



ABP: HERRAMIENTA PARA LA ATENCIÓN DE NECESIDADES COGNOSCITIVAS Y SOCIALES EN CONTEXTOS VIRTUALES EN CUARTO GRADO EN LA PRIMARIA

Rivero Turriza Haydee María

Escuela Primaria "José María Morelos y Pavón"
haydeeriveroturriza@hotmail.com

López Falcón, Ana Gabriela

Escuela Primaria Rural Multigrado "Leopoldo Aguilar Roca"
annita.lopez09@gmail.com

Cachón Medina, Carlos Mario

*Benemérita y Centenaria Escuela de Educación Primaria
"Rodolfo Menéndez de la Peña"*
cmedina37@gmail.com

Área temática: A4) Procesos de Aprendizaje y Educación

Línea temática: Familia-Escuela durante la contingencia sanitaria por la COVID-19

Tipo de ponencia: Reporte final de investigación



Resumen

Los tiempos de la confinación significaron no solamente un reto social y cultural; también un reto educativo específicamente en lo que se relaciona con lo curricular y con la manera de desarrollar los procesos didácticos; las nuevas herramientas del internet de las cosas, fueron los elementos fundamentales para que las escuelas intentaran establecer los procesos pedagógicos pertinentes para el logro de los aprendizajes de los estudiantes; sin embargo, en los procesos educativos no es posible no considerar las necesidades sociales de los estudiantes; este documento presenta como propuesta exitosa, la implementación de la estrategia Aprendizaje Basado en Proyectos, realizada a través de la virtualidad, y los resultados favorables que trajo, en su implementación en una escuela primaria del Estado de Yucatán.

Palabras clave: Educación a distancia; educación primaria, Aprendizaje Basado en Problema.

Introducción

La sociedad en la actualidad demanda de una educación que esté a la altura de las necesidades que se desarrollan en el mundo real, un mundo en la que la información ya no es privilegio

de algunos y que además, se transforma de manera continua; la importancia del desarrollo de la sociedad del conocimiento desde el contexto escolar adquiere así, aún más relevancia, propiciando que la función de la escuela se transforme, ya no únicamente produciendo aprendizajes en los alumnos, sino también contribuyendo a que desarrollen sus capacidades de aprender de manera autónoma; en el sentido de lo anterior, resulta importante cambiar la idea de la didáctica del proceso de instrucción que desarrolla el docente, hacia la idea de que se impulse al alumnado a generar procesos de aprendizaje mucho más complejos que el simple hecho de adquirir conocimientos, a que desarrollen habilidades para el aprendizaje permanente.

El momento histórico actual, aún considerado como posterior al confinamiento por la COVID-19, y en la distancia de la actualidad presencial, en la retrospectiva de lo realizado, el reto de implementar la educación a distancia haciendo uso de herramientas tecnológicas con la intención de generar oportunidades de aprendizaje para los alumnos, resultó en la dificultad de apropiación de la estrategia, por parte de los docentes y en otros casos confundiendo el concepto de estrategia alternativa, intentando trasladar exactamente su didáctica al plano virtual; en este sentido, es necesario clarificar que el empleo de herramientas digitales no garantiza, como no lo fue, que la enseñanza generada se aleje de la didáctica presencial monótona y soporífera; por el contrario, en muchas ocasiones lo anterior se intensificó, al utilizar estrategias llamadas grupales y volviéndolas espacios de exposición para quien enseña, sometiendo a los alumnos a largas horas frente a la computadora, escuchando hasta el tedio la voz del docente que repite insistentemente información peculiarmente es posible de encontrar en diversos medios digitales.

Las estrategias alternativas para desarrollar la didáctica en clases virtuales son una oportunidad de cambio y adaptación, con el fin de que los alumnos aprendan integralmente y desarrollen la mayor cantidad de habilidades posibles, en este sentido, una propuesta de estrategia alternativa es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), propuesto de manera globalizada, en la que se tomó como punto de partida el interés de los alumnos y sus necesidades detectadas, considerando por su parte, la flexibilidad del currículo y las herramientas de apoyo a la práctica docente.

Por otro lado, al ser modalidad a distancia, el papel que desarrollaron los padres de familia tuvo preponderancia en el logro de los aprendizajes, en tanto que fueron los encargados de enviar las tareas a la docente, recibir información y comunicarse a través de los medios establecidos; ante lo anterior, se cuestiona a posteriori, la efectividad del método del ABP para la mejora de los aprendizajes de los alumnos, implementado en entornos virtuales, al mismo tiempo que nos permita ver, en retrospectiva, las características que se requieren del entorno para desarrollar la estrategia de la manera más efectiva y eficiente..

Así, el objetivo de la investigación fue conocer la manera en la que se sucedieron las estrategias implementadas durante el confinamiento por razón de la COVID-19, en función de las interacciones sociales en el aula virtual, y de los significados compartidos que se

generaron, haciendo una diferenciación entre lo inmediato, empírico, común y cotidiano, sobre lo abstracto, formal, teórico y universal.

Partiendo desde el enfoque cualitativo, el paradigma en el que se desarrolla la investigación es el paradigma crítico o sociocrítico, definido por Jiménez (citado por Chacón 2006) como una estrategia para no únicamente describir, explicar, predecir (perspectiva positivista) interpretar y comprender (perspectiva hermenéutica) sino también para actuar y transformar el contexto mediato posible. Desde esta perspectiva, Jiménez (citado por Chacón 2006) afirma que el paradigma sociocrítico trasciende la interpretación y pretende aportar transformaciones a las realidades en estudio, en tanto que el paradigma permite presentar una propuesta de implantación metodológica para la mejora de los aprendizajes de los alumnos y no una investigación que busca la observación del entorno o del fenómeno como tal.

Tomando en cuenta lo descrito anteriormente acerca de las características del paradigma sociocrítico, resulta conveniente su aplicación para establecer un análisis entre la teoría planteada por diversos autores con respecto al uso de la tecnología y las pedagogías alternativas en la escuela primaria para reconocer su efectividad en el logro de las competencias requeridas por los alumnos en la sociedad actual; por otra parte nos ayuda a entender el proceso que se presenta en el contexto virtual en que se desarrolla la educación a distancia y en línea, permitiendo la reflexión y autorreflexión de los participantes para entender el logro de los objetivos de la educación y sus alcances, lo que nos permite reconocer los elementos tanto materiales como humanos que influye en el logro o limitaciones de los alcances de los objetivos educativos.

Desarrollo

El método propuesto para el proyecto fue la Investigación-Acción (I-A); desde su origen fue configurándose fundamentalmente como una metodología para el estudio de la realidad social y su creador Lewin (citado por Colmenares y Piñero 2008) la describía como una forma de investigación que podía integrar el enfoque experimental de la ciencia social, con el fin de que ambos respondieran a los problemas sociales. Martínez Miguelez (2000) explica que la metodología I-A indaga sobre un problema, a la vez que ofrece opciones de solución para el mismo; el mismo autor considera que todo docente es capaz de analizar y superar sus dificultades, limitaciones y problemas y le es posible desarrollar los elementos y etapas correspondientes al tipo de investigación seleccionado, de forma normal, como una actividad rutinaria y cotidiana, en tanto que la metodología de la Investigación Acción en el aula ofrece una serie de estrategias, técnicas y procedimientos para que en proceso riguroso, sistemático y crítico, reúna los requisitos de una “investigación científica”. Lo anterior permitió realizar el trabajo de una manera más dinámica y activa, partiendo de una propuesta metodológica para modificar la realidad social de la escuela, a la par que nos permite observar un fenómeno dado por primera ocasión en escuela públicas de educación primaria, por lo que resultó una oportunidad inédita de establecer un espacio de observación y análisis.

La investigación se desarrolló a través de la observación y de diversas herramientas para la recolección de datos a través de los entornos virtuales, en donde se realizaron revisiones de planes de clase, observaciones de las sesiones en línea y entrevistas semiestructuradas con los participantes.

El desarrollo de las acciones se llevó al cabo durante el ciclo escolar 2020-2021, en el que la educación se lleva a cabo en la modalidad a distancia y en el caso particular del grupo a observar, en línea. La docente encargada del grupo interactuó con sus estudiantes de manera diaria a través de video llamadas por la plataforma *Google Meet*, en donde se realizaron actividades variadas para el logro de los aprendizajes; posteriormente, las clases se publicaron en grupo privado en Facebook, donde los padres de familia y alumnos tuvieron acceso pronto y constante, de manera permanente.

A partir del mes de octubre del curso escolar en cuestión, se inició con la aplicación de la metodología ABP, partiendo de los intereses de los alumnos para generar proyectos integradores, en los que se desarrollan los aprendizajes esperados de varias asignaturas del plan y programas de estudio de cuarto grado, el plan 2011 vigente actualmente en la educación primaria.

Para iniciar, al inicio de semana la docente envió la planeación de las actividades a realizar con la finalidad de que se conozcan por los alumnos y sus padres de familia, que incluye las actividades, los aprendizajes esperados, medios y recursos requeridos, criterios de evaluación empleados y los anexos que la docente considere necesarios para el logro de las actividades, todo ello en un formato accesible y agradable para los estudiantes.

Los proyectos realizados por la docente partieron de aspectos que se relacionaban de manera directa con la cultura de los estudiantes, sus gustos e intereses, propiciando actividades en los que se vieron involucrados y realizaron acciones de investigación, análisis de información y acciones lúdicas que los llevaron a la construcción del aprendizaje, puestas al centro de la acción educativa, con la intención de integrar diversas aplicaciones digitales que permitieron a los alumnos conocer, interactuar, exponer o poner en práctica la información relacionada con los aprendizajes esperados, desarrollados en los proyectos.

Durante las sesiones en línea se realizaron diversas actividades enfocadas al logro de las actividades del proyecto, priorizando la interacción de los niños, su participación y la realización de actividades en las que los alumnos fueron los protagonistas de las situaciones de aprendizaje; adicional a ello se asignaron tareas para realizar en casa en compañía de los padres de familia o de manera individual.

Con respecto a los aprendizajes previos, fueron tomados en cuenta al inicio de los proyectos y se fueron reconociendo en el desarrollo de las sesiones de trabajo; la evaluación se realizó no solo al inicio, sino de manera permanente, claramente descrita en el documento del proyecto, y llevado a la práctica ya sea en comentarios en las clases en línea durante las participaciones de los alumnos, a través de video llamadas personales con los niños que presentaron mayor dificultad o a través de la corrección de trabajos escritos.

Durante la puesta en práctica se llevaron a cabo diversas entrevistas con la docente para reconocer aspectos esenciales de su práctica, su reflexión y las repercusiones que fueron redireccionando su actuar de manera recurrente; también se observaron los resultados obtenidos en las calificaciones de los alumnos.

Conclusiones

Los puntos sobre los cuales se centrará la discusión son: el nivel de logro de los aprendizajes, características pedagógicas y tecnológicas requeridas y aspectos del contexto que favorecen o limitan la implantación, que se plantean como parte de los objetivos específicos que nos llevarán a determinar el grado de efectividad de la aplicación del aprendizaje basado en proyectos en entornos digitales.

Nivel de logro de los aprendizajes: entendiendo que desde un enfoque cualitativo se tendrá que expresar en aspectos referentes a la calidad y mejora de los aprendizajes de los estudiantes más que en un sentido numérico, por lo que podemos afirmar que en el transcurso de la aplicación de la metodología aplicada los estudiantes mostraron notables mejorías en el aprendizaje de conceptos y conocimientos expresados en los contenidos del programa de estudios vigente; a la par desarrollaron un nivel de mejora en sus procesos de lectura, escritura y redacción de textos, en cuanto a la expresión oral lograron una notable mejora en sus procesos de participación argumentada en los hechos discutidos en clase; a la par que se desarrollaron habilidades para el habla estructurada y se propició la participación de todos los estudiantes de manera inclusiva. Otro de los puntos importantes fue la mejora en sus procesos de razonamiento lógicos que se demostraron es sus acciones en las clases en línea y en la resolución de los problemas presentados en el desarrollo de los proyectos; a la par se observó una participación en la búsqueda y análisis de información en los diversos contextos en los que se involucra la realización de los proyectos. Con todo lo descrito anteriormente podemos encontrar que se logra lo mencionado por Navarro, González, López y Contreras (2019) en cuanto a lo observado en su investigación en la aplicación del ABP con docentes, en donde señalan que se favorece un entorno de aprendizaje constructivista de los contenidos, lo que supone una adquisición sólida de los conocimientos tratados, además de estimular el desarrollo de competencias para el aprendizaje autónomo.

Otro aspecto que se vio favorecido es el desarrollo social y la apropiación de normas sociales de interacción, en las que al inicio del curso los alumnos mostraban dificultades para lograrlas, sin embargo, la metodología de trabajo propuesta propició la organización y el respeto en las participaciones e interacciones entre los individuos, el respeto a las diferencias, la valoración de los compañeros y sus familias, al permitir interactuar a través de los medios virtuales con los contextos familiares de cada uno de ellos.

Otro punto favorecido fue referente a la motivación o deseos de aprender y conocer; al realizar este tipo de proyectos, que parten de los intereses de los alumnos llevó a los niños a mostrar deseo genuino por el realizar las diversas actividades que se plantearon en el desarrollo, los llevó a comprometerse con su propio aprendizaje y desempeñarlo de una manera natural y significativa para ellos, lo cual se ve complementado con el manejo y uso de las herramientas virtuales que igual son de interés para los alumnos, tal y como lo afirma Riviera (2015) que señala en las conclusiones de su investigación que la implementación del ABP aumenta la satisfacción y motivación de los aprendices a emplear la tecnología para su aprendizaje, complementando con la idea que presenta Arace (2016) que en este tipo de metodologías se busca generar la motivación del niño y el gusto por las actividades que realizan, así se genera la iniciativa, responsabilidad y autonomía.

Es importante señalar que si bien, el contexto virtual no es el espacio más cercano para la interacción personal y representa un reto para el logro de los aprendizajes de los estudiantes, también brinda oportunidades de interacción diversas y diferentes a las desarrolladas en contextos presenciales, que puede ser usadas para el logro de los objetivos de aprendizaje, pero es requerido el implementar metodologías que pongan en juego el desarrollo de competencias que lleven a los alumnos a al aprendizaje permanente y la inserción en las sociedades de conocimiento. Atendiendo a ello Hernández (2008) menciona que las nuevas tecnologías aportan aplicaciones que crean, en el uso del aprendizaje escolar, un nuevo modelo de materiales para el proceso de enseñanza, al ser utilizadas como herramientas constructivistas, crean una experiencia diferente en el proceso de aprendizaje entre los estudiantes, se vinculan con la forma en la que ellos aprenden mejor, y funcionan como elementos importantes para la construcción de su propio conocimiento.

Características pedagógicas y tecnológicas requeridas para la implementación del ABP: en entornos virtuales y para el logro de los aprendizajes: las herramientas virtuales son determinantes para el logro de los objetivos de la implementación de metodologías alternativas y sumado a ello en un contexto totalmente diferente al convencional, entendiéndolo en función de ser a distancia y la peculiaridad de la situación que se vive actualmente en la sociedad. La mayoría de éstas características surgen de la acción del docente, el cual de acuerdo a Ortiz (2015) debe de reconocer en su tarea la capacidad de organizar sus actividades de tal forma que se promocióne el aprendizaje para todos los involucrados en el proceso; la cual se reconoce como uno de los principales requerimientos: una planeación que atienda tanto el logro de los aprendizajes como los interés y necesidades de todos los estudiantes, situación que se observó en la docente que desarrollo dicha propuesta, ya que los proyectos tomaban en cuenta los estilos y ritmos de aprendizaje de sus alumnos, partían del interés genuino del niño y se integraba en una planeación que se dirigía al logro de los aprendizajes esperados del grado.

Otro de los aspectos pedagógicos que tuvo centralidad en este tipo de metodología aplicada en el poner al centro de la actividad al alumno, haciéndolo el protagonista de la actividad, permitiendo que interactúe con la información de diversos medios, ya sea a través de espacios digitales o en interacción en su mundo real en el contexto familiar o comunitario; la docente

expresó que estas actividades dan oportunidad de lograr en los estudiantes la mejora no solo de los aprendizajes esperados, si no de valores como la empatía, el respeto y tolerancia hacia los demás. Serrano y Pons (2011) ven al alumno como un sujeto activo, que requiere interactuar con el entorno, ya sea virtual o presencial, en este caso familiar y social, para lograr la modificación de conocimientos de manera interna.

Otros de los aspectos que se observaron en las acciones pedagógicas son aquellas que se relacionan de manera directa con la teoría desarrollada por Piaget, al tomar en cuenta las características de la etapa de desarrollo en la que se encuentran los niños y el reconocer los aprendizajes previos que estos poseen, entendiendo desde la teoría del autor que los alumnos pasan procesos de asimilación y acomodación de la información nueva que les llega de los contextos de interacción, en este caso la escolar. Lamata y Domínguez (2003), señalan que, desde el punto de vista constructivista, se puede pensar que el aprendizaje se trata de un proceso de desarrollo de habilidades cognitivas y afectivas, alcanzadas en ciertos niveles de maduración, sin embargo, este proceso implica la asimilación y acomodación lograda por el sujeto, con respecto a la información que percibe. Se espera que esta información sea lo más significativa posible, para que pueda ser aprendida.

Por otra parte las concepciones de Vygotsky también se toman en cuenta y se muestran como características de la pedagogía desarrollada al ser un punto de importancia en el trabajo partir de los contextos de interacción de los alumnos para el desarrollo de las actividades propuestas, a la par usar el medio como fuente de información y generar interacciones sociales con padres de familia, personas de la comunidad, compañeros de clase y el mismo docente, todo ello para facilitar el desarrollo cognitivo orientado al logro de los aprendizajes esperados que se pretenden alcanzar en los proyectos desarrollados. La tarea fundamental de un docente es educar, por lo que tendrá que tomar en cuenta los objetivos del proceso de enseñanza desde la pedagogía constructivista, los cuales son: El aprendizaje es una construcción idiosincrásica, las construcciones previas inciden de manera significativa en los aprendizajes nuevos. (Ortiz, 2015)

Otro de los aspectos importantes es el uso de herramientas tecnológicas variadas que dan paso a la socialización, discusión y diálogo entre los participantes, favoreciendo de este modo la socialización, búsqueda y análisis de información, a través de ello también se promueve la organización de la tarea educativa y principalmente del alumno, buscando en palabras de la docente la autonomía en sus procesos de aprendizaje. El uso de diversas aplicaciones digitales lleva a los alumnos a encontrar oportunidades de aprendizaje basadas en los materiales que tiene acceso en el mundo virtual. Actualmente existen aplicaciones representativas de las nuevas tecnologías como herramientas del aprendizaje constructivista, un ejemplo de ellas que se usan en la realización de los proyectos son las redes sociales, los formularios de google, Youtube, las videollamadas en diferentes medios, los espacios de salas virtuales para el trabajo en equipo, google earth, entre otras. Cabe señalar que la pandemia que nos ha llevado a virtualizar el proceso de enseñanza aprendizaje y esto llevó al desarrollo de una multiplicidad de herramientas tecnológicas que apoyan las ideas manifestadas en el enfoque constructivista, si

estas se usan de manera adecuada, favoreciendo la construcción e interacción de conocimientos a través de métodos pedagógicos adecuados para tal finalidad. (Hernández Requena, 2008)

Otro aspecto que se observa en las características del trabajo pedagógico desarrollado en la implementación de los proyectos es referente a lo relativo a la evaluación y la retroalimentación, en este aspecto se observa el uso de rúbricas y listas de cotejo, las cuales cuentan con criterios que dirigen la acción de los alumnos y favorecen los procesos de retroalimentación individual para reconocer las necesidades de mejora y los aspectos logrados de manera particular de los alumnos participantes. Al realizar este tipo de acciones podemos afirmar que se desarrolla lo mencionado por Casanova (2008) que afirma que “no se enseña para “aprobar”. Se enseña y se aprende para alcanzar una plena e integral formación como persona”; y el utilizar éste tipo y forma de evaluación permite al alumno enfocarse a la mejora más que a la asignación numérica, lo que lleva de manera significativa a general logros educativos. Por último, señalaremos que dicha evaluación se desarrolla en ocasiones a modo de heteroevaluación y en ciertas ocasiones de autoevaluación y permite que ésta sea conocida por los padres de familia de los estudiantes.

Igual se pudo observar que uno de los aspectos que en muchas de las circunstancias favoreció la implementación de la propuesta del ABP en entornos virtuales es el que la docente generará corresponsabilidad con los padres de familia, unificando metas y estableciendo objetivos de mejora, a la par incluyéndolos e involucrándolos de manera directa en las actividades de aprendizaje de sus hijos, situación que en estos momentos resulta imprescindible para los logros educativos de los estudiantes.

El último punto de la discusión son todos aquellos aspectos del contexto que favorecieron limitaron la aplicación de la metodología del ABP en contextos virtuales. Sin lugar a duda el contexto socioeconómico fue un aspecto determinante que favoreció la aplicación, ya que al contar los estudiantes con los medios tecnológicos disponibles para el uso de las diversas aplicaciones empleadas fue un factor determinante, aunado ello el estar en un contexto urbano en la que se cuenta con la posibilidad de acceder a recursos como el internet. Otro factor importante proveniente del contexto es la facilidad de acceso a diversos espacios de interacción de los niños que propician que los alumnos tengan experiencias variadas en sus contextos cercanos.

A la par el apoyo que se reciba de mayor parte de los padres de familia apoya a posibilitar la realización de las actividades que propone la docente en la realización de proyectos.

Referencias

- Álvarez, V. (2010), Trabajo por proyectos: aprendizaje con sentido, Revista Iberoamericana de Educación / Revista Iberoamericana, México, 2010.
- Benítez, A (2007) ¿Qué es la educación alternativa y qué características tiene? Un estudio comparativo en la provincia de Sevilla, tesis de grado a educación infantil, Universidad de Sevilla, Sevilla, España.
- Casanova. M. A. (1998), La evaluación educativa, México, Biblioteca para la Actualización del Maestro, SEP-Muralla, (pp.67-102).
- Chacón, M. (2006) La enseñanza reflexiva en la formación de los estudiantes de pasantías de la carrera de educación básica integral, tesis doctoral. Universidad Rovira I Virgili. Tarragona, Venezuela.
- Colmenares E.; Piñero M., La investigación acción. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socioeducativas Laurus, vol. 14, núm. 27, mayo-agosto, 2008, pp. 96-114 Universidad Pedagógica Experimental Libertador Caracas, Venezuela
- Estrada, A (2012) El aprendizaje por proyectos y el trabajo colaborativo, como herramientas de aprendizaje, en la construcción del proceso educativo, de la Unidad de aprendizaje TIC'S. Vol. 3, Núm. 5 Julio – diciembre 2012. Instituto Politécnico Nacional.
- Hernández, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. Monográfico «Comunicación y construcción del conocimiento en el nuevo espacio tecnológico». Revista de universidad y sociedad del conocimiento. Vol. 5 n.º 2 (2008) 27
- Honrubia, S. (2017) Revisión Crítica de las pedagogías alternativas en España, trabajo de fin de máster, Máster Universitario en Memoria y Crítica de la Educación Interuniversitario Universidad de Alcalá / UNED, Alcalá, España.
- Lamata, R; Domínguez, R. (2003) La construcción de procesos formativos en educación no formal. Madrid: Narcea.
- Martínez Miguélez, M. (2000). La investigación-acción en el aula. Revista Electrónica Agenda Académica Volumen 7 Año 1.
- Matos, J. (1995) El paradigma sociocultural de L.S. Vygotsky y su aplicación en la educación (mimeo). Heredia, Costa Rica: Universidad Nacional. 1995.
- Méndez M. (2007) Hacia una propuesta de educación alternativa. Teoría y praxis no. 11, junio 2007.
- Navarro, I; González, C; (2019) Aprendizaje cooperativo basado en proyectos y entornos virtuales para la formación de futuros maestros. Educar 2019, vol. 55/2. España 2019.
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, núm. 19, 2015, pp. 93-110 Universidad Politécnica Salesiana Cuenca, Ecuador.

- Rivera, N. (2015). Implementación del abp como método para promover competencias de colaboración en un ambiente virtual (webnode). EDUTECH.
- Serrano, J; Pons, R. (2011) El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa, vol. 13, 28 núm. 1, 2011, pp. 1-27 Universidad Autónoma de Baja California Ensenada, México.
- Uribe, M. (1992), "Jean Piaget y sus implicaciones en la educación" en Perfiles Educativos, No. 57-58 Págs. 30-43.
- Vargas, E (2013) Nuevas tendencias en los diseños de investigación cualitativa y su influencia en la interpretación y acción educativa. Revista de las Sedes Regionales, vol. XIV, núm. 28, 2013, pp. 192-212 Universidad de Costa Rica Ciudad Universitaria Carlos Monge Alfaro, Costa Rica.
- Vygotsky, L.S. (1978) Pensamiento y Lenguaje. Buenos Aires, Argentina: La Pleyade. 1978.