



EL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS, FLIPGRID Y LA REALIDAD AUMENTADA COMO HERRAMIENTAS DE APOYO PARA UN MODELO HÍBRIDO EN EDUCACIÓN FÍSICA

Enlace:

https://www.canva.com/design/DAFA6LIJtig/vrIHDciQvuPksOAXICbI5A/view?utm_content=DAFA6LIJtig&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink