



**XVI**  
Congreso Nacional de  
Investigación Educativa  
CNIE-2021

## Análisis de la organización y dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje en el ambiente flexible Club Bloques de Historia. Estudio de caso

**Claudia Sahagún Jiménez**

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO)  
dt14776@iteso.mx

**Luis Felipe Gómez López**

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO)  
lgomez@iteso.mx

Área temática 07. Prácticas educativas en espacios escolares.

Línea temática: Implementación de estrategias y documentación de experiencias pedagógicas.

Tipo de ponencia: Reporte de investigación parcial.



### Resumen

Este texto presenta los resultados del análisis de la organización y dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje en el ambiente flexible *Club Bloques de Historia*. Forma parte de un estudio más amplio relacionado con el programa Clubes de Aprendices, implementado en una escuela primaria de Zamora, Michoacán. La investigación es un estudio de caso cualitativo basado principalmente en la observación y la entrevista para describir la dinámica de la actividad desarrollada en el club y las formas de organización y comunicación que la sostienen y dinamizan. A partir de la teoría de la actividad, se analizaron los principales elementos de la acción: motivo, objetivo, orientación y resultado. Se encontró que la actividad en un ambiente flexible se caracteriza por: la participación dinámica de los actores en función de sus habilidades, de la complejidad de las acciones y del logro de un objetivo común; el reconocimiento de las diferencias interpersonales como cualidad que complementa y la posibilidad de gestionar el tiempo y los recursos para autorregular la participación propia. Se concluye que un ambiente flexible de aprendizaje permite formar disposiciones hacia el trabajo colaborativo y aprovechar el interés y habilidad de los niños en el manejo de herramientas digitales para formar motivos internos relacionados con el aprendizaje de conceptos científicos y el desarrollo de habilidades intelectuales específicas.

**Palabras clave:** Ambiente flexible, Teoría de la actividad, participación diferenciada, herramientas digitales, trabajo colaborativo.

## Introducción

El cambio inesperado y drástico que se vive por la pandemia COVID-2019, ha puesto en la agenda mundial la necesidad urgente de repensar los métodos y sistemas de organización de la escuela. Aún cuando se espera que la no presencialidad de los niños sea una situación temporal, lo cierto es que será imposible regresar a la escuela del pasado, de estructura rígida y organización estable. Ha quedado al descubierto la falta de dinamismo y flexibilidad del sistema escolar para hacer frente a una vida en movimiento y las carencias de sus métodos de enseñanza. Sin duda, el horizonte ha perdido la estabilidad e impide establecer con certeza un rumbo despejado y tranquilo. Sólo la mirada atenta y la reflexión profunda permitirán comprender los desafíos y oportunidades presentes y construir una nueva forma de ser escuela, capaz de mantener su papel protagónico en el desarrollo cultural y social de los niños.

En este contexto, los Ambientes Flexibles de Aprendizaje (AFA) adquieren una relevancia sustancial. No se trata de una idea novedosa en el campo de la educación, tampoco de una improvisación o tendencia transitoria para responder a intereses particulares. Se relaciona con una manera de centrar la atención en el desarrollo de situaciones de actividad en donde el aprendizaje se entreteje a partir de una red de acciones cognitivas y prácticas; relaciones entre actores que fluyen en distintas direcciones; recursos y herramientas diversas y conexiones dinámicas con el espacio físico y el entorno en un sistema de organización integral, vigoroso y adaptable. En las últimas décadas, y en distintos lugares alrededor del mundo, la escuela ha explorado y desarrollado modelos dirigidos hacia esta dirección, buscando redefinir la organización escolar en este entramado de relaciones flexibles en el que el aprendizaje se conceptualiza como un proceso distribuido entre el sujeto, el ambiente donde se desarrolla y la actividad en la que se participa (Barab y Kirshner, 2001).

Los AFA son valiosos porque expresan una visión de mundo y de sociedad donde la participación activa de los aprendices y enseñantes, la contribución al logro de objetivos comunes, el aprovechamiento adecuado de recursos y herramientas y la resolución de conflictos son valores fundamentales. Conviene estudiar estos sistemas para conocer y valorar la capacidad que tienen de impulsar aprendizajes escolares relevantes y dinámicos centrados en la construcción de procesos básicos como el razonamiento, la comunicación y la colaboración (Schunk, 2012).

Debido a que los AFA son prometedores, y a la escasez de investigaciones sobre su funcionamiento en escenarios concretos, se consideró necesario realizar este estudio para describir y analizar el ambiente flexible *Club Bloques de historia* y responder a la pregunta ¿Cuál es la organización y dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje en un ambiente flexible? La intención de este reporte es presentar los resultados obtenidos de una práctica educativa desarrollada en nivel primaria.

El estudio ofrece datos sobre la configuración del AFA y orientaciones sobre su funcionamiento. Analiza los procesos que se entretejen en el sistema a partir de los elementos estructurales de la acción y las formas

de organización y comunicación que la sostienen y dinamizan. Esto permite ampliar el conocimiento sobre el desarrollo de la actividad conjunta tomando en cuenta intereses, motivaciones, características de la orientación y resultados de aprendizaje. La investigación aporta conocimiento útil para transformar los ambientes de aprendizaje y avanzar hacia un nuevo modelo de escuela como sistema orgánico, abierto y flexible que estimule la curiosidad, la capacidad creadora y el diálogo (Duarte, 2003).

## Desarrollo

En este apartado se describe el marco teórico y el enfoque metodológico que da sustento a la investigación. También se presentan los resultados.

### Marco teórico

Esta investigación parte de la idea de que aprender implica un proceso de formación y apropiación de significados en el que el ambiente, más allá de ser un contenedor de prácticas educativas, tiene incidencia sobre los procesos de interacción, comunicación y desarrollo de aprendizajes. Es decir, aprender es un proceso que involucra a los sujetos como actores activos en un contexto que permite formar conocimientos en circunstancias particulares de interacción. Conocer el ambiente desde esta óptica, implica interpretar el dinamismo que se da en la realización de la actividad, tomando en cuenta tanto su estructura como las cualidades y detalles de su desarrollo.

Desde esta perspectiva se consideró la teoría de la actividad (Talizina, 2019) como marco teórico para abordar el objeto de estudio. La pertinencia de utilizar esta teoría reside en que ofrece un panorama global, incluyente y sistematizado de cualquier actividad humana, enfocándose en el proceso real de las interacciones del sujeto con el mundo como un sistema que tiene unidad y no como elementos o funciones aisladas. Con la teoría de la actividad es posible estudiar la motivación, el alcance de los objetivos, la organización de la enseñanza y la orientación ofrecida por el maestro durante su trabajo con los alumnos, la ejecución de las acciones y los resultados obtenidos.

En relación con los motivos, se distinguen dos grupos: los internos o cognitivos, relacionados con el interés por ofrecer o adquirir conocimientos, y los externos, que tienen que ver con aspectos que rodean al proceso de enseñanza-aprendizaje tales como la amistad, la comunicación, el reconocimiento, el uso de la tecnología, etc. Los motivos constituyen un sistema complejo y jerárquico que moviliza la participación de maestros y alumnos en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje (Solovieva y Mata, 2019).

Los objetivos, al igual que los motivos, pueden ser valorados desde del análisis estructural de la actividad, permitiendo revelar en qué medida los propósitos de enseñanza están integrados con los propósitos de

aprendizaje de los alumnos y de qué manera los objetivos se reflejan en logros de una actividad intelectual o de una actividad práctica.

El concepto de orientación, tiene que ver con la forma en que el profesor identifica los conocimientos y las condiciones que es necesario considerar en el proceso de desarrollo de la actividad y los presenta al alumno, haciendo énfasis en lo que hay que hacer y en cómo hacerlo. Valorar la orientación resulta importante para reconocer las condiciones que favorecen la realización de la actividad del alumno, la adquisición de conocimientos teóricos y/o prácticos y la formación de disposiciones que fortalecen el desarrollo de la personalidad. (Solovieva y Quintanar, 2020).

Cualquier actividad, ya sea de aprendizaje o práctica, se sostiene en un entramado de relaciones organizativas y comunicativas que entretejen el uso y aprovechamiento del tiempo y del espacio y la participación y comunicación que se genera en el proceso de interacción. Tanto la actividad comunicativa como la actividad organizativa ocurren de manera simultánea y son parte integral del sistema de actividad.

## Enfoque metodológico

Dada la naturaleza del objeto de estudio, se optó por el enfoque cualitativo para lograr develar, de forma inductiva, la organización y dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este caso, el enfoque cualitativo fue útil para reconocer la multiplicidad de voces de los actores, para indagar procesos, relaciones, actitudes, disposiciones y percepciones (Creswell y Creswell, 2018).

El ambiente de aprendizaje *Clubes de Aprendices* se delimitó como un caso de acuerdo con las características que definen este tipo de estudio según Merriam y Tisdell (2016) y Stake (2007). Se trata de un programa particular y específico que destaca y se distingue dentro de otras situaciones de aprendizaje y actividades escolares por su modelo de organización flexible.

La descripción detallada y profunda de la organización y desarrollo del club se realizó a la luz de una teoría previamente elegida, en este caso, de la teoría de la actividad aplicada a la enseñanza. Esta teoría se mantuvo en diálogo permanente con los datos empíricos para hacer posible el análisis dinámico del sistema. De tal manera que, al haber definido con anterioridad el lente teórico, el estudio de caso se considera interpretativo (Merriam, 1998).

Participaron en el estudio 23 alumnos, niños y niñas de 4°. 5° y 6° de primaria que fluctúan entre los 8 y 11 años. La selección de la población fue intencional, considerando que la experiencia previa de los alumnos mayores en el programa podría reflejarse en una participación más natural. También participaron el maestro de inglés de primero de primaria y la directora académica como organizadores de la actividad del club.

El proceso general de la investigación se resume de la siguiente manera: formulación de la pregunta de investigación; delimitación del caso y trámite de acceso a la escuela; realización de observaciones y construcción de registros ampliados; conducción de entrevistas y transcripción de las mismas; reducción de datos y codificación a partir de Atlas.ti; desarrollo de categorías y despliegue de datos para el análisis descriptivo y las primeras interpretaciones.

## Contexto

El club *Bloques de historia* formó parte del proyecto *Clubs de Aprendices 2019-2020* y se desarrolló a lo largo de cinco sesiones de 120 minutos. Su diseño giró alrededor de la idea de conocer y valorar el patrimonio cultural de la humanidad y explorar una herramienta digital que permitiera a los niños diseñar productos creativos en colaboración con otros. La actividad principal consistió en elegir un monumento del mundo antiguo para reconstruir con la aplicación *Minecraft*, previa identificación de las causas de su destrucción y su localización geográfica. Cada alumno tuvo a su disposición un dispositivo móvil (*iPad*). Se abrió una cuenta única por equipo que permitió la participación colectiva de los alumnos en un mismo proyecto constructivo.

## Resultados

Los resultados se exponen a partir de tres ejes analíticos: Estructura de la actividad, actividad comunicativa y actividad organizativa. Estos ejes, como un prisma, permiten captar el dinamismo e integración del sistema de actividad.

### Estructura de la actividad

La actividad del club *Bloques de Historia* tuvo como intención que los alumnos formaran conocimientos históricos relacionados con causas de destrucción y características distintivas de monumentos del pasado. Sin embargo, el análisis de la estructura de la actividad del club sitúa su desarrollo en una acción constructiva en donde la presencia de motivos externos, relacionados con el interés por el uso de la tecnología, se sobrepone a los motivos cognitivos, impidiendo formar un objetivo relacionado con la acción histórica. Destaca que, la motivación externa positiva generada por el uso de la aplicación digital en una tarea compleja, impulsó la construcción de aprendizajes y disposiciones importantes relacionadas con la capacidad gestionar recursos, organizarse, solucionar problemas y contribuir al trabajo en equipo asumiendo la responsabilidad propia y la oportunidad de aprender juntos.

La tabla 1 resume el tejido empírico-teórico del análisis estructural de la acción.

Tabla 1. Análisis estructural de la acción de construcción del Club History Blocks

Elementos de la acción	Datos empíricos	Referentes teóricos
Objeto/motivo	Juego de construcción <i>Minecraft</i>	Motivo externo no cognitivo.
Objetivo	Construir modelo virtual de una edificación del pasado.	No se dirige a la construcción de conceptos científicos ni al desarrollo de habilidades intelectuales específicas.
Orientación	Para cada tarea el maestro da una indicación particular y específica.	Orientación incompleta, concreta e independiente, construida por los alumnos con la ayuda del maestro a través de preguntas y acompañamiento.
Resultados	Imagen fiel de monumentos históricos.	Habilidades digitales, estrategias de trabajo colaborativo y disposiciones relacionadas con la autonomía.

Los datos muestran que, lo que atrae y dirige la atención de los alumnos, es la construcción virtual de objetos a partir del uso de la aplicación *Minecraft*. Este interés es compartido por los miembros del grupo y se expresa en las intervenciones de los niños desde el inicio del club. Por ejemplo, la maestra, al reconocer el entusiasmo de los alumnos pregunta: “Además de jugar, ¿qué vamos a hacer?” Los niños responden: “Vamos a construir y aprender jugando”; “vamos a crear un mundo virtual y nos vamos a divertir”; “vamos a trabajar sobre edificios que fueron destruidos y que vale la pena conocer, los vamos a reconstruir con *Minecraft*”. De tal manera que, el motivo de los alumnos es la actividad constructiva, que implica trasladar al mundo virtual un modelo arquitectónico del pasado. Es necesario distinguir que, la acción de construcción de edificaciones del pasado con una aplicación digital no puede confundirse con las acciones históricas; la historia, como objeto de aprendizaje, tiene un desarrollo conceptual que se forma a partir de la actividad sistemática y organizada, tal como se asimilan los objetos científicos (Talizina, 2019).

Respecto al objetivo, destaca que los niños construyeron un objetivo distinto al que presentó originalmente la maestra, relacionado con la actividad constructiva y no con la actividad histórica. Este objetivo dirigió la actividad y estableció el rumbo del desarrollo de las acciones, sosteniendo una participación comprometida y entusiasta de los niños. Su interés por terminar el proyecto se reconoce en múltiples ocasiones: “Hicimos los minaretes, terminamos el 80% del proyecto”; “avanzamos casi toda la torre, faltan detalles”; “faltan las estatuas del coliseo, pero logramos avanzar con las bancas”; “es elaborado, lo estamos haciendo con detalle; no es difícil pero es tardado”; “falta una torre y poner el piso, también poner nuestra personalidad”.

Los alumnos sí se interesan por la acción constructiva más allá del juego, pero no hay intención de realizar un análisis histórico que de cuenta de: características de la época; razones de creación o destrucción del monumento; detalles arquitectónicos y formas de construcción; función de las distintas edificaciones dentro

de la sociedad a la que pertenecieron, es decir, los alumnos no tienen motivos para aproximarse a los conceptos de la historia.

Por otro lado, en su intento por avanzar con el trabajo de la edificación, los alumnos lograron objetivos personales tales como perfeccionar el manejo de la aplicación digital: “aprendí cómo utilizar mejor cada bloque, cómo saber qué estructuras puedes formar y cómo hacer tus propias creaciones con imaginación”. También desarrollaron habilidades para entablar relaciones interpersonales con los miembros del grupo y de resolución de conflictos. Destacan comentarios como: “Me di cuenta de que para hacer algo como esto necesitaba ayuda”; “logré ponerme de acuerdo con mi grupo, juntos intentamos hacer lo mejor para solucionar problemas, nos ayudamos en lo que no sabíamos hacer”; “Debemos ponernos de acuerdo. Si no estamos de acuerdo, la construcción va a quedar muy rara”. Adicionalmente, algunos niños se plantearon objetivos más complejos en función de sus capacidades e intereses. Por ejemplo, realizar dos versiones del mismo monumento para “comparar su estado original y su estado actual”. Este objetivo excede lo establecido por la maestra y señala un interés cognitivo.

En relación con la orientación ofrecida por la maestra, se aprecia que fue dirigida a casos particulares, acompañando a los alumnos que presentaban dificultades o solicitaban ayuda. De manera grupal, la maestra ofreció recursos que resultaron valiosos: ejemplos de edificaciones realizadas a partir de *Minecraft*; videos de sitios considerados patrimonio de la humanidad; libros de imágenes de monumentos históricos y tutoriales de *Minecraft*. Los alumnos aprovecharon estos recursos para orientarse. Se puede constatar la consulta general de estos recursos y la utilidad práctica que tuvieron para algunos niños en particular, por ejemplo, un alumno expresa: “Ya sólo faltan 10 estatuillas. Lo sé porque las conté en el libro”.

Los resultados reflejan que, seis de los ocho grupos cumplieron el objetivo de la actividad constructiva del club con éxito, ya que lograron una reproducción fiel al monumento histórico con detalles arquitectónicos y decorativos propios de distintas culturas. Esto se aprecia en las siguientes figuras.

Figura 1. Interior Minarettes de All Noori

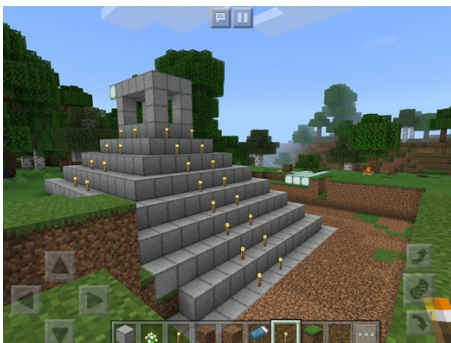


Figura 2. Templo maya



Sin embargo, el resultado de la actividad no puede valorarse únicamente desde los productos realizados. Es decir, las imágenes de estas edificaciones no dan cuenta en sí mismas de la complejidad de la tarea y de las disposiciones, habilidades y aprendizajes implicados en el desarrollo de la actividad constructiva. Destaca, como ya se ha mencionado, que los participantes ejercitaron habilidades de planeación, organización y control; fortalecieron disposiciones hacia el trabajo colaborativo; exploraron estrategias y aprovecharon recursos y conocimientos para la solución de dificultades técnicas; fortalecieron habilidades digitales y practicaron habilidades sociales de comunicación, capacidad de negociación, solución de conflictos, respeto y empatía.

Algunos alumnos adquirieron conocimientos históricos como resultado de la participación compartida en un proyecto constructivo que generó interés. Tal como lo señala Talizina (2019), cuando la actividad detona motivos cognitivos hay una fuerza que impulsa a los niños a adquirir conocimientos. Esto se aprecia en la siguiente cita:

Los romanos fueron grandes conquistadores que dominaron muchos territorios, pero nunca salieron de Europa. Su ejército fue el más grande de la época antigua. Para ellos el coliseo era como un cine para entretenerse. Como no tenían tecnología ni películas de acción, los espectadores podían ver a los gladiadores y a los tigres. Había varios tipos de gladiadores: los que luchaban como un castigo, por ejemplo, si eras ladrón, o los que luchaban con espadas y escudos por voluntad propia para mostrar su valentía.

Como puede constatarse, el interés y habilidad de los alumnos en el manejo de herramientas digitales puede ser un vehículo valioso para formar motivos internos relacionados con el aprendizaje de conceptos científicos y el desarrollo de habilidades intelectuales específicas.

### **Actividad organizativa**

El análisis de la actividad organizativa contempla el uso del tiempo, del espacio y los roles de participación. Estos elementos constituyen indicadores importantes para describir y valorar la flexibilidad del ambiente de aprendizaje.

La estructura de organización y distribución del tiempo fue constante en las distintas sesiones, destacando un período inicial y final dirigido por la maestra, y uno intermedio gestionado de manera autónoma por los alumnos. Los niños mostraron capacidad para monitorear su propio avance en función del objetivo y reconocer el tiempo como recurso valioso que se agota. Esto se aprecia en distintos comentarios: “Tenemos una hora y media para avanzar, por favor colaboren”; “no vamos a terminar, quedan 47 minutos y es complicado”; “quedan 15 minutos, tenemos que trabajar en serio”.

Respecto al espacio, las fases de inicio y cierre se desarrollaron dentro del salón. Durante la fase intermedia, el espacio fue utilizado de manera dinámica en función de las preferencias y necesidades de los alumnos y de la portabilidad de los dispositivos. Ante las fallas de conectividad a la red, los niños respondieron cambiándose de lugar para mantener la actividad constructiva y avanzar en el logro de la tarea. De tal manera que, la posibilidad



de moverse libremente en el espacio constituyó un recurso disponible para afrontar situaciones no previstas. En estos casos, los alumnos tomaron decisiones propias y ejercitaron habilidades digitales.

En relación con la participación de los alumnos, los datos señalan que se desempeñaron como coproductores del ambiente de aprendizaje en el que participaron, decidiendo con quién, dónde y cómo organizarse para trabajar al interior de cada uno de los equipos. Intervinieron en las acciones organizativas de sus grupos tomando decisiones respecto al monumento a reconstruir y a cómo hacerlo, al uso de recursos para investigar datos requeridos y al aprovechamiento del tiempo y el espacio. En la dinámica de interacción se apreciaron distintos roles, los cuales se describen en la tabla 2. Estos roles constituyen un tejido orgánico que se ajustó con flexibilidad y dinamismo según las capacidades, habilidades, conocimientos y necesidades de los integrantes de cada grupo y de las situaciones presentes.

Tabla 2. Tipología de roles de alumnos

Rol	Descripción
Líder experto	Dirige el desarrollo del plan. Reconoce que el logro del objetivo depende del trabajo del grupo. Le interesa enseñar para que todos contribuyan.
Colaborador experto	Reconoce que el liderazgo está distribuido entre los miembros del grupo porque el talento y las capacidades también lo están. Confía en sus habilidades y en las de otros; lograr el objetivo implica colaboración. Es autónomo y competente.
Colaborador incidental	Ayuda a niños de otros grupos a aprender el manejo de la aplicación destacando funciones adicionales. Es reconocido por su habilidad y amabilidad.
Colaborador novato	Acepta la dirección del líder experto. Contribuye en función de habilidades que va desarrollando. Aporta ideas y sugerencias que no siempre son tomadas en cuenta. Solicita ayuda para perfeccionar habilidades.
Explorador	Sus conocimientos y experiencia no son suficientes para comprender la tarea y desarrollar un plan. Descubre por ensayo y error. Observa, pide y acepta ayuda.
Conciliador	Es sensible a las emociones de los demás. Trata de evitar conflictos o resolverlos.
Saltarín	Su interés se limita a divertirse. No mantiene el objetivo presente y en ocasiones entorpece y obstaculiza a su grupo.

La heterogeneidad es una característica del grupo que deja al descubierto múltiples formas de ser de los alumnos, ritmos de trabajo distintos, destrezas, talentos y habilidades diversas. La integración de esta diversidad podría señalarse como un valor que posibilita que el sistema se adapte y nunca se paralice, apoyado en el dinamismo de ejecución de roles y el ajuste en las tareas.

### Actividad comunicativa

En el cierre de las distintas sesiones, la maestra tuvo especial interés en que los alumnos expresaran el avance de su proyecto reconociendo necesidades y dificultades. Algunos comentarios reflejan esta reflexión: “No pudimos permanecer en el mundo en el que estábamos construyendo. No tuvimos otra opción que empezar de nuevo”, “logramos trabajar mejor, pero necesitamos más tiempo.

La relación entre maestros y alumnos fluyó en ambas direcciones en un entorno caracterizado por el afecto, la confianza, la disponibilidad y apertura. Resalta la comunicación abierta y directa de los niños; dicen lo que piensan y necesitan. No se encontraron indicios de competencia o muestra de superioridad entre los niños.

En relación con la experiencia de participación, maestros y alumnos comparten vivencias de frustración relacionadas con dificultades técnicas del uso de la aplicación y conectividad a la red. El interés, la emoción y la satisfacción también fueron expresiones constantes. Los niños reconocen el valor de los productos realizados y rescatan la importancia de colaborar y aprender juntos.

## Conclusiones

El análisis de la estructura de la actividad permite ver la organización y dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje en una integración dialéctica y unitaria en la que los elementos del ambiente flexible se ajustan permanentemente alrededor de la participación activa y colaborativa que resulta de una actividad motivante y atractiva.

Los alumnos contribuyen dinámicamente a una tarea compleja que demanda capacidad de reflexión para orientarse y solucionar imprevistos; compromiso para mantener un esfuerzo constante y creatividad para generar un producto utilizando una herramienta digital novedosa. Ejercitar estas disposiciones en un ambiente flexible es indispensable para aprender a vivir en un medio circundante cambiante. Los alumnos necesitan aprender a orientarse con eficacia y a resolver situaciones a partir de la reflexión, estando atentos a los recursos disponibles y a los conocimientos y habilidades distribuidas entre los miembros del grupo.

El interés y habilidad de los niños en el manejo de herramientas digitales presentes en un AFA puede aprovecharse para formar motivos que impulsen la construcción de conocimientos científicos y el desarrollo de habilidades intelectuales específicas; sin embargo, es indispensable que el maestro tenga un conocimiento profundo de la disciplina y capacidad para definir planteamientos integradores, flexibles y abiertos, sostenidos en un sistema de orientación apropiado que haga posible mantener motivos cognitivos a lo largo de la actividad de aprendizaje.

## Referencias

- Barab, S., y Kirshner, D. (2001). Rethinking Methodology in the Learning Sciences. *The journal of the learning science*, 10, 5–15.
- Creswell, J., y Creswell, D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. UK: SAGE Publications.
- Duarte, D. (2003). Ambientes de aprendizaje: Una aproximación conceptual. *Estudios Pedagógicos Universidad Austral de Chile*, 29, 97–113.
- Galperin, P. Y. (2019). *La metodología formativa en la psicología histórico cultural*. Madrid: EOS.
- Merriam, S. (1998). *Quality research and case study applications in education*. CA: Jossey-Bass.
- Merriam, S. y Tisdell, E. (2016). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*. CA: Wiley.
- Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje: Una perspectiva educativa*. México: Pearson Educación.
- Solovieva, Y. y Mata, A. (2019). El dibujo dialogado para la evaluación de la esfera motivacional escolar en alumnos de primaria. En *Avaliação psicologia e escolarização*. Brasil: Edufpi.
- Solovieva, Y. y Quintanar, L. (2020). Importancia de la teoría de la actividad. En *Bases para la introducción del pensamiento científico en la niñez y la preadolescencia* (pp. 111–172). CONCYTEP.
- Stake, R. (2007). *Investigación con estudios de casos*. Madrid: Morata.
- Talizina, N. (2019). *La teoría de la actividad aplicada a la enseñanza*. México: BUAP.