

RECES ENTERTAINMENT

Productora Educativa Audiovisual



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL y DEPORTES

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Abril 2026

NIPO (web) 164-24-007-X

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184_EEI_2020_847-19-120-X

NIPO (formato html) 164-24-005-9

NIPO (formato pdf) 164-24-006-4

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4184_EEIpdf185_2026

“RECES ENTERTAINMENT: Productora Educativa Audiovisual.”
por Blanca Ruth Ruíz Miguel y Miguel Berzosa Alonso de Linaje para **INTEF**
<<https://intef.es>>

Experiencia galardonada con el 2º Premio en la categoría Educación Secundaria Obligatoria modalidad B de los “Premios Nacionales a Experiencias Educativas que fomentan la Competencia Digital en el alumnado. Convocatoria 2025

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF.

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: premios.digitalizacion@intef.es



Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas Inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

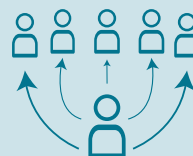
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

CREACIÓN DE REPOSITORIO



Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

Índice



Índice

1. Introducción	5
2. Punto de partida	7
3. Paso a paso	9
4. Evaluamos	15
5. Conclusiones	17
6. ¿Te animas?	19
7. Material complementario	21



1. Introducción



RESPONSABLES

Blanca Ruth Ruíz Miguel; Miguel Berzosa Alonso de Linaje

CENTRO ESCOLAR

IES Recesvinto

DIRECCIÓN

Carretera de Tariego, 34200, Venta de Baños

LOCALIDAD Y PROVINCIA

Venta de Baños (Palencia)

WEB DEL CENTRO

<http://iesrecesvinto.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi>

EMAIL DE CONTACTO

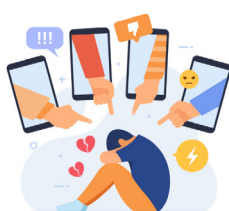
brruiz@educa.jcyl.es
miguel.berber@educa.jcyl.es

La Productora Educativa Audiovisual “Reces Entertainment” es una iniciativa del IES Recesvinto (Venta de Baños, Palencia) que utiliza el lenguaje cinematográfico para conectar con los jóvenes y mejorar su competencia digital (CD). Esta experiencia interdisciplinar transforma temas transversales como la igualdad, la salud y el ciberacoso en proyectos audiovisuales reales, donde el alumnado es el protagonista y creador de contenidos.

Mediante el uso de herramientas gratuitas y metodologías activas, se fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo en un entorno rural y diverso. La propuesta integra la formación docente con la producción de vídeos premiados en diversos certámenes, consolidando una cultura de innovación que trasciende el aula.

“Reces Entertainment” no solo enseña técnica; ofrece a cada estudiante un espacio para expresar su talento y mirar al futuro con confianza, convirtiendo los desafíos sociales en aprendizajes significativos.

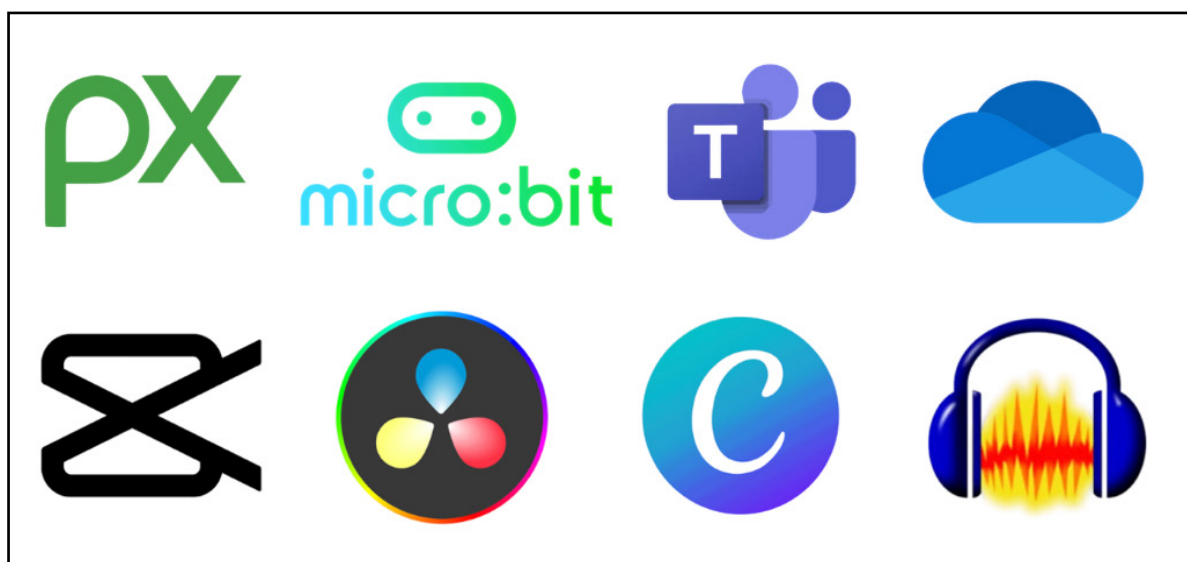
Experiencia galardonada con el 2º Premio en la categoría Educación Secundaria Obligatoria modalidad B de los “Premios Nacionales a Experiencias Educativas que fomentan la Competencia Digital en el alumnado. Convocatoria 2025”



• Diversos temas interdisciplinares tratados en esta experiencia.



• Sede Principal del IES Recesvinto en Venta de Baños (Palencia).



• Algunos de los recursos gratuitos que se han empleado durante el proyecto.



2. Punto de partida

El IES Recesvinto, ubicado en la comarca del Cerrato (Palencia), es un centro singular en Castilla y León por su estructura en dos sedes: la principal en Venta de Baños y el aulario de Dueñas. Nos situamos en un entorno rural, multicultural y diverso, con alumnado de tres continentes y 15 nacionalidades. El contexto socioeconómico es desafiante, con casi un 50% de las familias beneficiarias del programa RELEO+, lo que convierte a la motivación a través de las TIC en un pilar fundamental para combatir el abandono y la exclusión.



Profesores del IES Recesvinto en un curso de formación de vídeo como herramienta didáctica.

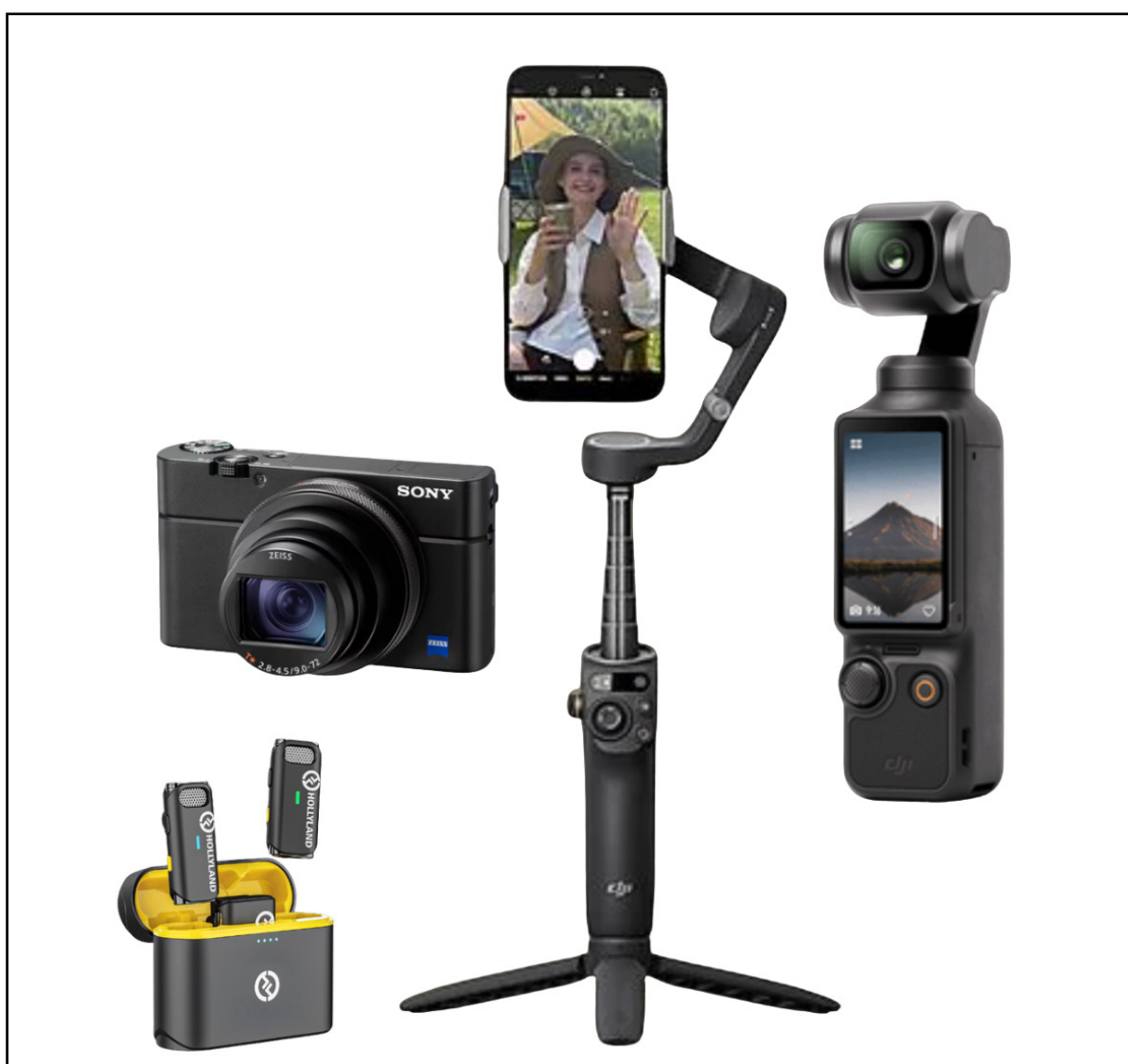
El origen de la experiencia se sitúa en un ambicioso plan de formación docente iniciado en el curso 22/23. Tras capacitar al profesorado en el uso del vídeo como herramienta didáctica, el éxito de los primeros proyectos y la obtención de premios autonómicos impulsaron la creación de un sello propio: la productora "Reces Entertainment". El objetivo era conectar con los jóvenes en su propio lenguaje audiovisual para tratar temas transversales como el ciberacoso o la igualdad, entre otros.



Los primeros reconocimientos a nuestro trabajo vinieron en el curso 2023/24.

En cuanto a los factores intervinientes, la experiencia destaca por su carácter colaborativo e interdisciplinar:

- Humanos: Liderado por los profesores Miguel Berzosa y Blanca Ruiz, cuenta con la implicación de diversos departamentos (Ciencias Naturales, Educación Física, Valores Éticos, Física y Química Educación Plástica y Visual y Tecnología) y agentes externos clave como la Guardia Civil y el CFIE de Palencia.
- Materiales: El centro dispone de equipamiento técnico, incluyendo cámaras Sony y Osmo Pocket DJI, micrófonos inalámbricos, croma y focos, que dotan a los vídeos de un carácter más profesional.
- Espaciales: Se aprovechan tanto espacios físicos (laboratorio, gimnasio, diversas instalaciones del centro y sus alrededores, además del entorno rural) como entornos virtuales de trabajo (Microsoft Teams y OneDrive).



- Algunos de los materiales técnicos de los que disponemos para la realización de nuestros vídeos.

3. Paso a paso

Paso 1. “Planificación, formación e integración curricular (Septiembre – Octubre 2024 y previos)”

El proyecto nace de una formación docente previa en los cursos 22/23 y 23/24, donde el profesorado se capacitó en el uso del vídeo como herramienta didáctica y completó su formación en edición y narrativa audiovisual a través del itinerario TIC del centro.

No es hasta el curso 2024/25 que se asientan los cimientos de la productora, que no se concibe como una actividad aislada, sino como una propuesta transversal e interdisciplinar integrada en las programaciones de diversas materias de la ESO y Bachillerato.



• Línea del tiempo de los vídeos realizados durante el curso 2024/25.



• Cartel del curso de vídeo ofertado en nuestro centro para la formación del profesorado realizado con anterioridad al curso 2024/25.

Se ha incluido mediante situaciones de aprendizaje que vinculan saberes básicos de áreas como Educación Física, Biología y Geología, Física y Química, Tecnología y Valores Éticos con los descriptores operativos de la Competencia Digital (CD) del perfil de salida (LOMLOE).

Además, el éxito de la productora ha permitido implantar para el curso 25/26 la asignatura de "Taller de artes escénicas" en 4º de ESO.

Se llevan a cabo tareas, como la planificación de proyectos anuales y la selección de temáticas transversales, contando para ello con recursos como las plataformas virtuales de aprendizaje. Se hace pues necesaria la organización y coordinación entre los departamentos participantes para establecer el calendario de concursos.

ENFOQUE METODOLÓGICO

ACTUACIONES PRESENCIALES

SESIONES DE TRABAJO EN EL AULA



GRABACIONES EN ESPACIOS DEL CENTRO



TRABAJO POR PROYECTOS



PARTICIPACIÓN EN CONCURSOS PRESENCIALES



ACTUACIONES VIRTUALES

USO DE TEAMS COMO ENTORNO DE TRABAJO



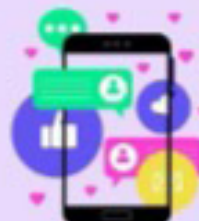
EDICIÓN DIGITAL DE CONTENIDOS



INVESTIGACIÓN EN LÍNEA



DIFUSIÓN EN REDES Y PLATAFORMAS EDUCATIVAS



• Enfoque metodológico empleado en esta experiencia.

