



II JORNADAS NACIONALES DE GESTIÓN EDUCATIVA
**Lazos y tramas en la escuela:
Intervenciones desde la gestión**
18 y 19 de agosto de 2022 • Modalidad virtual

Invitados/as:

Graciela Frigerio • Gabriela Levaggi
Sandra Sánchez • Néstor Zorzoli
Bernardo Blejmar

Actividades:

- Presentación de Ponencias
- Presentación de Libros
- Conversaciones

Juan23.edu.ar
INSTITUTO SUPERIOR JUAN XXIII
Obra de Don Bosco



UNISAL
Universidad Salesiana

INDICE

TIEMPOS DE INCERTIDUMBRE: UNA OPORTUNIDAD DE TRANSFORMAR DESDE LA GESTIÓN.	3
UNA MIRADA SOBRE LAS TRAYECTORIAS EDUCATIVAS EN PANDEMIA: APOORTE DESDE LA SINERGIA INSTITUCIONAL	13
GESTIONAR ES HACER QUE LA INCLUSIÓN EDUCATIVA SUCEDA	20
LAS REPRESENTACIONES SOCIALES DOCENTES Y PROCESOS DE SUBJETIVACIÓN ADOLESCENTES: ENTRAMADOS GENERACIONALES.....	31
SEGUIMIENTO DE LA TAREA DOCENTE EN EL MARCO DE LAS POLÍTICAS EDUCATIVAS Y LA LEGALIDAD.....	42
“NO QUIERO IR A LA ESCUELA “(LA SEÑO/ EL PROFE).....	49
EL CLIMA ESCOLAR EN CLAVE DE GESTION DE CONFLICTOS	56
RECONSTRUIR EL TERRITORIO. EL ROL DIRECTIVO EN LA REDEFINICIÓN DEL ESPACIO	63
SUPERANDO LOS LÍMITES: AULAS EXPANDIDAS	68
DIDÁCTICA GENERAL: TEMPORADA 3.....	77
CREACIÓN DE MATERIALES DIGITALES INTERACTIVOS EN CONTEXTO DE AISLAMIENTO: CURADURÍA DE CONTENIDOS DE PSICOBIOLOGIA PARA ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS.	87
GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN CARRERAS EN CIENCIAS DEL NIVEL SUPERIOR	94
GESTIÓN ÁULICA EN CLASES DE MATEMÁTICA DE INGENIERÍA	104
GESTIÓN DE CLASES MATEMÁTICAS CON INCORPORACIÓN DE LA APP GEOGEBRA.....	109
UNA MIRADA SOBRE LAS PRÁCTICAS ESCOLARES: LA IMPORTANCIA DE LA PERSPECTIVA DE GÉNERO	114
LA NECESIDAD DE BUENAS PRÁCTICAS DE ACCESIBILIDAD EN LA ESCUELA	122
EXPERIENCIAS DE LO POSIBLE, LO IMPOSIBLE Y LO IRREEMPLAZABLE. CLAVES DEL TERRITORIO.	131
TALLER DE BOXEO, ENTRE OTROS. (EL CHIVO Y EL POLLO CAMBIAN SU HISTORIA).....	141
LA EVALUACIÓN COMO ACONTECIMIENTO.....	148
EL DESAFÍO DE LA CALIDAD EDUCATIVA INTEGRAL:UNA INVESTIGACIÓN DESDE EL ESTAR-SIENDO NUEVOS DIRECTIVOS	156
“CONVERSACIONES QUE NOS MOVILIZAN”	165
“DISEÑO DE UNA RED INTERINSTITUCIONAL”	171
EL PROYECTO DE GESTIÓN PARA UN MEJOR HACER Y ESTAR CON OTROS/AS.....	177

- Evidenciamos la distancia entre nuestras intenciones como futuros/as docentes y sus actos mostrando que un discurso generoso y coherente puede convivir con una práctica que lo contradice
- Trabajamos sobre la autonomía, la aceptación de los riesgos, el temor por la autoridad y del juicio de los demás, sobre el conformismo, del “deber ser” para ser aceptado y poder integrarse.
- Desarrollamos una reflexión crítica basada en los comentarios y relatos que realizan en clase los/as participantes.

Por otro lado, la cátedra se convierte en un espacio formativo en acción para estudiantes en formación y para egresados recién recibidos. La convergencia de edades, trayectorias y expectativas genera un laboratorio de prácticas de enseñanza desde la “perspectiva de docentes como creadores de prácticas de la enseñanza distinta y además en una matriz de construcción colectiva” (Maggio, 2022:23).

Bibliografía

- Anijovich, R., Cappelletti, G. Mora, S. y Sabelli, M. J. (2009). Transitar la formación pedagógica. Dispositivos y estrategias. Buenos Aires: Paidós
- Cappelletti, G. y Sajón, M. (2022), Formar profesionales a partir de la experiencia, *Revista Panamericana de Pedagogía*, N°34, 94-104. E-ISSN2594-2190.
- Díaz Marengi, P. (2022), Asumir las alertas del arte. Entrevista a Graciela Speranza, *Ñ Revista de Cultura*, N°984, Año XVIII, pp.6-8.
- Eisner, E. (1998): Cognición y currículum. Una visión nueva. Argentina: Amorrortu Editores.
- Feldman, D. (2014), La formación en la universidad y los cambios de estudiantes. En: Civarolo, M.M., *Didáctica General y didácticas específicas: la complejidad de sus relaciones en el nivel superior*. Villa María: Universidad Nacional de Villa María. pp. 49-50
- Goñi, G. y Ulzurrun, M. (2022), ¿Volvemos a la escuela? ¿O vamos hacia un nuevo lugar? La educación después de la pandemia. Entrevista a la Dra. Mariana Maggio, *Revista de Educación*, Año XIII, N°26, pp.17-27
- Perrenoud, P. (2010). Diez desafíos para los formadores de enseñantes. En: Perrenoud, P. *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar*. GRAO, México. pp. 163-210.

CREACIÓN DE MATERIALES DIGITALES INTERACTIVOS EN CONTEXTO DE AISLAMIENTO: CURADURÍA DE CONTENIDOS DE PSICOBIOLOGIA PARA ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS.

Daneri, María Florencia, flordaneri@yahoo.com

UNISAL

Eje 2: Experiencias de gestión áulica en escenarios educativos actuales: (re) diseñando lazos y tramas

Palabras clave: INTERACTIVO; DIGITAL; PSICOLOGIA; ACCESO

La pandemia de COVID-19 ha provocado una crisis sin precedentes a nivel mundial. En lo que respecta a educación, esta emergencia ha dado lugar al cierre masivo de las actividades presenciales de instituciones educativas universitarias, con el fin de evitar la propagación del virus y mitigar su impacto.

El aislamiento sostenido debido a la emergencia sanitaria ha contribuido a generar una serie de riesgos sociales significativos. El impacto del aislamiento en la salud mental de adolescentes ha demostrado afectar aspectos cruciales del desarrollo (alimentación, sueño y comunicación) , aumentando las probabilidades de que interrumpan su escolaridad universitaria.

En este contexto, el acceso a recursos TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) se presenta como la opción más viable para sostener la continuidad pedagógica. La implementación de TIC en el contexto del aula universitaria ha modificado radicalmente tanto la forma de acceder al conocimiento como las relaciones humanas. Ante una migración forzada a la virtualidad las metodologías utilizadas y el modo en que la tecnología se integra al entramado del aprendizaje cobra protagonismo, transformando a los estudiantes -nativos digitales- en sujetos productores activos de contenidos. Este cambio de paradigma plantea entonces la necesidad de repensar los materiales didácticos multimedia como espacios abiertos, flexibles e interactivos.

El objetivo de este trabajo es visibilizar una experiencia orientada a rediseñar la manera de enseñar neuropsicología a estudiantes de Lic. en Psicología en el contexto de aula virtual.

Para ello se propone como herramienta principal Genial.ly y se realiza una curaduría de contenidos para adaptarlos a los objetivos. El fin de la implementación de estas nuevas herramientas es generar una nueva trama docente-conocimiento-alumnos de fácil acceso a través de la plataforma de la universidad. En este nuevo escenario educativo se incluyen videos y el acceso a contenidos interactivos, también se incorporan herramientas de gaming y acceso a simuladores on-line. De vital importancia para la interacción social también se incluyen espacios de intercambio en tiempo real. Una reflexión generada de manera colaborativa por los estudiantes le da el cierre necesario a la unidad.

El aislamiento en la pandemia nos ha abierto los ojos a un cambio de paradigma en la docencia, pasando de la transmisión unidireccional de la información a la construcción colaborativa del conocimiento, es hora de repensar el rol del docente en este nuevo proceso de aprendizaje.

CREACIÓN DE MATERIALES DIGITALES INTERACTIVOS EN CONTEXTO DE AISLAMIENTO: CURADURÍA DE CONTENIDOS DE PSICOBIOLOGIA PARA ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS.

La pandemia de COVID-19 ha provocado una crisis sin precedentes a nivel mundial. En lo que respecta a educación, esta emergencia ha dado lugar al cierre masivo de las actividades presenciales de instituciones educativas universitarias, con el fin de evitar la propagación del virus y mitigar su impacto.

Los cambios abruptos que ha generado la introducción del aprendizaje remoto en los últimos dos años escolares han afectado a los estudiantes de manera significativa, generando un impacto negativo en su bienestar social, emocional, mental y en su rendimiento académico. Numerosos estudios han revelado un aumento significativo en los niveles de ansiedad y depresión en los adolescentes (Courtney, 2020), aumentando el riesgo de deserción escolar.

Los datos recopilados antes y durante la pandemia de COVID-19 han demostrado que el aprendizaje en persona, en general, conduce a mejores resultados académicos, mayores niveles de participación de los estudiantes, mayores tasas de asistencia y un mejor bienestar social y emocional, y garantiza acceso a servicios escolares críticos y actividades extracurriculares en comparación con el aprendizaje remoto (Koetter et al., 2020). En este nuevo escenario de virtualidad el sistema educativo deben prestar especial atención a la gran cantidad de estudiantes que poseen acceso limitado a internet y dispositivos digitales. Estos estudiantes, y todos los estudiantes, deben recibir experiencias de aprendizaje habilitadas por tecnología de alta calidad centradas en la investigación, la colaboración y la creación de contenido, dando lugar a un nuevo paradigma.

Con esta carrera repentina e inesperada, la educación en línea en todo el mundo ha dado un paso importante hacia su legitimación. Desde fines de la década de 1990, cuando Internet comenzó a utilizarse para dar cursos, las instituciones de educación superior han ido aprovechando gradualmente esta innovación y cambiando sus estrategias. La instrucción en línea demostró ser conveniente para los adultos que trabajan y muy apreciada por los millennials, nativos en el uso de tecnologías. Esto alentó a las universidades a hacer uso de la instrucción en línea para enriquecer el contenido del curso y atraer más a los estudiantes (Amemado, 2020).

Según un informe reciente de la UNESCO (2020) la efectividad de las estrategias de aprendizaje a distancia está condicionada por los niveles de preparación desde varias perspectivas:

- Preparación tecnológica: niveles de preparación en las capacidades tecnológicas de las plataformas de aprendizaje digital o los sistemas de transmisión para

proporcionar cursos curriculares de forma remota a todos los estudiantes, así como en el acceso doméstico a dispositivos digitales, conectividad a Internet y datos.

- Disponibilidad del contenido: accesibilidad a materiales de enseñanza y aprendizaje alineados con los planes de estudio que se pueden entregar a través de plataformas en línea.
- Preparación para el apoyo al aprendizaje pedagógico y en el hogar: incluye la preparación de los docentes para diseñar y facilitar el aprendizaje en línea.
- Supervisión y preparación para la evaluación: incluye capacidades: para monitorear los procesos de aprendizaje a distancia, para rastrear el acceso a los cursos y la participación, para evaluar resultados de aprendizaje, y sustentar respuestas inmediatas de aprendizaje a distancia para lograr objetivos a largo plazo.

Según Monereo (2009), quien cita los lineamientos del Ministerio de Educación Español, dentro de las competencias básicas que debe poseer cualquier ciudadano al finalizar la enseñanza obligatoria para incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria se sitúa "el tratamiento de la información y la competencia digital". El tratamiento de la información y la competencia digital implican ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas; también tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible, contrastándola cuando es necesario, y respetar las normas de conducta acordadas. Estas habilidades no están muy lejos de las que han señalado distintos autores que han tratado de delimitar qué significa estar digitalmente alfabetizado (Monereo, 2005; National Educational Technology Standards, 2007; ALFIN, 2008).

En este contexto, el acceso a recursos TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) se presenta como la opción más viable para sostener la continuidad pedagógica. Según Coll & Monereo (2008) los niveles de uso de las TIC que se reportaban en el entorno escolar pre pandemia eran extremadamente bajos, hasta el punto de que no eran equiparables a los que los propios alumnos desarrollan fuera del entorno escolar, por lo menos en los países latinoamericanos.

La implementación de TIC en el contexto del aula universitaria ha modificado radicalmente tanto la forma de acceder al conocimiento como las relaciones humanas. Ante una migración forzada a la virtualidad las metodologías utilizadas y el modo en que la tecnología se integra al entramado del aprendizaje cobra protagonismo, transformando a los estudiantes -nativos digitales- en sujetos productores activos de contenidos en un contexto en el que antes no lo hacían. Este cambio de paradigma

plantea entonces la necesidad de repensar los materiales didácticos multimedia como espacios abiertos, flexibles e interactivos.

El objetivo de este trabajo es visibilizar una experiencia orientada a rediseñar la manera de enseñar neuropsicología a estudiantes de Lic. en Psicología en el contexto de aula virtual.

Para ello se propone como herramienta principal Genial.ly y se realiza una curaduría de contenidos para adaptarlos a los objetivos.

<https://view.genial.ly/5f7b5a1aff4c3e0d201cddc1/presentation-tecnicas-de-diagnostico-por-imagenes>
<https://view.genial.ly/624e293b8dc0a20011319f02/interactive-content-algunos-hitos-en-la-historia-de-las-neurociencias>

91

Genially es una herramienta que ha demostrado ser de gran utilidad para el desarrollo de contenidos académicos on line. Estudios recientes (Castillo-Cuesta, 2021) revelaron que los alumnos que utilizaban Genially tenían una percepción positiva hacia el uso de actividades basadas en juegos y una mayor motivación.

El fin de la implementación de estas nuevas herramientas es generar una nueva trama docente-conocimiento-alumnos de fácil acceso a través de la plataforma de la universidad. En este nuevo escenario educativo se incluyen contenidos audiovisuales y acceso a contenidos interactivos, también se incorporan herramientas de gaming y acceso a simuladores on-line.

Por definición la gamificación es el uso del pensamiento, los enfoques y los elementos del juego en un contexto diferente al de los juegos. Usando la mecánica del juego mejora la motivación y el aprendizaje en condiciones formales e informales (GamifyingEducation.org). La gamificación es una integración del pensamiento lúdico en actividades que no son juegos.

Los juegos tienen algunas características distintivas que juegan un papel clave en la gamificación:

- usuarios son todos los estudiantes
- retos/tareas que realizan los usuarios para progresar hacia los objetivos definidos;
- puntos que se acumulan como resultado de la ejecución de tareas;
- niveles que superan los usuarios en función de los puntos;
- insignias que sirven como recompensa por completar acciones;
- ranking de usuarios según sus logros.

La gamificación (derivado del inglés game= juego) ha demostrado ser uno de los enfoques y técnicas educativas que mas aumentan la motivación y el compromiso de los alumnos (Kyriakova et al., 2014).

Por otro lado, los elementos multimedia están definidos, según Ziden & Rahman (2012), como una combinación de dos o más elementos que incluyen texto, gráficos, audio, vídeo o animación. Con una combinación de estos elementos en una lección, los docentes pueden crear un entorno de aprendizaje lleno de presentaciones audiovisuales que cumplen la función no solo de atraer a los estudiantes y estimular los sentidos en el aprendizaje, sino también para tratar de abarcar la gran variedad de estilos de aprendizaje presente entre los estudiantes (Giam Kah How, 2000). El uso de audio y video ayuda a los estudiantes a aprender de manera más efectiva, las imágenes que se muestran en la pantalla de una computadora cuando los estudiantes siguen un software de aprendizaje (una simulación por ejemplo) favorecen la construcción de imágenes mentales (Jonassen & Hannum, 1987).

Las simulaciones por computadora y la realidad virtual ofrecen a los estudiantes la oportunidad única de experimentar y explorar una amplia gama de entornos, objetos y fenómenos dentro de las paredes del aula o de su propio hogar, lo que les confiere un valor inigualable en el proceso de incorporación de saberes y de habilidades. Prácticas de laboratorio que de otra manera serían imposibles se muestran al alcance de la mano con la oportunidad de repetirlas, las veces que sean necesarias, sin estar limitados por tiempo, recursos físicos o disponibilidad de docentes, sin olvidar las cuestiones de seguridad. Varios estudios (Eason 2009) sugieren que el uso de simulaciones es una herramienta eficaz que muestra una mayor retención y satisfacción por parte del alumno.

De vital importancia para la interacción social también se incluyen espacios de intercambio, ya sea en tiempo real como en paneles colaborativos.

La sensación de aislamiento que el estudio en línea puede generar entre los estudiantes, un factor que a menudo ignoran muchos educadores, puede marcar la diferencia entre un entorno de aprendizaje en línea exitoso o no exitoso para muchos estudiantes. Al crear un sentido de "yo" en línea, los participantes de un curso en línea pueden aliviar los sentimientos de aislamiento y crear una comunidad social en línea que ayude en el proceso de aprendizaje (McInerney & Roberts, 2004).

Para lograr esto son importantes las actividades sincrónicas utilizando herramientas como Zoom o Google classroom, que se han transformado en las más utilizadas durante la pandemia (Kusumawati, 2021).

En el trabajo presentado se incluyó una reflexión generada de manera colaborativa por los estudiantes utilizando la herramienta Padlet y un espacio de interacción sincrónico por Zoom como cierre a la unidad.

El aislamiento en la pandemia nos ha abierto los ojos a un cambio de paradigma en la docencia, pasando de la transmisión unidireccional de la información a la construcción

colaborativa del conocimiento, es hora de repensar el rol del docente en este nuevo proceso de aprendizaje.

Por ejemplo, la implementación de la llamada aula invertida, haciendo que los materiales del curso estén disponibles en línea es la mejor técnica pedagógica para enseñar algunos temas académicos. Los beneficios no son sólo pedagógico, sino también social y económico. Para los adultos que trabajan, tomar cursos en línea en lugar de en persona tiene un beneficio económico. La educación en línea también fomenta una sociedad del conocimiento global, asociaciones internacionales y el intercambio de contenido y la colaboración regional entre universidades (Amemado, 2020).

A corto plazo, la pregunta podría ser más bien cómo hacer que la educación en línea sea tan buena y confiable como sea posible, para maximizar la calidad de las experiencias de enseñanza y aprendizaje y el nivel de satisfacción de todos los usuarios. A más largo plazo, las Universidades deben considerar incluir la educación en línea como parte de su oferta pedagógica regular. Obligar a los estudiantes a tomar algunos cursos completamente en línea, como algunas universidades convencionales. ya están haciendo, puede ser un punto de partida. Para las universidades, seguir este camino está en línea con la cultura digital imperante en nuestra sociedad. El crecimiento de la educación en línea a lo largo de la última década indica un cambio estructural creciente para las Universidades (Amemado, 2020).

Ya sea para lograr un aprendizaje mixto para los estudiantes en el campus o para ofrecer programas completamente en línea para estudiantes a distancia, se deben alentar los esfuerzos para identificar las mejores prácticas, integrar tecnologías nuevas y emergentes, estimular a los profesores para que sean más ágiles y estén más dispuestos a utilizar estas herramientas, conviertan a las universidades convencionales en instituciones bimodales, y hacer que el acceso a la educación en línea sea más asequible, conveniente y atractivo para los estudiantes de todos los ámbitos de la vida.

¿Porqué internet puede ser un escenario adecuado para favorecer nuevas competencias socio-cognitivas? Según Monereo (2005) una primera respuesta rápida tendría que ver con el creciente número de horas que nuestros alumnos pasan frente a todo tipo de pantallas, y en especial frente a la del ordenador. Internet tiende a ocupar todos los ámbitos vitales y es indiscutible que para muchos jóvenes y adolescentes se ha convertido en una extensión cognitiva y en un medio de socialización de primera magnitud. A través de la red se ama, se discute, se juega, y por supuesto se aprende. Internet es un escenario apropiado para enseñar nuevas competencias porque, dado el estado actual de crecimiento y expansión entre los jóvenes, se está convirtiendo en

el medio de socialización “natural”. El medio, más que nunca, forma parte sustancial del mensaje.

- Amemado, D. (2020). COVID-19: An unexpected and unusual driver to online education. *International Higher Education*, (102), 12-14.
- Castillo-Cuesta, L. (2022). Using Genially Games for Enhancing EFL Reading and Writing Skills in Online Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(1).
- Coll, C. y Moereo, C. (2008). Educación y aprendizaje en el siglo XXI : nuevas herramientas, nuevos escenarios, nuevas finalidades. En el libro *Psicología de la Educación Virtual*. Ed. Morata, 19-53.
- Courtney, D., Watson, P., Battaglia, M., Mulsant, B. H., & Szatmari, P. (2020). COVID-19 impacts on child and youth anxiety and depression: challenges and opportunities. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 65(10), 688-691.
- Eason, M. P. (2013). The use of simulation in teaching the basic sciences. *Current Opinion in Anesthesiology*, 26(6), 721-725.
- Giam Kah How (1999/2000). Appreciation, Learning Styles and Use of Multimedia in Teaching and Learning. Department of Science and Mathematics, MPSK. *Jurnal Pendidikan Tiga ENF 1999/2000*. 2 (3).
- International Society for Technology in Education. (2007). *National educational technology standards for students*. ISTE (Interntl Soc Tech Educ.)
- Jonassen, D. H., & Hannum, W. H. (1987). Research-based Principles for Designing Computer Software. *Educational Technology*, 12, 7-14.
- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2014). Gamification in education. *Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference*.
- Koetter, P., Pelton, M., Gonzalo, J., Du, P., Exten, C., Bogale, K., ... & Sciamanna, C. (2020). Implementation and process of a COVID-19 contact tracing initiative: leveraging health professional students to extend the workforce during a pandemic. *American journal of infection control*, 48(12), 1451-1456.
- Kusumawati, I. (2021). Online Learning Strategies in Universities during the COVID-19 Pandemic : (Case study of the University of Muhammadiyah Tangerang). *Judicious*, 2(2), 122–127.
- Línea, R. E. B. I. U. N., & ALFIN, G. (2008). Guía de buenas prácticas para el desarrollo de las competencias informacionales en las universidades españolas.
- McInerney, J. M., & Roberts, T. S. (2004). Online learning: Social interaction and the creation of a sense of community. *Journal of Educational Technology & Society*, 7(3), 73-81.
- Monereo, C. (2005). Internet, un espacio idóneo para desarrollar las competencias básicas. *Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender*, 5-50.
- UNESCO. (2020). Distance learning strategies in response to COVID-19 school closures. *UNESCO COVID-19 Education Response Education Sector Issue Notes*, 2, 1-8.
- Ziden, A. A. & Rahman, M. F. A. (2012). The Effectiveness of Web-Based Multimedia Applications Simulation in Teaching and Learning . *International Journal of Instruction* , 6 (2)

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN CARRERAS EN CIENCIAS DEL NIVEL SUPERIOR

II Jornadas Nacionales de Gestión Educativa : lazos y tramas en la escuela : intervenciones desde la gestión / Víctor Froylán Amieva ... [et al.]. - 1a ed compendiada. - Bahía Blanca : Instituto Superior Juan XXIII ; Universidad Salesiana, 2022.
Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-950-9771-45-1

1. Gestión Educacional. 2. Intervención Social. 3. Educación. I. Amieva, Víctor Froylán.otros
CDD 371.2007

195

ISBN 978-950-9771-45-1

