

Diseño de Entornos Virtuales

Diseño de un Entorno Virtual de Aprendizaje (4)

Clase 6

Maestría en Educación en Inteligencia Artificial y Entornos Virtuales

La excelencia no se improvisa



1. INTRODUCCIÓN DE LA CLASE:

Estimado estudiante, en esta clase continuaremos con la creación de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) para administrar un curso o asignatura relacionada con su área disciplinar o ejercicio profesional. En esta oportunidad, abordaremos la edición de las actividades de evaluación, explorando algunas definiciones, criterios para su diseño, procedimientos básicos para crear foros, wikis, chats, cuestionarios, lecciones y tareas, así como la relación que existe entre las actividades de evaluación y la implementación de una determinada metodología activa de enseñanza. Debemos recordar que las actividades de evaluación nos permiten medir el progreso del estudiante y determinar el grado de cumplimiento de los objetivos, competencias o resultados de aprendizaje establecidos en un curso o asignatura. Al momento de diseñarlas, es importante considerar no solo la alineación con los elementos curriculares antes mencionados, sino también la variedad de formatos para su presentación, la dificultad progresiva y la retroalimentación oportuna, de manera que podamos garantizar una evaluación integral y guiar a los estudiantes hacia el logro de aprendizajes significativos.

Luego, exploraremos sobre el uso de la Inteligencia artificial generativa (IAG) en la edición de recursos y actividades de evaluación, específicamente, algunas definiciones acerca de esta variante de la Inteligencia Artificial (IA), las herramientas más comunes para su diseño y la forma de redacción de *prompts* para la creación de instrucciones o procedimientos de realización de las actividades de evaluación. Es una realidad de que la IAG ha revolucionado la creación de recursos y actividades de evaluación en los EVA, desde la generación de contenidos para presentaciones, infografías y videos hasta preguntas variadas, rúbricas personalizadas, retroalimentación y simulaciones de forma automatizada y con un grado satisfactorio de eficiencia. En esta práctica de diseño, es indispensable dominar la redacción de prompts para obtener resultados precisos y alineados con los objetivos, competencias o resultados de aprendizaje establecidos en los EVA. En la actualidad, la IAG viene complementando la labor docente y ofrece nuevas posibilidades para la personalización y el enriquecimiento de las experiencias educativas en los ambientes virtuales de aprendizaje.

Clase 6:

6. Diseño de un Entorno Virtual de Aprendizaje (4)

La edición de las actividades de evaluación representa una acción clave para el desarrollo exitoso de los programas académicos administrados bajo la modalidad de educación a distancia, así como de sus variantes asociadas, como la educación semipresencial, virtual e híbrida. Estas actividades permiten valorar de manera objetiva y consistente los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos por los estudiantes, siempre guardando relación con los resultados de aprendizaje de un determinado curso o asignatura. Al diseñarlas debemos tener en cuenta un conjunto de criterios que garanticen su relevancia didáctica y funcionalidad óptima en los EVA. En vista que el producto final de ellas son las evaluaciones de desempeño estudiantil, las actividades deben ayudar en el registro de las evidencias que demuestran la comprensión y aplicación de los conocimientos adquiridos a lo largo de un curso o asignatura administrado en un EVA.

La irrupción de la Inteligencia artificial generativa (IAG) ha transformado radicalmente múltiples sectores sociales, y la educación no es una excepción. En el diseño de los EVA, esta tecnología se erige como una opción viable para la edición de recursos y actividades de evaluación. A través de modelos de lenguaje avanzados, las herramientas de IAG generan contenidos de forma rápida y eficiente, sobre todo en la creación de preguntas para lecciones y cuestionarios, ejercicios de aplicación según diversos escenarios o situaciones propias de un área disciplinar, rúbricas de evaluación y retroalimentaciones personalizadas, entre otros que contribuyen a optimizar el diseño de los EVA con un carácter dinámico e innovador. Todo esto depende de nuestras habilidades de redactar *prompts* o instrucciones que se les proporcionan a un modelo de lenguaje para generar textos u otros elementos multimedia. Un factor clave es brindar instrucciones precisas y detalladas para generar contenidos ajustados a nuestros intereses y necesidades de planeación y diseño instruccional (Gómez-Zermeño, 2023).

6.1. Edición de actividades de evaluación

Al planificar actividades de evaluación en los EVA estamos invitando a los estudiantes a asumir directamente sus roles de participantes autónomos hacia el logro de los resultados de aprendizaje establecidos por medio de la realización de trabajos y ejercicios en forma individual o en grupos colaborativos. Como planificadores y diseñadores de EVA, debemos proponer actividades que nos ayuden a determinar lo que los estudiantes deben saber conocer (dominio cognitivo), saber hacer (dominio procedimental o psicomotriz) y saber ser (dominio afectivo).

En este sentido, los requerimientos de participación los plantearemos en términos de acciones que aumenten su curiosidad por aprender, se involucren en desafíos cognitivos, operacionales y actitudinales, y apliquen los conocimientos adquiridos o construidos. Además de preocuparnos por planificar actividades de evaluación para asignar valoración cuantitativa o cualitativa al rendimiento académico de los estudiantes, también debemos priorizar la programación de actividades de naturaleza formativa que los induzcan a asumir un rol permanente de preparación, indagación, estudio y seguimiento continuo de los cursos o asignaturas. Las actividades de evaluación en los EVA marcan el dinamismo interactivo de los procesos didácticos en correspondencia con los propósitos curriculares que orientan el desarrollo académico, es decir, **el para qué enseñar** en cada curso o asignatura (Ruiz-Bolívar y Dávila, 2016).

6.1.1. Definiciones.

Las actividades de evaluación son aquellas propuestas de trabajo dirigidas a los estudiantes que ayudan a comprender, analizar, sintetizar y valorar los contenidos propuestos en los diferentes recursos y convertir la información librada en bruto en un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes relativas al curso o asignatura administrada en un ambiente virtual de aprendizaje (Cabero y Román, 2006). También se definen como propuestas intencionales de ejercicios o tareas de complejidad variable planificadas por el docente que requieren de la intervención directa, individual o grupal de los estudiantes en sus procesos de desarrollo y logros de los aprendizajes, además, dejan evidencias del alcance en sus rendimientos académicos (Ruiz-Bolívar y Dávila, 2016).

Con base en estos planteamientos, señalamos que las actividades de evaluación son propuestas que facilitan la medición de los niveles de aprendizaje de los estudiantes y determinan el grado de cumplimiento de los objetivos, competencias o resultados de aprendizaje establecidos en un curso o asignatura. Pueden adoptar diversas formas y momentos temporales dependiendo de lo que deben aprender los estudiantes y su propósito básico es proporcionar información valiosa sobre su progreso académico, permitiendo así la implementación de estrategias de retroalimentación y mejoramiento continuo de los procesos de enseñanza y de aprendizaje en un EVA.

6.1.2. Criterios para el diseño de actividades de evaluación.

A continuación, presentamos seis criterios para editar las actividades de evaluación en un EVA, los cuales son aplicables en cualquier plataforma LMS e indispensables para garantizar la calidad y efectividad de la estructura y secuenciación didáctica en este tipo de ambientes virtuales. Por medio de la figura 1, describiremos el significado de cada uno de ellos.

