarios utilizando la gamificación como estrategia innovadora, para la elaboración de clases en la asignatura de emprendimiento y gestión, mediante una planificación cuyo modelo emplea las 5E, en la que se detalla los contenidos, los recursos digitales y actividades individuales y grupales necesarias para lograr el aprendizaje requerido fortaleciendo la estrategia de aprendizaje de desarrollo de competencia de los estudiantes, en el que se hace énfasis que el conectivismo permite vincular las nuevas tecnologías para la adquisición de conocimientos desarrollando habilidades dentro del proceso de aprendizaje. (Siemens, 2004)

En consecuencia, se destaca la utilización de herramientas tecnológicas que fortalecen el trabajo colaborativo como perusall que tiene como finalidad “poner en práctica la técnica peer instruction, es decir, fomenta la lectura, el análisis y comentario de un texto” (Buzón, Romero, & Verdú, 2021).

Por otro lado, se destaca la herramienta Educandy para la realización de actividades individuales en ordenadores, dispositivos móviles o en una pizarra interactiva, la misma que “es una herramienta web 2.0 que ayuda a los docentes a crear juegos de aprendizaje interactivos y actividades interesantes en minutos” (Chen, 2021).

En particular, la asignatura requirió de la elaboración de una planificación de clase de la asignatura de lengua y literatura cuyo objetivo es analizar el uso de diptongos, hiatos y triptongos en textos literarios (canciones, cómics y fragmento de novela) por medio de la identificación y clasificación de sílabas átonas y tónicas, tipos de palabras y vocales abiertas y cerradas, demostrando interés y una actitud positiva frente a la lectura, orientada por el disfrute de la misma y por la valoración del conocimiento que se puede obtener a través de ella. Con la realización de este producto, se desarrolló la competencia digital por parte del docente, ya que aprendió a utilizar la

nube denominada site, en la cual se puede observar los contenidos y recursos digitales elaborados para los estudiantes.

En definitiva, la innovación en la educación basadas en tecnología es una modalidad transcendental que convierte al docente en un ser innovador, observador, creativo y resolutivo al momento de realizar su planificación considerando nuevos escenarios educativos, es decir, considerar lo existente y transformarlo empleando herramientas digitales que despiertan el interés de los estudiantes dentro del proceso de aprendizaje.

Conclusión

En síntesis, la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, permite al docente realizar una planificación, diseño, desarrollo, evaluación, implementación y administración de aplicaciones didácticas para educación y formación presencial, a distancia y en línea, con la finalidad de facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje.

Bibliografía

- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento*. Barcelona: Paidós.
- Barragué, M. (2020). *Viví tu sueño: Primeros pasos para crear ¡tu marca de moda!* Buenos Aires: Temas Grupo Editorial.
- Bruner, J. (1960). *La Importancia de la Educación. Capítulo 4*. Barcelona: Paidós.
- Bruner, J. (1969). *The process of education*. Cambridge: Harvard University Press.
- Bruner, J. (1997). *Educación puerta a la cultura*. Madrid: Alianza.
- Burgos, C., López, J., López, L., & Carrión, J. (2021). *Educación e igualdad de oportunidades*. Madrid: Editorial DYKINSON, S.L.
- Buzón, O., Romero, C., & Verdú, A. (2021). *Innovaciones metodológicas con TIC en educación*. Dykinson S.L.
- Chen, J. (2021). *Emergency Remote Teaching and Beyond*. Australia.

- Cosano, F. (2006). *La plataforma de aprendizaje Moodle como instrumento para el trabajo social en el contexto del Espacio Europeo de Educación Superior*.
- Durán, A. (2018). *Trabajo en equipo*. Editorial Elearning S.L.
- Ferrer, J. (2014). *Implantación de aplicaciones web*. España.
- Mergel, B. (1998). *Diseño instruccional y Teoría del aprendizaje*. Canadá: Universidad de Saskatchewan.
- Piaget. (2001). *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Biblioteca de Bolsillo-crítica.
- Rivadulla, J. (2015). Concepciones de los estudiantes de Magisterio sobre Moodle. *Revista de Estudios e Investigación Pedagógica y Educación*.
- Roldán, S. (2016). *Community Management 2.0*. ECOE Ediciones.
- Salinas, J. (2012). 'I uploaded a @YouTube video': ¿Una nueva perspectiva de la televisión educativa? *Revista de Educación Mediática y TIC*, págs. 7-28.
- Sein-Echaluze, M., Fidalgo, A., & García, F. (2014). Buenas prácticas de Innovación Educativa: Artículos seleccionados del II Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad, CINAIC. *Revista de Educación a Distancia*, pág. 44.
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*.
- Sosa, A. (2021). Herramientas Multimedia para el e-aprendizaje. *Clases magistrales*. Guayaquil: Universidad Casa Grande.

Anexos



WIX Ahora estás en el modo Vista previa Volver al Editor Publicar

Haz Upgrade de tu página web para eliminar los anuncios de Wix Haz Upgrade ahora

Herramientas tecnológicas aprendidas en este modulo



Wordwall

La herramienta Wordwall se utilizó para responder preguntas sobre aspectos de la teoría conductista.



padlet

La herramienta padlet se utilizó para la realización de la actividad ¿Cómo aprendemos?.



La herramienta Google Drive se utilizó para la revisión de documentos de lecturas sobre las teorías de aprendizaje.



Canva

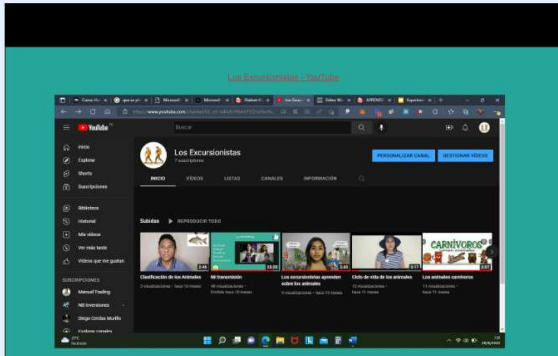
La herramienta Canva se utilizó para la sustentación teórica grupal de Jerome Bruner sobre el aprendizaje por descubrimiento.

f
t
i

WIX Ahora estás en el modo Vista previa Volver al Editor Publicar

Haz Upgrade de tu página web para eliminar los anuncios de Wix Haz Upgrade ahora

ARCHIVO FINAL CANAL EDUCATIVO DIGITAL EN YOUTUBE



f
t
i