
Estado actual de la competencia digital de los estudiantes en la carrera de Comunicación Social ***Current state of the digital competence of students in the career of Social Communication***

Leandro A. Egea-Román; Esteban G.-Leyva Castellanos; Katia Lariot-Jaubert

Universidad de Guantánamo, Cuba

Correo(s) electrónico(s):

egea@cug.co.cu

guillermol@cug.co.cu

katialariot@cug.co.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6260-8092>

<https://orcid.org/0000-0002-3826-2466>

<https://orcid.org/0000-0001-6331-489x>

Recibido: 30 de noviembre de 2020

Aceptado: 26 de noviembre de 2020

Resumen

La investigación que se presenta tiene como objetivo diagnosticar el estado actual de la competencia digital de los estudiantes de primer año del Curso por Encuentro de la asignatura Lenguaje Digital II en la carrera de Comunicación Social de la Universidad de Guantánamo; para la obtención de premisas que permitan generar investigaciones que propicien el desarrollo de la competencia digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En la construcción de esta propuesta, se emplearon diferentes métodos de investigación, esperamos que los resultados obtenidos, constituyan premisas para generar investigaciones que contribuyan al desarrollo de la competencia digital en estudiantes universitarios.

Palabras clave: Competencia; Competencia digital; Comunicación social, Lenguaje digital

Summary

La investigación que se presenta tiene como objetivo diagnosticar el estado actual de la competencia digital de los estudiantes de primer año del Curso por Encuentro de la asignatura Lenguaje Digital II en la carrera de Comunicación Social de la Universidad de Guantánamo; para la obtención de premisas que permitan generar investigaciones que propicien el desarrollo de la competencia digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En la construcción de esta propuesta, se emplearon diferentes métodos de investigación, esperamos que los resultados obtenidos, constituyan premisas para generar investigaciones que contribuyan al desarrollo de la competencia digital en estudiantes universitarios

Keywords: Competencia; Competencia digital; Comunicación social, Lenguaje digital

Introducción

El hombre como ser social, ha necesitado comunicarse, para ello, ha utilizado a lo largo de la historia medios que son productos de las tecnologías que ha desarrollado. La sociedad actual ha sido influenciada por los medios utilizados en el tratamiento, transmisión y difusión de la información. Los avances en los medios electrónicos y la digitalización, han permitido nuevos entornos de comunicación, el *ciberespacio*, que permite la transmisión de la información instantánea a este mundo interconectado.

En este sentido, aparece la web como hipertexto que posibilita la visualización de imágenes y videos en la presentación de un texto. En su evolución la Web 1.0 mostraba la información de los sitios de manera direccional, el surgimiento de la Web 2.0 marcó la diferencia en la comunicación. Los usuarios comenzaron a participar en la gestión de los contenidos de manera multidireccional. La Web es un escenario tan dinámico que aparecen herramientas digitales tan rápido que superan la capacidad de asimilarlas.

En los documentos del Partido Comunista de Cuba (2011), sobre la Conceptualización del Modelo Económico y Social Cubano de Desarrollo Socialista, se reconoce el rol de la comunicación social como eslabón fundamental del proceso de desarrollo económico y social y como recurso estratégico de dirección del estado y el gobierno, las instituciones, empresas, organizaciones políticas y de masas, así como los medios de comunicación, al propiciar la participación y el debate ciudadano en torno a asuntos de interés público, que conducen a la formación cultural y en valores. (Ministerio de Educación Superior, 2016).

Siendo consecuentes con lo anteriormente planteado, la carrera de Comunicación Social forma profesionales con una preparación integral, cuya función es gestionar y asesorar procesos de producción comunicativa pública, organizacionales e institucionales, lo cual se reconoce en su Modelo del Profesional, cuando se compromete con formar un profesional competente.

En el propio documento se explicita que dentro del campo de acción de estos profesionales se encuentra la comunicación digital, dado el lugar y significado de los medios digitales en la sociedad cubana actual, producto del proceso de informatización que tiene lugar en el país. Es por ello que, en el ámbito del mundo laboral de los profesionales de la comunicación social, es reconocida la competencia digital, como un factor importante dentro de su desempeño.

La competencia digital, por su parte, de acuerdo a lo consignado en un informe emitido por el Parlamento Europeo, implica el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la

Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación; apoyándose en las habilidades básicas de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), como son: el uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet. (Comisión Europea, 2006).

Comunicación Social, es una de las carreras que se imparten en la Facultad de Ciencias Sociales y Humanísticas, de la Universidad de Guantánamo. En el curso académico 2018-2019, se implementó el Plan de Estudio E de la referida carrera, en el cual se ubica la disciplina Lenguajes de la Comunicación que integra las asignaturas: Lenguaje Digital I y Lenguaje Digital II en primer año del segundo semestre.

En interés de la investigación, se selecciona la asignatura Lenguaje Digital II, porque tiene como finalidad proporcionarle al estudiante los conocimientos y habilidades esenciales en la comunicación digital para su futuro desempeño. Entre los objetivos formulados en dicho programa se declara: “aplicar conocimientos, habilidades y capacidades adquiridos con el uso de las aplicaciones computacionales y software necesarios para su desempeño profesional” (Ministerio de Educación Superior, 2016, p. 2).

Por lo cual, se plantea como objetivo: diagnosticar el estado actual de la competencia digital en los estudiantes de primer año del Curso por Encuentros, desde la asignatura Lenguaje Digital II en la carrera de Comunicación Social de la Universidad de Guantánamo.

Los antecedentes teóricos que sustentan este trabajo, fueron los siguientes: OECD (2001), REDICOD (2006), UNESCO (2008), Ala-Mutka (2011), DIGCOMP (2011), Janssen (2012), Ferrari (2012), Perrenoud (2012), Oltolina (2015).

En la construcción de esta propuesta, se emplearon métodos del nivel teórico como: el histórico-lógico: que permitió visualizar la evolución histórica de los marcos teóricos para el desarrollo de la competencia digital en los estudiantes, así como la estructuración de la investigación con un adecuado orden lógico, el analítico-sintético: que permitió el procesamiento de la información recopilada y la revisión de los documentos, para constatar las principales tendencias de la competencia digital y establecer las conclusiones que permitieron conocer el estado actual de la competencia digital en los estudiantes de primer año del Curso Encuentros, y el inductivo-deductivo: que permitió percibir las dificultades existentes en los estudiantes, así como determinar las premisas para contribuir al desarrollo de la competencia digital en la carrera de Comunicación Social; en el nivel empírico se empleó la encuesta aplicada en el proceso de recogida de información a los estudiantes seleccionados, el estudio

documental que se utilizó con el propósito de analizar el programa de la asignatura, artículos y otra bibliografía que enriquecieron el análisis de la investigación. En el nivel matemático-estadístico se empleó el análisis porcentual, para la cuantificación de los resultados del instrumento aplicado y valoración de los resultados. Además, se seleccionó una muestra conformada por 27 estudiantes del 1er año de la carrera correspondiente al Curso por Encuentros del curso 2018-2019.

La competencia digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lenguaje Digital II

El MES (2018), en su Artículo 1 refiere que la educación superior exige:

La preparación integral de los estudiantes universitarios, que se concreta en una sólida formación científico-técnica, humanística y de altos valores ideológicos, políticos, éticos y estéticos, con el fin de lograr profesionales revolucionarios, cultos, competentes, independientes y creadores, para que puedan desempeñarse exitosamente en los diversos sectores de la economía y de la sociedad en general”. (MES, 2018, p. 3).

Por lo que el desarrollo de la competencia digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lenguaje Digital II, constituye una prioridad desde sus diferentes contenidos y temáticas.

Por otra parte, en el Artículo 14 expresa, que el plan de estudio es el documento fundamental de carácter estatal que establece la dirección general y el contenido principal de la preparación del profesional y el plan de Estudio E de la carrera Comunicación Social declara la formación de la competencia digital y hace énfasis en el saber hacer.

La definición del concepto de competencia en el Diccionario de la Real Academia Española (s.f), aparece como: “pericia, aptitud, idoneidad para hacer algo o intervenir en un asunto determinado”.

El término competencia en el ámbito educativo, según el proyecto de la OCDE (2001), denominado Definición y Selección de Competencias (Deseco) en 2001, es definido como:

La capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada. Supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. (OECD, 2001).

La opinión de Oltolina (2015), es que:

La competencia es un saber hacer con conciencia. Es un saber en acción. Un saber cuyo sentido inmediato no es ‘describir’ la realidad, sino ‘modificarla’; no definir problemas sino

solucionarlos; un saber qué, pero también un saber cómo (...) integran tres tipos de saberes: conceptual (saber conocer), procedimental (saber hacer) y actitudinal (saber ser)".

Relacionado a la definición de competencias digitales, se destaca el proyecto Comunicadores digitales, que nace a partir de la iniciativa de una serie de universidades de América Latina y Europa, entre ellas, la Universidad de la Habana, que comparte un mismo interés por la enseñanza y el estudio de las comunicaciones digitales. Dentro de este contexto de colaboración interuniversitaria, se crea en el año 2003 la Red Iberoamericana de Comunicación Digital (REDICOD), dentro de sus objetivos se encuentran, definir las competencias vinculadas al sector digital, emplear metodologías pedagógicas para optimizar la enseñanza de las competencias digitales en la carrera de Comunicación Social a nivel de grado y de posgrado; propone para la enseñanza de los contenidos digitales, ya sea teórico o práctico, el empleo del correo electrónico, foro, chats para la comunicación docente-alumno, plataformas de learning, sitios web de carácter estático o dinámico. (REDICOD, 2006).

También la REDICOD (2006), identifica una serie de competencias digitales organizadas de la manera siguiente:

Competencias vinculadas al conocimiento (saber).

- ?
- ?
- ?
- ?
- ?
- ?
- ?

Competencias vinculadas a las habilidades (hacer)

- ?
- ?
- ?
- ?
- ?
- ?
- ?
- ?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

En el año 2008 se presentó el proyecto “Estándares UNESCO de Competencia en TIC para docentes”, con el objetivo de servir de guía para la planeación de los programas de formación docente, habida cuenta que como la UNESCO lo afirmara “las prácticas educativas tradicionales de formación de futuros docentes, ya no contribuyen a que estos adquieran todas las capacidades necesarias para enseñar a sus estudiantes y poderles ayudar a desarrollar las competencias imprescindibles para sobrevivir económicamente en el mercado laboral actual” (UNESCO, 2008).

En 2011, se inicia el proyecto Digital Competence (DIGCOMP), para la creación de un marco de referencia para la competencia digital a nivel europeo, con el fin de mejorar la comprensión y desarrollo de la competencia digital en Europa, en el cual se definieron como objetivos:

?

?

?

El mencionado proyecto proporcionó cuatro informes de vital importancia para la definición de competencias digitales, que se mencionan a continuación.

I - Mapping Digital Competence: Towards a Conceptual Understanding (Ala-Mutka, 2011)

Es una revisión teórica sobre el concepto de competencia digital y la pertinencia del desarrollo formal de la misma hacia la ciudadanía para alcanzar la alfabetización digital. El informe contiene la competencia digital dentro de la alfabetización digital, apoyándose en los trabajos de Bawden (2008), Martín & Madigan (2006) y Deursen & Dijk (2010). Muestra un modelo conceptual de competencia digital con tres grandes áreas de conocimiento.

II - Digital Competence in practice: An analysis of Frameworks (Ferrari, 2012).

Se presenta una amplia conceptualización que responde al estudio de 15 marcos específicos donde se detallan los diferentes niveles de alfabetización digital para Primaria, Secundaria, población adulta y todos los ciudadanos. La definición es la siguiente:

La competencia digital es un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, estrategias, valores y concienciación que se requieren cuando se usan las TIC y los medios digitales para realizar tareas, solucionar problemas, comunicar, gestionar información, colaborar, crear y compartir contenido y construir conocimiento de modo efectivo, eficiente, apropiado, crítico, creativo, autónomo, flexible, ético y reflexivo para el trabajo, el ocio, la participación, el aprendizaje, la socialización, el consumo y el empoderamiento. (Ferrari, 2012).

III - Online Consultation on experts' views on Digital Competence (Janssen, 2012)

Se fundamenta en una consulta a expertos de toda Europa a través de la técnica Delphi, lo que lleva a delimitar 12 áreas competenciales.

IV- DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe (Ferrari, 2013).

La publicación final del proyecto se hizo en septiembre de 2013, brindando un marco conceptual que lograra servir de referencia para las iniciativas, currículos y certificaciones actuales a nivel europeo sobre la Competencia Digital. El marco DIGCOMP, puede utilizarse de referencia para los planes formativos. El DIGCOMP, se organiza en cinco dimensiones descriptivas y 21 competencias. Según el proyecto DIGCOMP, las áreas de competencia digital pueden resumirse de la siguiente forma:

1. Información: identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.

2. Comunicación: comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.
3. Creación de contenido: Crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, videos...), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.
4. Seguridad: protección personal, protección de datos, protección de la identidad digital, uso de seguridad, uso seguro y sostenible.
5. Resolución de problemas: identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.

El proceso de enseñanza-aprendizaje acontece en la institución universitaria con el objetivo de formar integralmente a los hombres, permitiéndoles apropiarse de los contenidos y formas de pensar, sentir y actuar, construidas en la experiencia socio histórico, Fuentes (2002). Al decir, (Zilberstein & Silvestre, 1999), la vía mediatizadora esencial para la apropiación de conocimientos, habilidades, hábitos, normas de relación, de comportamiento y valores legados por la humanidad en su acontecer histórico.

Con el objetivo de movilizar conocimientos, procedimientos, valores, actitudes que contribuyan en los estudiantes a resolver con éxito las tareas y desarrollar competencia, aplicar situaciones de aprendizaje como lo expresan (Frade, 2009) y (Perrenoud, 2012). En correspondencia con lo anterior, Muñoz (2009), plantea que las situaciones de aprendizaje representan los momentos o etapas sucesivas de la clase, cada una se diferencia de las otras, aunque estén interrelacionadas, cohesionadas entre sí para un objetivo común que garantiza su integridad lógica. Estas se caracterizan porque la enseñanza y el aprendizaje están dirigidos por objetivos, los cuales se derivan de las necesidades y objetivos sociales. Por otra parte, dentro de los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje se encuentran los medios como soporte material de los métodos, dentro de sus clasificaciones encontramos los audiovisuales; Klineberg (1978), expresa:

Los medios audiovisuales son de gran importancia en la enseñanza, a causa de su gran efecto emocional sobre los alumnos. La presentación artística con palabras, imágenes y sonidos de los acontecimientos, personas, realizando una acción, sus hechos y trabajos, no solo debe provocar

la participación, sino conducir a la evolución crítica de su propia conducta” (Klineberg, 1978, p. 73).

Castro (1986), en sus estudios plantea que el empleo de estos medios favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje; en el ser humano, el paso de la información a través de los canales sensoriales se visualiza aproximadamente como muestran los parámetros siguientes: 83 % a través de la vista y 11 % a través del oído.

Estado actual de la competencia digital en los estudiantes desde la asignatura Lenguaje Digital II de la carrera de Comunicación Social

Con el propósito de diagnosticar la competencia digital en los estudiantes, se establecieron sus dimensiones e indicadores, que fueron determinados sobre la base del análisis de la literatura, experiencias de los autores y el programa de la asignatura.

Dimensión	Indicadores
saber (Poseer conocimientos sobre)	Componentes de la Arquitectura de la Información Software de maquetación (Balsamiq) Fundamentos de los lenguajes de programación (HTML, CSS) Los diferentes CMS
saber hacer (Poseer habilidades sobre)	Diseñar, producir y evaluar estructuras hipertextuales (arquitectura información) Diseñar maquetas en el software Balsamiq Distinguir las características de diferentes lenguajes de programación (HTML, CSS) Escribir sentencias de programación acordes a la sintaxis del lenguaje Creación, Diseño y Administración de sitio Web en CMS (Wordpress)
saber ser (Poseer valores sobre)	Aplicar el conocimiento de forma ética y responsable Aplicar y difundir la información desarrollada de manera ética y legal Aplicar la ética y la responsabilidad con los recursos digitales Ser responsable ante los derechos de propiedad intelectual de los recursos digitales

Tabla 1: competencia digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lenguaje Digital II

Fuente: Elaboración propia de los autores

La escala de valoración para las dimensiones:

Dimensión	Valor
saber (Poseer conocimientos sobre)	No conozco Poco conozco Conozco
saber hacer (Poseer habilidades sobre)	No podré realizar la acción Lo podré hacer la acción con ayuda Soy capaz de hacer la acción
saber ser (Poseer valores sobre)	Ningún momento Casi todo momento Todo momento

Para evaluar el proceso de la competencia digital de los estudiantes de primer año de Comunicación Social, se aplicó como instrumento la encuesta a estudiantes. A continuación, se describen los resultados obtenidos.

En los cuestionarios realizados a los estudiantes en la dimensión *saber* en “Componentes de la Arquitectura de la Información”, un 11,11 % de los estudiantes no conocen el conocimiento, un 81,48 % de los estudiantes conocen poco el conocimiento, un 7,41 % de los estudiantes conocen el conocimiento. Cuando se pregunta “Software de maquetación (Balsamiq)”, un 11,11 % de los estudiantes no conocen el conocimiento, un 40,74 % de los estudiantes conocen poco el conocimiento, un 48,15 % de los estudiantes conocen el conocimiento. Al analizar “Fundamentos de los lenguajes de programación (HTML, CSS)” un 37,04 % de los estudiantes no conocen el conocimiento, un 55,56 % de los estudiantes conocen poco el conocimiento, un 7,41 % de los estudiantes conocen el conocimiento. En los “diferentes CMS” un 51,85 % de los estudiantes no conocen el conocimiento, un 44,44 % de los estudiantes conocen poco el conocimiento, un 3,70 % de los estudiantes conocen el conocimiento.

En la dimensión *saber hacer* en “Diseñar, producir y evaluar estructuras hipertextuales (arquitectura información)”, un 55,56 % de los estudiantes creen que no podré realizar la acción, un 40,74 % de los estudiantes creen que podré hacer la acción con ayuda, un 3,70 % de los estudiantes creen que son capaces de hacer. Cuando se pregunta “Diseñar maquetas en el software Balsamiq” un 40,74 % de los estudiantes creen que no podré realizar la acción, un 55,56 % de los estudiantes creen que podré hacer la acción con ayuda, un 3,70% de los estudiantes creen que son capaces de hacer. Para “Distinguir las características de diferentes lenguajes de programación (HTML, CSS)” un 74,07 % de los estudiantes

creen que no podré realizar la acción, un 18,52% de los estudiantes creen que podré hacer la acción con ayuda, un 7,41% de los estudiantes creen que son capaces de hacer.

Al analizar “Escribir sentencias de programación acordes a la sintaxis del lenguaje.” un 18,52 % de los estudiantes creen que no podré realizar la acción, un 74,07 % de los estudiantes creen que podré hacer la acción con ayuda, un 7,41 % de los estudiantes creen que son capaces de hacer. Al examinar “Creación, Diseño y Administración de sitio Web en CMS (Wordpress)” un 11,11 % de los estudiantes creen que no podré realizar la acción, un 77,78 % de los estudiantes creen que podré hacer la acción con ayuda, un 11,11 % de los estudiantes creen que son capaces de hacer.

En la dimensión *saber ser* el 100 % de los estudiantes respondieron que en todo momento aplican de forma ética, responsable, legal los recursos digitales; que en la realidad no siempre se utilizan.

Conclusiones

El desarrollo del presente trabajo corrobora el importante papel que desempeña la competencia digital en función de un mejor desempeño del estudiante de la carrera de Comunicación Social, elemento favorable para el desarrollo económico y social del país. Se identificaron tres premisas fundamentales para el desarrollo de la competencia digital en estudiantes universitarios de la carrera de Comunicación Social:

1.

2.

3.

Los resultados obtenidos, constituyen premisas para generar investigaciones que contribuyan al desarrollo de la competencia digital en estudiantes universitarios.

Referencias bibliográficas

Ala-Mutka, K. (2011). *Mapping Digital Competence: Towards a Conceptual Understanding*.

Luxemburgo: JRC-IPTS European Commission.

Comisión Europea. (2006). *Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente*. Diario Oficial de la Unión Europea L 394.

DIGCOMP. (2011). Proyecto Digital Competence .

Ferrari, A. (2012). *Digital Competence in Practice*. JRC Technical Reports. Joint Research Center. European Commission.

Ferrari, A. (2013). *Digital Competence in Practice: A Framework for Developing and*

Understanding Digital Competence in Europe. Sevilla: JRC-IPTS.

Frade, L. (2009). *Desarrollo de competencias en educación: desde preescolar hasta el bachillerato.*

Fuentes, H. C. (2002). *Teoría Holístico Configuracional de los Procesos Sociales.* La Habana: MEGACEN.

González Castro, V. (1986). *Teoría y práctica de los medios de enseñanza.* La Habana: Pueblo y Educación.

Janssen, J. S. (2012). *Online Consultation of Experts' Views on Digital Competence.* JCR Technical reports. Joint Research Center. European Commission.

Klimberg, L. (1978). *Introducción a la didáctica general.* la Habana: Pueblo y Educación.

Ministerio de Educación Superior. (2016). *Plan de Estudio E de la carrera de Comunicación Social.* Habana: Universidad de la Habana.

Ministerio de Educación Superior. (2018). *Resolución 02/2018 Reglamento de Trabajo Docente y Metodológico de la Educación Superior.* Habana: Ministerio de Educación Superior.

Muñoz Torres, L. (2009). *Una alternativa didáctica para desarrollar la creatividad en los estudiantes mediante el proceso de enseñanza aprendizaje de la Geografía en el preuniversitario.* (Tesis de Maestría). Universidad de Ciencias Pedagógicas Raúl Gómez. Guantánamo.

OECD. (2001). *Definición y Selección de Competencias”.*

Oltolina Giordano, M. T. (2015). *La formación de competencias digitales de estudiantes de profesorado universitarios: La estrategia de e-actividades en un modelo de aula extendida.* La Plata: (Tesis de posgrado). Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Informática.

Partido Comunista de Cuba, PCC. (2011). *Lineamientos de la Política Económica y Social del Partido y la Revolución.* La Habana: Comité Central del PCC.

Perrenoud, P. (2012). Cuando la escuela pretende preparar para la vida: ¿desarrollar competencias o enseñar otros saberes?

Real Academia Española. (s.f.). *Diccionario de la lengua española.* Recuperado el 20 de Enero de 2020, de <https://dle.rae.es/competencia?m=form>

REDICOD. (2006). *Comunicación digital. Competencias profesionales y desafíos académicos.*

UNESCO. (2008). *eduteka.* Disponible en:

<http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>

Zilberstein, J., & Silvestre, M. (1999). Una didáctica para una enseñanza y un aprendizaje desarrollador. *Curso del Congreso Pedagogía 99* . La Habana, Cuba.