Figura 1 Criterios para el diseño de actividades de evaluación en un EVA



Nota: Adaptado de Cabero y Román (2006)

6.1.3. Procedimientos para la creación de las actividades foro, wiki, chat, cuestionario, lección y tarea.

La mayoría de las Plataformas LMS disponen de menús para agregar actividades de evaluación de diversos tipos con la finalidad de canalizar la parte operativa y dinámica del proceso de aprendizaje en un EVA. Los menús contienen una gama de opciones para publicar todas aquellas actividades de evaluación que se programen para recoger las evidencias de los distintos saberes alcanzados por los estudiantes. La utilización de diferentes opciones o medios de un menú para agregar una actividad no tiene mayor complejidad técnica ni representan innovación alguna. Nuestro interés en el uso del menú para agregar actividades se basará en una planificación previa

guardando relación con los resultados de aprendizaje establecidos, es decir, toda actividad planeada debe tener un valor pedagógico que justifique su creación y evite la improvisación didáctica en el EVA.

Entre las actividades de evaluación más comunes en los EVA se mencionan los foros, wikis, chats, cuestionarios, lecciones, tareas, glosarios, bases de datos, encuestas, consultas, talleres y los paquetes SCORM. A través de la figura 2 señalaremos una definición de cada una de ellas.

Figura 2 Actividades de evaluación más comunes en los EVA



Nota: Adaptado de Belloch (2013) y Ruiz-Bolívar y Dávila (2016).

Una vez definidas las actividades de evaluación más comunes en los EVA, recomendamos un procedimiento básico para editarlas, el cual es aplicable para cualquier plataforma LMS. Es importante que tenga a su alcance el título, propósito, enunciado, recursos de apoyo (si es necesario), instrucción para elaborar, instrucción para entregar y la forma de evaluación de la actividad a crear antes de llevar a cabo el proceso de edición.

Acceda al EVA: Inicie sesión utilizando sus credenciales de acceso. Ubique y seleccione el curso o asignatura específica donde desee editar una determinada actividad. Por lo general, para llevar a cabo este paso, se requiere navegar por un menú que contiene una gama de funciones.

Active el modo de edición: Localice y active el modo de edición del curso. Generalmente, se encuentra representado por un icono (como un lápiz o un engranaje) en la parte superior de la pantalla de su computador. Al activar el modo de edición, se habilitarán las opciones para modificar los elementos del curso, incluyendo los recursos y las actividades. Es necesario ubicarse en el tema o módulo donde se agregará la actividad. Si se equivoca de lugar, no se preocupe, podrá reubicar la actividad en otro momento utilizando la función para activar los movimientos verticales.

Seleccione la actividad a editar: Explore la estructura del curso y ubique la actividad que desea crear. Haga clic en el nombre o icono de la actividad para acceder a sus opciones de edición.

Acceda a las opciones de edición: Una vez seleccionada la actividad, se mostrará un panel de configuración o edición. Complete el formulario de configuración de la actividad seleccionada. Sea suficientemente claro y preciso en su formulación: indicar el propósito, enunciado, instrucciones para realizarla, instrucciones para entregarla, criterios para evaluarla. Es importante mantener oculta la actividad mientras se realiza el proceso de diseño.

Realice los ajustes necesarios: Lleve a cabo la modificación de los parámetros de la actividad según sus necesidades de diseño. Por lo general, los formularios de edición muestran configuraciones por defecto que pueden ser modificadas según los requerimientos que establezca para la actividad. Entre los parámetros se mencionan las fechas de entrega, el formato de entrega o modos de presentación de los productos creados, creación de rúbricas de evaluación, entre otras especificaciones que facilitan el registro y obtención de las evidencias.

Guarde los cambios y verifique su funcionalidad: Una vez realizados todos los cambios, guarde las modificaciones. Al final del formulario de edición se ubica un botón denominado “Guardar Cambios” o “Actualizar” para concluir el proceso de edición. Al regresar a la interfaz del EVA, desactive el modo de edición y compruebe el funcionamiento de la actividad en el tema o módulo adecuado.

Si desea saber cómo se configuran las actividades de evaluación en la plataforma Moodle, en el documento de lectura [¿Cómo configurar actividades en Moodle?](#), obtendrá las informaciones necesarias para practicar la configuración de actividades de evaluación en su EVA utilizando su Aula Base. Recuerde que sirve como espacio de entrenamiento para aplicar los procedimientos de edición y presentar su prototipo de EVA relacionado con su área disciplinar o ejercicio profesional.

6.1.4. Relación de las actividades de evaluación creadas con una determinada metodología activa de enseñanza.

Como mencionamos al inicio de esta clase, una correcta edición de las actividades de evaluación es primordial para garantizar una evaluación integral, objetiva y vinculada con los resultados de aprendizaje establecidos en un curso o asignatura. Sabemos que constituyen elementos clave para la comprensión y aplicación de los temas estudiados, posibilitan una estrategia fundamental para que los estudiantes construyan el conocimiento y aprendan de manera activa y autónoma, además, canalizan de un modo dinámico el proceso formativo en un EVA. Es obvio que

el diseño y edición de actividades de evaluación esté ligado a la elección de una metodología activa de enseñanza. Esta relación es bidireccional, ya que la metodología determina el tipo de actividades a diseñar y, a su vez, las actividades implementadas refuerzan los principios de la metodología activa seleccionada.

Las **metodologías activas** promueven un aprendizaje centrado en el estudiante, donde este último es el protagonista de su propio proceso de construcción del conocimiento. En este contexto, las actividades de evaluación diseñadas y editadas en un EVA deben fomentar la participación activa, la colaboración, la resolución de problemas y la reflexión crítica. Por ejemplo, en el Aprendizaje basado en Problemas (ABP), las actividades de evaluación podrían estructurarse alrededor de problemas reales o simulados que los estudiantes deben resolver colaborativamente. Para ello, sería ideal la edición de foros de discusión, wikis o utilizar herramientas de colaboración que faciliten el intercambio de ideas y la búsqueda de soluciones.

En el caso del aula inversa, donde los estudiantes estudian los contenidos teóricos de forma autónoma fuera de los espacios del EVA, las actividades de evaluación a crear se centrarían en la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. Podrían editarse actividades interactivas a través del paquete SCORM o crear glosarios y wikis para reforzar los aprendizajes. La gamificación, que consiste en aplicar elementos propios de los juegos a contextos no lúdicos (Lozada-Ávila y Betancur-Gómez, 2017), podría adaptarse al contexto educativo virtual a través de los EVA. Al incorporar elementos gamificados en las actividades de evaluación, como misiones, desafíos y retos que los estudiantes deben superar, sistemas de puntos, insignias o niveles que puedan alcanzar, metáforas, dinámicas de competencias, reglas, entre otros elementos asociados a los juegos, aumentaría la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes (Suniaga, 2019).

La combinación de diferentes tipos de actividades en los EVA permitirá atender a los distintos estilos de aprendizaje de los estudiantes y mantener su motivación. También es indispensable la retroalimentación personalizada, más aún si se implementa una metodología activa de enseñanza, en vista que nuestro interés es proporcionar las informaciones que requieren los estudiantes para mejorar su desempeño académico. Un diseño cuidadoso de las actividades de evaluación, teniendo en cuenta los principios de la metodología activa seleccionada, puede potenciar no solo la participación y la motivación estudiantil, sino también garantizar el logro de los aprendizajes de una manera más innovadora y relevante con estos tiempos de auge tecnológico.

6.2. Uso de la inteligencia artificial generativa (IAG) en la edición de recursos y actividades de evaluación.

La Inteligencia Artificial Generativa (IAG) viene transformando la manera en que se diseñan los EVA por medio de la creación de contenidos personalizados y adaptativos que ofrecen experiencias de aprendizaje más relevantes y efectivas. Con el uso de la IAG, los docentes pueden generar contenidos digitales ajustados a los estilos de aprendizaje de sus estudiantes, lo cual propicia la adquisición y aplicación de nuevos conocimientos de manera significativa.

Igualmente, facilita la creación de actividades de evaluación automatizadas, que no solo ahorran tiempo a los docentes en cuanto a su planificación y diseño, sino que también proporcionan a los estudiantes una retroalimentación inmediata que les permitirá identificar sus áreas de mejora y reforzar sus conocimientos. La implementación de esta tecnología en los EVA propicia la innovación pedagógica mediante la integración de diferentes formatos de contenido, como textos, imágenes y vídeos en una única actividad, de esta forma se enriquece la experiencia educativa y mantiene el interés de participación.

6.2.1. Definiciones de inteligencia artificial generativa (IAG)

Para Franganillo (2023), la inteligencia artificial generativa (IAG) es un tipo de Inteligencia Artificial (IA) que permite la producción automatizada de contenido textual, gráfico, sonoro y audiovisual de alta calidad. Se dedica a crear datos o contenidos completamente nuevos a partir de los existentes, utilizando algoritmos de **aprendizaje automático**. Por su parte, Sánchez Mendiola y Carbajal Degante (2023) la definen como una rama de la IA referida a la generación de contenido original (texto, imágenes, video, sonido) a partir de datos que ya existen y en respuesta a comandos o prompts. Estos modelos aprenden patrones y estructuras de los datos que se les proporcionan y crean contenido nuevo similar a los datos de entrenamiento.

En el contexto educativo actual, la integración de la IAG representa una evolución significativa que transforma la manera en que se construye y adquiere el conocimiento, ya que potencia la personalización del aprendizaje, al adaptar dinámicamente los contenidos según el ritmo y estilo de aprendizaje de los estudiantes. Genera explicaciones alternativas, ejemplos contextualizados y ejercicios prácticamente ilimitados, facilitando una comprensión más profunda de conceptos complejos. Además, optimiza la gestión del tiempo al automatizar tareas rutinarias, permitiendo que tanto estudiantes como docentes se enfoquen en aspectos más esenciales del proceso educativo, como el análisis crítico, la investigación y la creación de nuevos conocimientos. Es oportuno acotar que la IAG no reemplaza a los docentes, sino que amplifica su capacidad para ofrecer una educación de calidad, convirtiendo los ambientes educativos (entre ellos los EVA) en espacios más dinámicos, interactivos y efectivos para el aprendizaje significativo.

6.2.2. Herramientas de IAG para el diseño de recursos y actividades de evaluación

La IAG representa una oportunidad única para mejorar la calidad y la eficiencia de los procesos de creación de contenidos y evaluación en los EVA. Al automatizar tareas repetitivas y generar contenido personalizado, la IAG permite a los docentes centrarse en las actividades que requieren un mayor nivel de interacción humana, como la tutoría y la orientación de los estudiantes. Sin embargo, es importante destacar que la IAG debe utilizarse como una herramienta complementaria y no como un sustituto de la práctica docente.

En la actualidad, las herramientas de IAG potencian el proceso de diseño y edición de recursos y actividades de evaluación en los ambientes virtuales, entre ellos los EVA, ya que ofrecen alternativas para la creación de experiencias educativas más efectivas y personalizadas. En el caso de los recursos o contenidos digitales, estas herramientas facilitan la generación de contenidos

multimodales adaptados a diferentes estilos de aprendizaje. Pueden crear infografías dinámicas, generar ejemplos contextualizados, producir videos explicativos y desarrollar simulaciones interactivas que permiten a los estudiantes explorar conceptos complejos de manera práctica y significativa. En cuanto a las actividades de evaluación, podrían diseñar instrumentos más sofisticados y diversos con bancos de preguntas personalizadas, por ejemplo, rúbricas detalladas para validar una presentación multimedia o un video tutorial sobre un procedimiento investigativo o científico. También servirán para diseñar casos de estudio realistas y proponer proyectos interdisciplinarios que evalúen competencias de orden superior. Además, facilitan la creación de evaluaciones adaptativas que se ajustan al nivel de comprensión demostrado por los estudiantes.

Recordemos que la IAG también optimiza el proceso de retroalimentación, permitiendo generar comentarios detallados y constructivos que identifican áreas específicas de mejora y sugieren recursos adicionales para reforzar el aprendizaje. Esto contribuye a una evaluación más formativa y menos sumativa. Es indispensable comprender que las herramientas IAG actúan como potenciadores de la creatividad y eficiencia del docente, permitiéndole dedicar más tiempo a la planificación estratégica y al acompañamiento personalizado de los estudiantes. La clave está en que utilicemos la IAG como un recurso complementario que enriquezca el trabajo de planeación y evaluación, pero no reemplace nuestro juicio como pedagogos en el diseño de experiencias de aprendizaje.

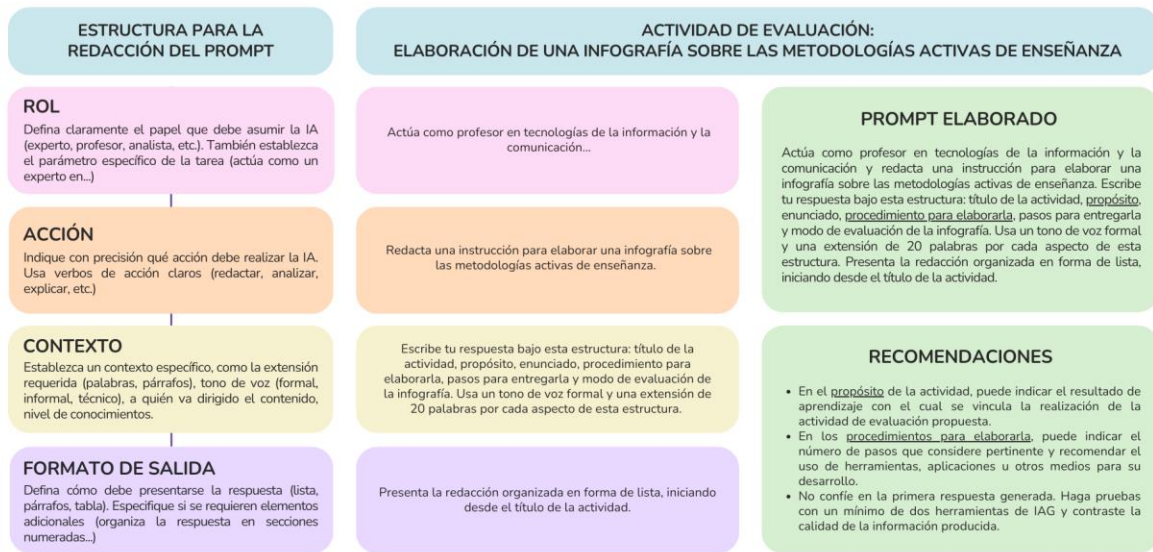
Para conocer las herramientas de IAG que pueda usar en el proceso de diseño de Recursos y Actividades de Evaluación en su EVA, la imagen interactiva titulada [Tabla Periódica de Apps Gratuitas de Inteligencia Artificial](#) elaborada por Oviedo Villasana (2023), muestra una gran variedad de herramientas de IAG que le ayudarán a potenciar el proceso de creación de sus recursos y actividades de evaluación en su Aula Base. Esta tabla periódica no solo organiza las herramientas según un propósito específico, también ofrece a los usuarios los enlaces de acceso a cada una de ellas de una forma atractiva y práctica.

6.2.3. Redacción de *prompts* para la creación de instrucciones o procedimientos de realización.

Un *prompt* es el nombre técnico que se le da a las peticiones o instrucciones que se hacen a la IA para conseguir una respuesta específica (Lopezosa, 2023). También es conocido como la frase o pregunta que se utiliza para dar dirección a un modelo de lenguaje y este produzca una respuesta (Morales-Chan, 2023). La calidad de los *prompts* es uno de los factores más importantes para lograr una conversación exitosa con cualquier herramienta de IA. Si están bien definidos y precisos pueden ayudar a guiar la conversación de manera efectiva, asegurándose de que los temas de interés o solicitudes de los usuarios sean abordados.

Como una forma de optimizar la elaboración de instrucciones o procedimientos que realizarán los estudiantes para cumplir con las actividades de evaluación asignadas en un EVA, recomendamos un procedimiento básico para la redacción de *prompts* específicos a través de la figura 3. En este caso, atenderemos al formato propuesto por Ruiz-Bolívar y Dávila (2016) sobre cómo estructurar las instrucciones para una actividad de evaluación.

Figura 3 Procedimiento básico para la redacción de prompts que faciliten la elaboración de instrucciones sobre una determinada actividad de evaluación



Nota: Adaptado de Morales-Chan (2023) y Ruiz y Dávila (2016)

Para conocer un poco más sobre los prompts, el documento de lectura titulado [¿Cómo preguntar a la IA?](#), le brindará información sobre cómo interactuar con la IA, junto con algunos modelos de prompts que le servirán para potenciar la creación de sus contenidos digitales y actividades de evaluación.

Referencias citadas en la Clase 6:

- Belloch, C. (2013). *Las actividades en los EVA*. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA7.pdf>
- Cabero, J., y Román, P. (2006). *Las e-actividades en la enseñanza on-line*. Eduforma. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w23828w/eactividades.pdf>
- Franganillo, J. (2023). La inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos. *Methaodos. Revista de Ciencias Sociales*, 11(2), 1-17. <http://dx.doi.org/10.17502/mrcs.v11i2.710>
- Gómez-Zermeño, M. (2023). *Inteligencia Artificial Conceptos clave y tendencias para la innovación educativa*. Editorial Transdigital. <https://doi.org/10.56162/transdigitalb22>
- Lopezosa, C. (2023). La Inteligencia artificial generativa en la comunicación científica: retos y oportunidades. *Revista de investigación e innovación en ciencias de la salud*, 5(1), 1-5. <https://doi.org/10.46634/riics.211>
- Lozada-Ávila, C., y Betancur-Gómez, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31), 97-124. <https://doi.org/10.22395/riium.v16n31a5>
- Morales-Chan, M. (2023). *Cómo utilizar ChatGPT para la investigación científica*. Universidad Galileo. <https://bit.ly/ChatGPTInvestigacion>
- Ruiz-Bolívar, C. y Dávila, A. (2016). Propuesta de buenas prácticas de educación virtual en el contexto universitario. *RED, Revista de Educación a Distancia*, (49), 1-21. https://www.um.es/ead/red/49/bolivar_davila.pdf
- Sánchez Mendiola, M., y Carbajal Degante, E. (2023). La inteligencia artificial generativa y la educación universitaria ¿Salió el genio de la lámpara? *Perfiles Educativos*, 45, 70-86. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2023.Especial.61692>
- Suniaga, A. (2019). Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente. *Revista Internacional Docentes 2.0. Tecnología Educativa*, 19(1). <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/download/27/53>

Definición de los términos citados en la Clase 6:

- **Aprendizaje automático:** También conocido como *Machine Learning*, es un subcampo de la inteligencia artificial que se centra en desarrollar sistemas y algoritmos que permiten a las computadoras aprender de los datos y mejorar su rendimiento en la realización de tareas específicas sin intervención humana directa. Su principal objetivo es identificar patrones, descubrir información y hacer predicciones basadas en los datos.
- **Metodologías activas:** Son estrategias de enseñanza que el docente propone en el aula para involucrar al estudiante en su propio aprendizaje, que se lleva a cabo de forma constructiva para desarrollar competencias específicas y transversales que garantizan su formación integral (Suniaga, 2019). En los EVA, las metodologías activas fomentan la colaboración, el trabajo en equipo y el aprendizaje basado en problemas, creando un ambiente de trabajo compartido y un espacio para el desarrollo de conocimientos de manera conjunta.



La excelencia no se improvisa

síguenos