Paso 2. Lanzamiento y primeros rodajes (Septiembre - Diciembre 2024)”

Se inicia la actividad de la productora con el alumnado de mayor edad para consolidar las dinámicas de trabajo.



- Proyectos: Participación en el “XVI Concurso Juventud de Castilla y León” y en la XXXIV Muestra Internacional de Cine de Palencia dentro del concurso “90 segundos de cine”.
 - Tareas: Investigación sobre la despoblación rural y el acoso escolar, redacción de guiones literarios y técnicos, y primeras sesiones de edición con CapCut y DaVinci Resolve.
 - Metodología: Trabajo por proyectos (ABP) y colaboración en línea.
 - Recursos: Cámaras Sony RX100 VII, estabilizadores DJI y Microsoft Teams para el trabajo colaborativo.
- *Fotograma del vídeo “El sitio de mi recreo” grabado a primeros de septiembre y ganador del segundo premio en el XVI Concurso Juventud de Castilla y León.*

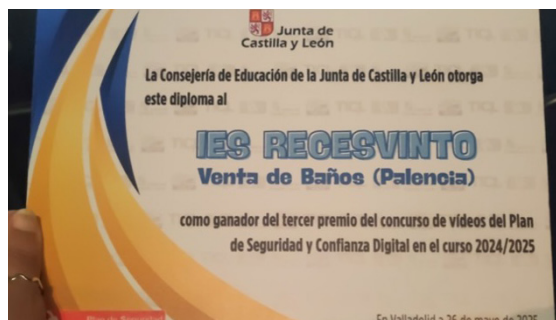
Paso 3. “Impacto social y concienciación (Enero - Febrero 2025)”

Fase de gran calado social enfocada en la salud y la seguridad digital con alumnos de 3º de ESO.

- Proyectos: Campaña antitabaco “No dejes que el tabaco entre en tu vida” y el corto sobre ciberacoso “Identidad Alterada”.
- Tareas: Colaboración directa con la Guardia Civil de Dueñas para aportar realismo al corto de ciberseguridad; debates en las clases de Valores Éticos sobre riesgos digitales.
- Instalaciones: Uso de pasillos, exteriores del centro y laboratorio como sets de rodaje.
- Recursos: Micrófonos inalámbricos, croma y software de edición de audio Audacity.



- La Guardia Civil colaboró activamente en el vídeo realizado sobre el ciberacoso.



- Reconocimiento a nivel regional en el concurso del Plan de Seguridad y Confianza Digital.

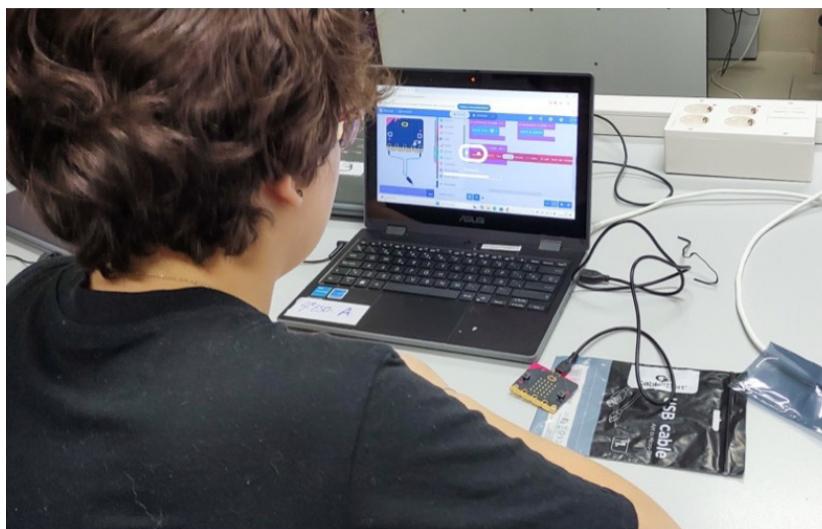
Paso 4. “Intensificación STEAM e igualdad (Mayo - Junio 2025)”

Fase final del curso con un fuerte enfoque científico y de valores sociales.

- Proyectos: SoilGuard (robótica y sostenibilidad para RedeSTEAM), “Te vendo un elemento” (Química) y “Deporte en igualdad” (Educación Física).
- Tareas: Programación de placas Micro:bit con MakeCode; creación de vídeos explicativos de procesos científicos; entrenamientos deportivos grabados para promover el papel de la mujer en el deporte.
- Organización: Codocencia en 1º de ESO para gestionar grupos grandes durante las grabaciones.
- Recursos: Placas Micro:bit (cedidas por el CFIE), Canva para diseño de cabeceras y portadas.



- Portada de nuestro vídeo finalista para el concurso RedeSTEAM.



- Una de nuestras alumnas trabajando con las placas Micro:bit para programar el robot SoilGuard.

Paso 5. “Evaluación, difusión y cierre (Junio 2025)”:

Revisión del impacto de la experiencia y presentación pública de resultados.

- Tareas: Aplicación de rúbricas de evaluación que miden la calidad técnica y el mensaje social; publicación de contenidos en Instagram (@ies_recesvinto) y en la web del centro. Publicaciones en prensa y otros medios audiovisuales.
- Evaluación: Sesiones de coevaluación y autoevaluación donde el alumnado reflexiona sobre su aprendizaje digital.
- Resultados: Obtención de premios autonómicos y nacionales que validan la efectividad de la productora.



• Rodaje utilizando el set de vídeo del instituto.

Resumen de recursos y espacios utilizados:

1. Equipamiento Digital Físico (Hardware): El centro se ha dotado de un equipo con carácter profesional para garantizar la calidad de las producciones:

Cámaras: Cámara digital compacta Sony RX100 VII y cámara DJI Osmo Pocket.

Estabilización: Estabilizador DJI Osmo Mobile 6 y varios trípodes.

Audio: Diversos micrófonos inalámbricos y un micrófono de jirafa para captación de sonido profesional.

Iluminación y Escenografía: Juego de focos de luz, reflectores y una pantalla croma (green screen) para efectos visuales.

Dispositivos de edición y grabación: Ordenadores de sobremesa, varios Chromebooks, tablets y, en ocasiones puntuales, el uso de móviles personales del alumnado.

Material STEAM: Placas Micro:bit (cedidas por el CFIE de Palencia) utilizadas para la programación y creación del robot en el proyecto SoilGuard.

2. Herramientas y Tecnologías Digitales (Software): Se han priorizado herramientas de libre acceso y gratuitas para fomentar la competencia digital:

Edición de Vídeo: CapCut (por su interfaz intuitiva y uso en móviles) y DaVinci Resolve en su versión gratuita para acabados más profesionales y corrección de color.

Edición de Audio: Audacity, utilizado para la grabación de locuciones, mezclas de sonido y mejora de la calidad de voz.

Diseño Gráfico y Vídeo Básico: Canva, empleado para crear cabeceras, portadas, carteles y presentaciones colaborativas en tiempo real.

Colaboración y Gestión: Microsoft Teams como entorno principal de trabajo (compartición de guiones y retroalimentación), OneDrive y Google Drive para el almacenamiento en la nube.

Programación: Aplicación Microsoft MakeCode para la codificación de las placas Micro:bit.

3. Recursos Educativos Abiertos (REA): Para enriquecer los vídeos respetando siempre la propiedad intelectual, se han utilizado bancos de recursos libres de derechos:

- Imágenes y Gráficos: Pixabay, Freepik y la biblioteca de Canva.
- Música y Sonido: Jamendo y otras plataformas de música con licencia libre, creación de músicas con Suno.

4. Espacios utilizados: Instalaciones del centro, como aulas, gimnasio, huerto escolar, laboratorio de ciencias, polideportivo municipal y entorno rural de Venta de Baños.

5. Documentos: Guiones originales, diarios de aprendizaje, guías de trabajo y rúbricas específicas.

4. Evaluamos

La evaluación de “Reces Entertainment” ha sido un proceso continuo y formativo, centrado no solo en los vídeos finales, sino en todo el desarrollo del aprendizaje. Para valorar el desempeño del alumnado, se han utilizado rúbricas específicas por proyecto que miden la calidad técnica, la coherencia del guion, la creatividad y el impacto social del mensaje. Además, se han empleado instrumentos como diarios de aprendizaje (clave en el proyecto SoilGuard), cuestionarios de reflexión final y sesiones de autoevaluación y coevaluación para fomentar el pensamiento crítico.

La práctica docente se ha evaluado a través del desarrollo de la Competencia Digital Docente (CDD), validando cómo la formación previa del profesorado se ha transferido con éxito al aula.

Por su parte, la propuesta ha contado con una evaluación externa mediante la participación en certámenes autonómicos y nacionales. Los premios obtenidos en concursos como el del Plan de Seguridad y Confianza Digital o RedeSTEAM actúan como indicadores de calidad y efectividad de la experiencia.

Rúbrica de evaluación – Vídeo “Igualdad en el deporte” (1º ESO)

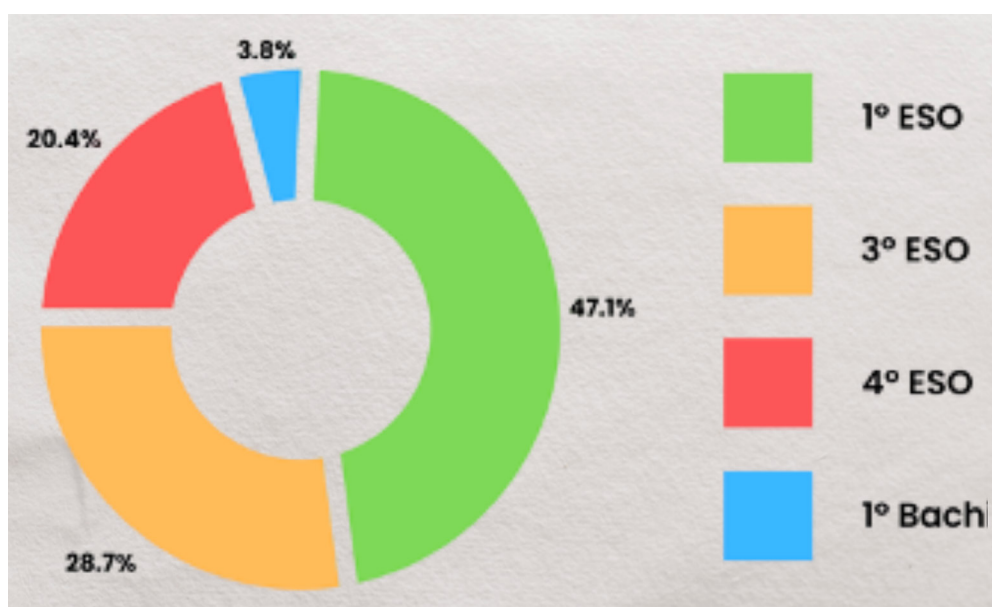
Indicador	Excelente (4)	Notable (3)	Suficiente (2)	Insuficiente (1)
Calidad técnica del producto audiovisual	Imagen, sonido y edición impecables; uso fluido de herramientas digitales.	Buena calidad técnica con pequeños fallos; uso correcto de herramientas.	Calidad aceptable con varios errores técnicos; uso básico de herramientas.	Calidad deficiente; problemas graves de imagen, sonido o edición.
Coherencia y estructura del guion	Mensaje claro, bien estructurado y con desarrollo completo.	Mensaje comprensible y estructurado, aunque con partes mejorables.	Mensaje algo confuso o con estructura débil.	Guion incoherente o sin estructura clara.
Uso adecuado de herramientas digitales	Manejo autónomo y responsable de software de edición y producción.	Uso correcto con apoyo puntual.	Uso limitado o dependiente de ayuda constante.	No se utilizan adecuadamente las herramientas digitales.
Creatividad y originalidad	Enfoque innovador, expresivo y visualmente atractivo.	Presenta elementos creativos y originales.	Poca creatividad; enfoque convencional.	Sin elementos creativos; trabajo plano o repetitivo.
Impacto del mensaje en el entorno educativo	El vídeo genera reflexión y diálogo sobre la igualdad en el deporte.	El mensaje es claro y relevante para el entorno escolar.	El mensaje tiene impacto limitado o poco desarrollo.	El mensaje no conecta con el entorno educativo o es irrelevante.

• Ejemplo de rúbrica utilizada en uno de los vídeos realizados con 1º ESO.

Los resultados reflejan una mejora significativa en las cinco áreas de la Competencia Digital (CD), especialmente en la creación de contenidos y el uso responsable de las TIC al abordar el acoso escolar o la igualdad. En conclusión, la evaluación confirma que la experiencia es sostenible y replicable, logrando una alta motivación e inclusión de todo el alumnado.



- Premio obtenido con nuestro vídeo sobre el tabaco en el concurso nacional del Grupo Español de investigación en el Cáncer de Pulmón.



- Gráfico representativo del número de alumnos participantes por curso en los vídeos realizados durante el curso.



5. Conclusiones

La productora “Reces Entertainment” se consolida como una experiencia innovadora, efectiva y sostenible que ha transformado los desafíos sociales en oportunidades de aprendizaje. Se han alcanzado plenamente los objetivos propuestos, logrando una mejora tangible en la Competencia Digital de alumnos y docentes mediante el uso de herramientas gratuitas y recursos educativos abiertos (REA).

El impacto en el aprendizaje es evidente: se ha incrementado la motivación e inclusión del alumnado, especialmente de aquellos con menos recursos o necesidades especiales, convirtiéndolos en protagonistas críticos de su propia realidad. Los estudiantes han desarrollado habilidades sociales, creativas y de comunicación de forma práctica al abordar temas complejos como el ciberacoso o la igualdad de género.

La propuesta es altamente replicable en otros centros debido a su estructura flexible, transversal y al uso de tecnologías accesibles. El éxito rotundo del proyecto queda avalado por los numerosos premios recibidos y la creación de la nueva asignatura de “Taller de artes escénicas” para el curso 25/26, lo que garantiza una mirada al futuro con confianza.



- Trabajamos temas complejos, como la igualdad de género en el deporte.



- El impacto en la localidad ha sido aún mayor al verse reflejado nuestro éxito en la prensa local y nacional.



- La difusión de nuestro trabajo repercute directamente en la motivación del alumnado.



6. ¿Te animas?

¿Cómo puedes empezar?

No tengas miedo al vídeo y ámate a transformar tu aula (o tu centro) a través del cine. Si partes de cero, comienza con una formación previa del profesorado en herramientas TIC y narrativa audiovisual. No necesitas grandes presupuestos; puedes iniciar el camino utilizando recursos gratuitos y de libre acceso como CapCut, Canva o Audacity, integrando pequeños proyectos audiovisuales de forma transversal. Un móvil te puede ayudar en tus inicios.



Si surgen problemas, ...

Es verdad que a veces el tiempo se echa encima o parece que falta material, pero se soluciona gracias al aprendizaje basado en proyectos. La clave ha sido dar autonomía a los alumnos, aprovechando ratos de recreo o guardias para avanzar.

Algo fundamental es no tener miedo a pedir ayuda fuera: contar con el CFIE para el asesoramiento técnico o con colaboradores como la Guardia Civil da a las producciones un toque de realismo que motiva mucho a los alumnos.

- Además del vídeo, los alumnos han mejorado su CD en otras áreas, como en robótica.



- El vídeo puede trabajarse desde cualquier área y materia y aprovecharse para todas las asignaturas, como en este caso, en Laboratorio de Ciencias.

¿Por qué recomendamos llevar a cabo experiencias como estas?

Recomendaríamos esta experiencia porque habla el mismo idioma que los jóvenes: el lenguaje audiovisual. Esto genera grandes niveles de motivación e inclusión.

Lo mejor es que permite que cada alumno encuentre su sitio y su talento, ya sea delante de la cámara, actuando o en la edición, ayudándoles a mejorar su competencia digital de una forma responsable. Comprobar cómo se superan cada día y ver que sus proyectos terminan recibiendo premios es la señal definitiva de que apostar por la innovación es el camino para mejorar de verdad la calidad educativa.



- Los premios logrados nos han permitido, entre otras cosas, visitar Madrid aprovechando la entrega de galardones.

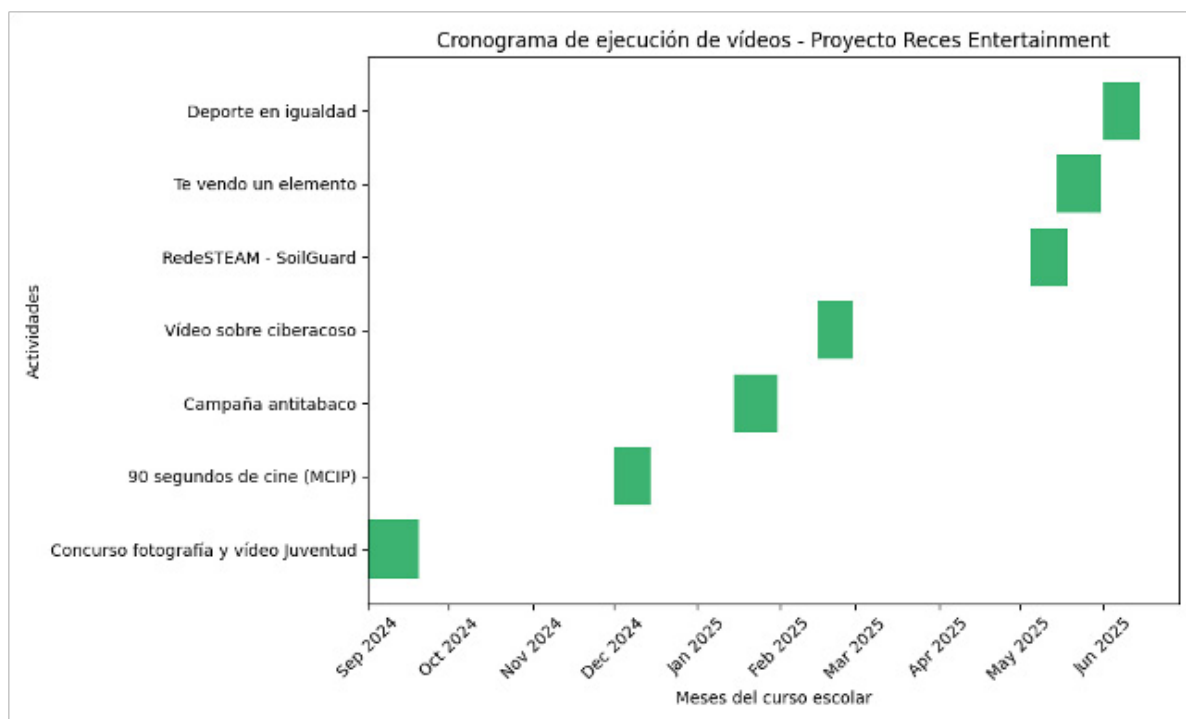


7. Material complementario

Estos son todos los vídeos creados durante el curso 2024/25 por orden cronológico:

- ["El sitio de mi recreo"](#) (septiembre 2024), 1º Bach. El vídeo trata de las ventajas de vivir en un pueblo como es el nuestro. Trata de, en pocos segundos, fomentar la fijación de la población rural entre la gente joven, viendo las muchas posibilidades que brinda la vida en un entorno rural.
- ["No mires a otro lado"](#) (diciembre 2024), 1º Bach. Esta producción se enmarca en el concurso "90 segundos de cine" de la Muestra Internacional de Cine de Palencia, cuyo lema, en esta ocasión era "Ojos que no ven". Trata del papel que juegan los espectadores pasivos ante los casos de acoso, en los que ven, pero no actúan, mirando para otro lado y dejando solo al acosado que sufre en silencio mientras el acosador campa a sus anchas.
- ["Tú eliges el camino"](#) (enero 2025), 3º ESO. El vídeo trata sobre los peligros que conlleva vapear a través de testimonios ficticios de varios alumnos, exponiendo los peligros de fumar y las mejoras que se consiguen cuando se decide dejarlo o no empezar, decantándose por una vida sana libre de consumo de tabaco.
- ["Identidad Alterada"](#) (febrero 2025), 3º ESO. El corto pretende concienciar sobre el peligro que conlleva compartir imágenes sin el consentimiento de las personas implicadas. Asimismo, habla de los riesgos de la manipulación de imágenes con inteligencia artificial, lo que puede incluso penarse legalmente. El ciberacoso no es ninguna broma y quien lo sufre puede pasarlo realmente mal.
- ["SoilGuard: robótica para un futuro verde"](#) (mayo 2025), 4º ESO. Como parte de los materiales presentados al concurso de RedeSTEAM por las alumnas de Laboratorio de Ciencias, el equipo de chicas expone su prototipo: un robot capaz de diseminar bacterias biorremediadoras y micorrizantes que mejoren la calidad y salud del suelo de una forma sostenible. Para ello, han aplicado diversos conocimientos científicos, así como el uso de placas Micro:bit, desarrollando, de forma ingeniosa, el robot SoilGuard capaz de operar en pequeñas parcelas, como nuestro propio huerto escolar.
- ["Antimonio: un elemento sobresaliente"](#) (mayo 2025), 3º y 4º ESO. Dentro del concurso "Te vendo un elemento", el vídeo habla del antimonio, sus características y propiedades, así como su importancia para la ciencia y la sociedad. Trata de poner en valor, de una forma amena y divertida, un elemento poco conocido, generalmente, por la sociedad.
- ["Hazte fan por la igualdad"](#) (junio 2025), 1º ESO. Con el objetivo de promover la igualdad en el deporte, las alumnas de 1º ESO protagonizan escenas en las que demuestran que están tan capacitadas como los chicos para desempeñar cualquier disciplina deportiva, sin que ser chica sea motivo de discriminación en el deporte.

Además, en [esta carpeta de Google Drive](#) puedes encontrar otros recursos utilizados en nuestra experiencia, así como el vídeo de presentación de la misma.



- Gráfico representativo de los vídeos realizados a lo largo de los distintos meses del curso escolar, demostrando que ha sido un trabajo continuo durante todo el año.



Reces

ENTERTAINMENT



RECES ENTERTAINMENT: Productora Educativa Audiovisual



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES



intef

INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO