

Inmersión temática. Una propuesta didáctica para promover el aprendizaje significativo en el alumno

Jessica Guzmán Coronado
 Claudia Carolina Rodríguez Miranda
 Danitza Elfi Montalvo Apolín

El objetivo general de esta investigación se enfoca en el análisis de la metodología de inmersión temática y el aprendizaje significativo en alumnos de 2º grado de una Escuela Primaria de la comunidad de Santa Cruz Tacache de Mina, Huajuapán de León, Oaxaca. El fenómeno de estudio fue abordado desde el enfoque cualitativo-evaluativo y se utilizaron diversos instrumentos para la recolección de datos, como la observación sistemática participante, el análisis de contenido y la entrevista semiestructurada. Los resultados obtenidos demostraron que la Inmersión Temática fue una propuesta didáctica que permitió el desarrollo del pensamiento constructivista y el aprendizaje significativo en los alumnos, mediante el interés de los contenidos de clase y con el apoyo de los padres de familia fomentó el conocimiento de un tema a través de la indagación personal en el entorno social del niño.

Palabras clave: inmersión temática, aprendizaje significativo.

Thematic immersion. A didactic proposal to promote meaningful learning in the student

The general objective of this research focused on the analysis of how the thematic immersion methodology favors meaningful learning in Students of 2nd grade an elementary School in the Community of Santa Cruz Tacache Mina, Huajuapán de León, Oaxaca. The phenomenon of study was approached from a qualitative-evaluative methodology and different techniques for data collection, such as systematic participant observation, content analysis and semi-structured interviews. The results showed that the thematic immersion was a didactic proposal that allowed the development of constructivist thinking and meaningful learning in the students, through the interest of the class contents and with the support of the parents, it fostered the knowledge of a theme through personal inquiry into the child's social environment.

Keywords: thematic immersion, meaningful learning.

Introducción

El trabajo docente ofrece la oportunidad de realizar un ejercicio preparatorio, constructivo y de reflexión que posibilite la mejora paulatina de habilidades de enseñanza deseadas y pertinentes, así también, lograr la contrastación entre la teoría y la práctica, tomando en cuenta a todos los actores y elementos que en ella intervienen y la observación del contexto escolar y comunitario. Asimismo, entre otros aspectos, permite orientar y reorientar el quehacer docente con miras a satisfacer las necesidades e intereses de los alumnos.

Esta reflexión se concibió a partir del trabajo en el aula escolar y originó la idea de realizar un proyecto de investigación basado en una propuesta didáctica que podría llegar a resolver algunos cuestionamientos torales del proceso educativo en el contexto de estudio. Una propuesta que podría cumplir con las demandas actuales en la educación, es la Inmersión Temática (IT), metodología didáctica que se refiere a un estudio a profundidad sobre un tópico, en donde el alumno se compromete y participa en la construcción de su propio conocimiento. La función que desempeña el docente en ella es de guía y facilitador de los aprendizajes (Manning, Manning y Long, 2000).

En consecuencia, se decidió hacer un estudio para resolver la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo favorece la metodología de Inmersión Temática el aprendizaje significativo en alumnos de 2º grado de una Escuela Primaria de la comunidad de Santa Cruz Tacache de Mina, Huajuapán de León, Oaxaca? Con el objetivo de analizar el proceso de implementación de la IT en la

Escuela Primaria ubicada en la comunidad de Santa Cruz Tacache de Mina, Huajuapán de León, Oaxaca. Esta institución educativa cuenta con 98 alumnos y está integrada por seis grupos correspondientes a cada grado escolar atendidos por un profesor titular.

Marco teórico

En los últimos años han surgido diversos enfoques cuyos principales objetivos subyacen en la transformación de la vieja escuela, por ejemplo, el constructivismo, como respuesta a muchas inquietudes, y su planteamiento fundamental, según Díaz-Barriga y Hernández (2002, p. 27) es que:

El individuo tanto de los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como los afectivos no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas sino una construcción propia que se va produciendo día con día como resultado de la interacción entre estos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia fiel de la realidad sino una construcción del ser humano

De este modo, queda expuesto que en la educación propuesta por la escuela nueva intervienen diversos elementos como el maestro, los alumnos, los padres de familia y sociedad en general; tomando en cuenta el contexto social y los acontecimientos que en él se suscitan, favoreciendo la construcción y desarrollo de aprendizajes significativos. La propuesta de la IT se asemeja a ello, ya que fomenta el desarrollo de la investigación guiando el estudio y el aprendizaje de un tema para aprender significativamente.

INVESTIGACIONES

La inmersión temática

La IT es una propuesta de origen estadounidense que se ha aplicado en Birmingham y la Universidad de Alabama, así como, en algunas instituciones de México. En 1990 Manning, Manning y Long (2000), expusieron ideas sobre IT en acción para los primeros años y años intermedios de la escuela elemental basadas en la indagación. Mencionan que los intereses temáticos deben surgir y concretarse a partir de la práctica y de las necesidades importantes del estudiante en lugar de estar

construidos alrededor de una situación arbitraria y un modelo preestablecido.

Para comprender la metodología de la IT, la tabla 1 muestra una comparación entre los diferentes métodos globales, según Zavala (1999). En la Tabla 2, de acuerdo a Manning, Manning y Long (2000), se muestra a la IT como una propuesta metodológica fundamentada en el constructivismo en contraste con el enfoque tradicionalista que se basa en una preselección de actividades.

Tabla 1. *Comparación de Inmersión Temática con otros métodos globalizados.*

Inmersión Temática	Centro de interés de Decroly	El método de proyectos de Kilpatrick	Método de investigación del medio	Los proyectos de trabajos globales
Elección del tema	Observación	Identificar temas que sean del interés del grupo	Motivación	Elección del tema
Lista de lo que se sabe Lista lo que se quiere saber		Formular preguntas	Explicitación de preguntas o problemas	
Crear una red				
Formar comisiones de estudio		Formar grupos de trabajo		Planificación del desarrollo de un tema
Elaborar preguntas de Brainstorming				
Identificar fuentes de información		Buscar y seleccionar información de diversas fuentes	Determinación de instrumentos para la búsqueda de la información	Búsqueda de información
Control de progresos	Asociación	Elaborar información	Recogida de datos	Tratamiento de la información
Aprendizaje familiar				
Actitudes y logros de los alumnos	Expresión	Comunicar a los demás los aprendizajes	Expresión y comunicación	Elaboración del dossier
Seguimiento y evaluación de la IT		Evaluar los aprendizajes del proyecto		Evaluación Nuevas perspectivas

Tabla 2. *Diferencia entre las unidades tradicionales e Inmersión Temática.*

	Unidades tradicionales	Inmersión Temática
Selección del tema	Elegido por las exigencias curriculares o por el docente	Se propicia la negociación entre el docente y el alumno
Contenidos	Son planteados por temas específicos Se selecciona con anterioridad el contenido a abordar durante la clase	Se presentan por temas extensos Surge el contenido de acuerdo a los temas
Diversidad cultural	Culturas específicas que se estudian en un periodo determinado	Está constituida a lo largo de las diversas actividades y formadas en la clase.
Marco teórico	Conductismo	Constructivismo
Desarrollo de habilidades	Se desarrollan habilidades de acuerdo a los contenidos abordados con anterioridad	Conforme son necesarias durante el proceso se desarrollan múltiples habilidades
Función del maestro	Establece, diseña y decide las actividades de la clase	Guía a los alumnos como un integrante más de la comunidad de estudio
Actividades de aprendizaje	Planteadas desde un inicio por el docente	Tanto el maestro y los alumnos deciden el desarrollo de las actividades
Correlación	Actividades no se pueden relacionar con el tema	Las actividades interdisciplinarias e integrales.

Después de ver las diferencias entre uno y otro en la tabla 1, es posible que dentro del constructivismo existan visiones que apoyen el trabajo de la Inmersión temática, como los siguientes autores en diversas épocas. Rogoff (1990), por ejemplo, enriqueció el concepto de Zona de desarrollo próximo y lo denominó Participación guiada, ya que afirmaba que los alumnos aprenden conforme participan en las actividades escolares y comunitarias. Por su parte, Dewey (1999) describió en su obra algunas creencias que se ajustan a la propuesta de la IT, al señalar que: (a) la sociedad a través de la escuela y del maestro tiene la responsabilidad de orientar el futuro por medio de la educación y esto se logrará si se trabaja de forma colaborativa; (b) la escuela es una institución social donde se ponen en juego los saberes y reglas de convivencia que el alumno ha adquirido en el hogar desde su nacimiento y que le permiten desenvolverse en la comunidad escolar; (c) la escuela ideal es aquella que logra vincular las experiencias personales y cotidianas de los niños con las distintas disciplinas escolares, estableciendo el elemento integral de los saberes en distintos aspectos funcionales de la vida; (d) es preferible procurar los intereses de los alumnos para el diseño del currículo, favoreciendo la interdisciplinariedad de cada asignatura; (e) la misión de toda institución escolar es la transformación de la sociedad para convertirla en un sitio en donde se establezcan relaciones de respeto, armonía y seguridad, gracias a las acciones asertivas de individuos con personalidades fuertes formados en la escuela.

Gardner propuso las inteligencias múltiples (Gardner, 1997; Uttech, 2001) las cuales se encuentran presentes en el desarrollo de la IT. Los docentes pueden desarrollar diversas estrategias didácticas que consideren las diferentes posibilidades de adquisición del conocimiento del alumno; además de enriquecer los entornos del aula y posibilidades de interactuar de diversas formas con los compañeros y temas a elección del alumno. Wells (2001) opinó que la IT asevera que los niños crean sus conocimientos y son los adultos los encargados de motivar, apoyar y guiar este crecimiento.

Vygotsky, por su parte, tenía una concepción histórica-cultural, que implicaba el desarrollo del aprendizaje a través de las experiencias culturales y de la actividad social. La escuela es un agente socializador en donde el alumno desarrolla los primeros años de su vida; la interacción que se da en ese espacio propicia que, a partir de los conocimientos previos y experiencias vivenciales, los niños construyan nuevos aprendizajes (Cubero, 2005; Vygotsky, 2006).

Piaget (citado por Barreto, Gutiérrez, Pinilla y Parra, 2006; Ormron, 2008) consideraba relevante que el individuo generara la construcción de su conocimiento desde su visión interna y esto le permitiría asimilar sucesos futuros de una situación similar. Sin embargo, no desestimó el valor de la interacción social y sostuvo la premisa de que los conocimientos adquiridos por los niños se consolidan, sobre todo, cuando son expuestos a las opiniones y juicio de los demás. Decía que es importante la necesidad de experimentar en repetidas ocasiones una

situación que desencadene la validez o contraposición de ideas en el proceso de aprendizaje, y éstas a su vez, modifiquen las estructuras cognitivas.

Goodman (citado por Borredo, 2008) enfatizó sobre la necesidad del lenguaje integral en relación con su cultura, comunidad o familia. Aseguraba que un lenguaje integral en las aulas forjará que los alumnos experimenten placer y diversión al abordar los temas del currículo. Asimismo, compartió la idea de que el proceso de lectoescritura emerge del medio, producto de su cultura, religión, nivel socioeconómico y el niño participa activamente en la construcción de dicho proceso. Por ello, los profesores y los niños planificarán de manera conjunta las unidades temáticas en donde el eje transversal es el uso del lenguaje escrito y oral; así como su funcionalidad social para la construcción de su propio conocimiento.

Fases de la Inmersión temática

En esta sección se presentan diez fases de la IT diseñadas por el colectivo de IT de la Escuela Normal Rural Vanguardia de Tamazulapam, Oaxaca, México. Estas sirven como guía de trabajo:

1. Selección del tema. Puede seleccionarse de tres formas: (a) cuando son los alumnos y sus intereses los que proponen el tópico; (b) cuando el maestro propone el tema, debido a que es un tema que le interesa, o tiene un conocimiento amplio de él o simplemente porque le gustaría que los alumnos lo trabajen y (c) de acuerdo a las exigencias curriculares determinadas por el programa y es un contenido obligatorio a desarrollar. El tema puede residir en sucesos a nivel mundial, local o familiar. Es necesario recalcar que la duración de la IT varía de acuerdo al interés que el alumnado muestre hacia el mismo.

2. Hacer listas. Una vez que se ha elegido el tema se prosigue con la elaboración de dos listas. La primera denominada Lo que sabemos, en la cual los niños expresan los conocimientos previos que poseen acerca del tema y permite visualizarlos. Posteriormente, se elabora la lista de Lo que deseamos saber, en esta se hace un despliegue a manera de cuestionamiento de lo que los niños quieren conocer, para ello, es necesario definir los subtemas que guiarán la IT.

3. Crear una red. Después de obtener ambas listas, se procede a enlistar los subtemas y construir una red conceptual que permita organizarlos de manera que se facilite su comprensión. