



Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña

Rectoría

INFORME FINAL PROYECTOS DE INNOVACIÓN DOCENTE

1. Fechas:

Fecha entrega informe	22/07/2025
Fecha aprobación proyecto:	25/07/2024
Fecha firma contrato:	01/09/2024
Fecha final del contrato:	30/07/2025
Código proyecto	PID-2024-INNV059

2. Título de la propuesta de investigación

Exelearning para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la metodología de investigación e investigación acción en maestros en formación

3. Nombre autores

Yelfri Antonio Rodríguez Banks

4. Resumen

Este proyecto de innovación docente tuvo como objetivo diseñar e implementar objetos de aprendizaje interactivos utilizando la herramienta Exelearning para fortalecer la enseñanza de la metodología de investigación e investigación acción en la formación de maestros en el ISFODOSU, recinto Luis Napoleón Núñez Molina. La propuesta respondió a la necesidad de diversificar y actualizar los recursos didácticos disponibles en estas asignaturas, tradicionalmente dominadas por métodos expositivos. Se adoptó un enfoque cualitativo de investigación acción, y se implementaron recursos multimedia en 10 sesiones formativas. Los resultados muestran una mejora significativa en la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes, así como un incremento en la motivación y la autonomía. Se concluye que el uso de Exelearning representa una estrategia efectiva para la enseñanza de la investigación en contextos de formación

docente, promoviendo la reflexión crítica, el aprendizaje activo y la construcción significativa del conocimiento.

5. Cumplimiento de objetivos

El objetivo general fue cumplido satisfactoriamente. Se diseñaron y aplicaron objetos de aprendizaje utilizando la herramienta Exelearning, los cuales fueron incorporados en el desarrollo de clases de metodología de la investigación e investigación acción. Como resultado, se logró fortalecer de manera significativa el proceso de enseñanza y aprendizaje, promoviendo una participación más activa por parte de los estudiantes.

En cuanto a los objetivos específicos, el primero consistía en desarrollar objetos de aprendizaje interactivos con Exelearning. Este objetivo fue alcanzado, ya que se crearon y adaptaron más de cinco recursos didácticos digitales que integraban elementos multimedia y actividades interactivas, lo que permitió enriquecer la experiencia formativa. Posteriormente, se cumplió el segundo objetivo, que planteaba integrar estos objetos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, los materiales fueron aplicados en diez sesiones formativas con estudiantes del programa de formación docente, combinando modalidades presenciales y virtuales, lo que favoreció la flexibilidad y la continuidad pedagógica.

Finalmente, el tercer objetivo, orientado a evaluar la efectividad de los objetos creados, también fue cumplido. Para ello, se aplicaron diversos instrumentos de recolección de información, como encuestas, rúbricas y entrevistas. Los resultados obtenidos evidenciaron un impacto positivo tanto en la comprensión de los conceptos abordados como en la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje, lo cual confirma la pertinencia y eficacia del uso de recursos digitales interactivos en entornos educativos.

6. Introducción

En el contexto de la formación inicial docente, la enseñanza de la metodología de la investigación representa un componente esencial para el desarrollo de profesionales reflexivos, críticos y comprometidos con la mejora continua de su práctica educativa. No obstante, a pesar de su relevancia, estas asignaturas suelen ser abordadas desde metodologías tradicionales que no siempre logran despertar el interés de los estudiantes ni facilitar la comprensión de sus contenidos. Esta situación genera desafíos tanto para los docentes como para los maestros en formación, quienes muchas veces enfrentan dificultades para apropiarse de los conceptos clave y aplicarlos de manera práctica en contextos reales.

El Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña (ISFODOSU), comprometido con la innovación educativa y la mejora de la calidad de la enseñanza, ha impulsado proyectos orientados a transformar las estrategias didácticas en la formación de grado. En ese marco, el presente Proyecto de Innovación Docente titulado *“Exelearning para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la metodología de investigación e investigación acción en maestros en formación”*, se planteó como una propuesta dirigida a fortalecer las competencias investigativas de los estudiantes mediante el diseño, desarrollo e implementación de objetos de aprendizaje interactivos utilizando la plataforma Exelearning.

El proyecto se llevó a cabo en el Recinto Luis Napoleón Núñez Molina del ISFODOSU, en las asignaturas “Metodología de la investigación científica” e “Investigación acción”. La propuesta surgió ante la necesidad de diversificar los recursos didácticos disponibles, mejorar la accesibilidad al contenido y promover un aprendizaje más activo, significativo y autónomo. En este sentido, los objetos de aprendizaje diseñados integraron texto, imagen, audio, video y actividades interactivas, permitiendo una experiencia de enseñanza-aprendizaje más dinámica, estandarizada y contextualizada.

Este informe presenta el proceso de desarrollo, implementación y evaluación del proyecto, detallando los resultados obtenidos, el grado de cumplimiento de los objetivos, la metodología empleada, los hallazgos más relevantes y las reflexiones derivadas de la experiencia. Se busca, con ello, aportar a la construcción de una cultura de innovación pedagógica en la formación docente y sentar las bases para la integración sostenida de tecnologías educativas abiertas como Exelearning en los procesos de enseñanza-aprendizaje del nivel superior.

7. Revisión de la literatura

La formación en investigación educativa constituye uno de los pilares esenciales en la profesionalización docente, ya que no solo contribuye al desarrollo de competencias investigativas, sino que también promueve una actitud crítica, reflexiva y transformadora hacia la práctica pedagógica. En este contexto, el dominio de la metodología de la investigación y la investigación acción se vuelve imprescindible para los futuros docentes, quienes deben estar en capacidad de analizar su entorno, identificar problemáticas, diseñar intervenciones pertinentes y evaluar su impacto.

La investigación acción, como enfoque metodológico centrado en la mejora continua de la práctica, ha demostrado ser especialmente valiosa en contextos educativos. Según

Elliott (1990), esta modalidad permite a los docentes convertirse en investigadores de su propia realidad, generando conocimiento situado que responde a las necesidades del aula. Asimismo, Carr y Kemmis (1988) afirman que la investigación acción no solo busca transformar la práctica educativa, sino también empoderar a los profesionales que la ejecutan, fortaleciendo su autonomía y su compromiso con la mejora institucional.

Sin embargo, la enseñanza de estas metodologías en la formación inicial suele enfrentar limitaciones. En muchos programas, el abordaje es predominantemente teórico y descontextualizado, lo que dificulta la apropiación real de los conceptos y su aplicación práctica (López & San Segundo, 2020). Además, la diversidad de estilos de enseñanza y la escasez de recursos didácticos adaptados contribuyen a la falta de claridad y motivación entre los estudiantes. Ante este panorama, resulta necesario explorar nuevas estrategias pedagógicas que dinamicen el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomenten una experiencia significativa.

En este marco, los objetos de aprendizaje se presentan como recursos digitales diseñados para facilitar el aprendizaje autónomo y flexible, mediante la integración de múltiples formatos y actividades interactivas. Wiley (2000), pionero en el concepto, los define como “cualquier entidad digital, reutilizable, diseñada para apoyar el aprendizaje”. Estos objetos permiten abordar contenidos específicos de manera modular, interactiva y personalizada, lo que favorece la motivación, el aprendizaje autorregulado y la construcción activa del conocimiento (Chiappe, Segovia & Rincón, 2007).

Diversos estudios han evidenciado el potencial de los objetos de aprendizaje en la educación superior. Por ejemplo, Navarro et al. (2021) diseñaron un recurso educativo digital en Exelearning para la formación inicial del profesorado en investigación acción, encontrando mejoras significativas en la comprensión y aplicación de los conceptos abordados. De igual modo, López y San Segundo (2020) implementaron un programa de formación docente con objetos de aprendizaje en Exelearning, constatando una mayor implicación del estudiantado, así como un desarrollo más profundo de sus competencias investigativas.

Dentro de las herramientas disponibles para la creación de estos recursos, Exelearning ha ganado popularidad por su accesibilidad, versatilidad y carácter de software libre. Esta plataforma permite crear contenidos digitales interactivos sin necesidad de conocimientos avanzados de programación, integrando texto, imágenes, videos, actividades evaluativas, enlaces y elementos multimedia. Su potencial pedagógico ha sido explorado en distintas

disciplinas y niveles educativos. Villalustre y Fernández (2023) destacan que Exelearning fomenta nuevas modalidades de aprendizaje, especialmente aquellas centradas en el estudiante, al promover entornos digitales más inclusivos y participativos.

La experiencia de Herrera y Rodríguez (2022) demuestra que el uso de Exelearning en la formación de docentes de Educación Física permitió generar un espacio de reflexión crítica sobre la práctica, al tiempo que fortaleció habilidades digitales. Por su parte, Cango et al. (2023) subrayan que el diseño tecnopedagógico de objetos de aprendizaje con herramientas como Exelearning exige considerar criterios de usabilidad, pertinencia didáctica y accesibilidad, elementos clave para garantizar la calidad de la experiencia educativa.

En este sentido, el desarrollo de objetos de aprendizaje con Exelearning responde a múltiples necesidades: por un lado, favorece la estandarización de los contenidos y la equidad en el acceso al conocimiento; por otro, dinamiza la enseñanza tradicional, permitiendo una mayor participación estudiantil y una mejor comprensión de conceptos complejos. Además, este enfoque fomenta la alfabetización digital, la autonomía en el aprendizaje y la cultura de la indagación, aspectos fundamentales en la formación del profesorado del siglo XXI (Álvarez et al., 2024).

Finalmente, el uso de tecnologías abiertas como Exelearning se alinea con las políticas actuales de innovación educativa en América Latina, donde se promueve el uso de recursos digitales para mejorar la calidad del aprendizaje, ampliar la cobertura educativa y cerrar brechas de acceso al conocimiento (UNESCO, 2023). Integrar estos recursos en la formación docente no solo aporta a la mejora pedagógica, sino que también impulsa una cultura institucional orientada a la innovación, la colaboración y la transformación educativa desde la base.

8. Método

El proyecto se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, empleando la metodología de investigación acción, la cual se estructuró en cinco fases interrelacionadas: diagnóstico, planificación, implementación, observación y reflexión. Este enfoque permitió una participación activa de los sujetos involucrados y favoreció la mejora continua del proceso educativo mediante ciclos de acción y retroalimentación.

En cuanto al diseño investigativo, se trabajó con dos variables fundamentales: la interacción con objetos de aprendizaje, considerada como variable independiente, y la calidad del aprendizaje en metodología de la investigación, establecida como variable dependiente. Estas variables guiaron tanto la intervención pedagógica como el análisis de resultados.

Respecto a la muestra, participaron 25 estudiantes del programa de formación docente del ISFODOSU–LNNM. Los participantes fueron seleccionados mediante un muestreo intencional, atendiendo a criterios de disponibilidad, interés y vinculación directa con el uso de los recursos didácticos propuestos.

Para la recolección de datos, se emplearon múltiples instrumentos que permitieron una mirada amplia y profunda del fenómeno estudiado. Entre ellos se incluyeron una encuesta de satisfacción, con preguntas tipo Likert y abiertas; rúbricas de desempeño para valorar el aprendizaje alcanzado; una guía de observación estructurada; entrevistas semiestructuradas; un cuestionario diagnóstico aplicado al inicio del proceso; así como evidencias documentales como el registro fotográfico y los portafolios de trabajo.

El trabajo de campo se llevó a cabo entre los meses de febrero y abril de 2025, período en el cual se implementaron diez sesiones formativas apoyadas en los objetos de aprendizaje desarrollados. Estas sesiones permitieron observar de forma directa la interacción de los estudiantes con los recursos y su impacto en el aprendizaje.

Finalmente, el análisis de los datos se realizó mediante triangulación cualitativa, lo que permitió contrastar las percepciones de los participantes, su desempeño y las observaciones recogidas en el proceso. Para ello, se utilizaron matrices de análisis y comparación que evidenciaron cambios significativos antes y después de la intervención, fortaleciendo así la validez de los hallazgos obtenidos.

9. Presupuesto y Cronograma

En términos financieros, el proyecto no requirió financiamiento institucional directo, dado que se ejecutó con recursos ya disponibles y herramientas de código abierto. Para llevarlo a cabo, se emplearon diversos insumos; por una parte, la plataforma Exelearning, al ser software libre, constituyó la base para el diseño de los objetos de aprendizaje. A ello se añadieron herramientas de edición como Canva, Filmora y Gimp, Microsoft 365 online y Microsoft Office offline, las cuales facilitaron la producción de materiales multimedia de alta calidad. Además, se recurrió a dispositivos personales, incluidos

laptops y cámaras, que permitieron tanto la creación como la documentación de los recursos y las sesiones formativas.

En cuanto a las tareas ejecutadas, el investigador principal, con el apoyo de dos colaboradores, asumió un proceso integral que abarcó el diseño instruccional, la creación de los recursos, el pilotaje con la muestra participante, la evaluación de los resultados y la sistematización de la experiencia. Finalmente, se llevó a cabo la presentación de los hallazgos, lo que cerró el ciclo de investigación acción y dejó evidencia de la efectividad de los objetos de aprendizaje implementados.

10. Resultados

El 92.3% de los estudiantes (12 de 13 participantes) valoraron de manera positiva los objetos de aprendizaje diseñados con Exelearning para el curso de Investigación Acción, destacando aspectos como la alta satisfacción con los materiales (84.6% con máxima valoración en claridad del contenido), la comprensión efectiva de conceptos complejos (76.9% reportó comprensión mejorada) y la utilidad práctica que estos recursos aportaron a su proceso formativo. Esto refleja no solo la aceptación de las herramientas digitales, sino también su pertinencia y adecuación a las necesidades y estilos de aprendizaje de los participantes.

En términos de percepción del aprendizaje, se evidenció una transformación significativa en la comprensión conceptual cuando el 77% de los estudiantes reportaron cambios substanciales en su entendimiento de la metodología de investigación, manifestando expresiones como "fue un cambio total" y "ahora me siento más segura para diseñar un proyecto desde cero". Por consiguiente, esta mejora sugiere que los recursos didácticos contribuyeron a consolidar conocimientos y habilidades de forma más efectiva, permitiendo a los estudiantes alcanzar un mayor nivel de dominio en los temas abordados.

De igual manera, se observó un aumento notable en la motivación y participación activa de los estudiantes, con el 100% manifestando que este tipo de innovación mejora su motivación para investigar desde el aula. Además, este aumento se manifestó en una mayor valoración del aprendizaje autónomo (76.9% con máxima satisfacción), así como en el fortalecimiento de la confianza para aplicar conocimientos en la práctica docente futura. En consecuencia, estas dinámicas favorecieron un ambiente educativo más dinámico y comprometido, donde los estudiantes no solo recibían información, sino que también construían conocimiento de manera autónoma y significativa.

Finalmente, los objetos de aprendizaje demostraron ser una herramienta clave para facilitar la comprensión de conceptos complejos y fundamentales para la formación docente, tales como el ciclo de la investigación acción, el planteamiento del problema y el diseño metodológico. Por lo tanto, la incorporación de multimedia, actividades interactivas y ejemplos prácticos permitió que estos contenidos, que habitualmente pueden resultar abstractos o difíciles, fueran asimilados de manera más clara y significativa, fortaleciendo así la capacidad de los estudiantes para aplicar estos conocimientos en su práctica profesional.

11. Discusión y Conclusiones

Los resultados indican que la integración de objetos de aprendizaje desarrollados con Exelearning contribuye de manera significativa a enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de investigación educativa. En consecuencia, esta innovación permitió dinamizar las clases, facilitando la comprensión conceptual de los estudiantes (con 84.6% de máxima satisfacción en claridad), fomentando su participación activa (100% de impacto motivacional positivo) y generando una mayor autonomía en su proceso formativo (76.9% valoraron máximamente el aprendizaje a ritmo propio). Además, se evidenció la necesidad de que este tipo de recursos sean sistematizados e incorporados a los planes de estudio de forma transversal, considerando que el 76.9% de los estudiantes solicitan explícitamente su integración a más asignaturas.

La desmitificación de la investigación emergió como un hallazgo central, transformando la percepción estudiantil de la investigación desde un concepto teórico intimidante hacia una herramienta práctica accesible para su futura práctica docente. Asimismo, la unanimidad en el impacto motivacional (100% de respuestas positivas) y la mínima resistencia identificada (solo 7.7% mostró desacuerdo consistente) confirman la efectividad pedagógica de la propuesta implementada.

Por lo tanto, se concluye que las tecnologías abiertas, como Exelearning, representan una vía efectiva para transformar la formación inicial docente, aportando flexibilidad, accesibilidad y dinamismo al aprendizaje, evidenciado en la alta valoración de la facilidad de uso (61.5% máxima satisfacción) y la capacidad de personalización del ritmo de aprendizaje. Finalmente, se recomienda la extensión del uso de estas herramientas a otras asignaturas teóricas dentro del plan de estudios del ISFODOSU, incorporando las mejoras sugeridas por los estudiantes (mayor contextualización con casos reales del aula, espacios

de intercambio colaborativo y sistemas de retroalimentación inmediata), con el fin de potenciar los procesos educativos y mejorar la calidad de la formación docente en general.

12. Bibliografía

- Álvarez, I., Avilés, C., Gutierrez, M., Cerza, R. y León, E. (2024). Actividades digitales para el reforzamiento de la lectoescritura en niños de segundo año de educación general básica. *GADE: Revista Científica*, 4(1), 206-213. <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/365>
- Cango, P., Pinduisaca, M., Frías, E., Gómez, M., Pacheco, J., Cabrera, J. y Álvarez, P. (2023). El diseño tecno pedagógico en la construcción de objetos de aprendizaje en la Educación Superior. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(10), 112-124. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9205918>
- Carr, W., & Kemmis, S. (1988). Teoría crítica de la enseñanza: La investigación-acción en la formación del profesorado. Martínez Roca.
- Chiappe, A., Segovia, Y., & Rincón, H. (2007). Toward an instructional design model based on learning objects. *Educational Technology Research and Development*, 55(6), 671–681.
- Elliott, J. (1990). La investigación-acción en educación. Morata.
- Herrera, S. y Rodríguez, M. (2022). Utilización de la metodología de investigación-acción en la formación del profesorado de Educación Física a través de Exelearning. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 11(1), 121-138.
- López, J. y San Segundo, R. (2020). Implementación de un programa de formación de profesorado en investigación-acción utilizando Exelearning. *Educación XXI*, 23(2), 253-272. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9252568.pdf>

Navarro, E., Mañas, M., Delgado, P. y Cáceres, M. (2021). Desarrollo de un recurso educativo digital en Exelearning para la formación inicial del profesorado en metodología de investigación-acción. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 121-138.

UNESCO (2023). Educación y transformación digital en América Latina: Perspectivas y desafíos. Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe.

Villalustre, L. y Fernández, M. (2023). Nuevos ecosistemas para nuevas modalidades de aprendizaje: XV Jornadas Internacionales de Innovación Docente. Libro de abstracts.

<https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/68344/LIBRO%20ABSTRACTS%20XV%20JIID%20Uniovi.pdf?sequence=1>

Wiley, D. A. (2000). Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy. <https://reusability.org/read/>

13. Anexos

Anexo a) capturas de pantalla del objeto de aprendizaje elaborado en Exelearning

D-59 Exelearning: Mejora de la Enseñanza y el Aprendizaje de la Investigación Acción en Maestros en Formación

menú

Exelearning para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la investigación acción en maestros en formación

Exelearning para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la investigación acción en maestros en formación

Descripción del proyecto

Unidad 1: Fundamentos de la Investigación Acción

Unidad 2: El proceso de investigación acción dirigido al cambio y la mejora de los procesos.

Unidad 3: Proyectos de investigación. Análisis y comunicación de resultados.

Contacto y Soporte

Evaluación del programa

Exelearning para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la investigación acción en maestros en formación

Estimados participantes,

Nos complace darles la más cordial bienvenida al programa "D-59 Exelearning: Mejora de la Enseñanza y el Aprendizaje de la Investigación Acción en Maestros en Formación". Este espacio ha sido diseñado especialmente para ustedes, futuros docentes, con el objetivo de potenciar sus habilidades en investigación y fomentar una práctica educativa reflexiva y transformadora.

A lo largo de este recorrido, exploraremos juntos los fundamentos de la investigación acción, aprenderemos a identificar y abordar problemáticas educativas, y desarrollaremos proyectos que impacten positivamente en nuestras comunidades. Nuestro enfoque se basa en la colaboración, la innovación y el aprendizaje activo, por lo que los invitamos a participar, compartir sus ideas y experiencias, y aprovechar al máximo los recursos que hemos preparado para ustedes.

Estamos emocionados de acompañarlos en este viaje de aprendizaje y descubrimiento. ¡Comencemos juntos esta aventura hacia la mejora de la educación!

Atentamente,

El equipo del Programa D-59 Exelearning
Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña (ISFODOSU)
Recinto Luis Napoleón Núñez Molina

D-59 Exelearning: Mejora de la Enseñanza y el Aprendizaje de la Investigación Acción en Maestros en Formación

menú

Descripción del proyecto

Exelearning para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la investigación acción en maestros en formación

Descripción del proyecto

Unidad 1: Fundamentos de la Investigación Acción

Unidad 2: El proceso de investigación acción dirigido al cambio y la mejora de los procesos.

Unidad 3: Proyectos de investigación. Análisis y comunicación de resultados.

Contacto y Soporte

El proyecto "D-59 Exelearning: Mejora de la Enseñanza y el Aprendizaje de Investigación Acción en Maestros en Formación" es una iniciativa innovadora del Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña (ISFODOSU), específicamente del Recinto Luis Napoleón Núñez Molina.

Descripción General:
Nombre del programa: D-59 Exelearning para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la metodología de investigación e investigación acción en maestros en formación.
Tipo de programa: Proyecto de Innovación Docente (PID).
Recinto: Recinto Luis Napoleón Núñez Molina.
Grupo de investigación: Tecnología al Alcance de la Educación (GITAE).
Investigador principal: Yelfri Antonio Rodríguez Banks

Descripción del proyecto

de la investigación acción en maestros en formación

Descripción del proyecto

Unidad 1: Fundamentos de la Investigación Acción

Unidad 2: El proceso de investigación acción dirigido al cambio y la mejora de los procesos.

Unidad 3: Proyectos de investigación. Análisis y comunicación de resultados.

Contacto y Soporte

Evaluación del programa

El proyecto "D-59 Exelearning: Mejora de la Enseñanza y el Aprendizaje de Investigación Acción en Maestros en Formación" es una iniciativa innovadora del Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña (ISFODOSU), específicamente del Recinto Luis Napoleón Núñez Molina.

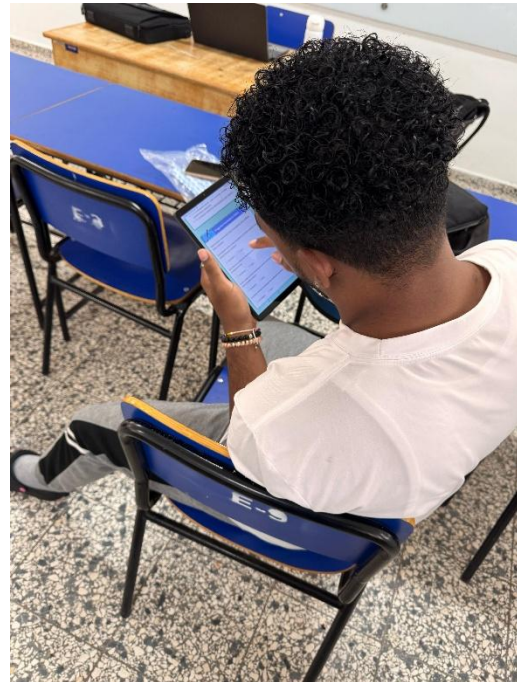
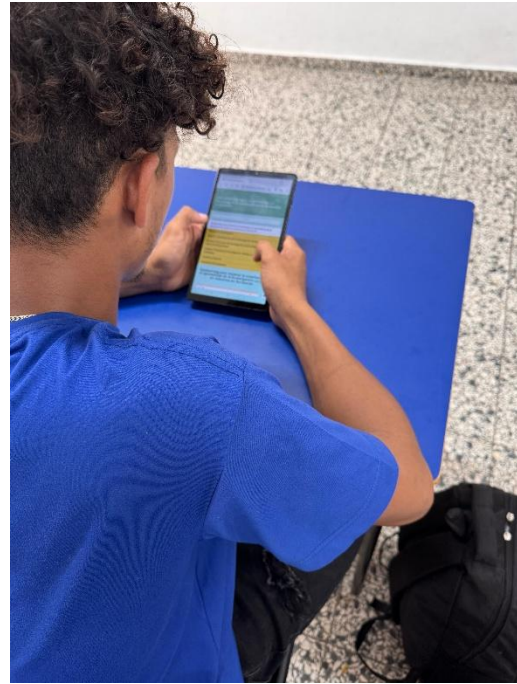
Descripción General:
Nombre del programa: D-59 Exelearning para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la metodología de investigación e investigación acción en maestros en formación.
Tipo de programa: Proyecto de Innovación Docente (PID).
Recinto: Recinto Luis Napoleón Núñez Molina.
Grupo de investigación: Tecnología al Alcance de la Educación (GITAE).
Investigador principal: Yelfri Antonio Rodríguez Banks

Descripción del proyecto

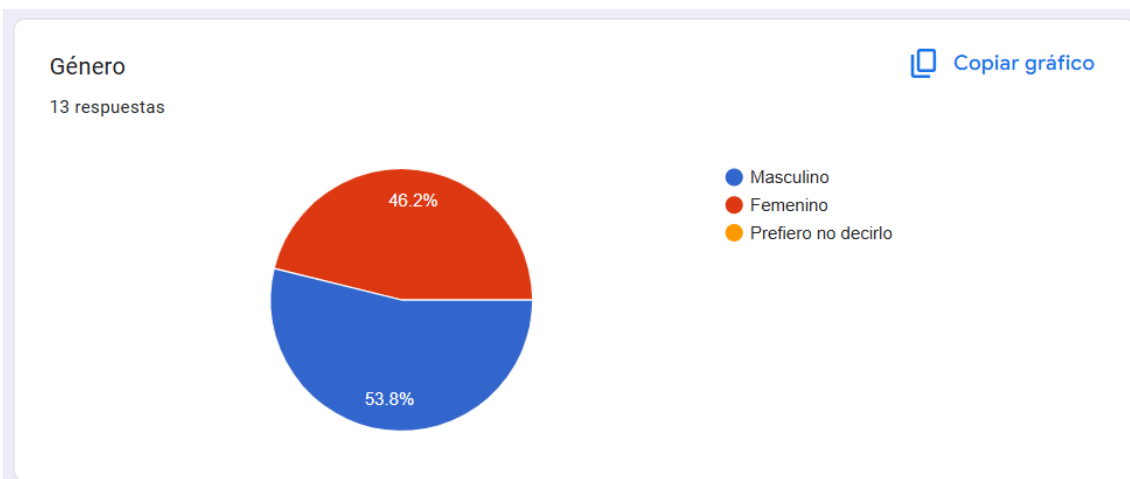
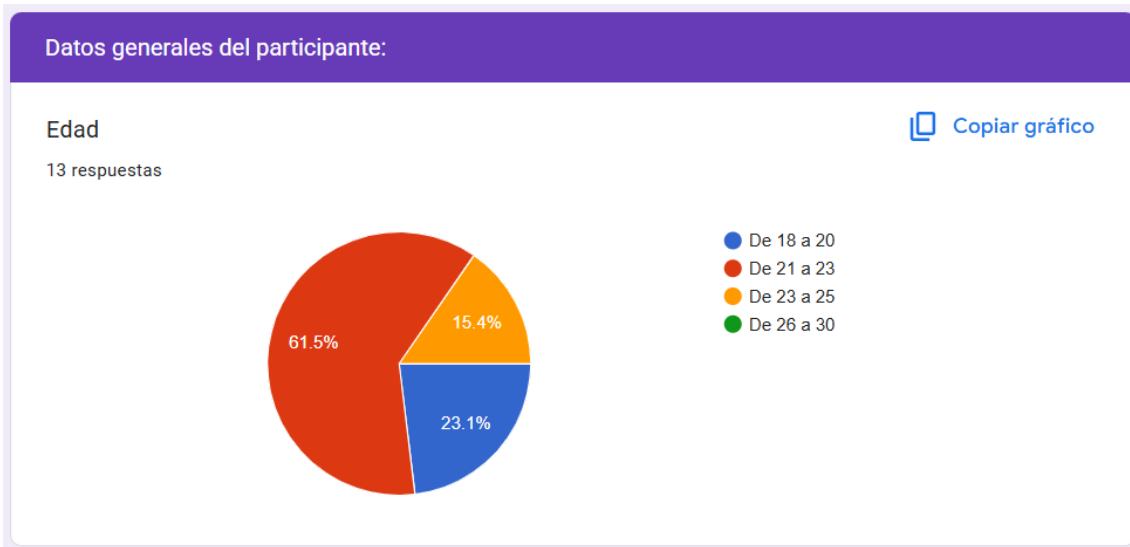
Objetivos del Programa:

- Mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la investigación acción.
- Desarrollar competencias en futuros docentes para abordar situaciones educativas mediante la investigación acción.
- Promover la investigación como método de indagación para la mejora de la práctica docente.

Anexo b) estudiantes trabajando con el objeto de aprendizaje elaborado en Exelearning durante las clases



Anexo c) Evaluación hecha por los estudiantes sobre la efectividad del objeto y el cumplimiento de objetivos



Instrucciones: Selecciona la opción que mejor refleje tu experiencia con el objeto de aprendizaje interactivo.

