

**EMIGDIA REPETTO PIONERA DE LA METODOLOGÍA  
NEUROEDUCATIVA DE LA ULPGC: ESTUDIO DE CAMPO  
EN ALUMNOS DE POSTGRADO DEL MÁSTER DE ESPAÑOL  
DE LA ULPGC (PROMOCIÓN 2019-2020)**

María Nayra Rodríguez Rodríguez

Didac Martín Martínez

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC)

**Resumen**

Ya desde el 1984, E. Repetto (2005)<sup>[9]</sup> propugnaba una enseñanza fundamentada en los principios de la neuroeducación implementadas con las TIC, la motivación del alumno, la experimentación y el cambio del aula magistral. Asimismo, Repetto (2003)<sup>[7]</sup> recomendaba la utilización de medios audiovisuales en el aula, ya que la personas retienen el 10% de lo que escuchan frente al 50% de lo que ven.

En este capítulo pretendemos presentar una serie de actividades que emanan de la metodología neuroeducativa y que se han trasladado a las clases de español de la ULPGC con el objetivo de trabajar las destrezas escritas de lengua española a través de las TIC y el idioma de las emociones. Una vez presentadas las actividades, los alumnos han valorado la utilidad de estas mediante una encuesta a través del correo electrónico sobre la idoneidad de este método propuesto.

**Palabras clave:** Neuroeducación, Idioma de las emociones, ELE (Español como Lengua Extranjera), MECU (Máster en Español y su Cultura) y TIC (Tecnologías de la información y la comunicación).

**Abstract**

Since 1984, E. Repetto (2005)<sup>[9]</sup> advocated a teaching based on the principles of neuroeducation implemented with ICT, student motivation, experimentation and change of the master classroom. Likewise, Repetto (2003)<sup>[7]</sup> recommended the use of audiovisual media in the classroom, since people retain 10% of what they hear compared to 50% of what they see.

In this chapter we intend to present a series of activities that emanate from the neuroeducative methodology and that have been transferred to the Spanish classes of the ULPGC with the aim of working on written skills of the Spanish language through ICT and the language of emotions. Once the activities had

been presented, the students assessed their usefulness through an email survey on the suitability of this proposed method.

**Keywords:** Neuroeducation, Language of emotions, ELE (Spanish as a Foreign Language), MECU (Master in Spanish and its Culture) and ICT (Information and Communication Technologies).

## **1. INTRODUCCIÓN**

En este capítulo pretendemos validar las actividades neuroeducativas aplicadas a futuros docentes de español como lengua extranjera para llevarlas al aula. La metodología neuroeducativa consiste en integrar la curiosidad del alumno, su atención y las emociones. El público objetivo al que va destinado esta investigación son los alumnos de posgrado del Máster en Español y su cultura de la ULPGC concretamente de la asignatura de Destrezas Escritas de la promoción 2019-2020.

Hemos hecho dos fases de investigación: en un primer estadio, hemos consultado los repositorios bibliográficos sobre la neuroeducación y del idioma de las emociones aplicadas al aula. Y en un segundo estadio, hemos realizado un estudio de campo de la aplicación de estas actividades neuroeducativas en las clases del Máster.

## **2. OBJETIVOS**

Los objetivos de esta investigación pretenden valorar el uso de la metodología neuroeducativa para la adquisición de los contenidos de destrezas escritas a través de las TIC por parte de los alumnos del MECU de la ULPGC. Asimismo, se pretende incorporar esta metodología al resto de niveles universitarios en general.

Los alumnos responderán una encuesta a fin de validar las actividades TIC neuroeducativas para su posible aplicación en el aula de ELE teniendo en cuenta el nivel del alumnado, un dominio del español de nivel maestría, ya que son futuros docentes.

## **3. METODOLOGÍA**

Esta investigación parte de una metodología neuroeducativa, que propone que la educación puede transformarse para hacer el aprendizaje más efectivo, por ejemplo, reduciendo el tiempo de las actividades para que los alumnos sean capaces de mantener la atención, y a su vez, que las actividades sean par-

ticipativas y que se conozcan los alumnos fomentando un clima favorecedor en la clase de ELE mediante la metodología de investigación en acción de E. Martín Peris (2017)<sup>[10]</sup> en el Diccionario de términos ELE.

Asimismo, se pretende que, a través de la neuroeducación y del uso de una metodología inductiva aplicada a la tecnología se adquieran los contenidos de destrezas escritas del nivel de español en particular que se quiera trabajar como lo recoge B. Aguirre Beltrán (2004)<sup>[1]</sup> en su *Análisis de necesidades y diseño curricular*. También se enfocará en el método de investigación acción que propone A. Latorre (2007)<sup>[4]</sup> en su libro *La investigación- acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*.

#### **4. MARCO TEÓRICO**

La neuroeducación, según F. Mora (2020)<sup>[11]</sup>, es una disciplina que estudia el papel que juega el cerebro en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado. Las actividades neuroeducativas tienen que implicar:

- Un contenido personal siempre y cuando el alumno voluntariamente quiera conectar con los demás a través de una experiencia personal.
- Que se mantenga un tiempo de descanso y que se trabajen todas las destrezas.
- Que se incluyan los diferentes estilos de aprendizaje del alumnado: visuales, quinésicos y auditivos.

Asimismo, a través de J. Arnold (2015)<sup>[2]</sup> en su libro *La Dimensión afectiva en el aprendizaje de idiomas*, pretendemos que los futuros profesores interioricen de forma intrínseca que, solo se aprende mediante la emoción. Por su parte, M. Prensky (2013)<sup>[5]</sup>, considera que hay que introducir las TIC en el aula, y es por lo que se pretende unir el concepto de las TIC con la neuroeducación en el aula de ELE. Además, como referentes en el aula siempre nos fundamentamos del *Marco Común Europeo de Referencia*<sup>[9]</sup> y el *Plan Curricular del Instituto Cervantes*<sup>[10]</sup>.

Por su parte, E. Repetto (1984)<sup>[6]</sup> afirmaba sobre la experimentación donde proponía que el alumno tiene que vivir lo que va a estudiar y observar el mundo que lo rodea. Por tanto, en este artículo se pretende mostrar como los alumnos, al experimentar con las actividades presentadas y como las utilizarán en su futura labor como docentes. También señalaba que hay que potenciar los trabajos prácticos como pequeñas investigaciones, así como la introducción a las nuevas tecnologías (2004)<sup>[8]</sup>.

## **5. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

Desde la perspectiva de F. Mora (2013)<sup>[7]</sup> de que “somos lo que la educación hace de nosotros”, se presentan un total de siete juegos o actividades impartidos en el aula del MECU y llevados a cabo a fin de que sean los propios alumnos los encargados de valorar la utilidad de estos en el aula de ELE a través de una encuesta realizada a través del correo electrónico institucional de la ULPGC. Los Juegos se recogen en las siguientes tablas:

### **5.1. LA ESTRELLA**

TABLA 1	Actividad de presentación.
Agrupación	La primera parte individualmente y la segunda parte en gran grupo.
Duración	60 minutos (15' para la expresión escrita y 45' para la exposición oral).
Material	Hojas en blanco con una estrella en el medio que el docente facilitará.
Descripción	Consiste en dibujar una estrella de cinco puntas, escribir el nombre y la edad en el centro. En cada punta hay que responder uno de los siguientes puntos: e día más feliz, el día más triste, mis aficiones, un sueño que tengo y explicar quiénes son mis amigos. Se deberá redactar en una hoja y leer delante de los compañeros a modo de presentación.
Objetivos	Se pretende romper el hielo y conocer al resto de e miembros de clase, así como generar empatía y crear vínculos con los compañeros.
Destrezas	Expresión escrita y expresión oral.
Contenidos	Función de presentarse, expresar gustos y opinión.

Fuente: elaboración propia.

## 5.2. VIDEO DEL HOTEL

TABLA 2	Actividad de originalidad.
Agrupación	La primera parte individualmente y la segunda parte en gran grupo.
Duración	40 minutos (10' para la visualización del vídeo dos veces, 20' para la redacción y 10' para la lectura de los voluntarios).
Material	Proyector, papel y bolígrafo
Descripción	Se visualiza un vídeo publicitario mudo que tiene un final abierto. El alumnado debe describir lo que ocurre en el anuncio presentado e intuir como terminan los personajes que aparecen en el vídeo.
Objetivos	Con esta actividad se pretende ver hasta dónde puede llegar la imaginación del alumnado a la hora de crear ellos mismos un final para la historia.
Destrezas	Expresión escrita

Fuente: elaboración propia.

## 5.3. LA VACA

<https://lamenteesmaravillosa.com/tirar-la-vaca-al-barranco-una-historia-con-moraleja/><sup>[15]</sup>

TABLA 3	Actividad de reflexión individual y gestión de las emociones.
Agrupación	La primera parte individualmente y la segunda parte en gran grupo.
Duración	25 minutos (5' para la comprensión lectora de la historia de la vaca y 20'
Material	Proyector, papel y bolígrafo.
Descripción	A través del cuento de la vaca el alumnado deberá identificar los miedos o lastres que tengan o hayan tenido en su vida.
Objetivos	Con esta actividad lo que se pretende es que el alumno reflexione y exteriorice sus emociones compartiéndolas, si quiere, con el resto de los compañeros.
Destrezas	Expresión escrita y oral e interacción oral
Contenidos	Tiempos verbales del pasado y presente, vocabulario, etc.

Fuente: elaboración propia.

## 5.4. LA TORRE DE ESPAGUETIS

[https://www.ted.com/talks/tom\\_wujec\\_build\\_a\\_tower/transcript?language=es](https://www.ted.com/talks/tom_wujec_build_a_tower/transcript?language=es)<sup>[16]</sup>

TABLA 4	Actividad de motivación.
Agrupación	Grupos de 5 realizados a través de un sorteo
Duración	60 minutos (5' para la explicación y las agrupaciones, 25' para la creación de la torre, 20' para la redacción el texto expositivo y 10' para la puesta en común).
Material	Proyector, papel, bolígrafo, 20 espaguetis crudos, cinta adhesiva, una nube de gominola, tijeras y 1 metro de cordón.
Descripción	Esta actividad consiste en la creación de una torre de espaguetis con el material que el docente facilita a los alumnos). Hay un tiempo límite y gana el equipo que consiga crear la torre más alta. En terminar, se deberá escribir en un texto los pasos que se han seguido a fin de construir la torre.
Objetivos	Fomentar el trabajo en equipo, la coordinación y el liderazgo en una competición por ser el equipo que construya la torre de espaguetis más alta.
Destrezas	Comprensión lectora, expresión oral y escrita e interacción oral.
Contenidos	El texto expositivo, signos de puntuación y ortografía.

Fuente: elaboración propia.

## 5.5. EL GLOBO

TABLA 5	Actividad de motivación
Agrupación	Individualmente.
Duración	25 minutos (10' para la reflexión y redacción y 15' para la puesta en común.
Material	Globos y rotuladores.
Descripción	Esta actividad consiste en dar las gracias a través de un globo. Se infla un globo y se debe escribir en él qué le damos las gracias. Posteriormente cada alumno comentará de forma oral al resto de los compañeros que ha escrito en su globo.
Objetivos	Fomentar la gratitud y la empatía, así como conocer un poco más a los compañeros
Destrezas	Expresión escrita y expresión oral.
Contenidos	Vocabulario de la familia y del estado de ánimo.

Fuente: elaboración propia.

## 5.6. LA LÍNEA DEL TIEMPO

TABLA 6	Actividad de desarrollo.
Agrupación	Grupos de 4 personas aleatorias.
Duración	120 minutos (10' para explicación de la actividad y creación de grupos, 60' para la búsqueda y creación del mural y 50' para su exposición).
Material	Cartulinas, rotuladores, bolígrafos, fotos, dibujos, elementos de decoración, etc.
Descripción	Consiste en recabar información sobre un periodo cultural en el tiempo de la historia de España (románico, árabe, visigodos, celtas, etc.) y presentarlos al resto de la clase a través de un mural o cartulina. La temática será asignada una sesión antes para que el alumnado pueda traer información y material.
Objetivos	Fomentar el aprendizaje de la historia del español con los elementos culturales, así como elaborar contenido didáctico de ELE a través del trabajo en equipo, así como enfrentarse a perder el miedo de hablar en público.
Destrezas	Comprensión oral y escrita, expresión escrita, expresión e interacción oral.
Contenidos	Historia de España e influencia de las distintas eras históricas.

Fuente: elaboración propia.

## 5.7. ADJETIVO POSITIVO

TABLA 7	Actividad de motivación.
Agrupación	En gran grupo, toda la clase.
Duración	20 minutos (5' para repartir los nombres y 15' para exponerlo).
Material	Papel y bolígrafo.
Descripción	Actividad que consiste en definir en un adjetivo positivo a un compañero de clase y el resto debe de adivinarlo. Se pueden dar pistas.
Objetivos	Con esta actividad se pretende general un clima agradable en el aula y describir las particularidades positivas que tienen nuestros compañeros.
Destrezas	Expresión escrita y oral e interacción oral.
Contenidos	El idioma de las emociones en el aula ELE.

Fuente: elaboración propia.

## 6. ENCUESTA

Una vez el alumnado ha trabajado con los juegos en las clases de Destrezas Escritas del MECU, se ha realizado una encuesta a fin de valorar la idoneidad

de estas propuestas didácticas en la enseñanza de ELE a través de la neuroeducación. La muestra ha sido de un total de 12 alumnos que han respondido la encuesta. Las respuestas fueron las siguientes:

1. ¿Propondrías estas actividades en tus clases?		
Sí	12 informantes	100%
No	0 informantes	0%

2. ¿Cuál es la actividad que más te gustó? Del 1 al 7, en orden de preferencia, de la que más te gustó para impartirla en el aula ELE a la que menos, ordénalas.

Informante 1 1. Estrella 2. Línea del tiempo 3. Vaca 4. Torre de espaguetis 5. Video del hotel 6. Adjetivo positivo 7. Globo	Informante 2 1. Vídeo del hotel 2. Vaca 3. Línea del tiempo 4. Globo 5. Estrella 6. Adjetivo positivo 7. Torre de espaguetis	Informante 3 1. Torre de espaguetis 2. Estrella 3. Globo 4. Línea del tiempo 5. Adjetivo positivo 6. Video del hotel 7. Vaca
Informante 4 1. Estrella 2. Adjetivo positivo 3. Vaca 4. Globo 5. Torre de espaguetis 6. Vídeo del hotel 7. Línea del tiempo	Informante 5 1. Globo 2. Vaca 3. Estrella 4. Torre de espaguetis 5. Línea del tiempo 6. Adjetivo positivo 7. Video del hotel	Informante 6 1. Estrella 2. Línea del tiempo 3. Adjetivo positivo 4. Video del hotel 5. Vaca 6. Torre de espaguetis 7. Globo
Informante 7 1. Torre de espaguetis 2. Línea del tiempo 3. Estrella 4. Video del hotel 5. Vaca 6. Adjetivo positivo 7. Globo	Informante 8 1. Adjetivo positivo 2. Globo 3. Línea del tiempo 4. Torre de espaguetis 5. Video del hotel 6. Vaca 7. Estrella	Informante 9 1. Estrella 2. Globo 3. Vaca 4. Torre de espaguetis 5. Línea del tiempo 6. Adjetivo positivo 7. Video del hotel
Informante 10 1. Estrella 2. Globo 3. Torre de espaguetis 4. Adjetivo positivo 5. Vaca 6. Video del hotel 7. Línea del tiempo	Informante 11 1. Estrella 2. Adjetivo positivo 3. Globo 4. Video del hotel 5. Vaca 6. Torre de espaguetis 7. Línea del tiempo	Informante 12 1. Globo 2. Estrella 3. Torre de espaguetis 4. Video del hotel 5. Adjetivo positivo 6. Vaca 7. Línea del tiempo

3. ¿Ves factible impartir estas actividades en tu país o hay algún elemento cultural que consideres que lo impida?

Sí	12 informantes	100%
No	0 informantes	0%

4. Qué otro tipo de actividades para el trabajo de la neuroeducación a través de las TIC propondrías?			
Informante 1 Yincana Actividades al aire libre	Informante 2 Película sobre temas de las emociones	Informante 3 Bingo Cluedo en línea.	Informante 4 Auto-reflexión.
Informante 5 Cadáver exquisito. <i>Escape room</i> .	Informante 6 Escape room. Kahoot. Plickers.	Informante 7 Control-arte.	Informante 8 -
Informante 9 <i>Escape room</i>	Informante 10 Yincana. Retos.	Informante 11 Canciones.	Informante 12 -

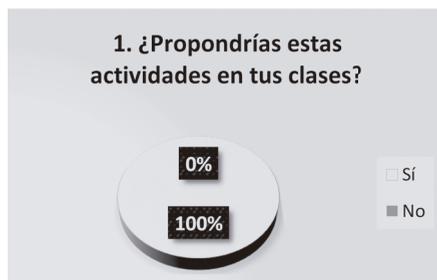
Fuente: elaboración propia.

## 7. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Una vez volcados los resultados de las encuestas podemos extraer las conclusiones a fin de evaluar la viabilidad de las actividades planteadas en las clases de ELE para mejorar las destrezas escritas.

El 100 % de los alumnos del MECU encuestados afirmaron que sí propondrían las actividades en sus clases cuando sean docentes de ELE. Cabe que destacar que el 16% de los encuestados, han matizado que propondrían estas actividades adaptándolas al nivel del alumno destinatario, así como el contexto sociocultural y que se dé una atmósfera de confianza para poder tratar las emociones de manera más abierta.

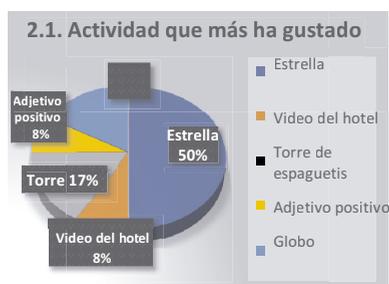
Figura 1. ¿Propondrías estas actividades en tus clases?



Fuente: elaboración propia.

La actividad que ha ganado por mayoría, y que más ha gustado a los encuestados ha sido la estrella, con el 50% de los votos, seguida de la Torre de espaguetis y el globo, con un 17% de los votos cada uno. En cambio, la actividad que menos ha gustado ha sido, con un 34% de los votos, el mural de la línea del tiempo, ya que consideraron que es una actividad que necesita trabajo externo a la clase y que es la actividad que menos trabaja la neuroeducación y las TIC. Asimismo, valoraron más las actividades que se realizaban íntegramente en el aula donde poder discutir los diferentes puntos de vista con el docente. En cambio, la segunda actividad que menos gustó, con un 25% de los votos, fue la actividad del globo, ya que muchos de los encuestados afirman que no siempre hay un buen clima de confianza con el que un alumno pueda expresarse.

Figura 2. Actividad que más ha gustado



Fuente: elaboración propia.

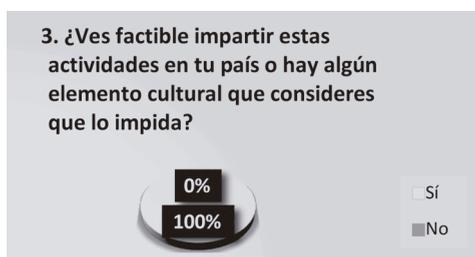
Figura 3. Actividad que menos ha gustado



Fuente: elaboración propia.

El 100 % de los encuestados en su totalidad (12 encuestados) consideraron factible impartir estas actividades en sus respectivos países, teniendo en cuenta que había alumnos españoles, senegaleses, peruanos, mauritanos y alemanes. No obstante, los alumnos senegaleses consideraron que se deberían adaptar los contenidos a la educación y religión del país. Por su parte, un alumno mauritano propuso cambiar los espaguetis por palitos de madera, puesto que en su país jugar con la comida es considerado una ofensa. Así pues, en la metodología neuroeducativa a través de las TIC en la enseñanza de ELE habrá que tener en cuenta la cultura del país.

Figura 4. Factibilidad de las actividades presentadas



Fuente: elaboración propia.

En cuanto a qué otro tipo de actividades propondrían, el 25% de los informantes y de forma voluntaria, han respondido que propondrían un *Escape room*, seguido de un 16% que propusieron la creación de una yincana. Otras actividades sugeridas fueron, la visualización de una película, un Cluedo en línea, bingo, juegos al aire libre, etc.

Según R. Bisquerra (1989)<sup>[3]</sup> en su libro de Métodos de investigación educativa, define que hay resultados cuantitativos y cualitativos. En este caso, los cuantitativos serían los porcentajes de los encuestados y los cualitativos las sugerencias y comentarios que se han aportado, así como la sensación de éxito final. En definitiva, a través de la encuesta y de las impresiones de los alumnos, hemos concluido que podemos procurar que nuestro alumnado mejore resultados en el aprendizaje de la lengua si tenemos en cuenta la importancia de los factores afectivos en el aula.

## 8. CONCLUSIONES

Como resultado de esta investigación podemos colegir que el 100% de los informantes ha mostrado una actitud positiva hacia las actividades propuestas (las que más: la estrella, la torre de espaguetis, adjetivo positivo, etc.) y que dichos futuros docentes de ELE las aplicarían en sus futuras clases en sus respectivos países de origen. Además, se ha enfatizado en el uso de la TIC para la enseñanza de español en el aula y que, a su vez, tienen los contenidos que propugnan los principios de la neuroeducación.

En la educación del siglo XXI, junto con lo que proponía su precursora Emigdia Repetto, ya no se está teniendo presente tanto lo cognitivo, sino que se busca una dimensión más personal que implique un cambio en la estructura cerebral como son la motivación y socialización de los alumnos (*softskills*). Sin embargo, somos conscientes de que esta propuesta neuroeducativa se tiene que revisar tras la situación sanitaria actual de pandemia mundial, ya que no se pueden manipular objetos entre varios (los espaguetis, los globos, etc.).

## 9. REFERENCIAS

- [1] Aguirre Beltrán, B. (2004). Análisis de necesidades y diseño curricular. *En: Vademécum para la formación de profesores: Enseñar español como segunda lengua (L2)/lengua extranjera (LE)*, Madrid, SGEL.
- [2] Arnold, J. (2015). *La dimensión afectiva en el aprendizaje de idiomas*, Madrid, Cambridge University Press, 67
- [3] Bisquerra Alzina, R. (1989). *Métodos de investigación educativa*. Guía práctica, Barcelona CEC, 236.
- [4] Latorre, A. (2007). *La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*, Barcelona, España, Grao.
- [5] Prensky, M. (2013). *Enseñar a nativos digitales*, México, SM Ediciones, 240.
- [6] Repetto, E. (1984). *Una experiencia de didáctica de la física: estudio del tiempo meteorológico*. Dialnet, 23.
- [7] Repetto, E. y Calvo, J.R (2003) *La utilización de recursos audiovisuales en la enseñanza universitaria*. El Guiniguada, Número 12. 137-148.
- [8] Repetto, E., Martínez Navarro, F. y Calvo, J.R (2004) *La formación científica y la Ley de Calidad*. El Guiniguada, Número 13. 95-106.
- [9] Repetto, E., Martínez Navarro, F. y Calvo, J.R (2005) *La integración de las tecnologías de la información y la comunicación en el aprendizaje de Física y Química*. El Guiniguada. Número 14, 217-230.

- [10] Martín Peris, E. (2008). *Diccionario de términos clave de ELE*. Centro Virtual Cervantes. Recuperado el 11 de octubre de 2020 de: [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/default.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/default.htm).
- [11] Mora, F. (2020). *Neuroeducación*. Recuperado el 9 de octubre de 2020 de: <https://www.youtube.com/watch?v=d2Fud46xFPQ/>
- [12] Instituto Cervantes Centro Virtual Cervantes. (2010). *Diccionario de términos clave de ELE*. Recuperado el 1 de octubre de 2020 de: [https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/default.htm](https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/default.htm).
- [13] Instituto Cervantes. (2001). *Marco Común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*, Recuperado el 28 de septiembre de 2020 de: <https://www.cervantes.es/default.htm>.
- [14] Instituto Cervantes (2006). *Plan curricular del Instituto Cervantes: Niveles de referencia para el español*. Recuperado el 2 de octubre de 2020 de: [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/plan\\_curricular/indice.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/indice.htm)
- [15] Sánchez, E. (2018). *Moraleja De la Vaca*. Recuperado el 3 de octubre de 2020 de: <https://lamenteesmaravillosa.com/tirar-la-vaca-al-barranco-una-historia-con-moraleja>
- [16] TED. (2020). *Construye una torre de espaguetis*. Recuperado el 1 de octubre de 2020 de: [https://www.ted.com/talks/tom\\_wujec\\_build\\_a\\_tower/transcript?language=es](https://www.ted.com/talks/tom_wujec_build_a_tower/transcript?language=es)
- [17] VVAA. (2017). *Marco Común de Competencial Digital Docente*. Recuperado el 4 de octubre de 2020 de: [https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017\\_1020\\_Marco-Com%C3%BAAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf](https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf)