

DOCUMENTOS  
DE TRABAJO

Facultad de Ciencias de la  
Salud y del Deporte  
Seccional Pereira



DOCENCIA

# APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (GBL) EN EL PROGRAMA DE ODONTOLOGÍA DE LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA: UN ESTUDIO DE CASO EN LA ENSEÑANZA PARA LA MATERIA FARMACOLOGÍA

ISADORA BLANCO PÉREZ

Las series de documentos de trabajo de la Fundación Universitaria del Área Andina se crearon para divulgar procesos académicos e investigativos en curso, pero que no implican un resultado final. Se plantean como una línea rápida de publicación que permite reportar avances de conocimiento generados por la comunidad de la institución.



# APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (GBL) EN EL PROGRAMA DE ODONTOLOGÍA DE LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA: UN ESTUDIO DE CASO EN LA ENSEÑANZA PARA LA MATERIA FARMACOLOGÍA

## Isadora Blanco Pérez

Magíster en Medicina Estomatológica (UCV), Especialista en Pedagogía y Docencia (Fundación Universitaria del Área Andina), Odontología (UC). Docente de la Fundación Universitaria del Área Andina, lugar en donde contribuyó en lo académico con la generación de conocimiento formativo en relación con la prevención de enfermedades que afectan cavidad bucal, ayudando desde lo investigativo a formar profesionales integrales para que se desempeñen con éxito dentro de su disciplina, actualmente en estudios de Doctorado en Ciencias de la Educación (UTP), que permitirán reforzar procesos educativos significativos enfocados a la formación integral de futuros profesionales en salud. Fundación Universitaria del Área Andina, Programa de Odontología, Seccional Pereira. Correo electrónico: [iblanco3@areandina.edu.co](mailto:iblanco3@areandina.edu.co)

### **Cómo citar este documento:**

Blanco Pérez, I. (2020). Aprendizaje basado en juegos (GBL) en el programa de odontología de la Fundación Universitaria del Área Andina: un estudio de caso en la enseñanza para la materia Farmacología (Documentos de trabajo Areandina 2020-2. Experiencias y prácticas pedagógicas de los docentes areandinos). Bogotá: Fundación Universitaria del Área Andina. DOI: 10.33132/26654644.1812

## Resumen

Las generaciones del siglo XXI requieren cambios curriculares por medio de modelos de aprendizaje más flexibles, por lo que se han comenzado a articular herramientas pedagógicas a la enseñanza de una de las áreas más importantes del saber en salud: la farmacología. El objetivo es describir desde lo experiencial el diseño y ejecución de la metodología pedagógica "Aprendizaje basado en juego" (APB), como apoyo en el currículo de la asignatura Farmacología. La metodología empleada tuvo un enfoque cualitativo, y un alcance desde lo interpretativo-experiencial, apoyado en el aprendizaje basado en juegos. Los resultados se narran desde lo vivido-sentido-expresado por los estudiantes, quienes diseñaron y ejecutaron sus juegos como herramienta pedagógica de aprendizaje, resaltando por parte del docente que el juego es una herramienta para reforzar elementos de las distintas temáticas de la asignatura, factor diferenciador y motivador en el proceso de enseñanza aprendizaje desde la evaluación formativa.

### Palabras clave:

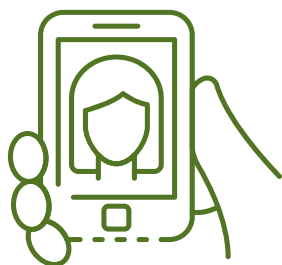
evaluación formativa, motivación, proceso de enseñanza-aprendizaje, aprendizaje basado en juegos.

*"No te haces docente estudiando...  
te haces docente cuando adaptas y  
transformas tus prácticas pedagógicas a las  
necesidades que se presenten en tus grupos de clase"*

IBP

## Introducción

Las generaciones del siglo XXI, presentan una configuración social, emocional y educativa distinta a las décadas anteriores. Ya no tenemos un "aula" estática en donde los estudiantes acatan órdenes, la globalización ha hecho un cambio de para-



Por otra parte, el modelo actual de evaluación ha llevado a los estudiantes de carreras universitarias en el campo de la salud a un estado de apatía, desesperanza constante, disminución de la autoestima y “falta de ganas”.

digma en las sociedades actuales y esto conlleva una transformación en las dinámicas instituciones que buscan adaptar sus prácticas pedagógicas a las demandas contemporáneas.

Por otra parte, el modelo actual de evaluación ha llevado a los estudiantes de carreras universitarias en el campo de la salud a un estado de apatía, desesperanza constante, disminución de la autoestima y “falta de ganas”. Esto se ha reflejado en los índices altos de deserción académica que se han venido evidenciando.

Según Gómez-Álvarez (2017), el proceso de enseñanza-aprendizaje es una labor compleja que puede suponer grandes retos en los estudiantes y docentes, ya que representa un gran esfuerzo por parte de ambos. En concordancia con Michalko (2010), “involucrar dinámicamente a los estudiantes en las áreas de conocimiento por medio de herramientas no tradicionales de enseñanza-aprendizaje incrementa su capacidad de abstracción, facilita la profundización y desarrolla el pensamiento crítico, así como la habilidad de solucionar problemas cotidianos”, lo cual resulta de mucha utilidad para el abordaje de estudiantes de la presente generación.

Desde hace un tiempo, autores describen que la posibilidad de recibir información inmediata sobre la precisión de las respuestas es un aspecto que anima y estimula en los procesos cognitivos el trabajo colaborativo entre los participantes por medio de juegos y su interrelación mejora el proceso de aprendizaje y se convierte en una herramienta poderosa (Gómez-Álvarez, 2017, p. 634).

Por lo anterior, en el presente artículo se pretende escribir desde lo experiencial el diseño y ejecución de la metodología pedagógica “Aprendizaje basado en juego” (APB) como apoyo en el currículo de la asignatura

Farmacología. Para la experiencia en mención se pensó en un modelo de aprendizaje flexible en el cual el docente asigna una calificación según una rúbrica de evaluación a los estudiantes, y los guía para que ellos desarrollen un juego en la unidad temática “Clasificación de medicamentos”, teniendo como producto una estrategia disruptiva en el aula que en este caso proporciona el acto de “Jugar” en clase sacando al estudiante adulto-universitario del tradicionalismo que representa en la evaluación un examen de selección múltiple.

Este ejercicio es entendido como una práctica pedagógica que busca transformar los modos tradicionales de evaluación y generar conocimientos en los estudiantes de manera acertada, como lo explica De Tezanos (2007), en donde la institución educativa se transforma en el lugar donde los docentes focalizan su reflexión, su análisis, su inventiva, su creación en los nuevos modos de enseñar que abren el camino del desarrollo pleno de las competencias cognitivas y sociales para los alumnos contemplando algunos riesgos desde lo social (De Tezanos, 2007, p. 23).

## Marco teórico

El juego es un medio natural y universal que usan las personas para desarrollarse e integrarse a la sociedad. Según Campos (2017), la visión general del juego se basa en que este inicia los actos creativos del ser humano. Cuando un niño toma un objeto y lo lanza al aire, está creando y viviendo un momento único, personal e irrepetible. Al respecto, Schiller (1954, citado en Campos) afirma que “el hombre solo es completamente hombre cuando juega”. Asimismo, Pablo Neruda decía que “el niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió, para siempre, al niño que vivía en él y le hará mucha falta”.

Existen aspectos resaltantes de la implementación de esta metodología y uno de ellos es “el juego como estimulación de la realidad” descrito por Piaget (1945). Los juegos deben ser asociados con las fases del pensamiento: juegos de ejercicio (periodo sensorio-motor, 0-2 años), juegos simbólicos (etapa pre conceptual, 2-4 años y etapa intuitiva, 4-7 años),

juegos de construcción o montaje (se da en diferentes niveles), y juegos de regla (etapas de operaciones concretas y formales), pero lo más importante de esto es que el juego es desinteresado, espontáneo y busca el descanso y la distracción.

En este orden de ideas, el juego es una metodología que implica utilizar el funcionamiento y la mecánica inmersa en el dentro del contexto educativo, aprovechando así sus ventajas como elemento motivador, social e interactivo. Para ello, se pueden poner en práctica diversas estrategias y utilizar los recursos que ponemos a nuestra disposición en la educación actual.

Algunos autores han descrito cómo esta metodología ha venido transformando su práctica pedagógica:

**TABLA 1**  
ANTECEDENTES SEGÚN AUTOR Y AÑO DE PUBLICACIÓN

AUTOR (AÑOS)	ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN
Vélez, O. (2019)	<p>En la publicación titulada: <i>Aprendizaje basado en juegos formativos: caso Universidad en Colombia</i>, el autor describe que las nuevas generaciones requieren un modelo de aprendizaje más dinámico, por lo que las instituciones de educación superior han comenzado a articular sus herramientas pedagógicas a la enseñanza de las diferentes áreas del saber.</p> <p>El objetivo del artículo fue diseñar un juego gerencial para apoyar las asignaturas que contemplen dentro de su micro-currículo la temática de auditoría de marketing, utilizando una metodología exploratoria y descriptiva, apoyada en el aprendizaje basado en juegos. Los autores obtuvieron como resultado que el diseño del juego debe utilizar una estrategia interactiva, que a su vez guarde cierto tipo de complejidad y competitividad, adicionalmente se reveló que el juego refuerza elementos presentes en la temática estudiada (pp. 2-3).</p>
Gómez, A. (2017)	<p>El presente trabajo describe los resultados de la utilización de un videojuego/juego de computadora como actividad evaluativa en una asignatura del programa de pregrado en Ingeniería de Sistemas de la Universidad de Medellín, presentando resultados que demuestran que la incorporación de videojuegos/juegos de computadora en el proceso evaluativo fomenta el trabajo en equipo y un mayor compromiso de los estudiantes frente a su proceso de aprendizaje (pp. 638-640).</p>

(Continúa)

AUTOR (AÑOS)	ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN
Moreno, J. (2015)	En su publicación titulada: <i>Aprendizaje Basado en Juegos Digitales en Niños con TDAH: un Estudio de Caso en la Enseñanza de Estadística para Estudiantes de Cuarto Grado en Colombia</i> , nos explica que la situación actual de innovación tecnológica en educación introduce una nueva visión del juego digital, resaltando su valor pedagógico. Considerando este panorama, proponemos el aprendizaje basado en juegos digitales, más específicamente de tipo multi-jugador masivos en línea, como un escenario propicio para lograr que los niños con TDAH (Trastorno por Déficit de Atención y/o Hiperactividad) mejoren su aprendizaje y fortalezcan significativamente sus habilidades sociales, así como la autorregulación de sus emociones (p. 143).
Castillo, J. (2001)	En la publicación se plantean como objetivo general determinar la eficacia de una estrategia educativa basada en juegos populares para la enseñanza de conceptos básicos de salud en niños de edad escolar que asisten a la escuela, obteniendo como resultados que en condiciones basales no hubo diferencias de edad, escolaridad, ni sobre conceptos básicos de salud entre los niños de ambos grupos. Se concluye que el uso de juegos que incluyen mensajes sobre salud e higiene puede ser una alternativa en la enseñanza de conceptos básicos de salud (pp. 311-313).

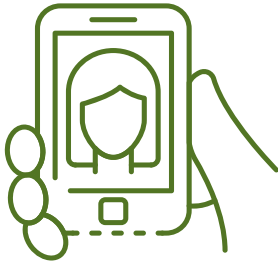
Fuente: elaboración propia.

Las ventajas del aprendizaje basado en juegos son múltiples: la motivación de los alumnos, ayuda al razonamiento y la autonomía, permite el aprendizaje activo, da al alumno el control de su aprendizaje, proporciona información útil al docente, potencia la imaginación y la creatividad, fomenta las habilidades sociales y contribuye a la alfabetización digital.

Por otra parte, la evaluación resulta para los estudiantes de Odontología en ocasiones un proceso complejo que exige memorización de conceptos y frustración al enfrentarlos a largos test que tienen como objetivo medir conocimientos y competencias; sin embargo, en Areandina trabajamos desde el PEI el carácter humanista y social, el cual se refleja en las prácticas, la cultura institucional, el énfasis formativo y el compromiso con el entorno, buscando constantemente el empoderamiento de las personas para la transformación de su contexto y el



A partir de lo anterior, resultó muy pertinente llevar a los estudiantes a la construcción colaborativa de un juego que permitiera como recompensa dentro del sistema de evaluación poner el foco en la apropiación de términos convenientes para el desarrollo de la competencia del segundo corte de la materia Farmacología



aprendizaje constante y continuo para toda la vida, conociéndolos siempre como el centro de todas las acciones.

A partir de lo anterior, resultó muy pertinente llevar a los estudiantes a la construcción colaborativa de un juego que permitiera como recompensa dentro del sistema de evaluación poner el foco en la apropiación de términos convenientes para el desarrollo de la competencia del segundo corte de la materia Farmacología, y se creó una serie de méritos que responden a ellos.

Con la estrategia se busca implementar una metodología pedagógica que permita que el estudiante desarrolle habilidades de tipo:

1. Psicomotor: equilibrio, coordinación motriz, manipulación de objetos, dominio de los sentidos, discriminación sensorial, capacidad de imitación.
2. Cognitiva: estimulación de la memoria, imaginación, creatividad, discriminación de la fantasía y la realidad, pensamiento científico y matemático.
3. Social: favorece la comunicación, unión, y confianza en sí mismos; potencializa el desarrollo de las conductas prosociales; disminuye conductas agresivas y pasivas; facilita la aceptación interracial.
4. Socioemocional: facilita la resolución de conflictos, controla la expresión simbólica de la agresividad, facilita patrones de identificación sexual, desarrolla subjetividad en adolescentes.

Lo anterior permitirá que el estudiante desarrolle experiencias significativas y recuerde de la experiencia los elementos conceptuales más importantes de la materia, específicamente el tema de clasificación de medicamentos.

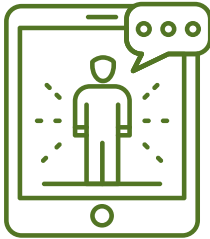
En este punto, es importante resaltar el saber pedagógico y transformación de la práctica pedagógica que representa este ejercicio. En un contexto más amplio, según Araceli De Tezanos (2007), los docentes dicen la palabra de la profesión desde el saber pedagógico que construyen en la reflexión sistemática sobre su práctica cotidiana del enseñar; en consecuencia, es este saber el que marca el camino de la profesionalización docente. En esta construcción de saber pedagógico se funda la legitimidad e historicidad de la profesión docente y desde esta se abre el diálogo tanto con otras profesiones como con los aparatos disciplinarios de la ciencia. Esto implica reconocer, por una parte, que es el profesor (entendido en su individualidad y como colectivo) quien establece conversaciones con el médico, o el arquitecto o el trabajador social o el psicólogo sobre aquellos puntos o conflictos de su quehacer que demandan una resolución multiprofesional.

## Objetivos y materiales

### Objetivo general

Describir desde lo experiencial el diseño, ejecución de la metodología pedagógica "Aprendizaje basado en juego" (APB) como apoyo en el currículo de la asignatura Farmacología.

## Objetivos específicos



1. Proponer desde la metodología APB dinámicas de construcción de juegos enfocadas a la temática clasificación de medicamentos de la materia Farmacología.
2. Diseñar un juego de mesa o replicar alguno ya existente que incluya la temática clasificación de medicamentos de la materia Farmacología.
3. Realizar mesas de trabajos de presentación del juego y por medio del reto, obtener notas equivalentes al segundo corte de la materia Farmacología.

## Materiales

Se implementó la metodología Aprendizaje Basado en Juegos. Esta se proyectó de forma invertida, ya que es el estudiante quien diseña, piensa y construye su idea, para luego ser implementada en el aula, previo a esto, el docente explica que los materiales utilizados deben ser reciclados en pro del cuidado del medio ambiente. Como la idea surge del estudiante, hay propuestas que podrían salirse de esta instrucción por su naturaleza.

Los materiales utilizados en su mayoría son: plástico, papel, cartón, vidrio, pajillas, paletas, etc.



## Descripción de actividades y procedimientos de la práctica: Jugando para Aprender en Salud

La práctica pedagógica está pensada desde los cimientos del PPA (Plan Pedagógico del Aula) de la asignatura Farmacología, la cual permite impactar contenidos del currículo en donde se sigue la línea del Proyecto Educativo Institucional (PEI), para la cual el estudiante es el centro del aprendizaje, y en donde todos los esfuerzos van encaminados a construir individuos integrales desde el ser-saber- hacer.

La presente práctica se desarrolló en fases, que van desde el diseño por parte de los estudiantes hasta la ejecución que es supervisada por el docente.

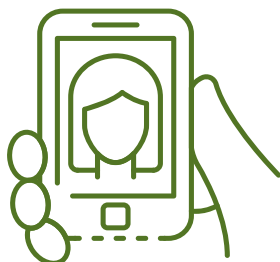
**TABLA 2**  
FASES DE LA PRÁCTICA

FASE 1: DISEÑO DEL JUEGO	FASE 2: IMPLEMENTACIÓN METODOLÓGICA	FASE 3: EJECUCIÓN RECOMPENSA
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Se define un Tema (claramente).</li> <li>•Transforma el aprendizaje de conocimientos y capacidades del juego (presenta al docente el prototipo e idea del diseño).</li> <li>•Se propone un RETO específico.</li> <li>•Se establecen normas para el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Se presenta al grupo de clase las instrucciones del juego.</li> <li>•se construyen mesas de trabajo homogéneas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Compensación motivante.</li> <li>•Se crea un sistema de recompensas (nota del 10% del 3er corte)</li> </ul>

Fuente: elaboración propia.

Las fases las lidera el docente y se dan las instrucciones a los estudiantes en relación con:

1. Se explica la dinámica de trabajo e indica por grupos cuáles son los temas a desarrollar.



2. Se establecen por medio de un acta los compromisos adquiridos por los grupos, y tiempos establecidos para el desarrollo de la misma.
3. Asignación de nota en % para dicha actividad.
4. Momentos de presentación que por lo general son dos: el primero es cuando el estudiante lleva el prototipo del diseño del juego y al final cuando ya ajustó sugerencias del docente y realiza la presentación final.
5. Cuando se realiza la socialización final, son los estudiantes quienes se autoevalúan de forma constructiva y asignan la calificación que obtuvieron según criterios como: calidad del contenido, presentación, pertinencia, esfuerzo, etc.

Es importante mencionar, además, que esta se realiza en construcción colaborativa entre grupos de varios estudiantes. Esta es evaluada y presentada al final del curso en la fase 3 y es el docente quien sirve de colaborador en dicho proceso de enseñanza-aprendizaje.

## Experiencia narrada desde el estudiante

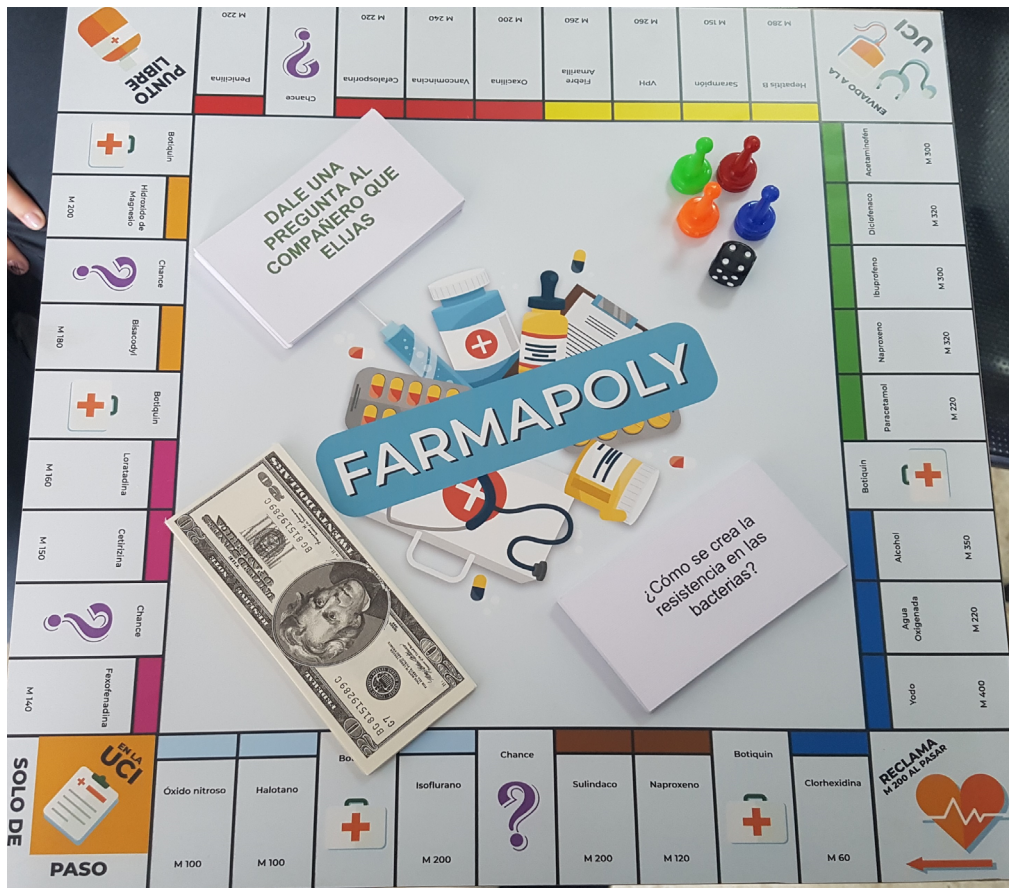
### ¿Por qué es importante la opinión del estudiante?

En este tipo de estrategias pedagógicas, es importante escuchar del estudiante cómo percibe la implementación de nuevas prácticas, ya que permite al docente autoevaluarse de forma objetiva, medir cuáles son los

errores o inconformidades que se pudieran estar generando para realizar ajustes y planes de mejora en relación con ello. A continuación, presentamos algunas narrativas:

*“Me gustó mucho el ejercicio, ya que pude construir un juego y aprender jugando con mis compañeros, nunca pensé que se pudiera estudiar temas tan importantes y médicos jugando”*

VANEGAS RIVERA MANUELA

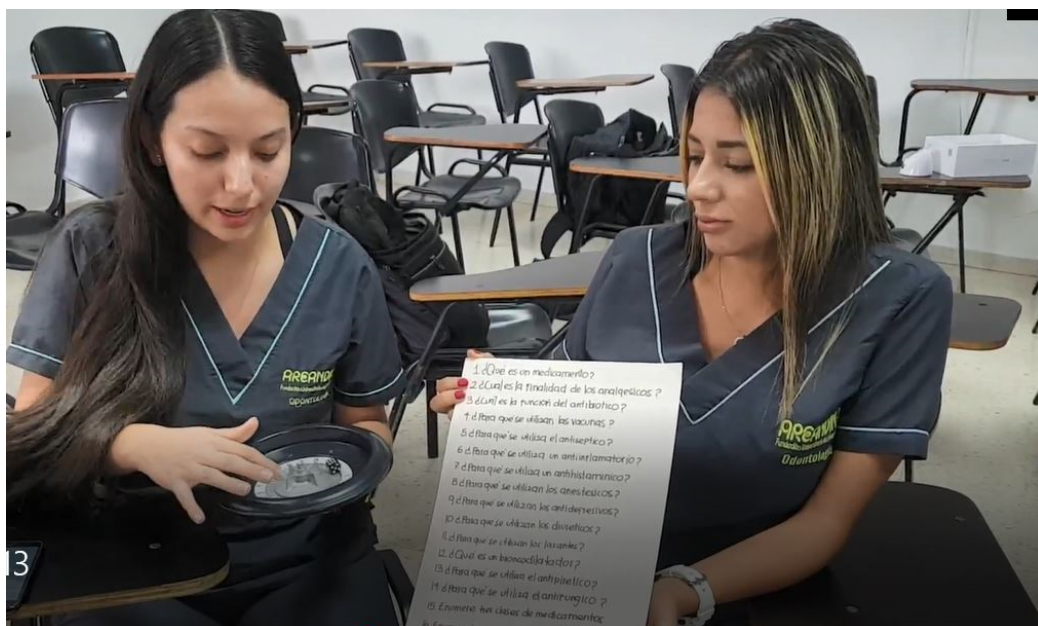


**IMAGEN 1**

EVIDENCIA DE ESTRATEGIA FARMAPOLY.

*“Me costó mucho diseñar y construir un juego, ya que estoy cursando una carrera médica, pero le doy gracias a mi profesora Isadora porque pude salirme de la rutina, jamás se me va a olvidar el tema de clasificación de medicamentos, al jugar retengo más la información”.*

FORERO VARON JENNYFER



## IMAGEN 2

EVIDENCIA DE ESTRATEGIA “LA RULETA”.

*“Una experiencia inolvidable, no recuerdo ni en primaria haber construido un juego, me sorprendió mucho la forma de que la profesora logró que nos aprendiéramos el tema”*

PINEDA OSORIO CESAR ALBERTO

Analizando de forma objetiva estas narrativas, se ha podido evidenciar que se genera una experiencia vivencial disruptiva que a la vez impacta la formación académica del estudiante de Odontología que tradicionalmente se ha caracterizado por ser el receptor pasivo de información y al final, este se convierte en replicador activo en una evaluación escrita de selección múltiple.

Como docente, estoy convencida de que nuestras prácticas pedagógicas deben evolucionar a la par que evoluciona el mundo. No podemos seguir siendo docentes de tablero, debemos utilizar todas las herramientas que tenemos disponibles en este siglo XXI de cambios.

## Cierre o conclusión

Una práctica pedagógica efectiva es aquella que permite integrar saberes y pre-saberes de forma tridimensional en el aula, es decir, se debe complementar estudiante-docente- realidades, en una triada que permita el reconocimiento de factores como la cultura, sociolingüística y contextos sociales. Lo anterior lleva al docente a pensar y a repensar su práctica, transformando y adaptando el currículo con las estrategias y/o rutas que permitan el fortalecimiento de saberes para lograr con éxito el cumplimiento de los objetivos del curso.

Desde lo experiencial, se evidenció que la implementación de metodologías como el aprendizaje basado en juegos es una estrategia que puede transformar su práctica pedagógica desde una perspectiva disruptiva, a pesar de que los estudiantes son personas adultas y a veces se les dificulta adherirse con facilidad; en este punto, se resalta la capacidad del docente de adaptar esta estrategia según los contextos.

Implementar el aprendizaje basado en juego permite tener experiencias vivenciales que marcan el hacer de los estudiantes, los incentiva a ser creativos, y los pone en un rol de activos dentro de lo que conocemos como aula.



## Referencias

- Alonso Vélez, O., Palacio López, S. M., Hernández Fernández, Y. L., Ortiz Rendón, P. A., y Gaviria Martínez, L. F. (2019). Aprendizaje basado en juegos formativos: caso Universidad en Colombia. *Revista electrónica de investigación educativa*, 21, e12. Epub 15 de abril de 2020. <https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e12.2024>
- Bustamante, E. (2016). La sistematización de experiencias en trabajo social como propuesta metodológica para la práctica profesional. (Tesis de pregrado). Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador. Recuperado de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/25524/1/tesis.pdf>
- Braghirolli, L., Ribeiro, J. L., Weise, A. D. y Pizzolato, M. (2016). Benefits of educational games as an introductory activity in industrial engineering education. *Computers in Human Behavior*, 58, 315-324. doi: 10.1016/j.chb.2015.12.063
- Castillo- Lizardo, J.M., Rodríguez-Morán, M. y Guerrero-Romero, F. (2001). El juego como alternativa para la enseñanza de conceptos básicos de salud. *Rev Panam Salud Publica/Pan Am J Public Health* 9(5), 311-314. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/26378689\\_El\\_juego\\_como\\_alternativa\\_para\\_la\\_ensenanza\\_de\\_conceptos\\_basicos\\_de\\_salud](https://www.researchgate.net/publication/26378689_El_juego_como_alternativa_para_la_ensenanza_de_conceptos_basicos_de_salud)
- De Tezanos, A. (2007). Oficio de enseñar-saber pedagógico: la relación fundante. *Educación y ciudad*, (12), 7-26.
- Gómez-Álvarez, M.C., Echeverri, J. A., y González-Palacio, L. (2017). Games-based assessment strategy: Case Systems Engineer of Universidad de Medellín. *Ingeniare. Revista Chilena de Ingeniería*, 25(4), 633-642. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-33052017000400633>
- Michalko, T. (2010). *Thinkertoys: Handbook of creative-thinking techniques*. Berkeley, Estados Unidos: Ten Speed Press.

- Molano, M. (2014). Sistematización de experiencias, un aporte para la reflexión sobre la práctica pedagógica en la licenciatura en pedagogía Infantil de Unipamericana. (Tesis de maestría). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia. Recuperado de <https://repository.cinde.org.co/visor/Preview.php?url=/bitstream/handle/20.500.11907/1421/MolanoArciniegas2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Moreno, J. y Valderrama, V. (2015). Aprendizaje Basado en Juegos Digitales en Niños con TDAH: un Estudio de Caso en la Enseñanza de Estadística para Estudiantes de Cuarto Grado en Colombia. *Revista Brasileira de Educação Especial*, 21(1), 143-158. <https://dx.doi.org/10.1590/S1413-65382115000100010>
- Romero-Rodríguez, L.M., Torres-Toukoumidis, A. y Aguaded, I. (2017). Ludificación y educación para la ciudadanía. Revisión de las experiencias significativas. *Educar*, 53(1), 1-20. doi:<https://doi.org/10.5565/rev/educar.846>
- Torres-Toukoumidis, Á., Romero-Rodríguez, L. M. y Pérez-Rodríguez, M. A. (2018). Ludificación y sus posibilidades en el entorno de blended learning: revisión documental. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 95-111. doi:<https://doi.org/10.5944/ried.21.1.18792>



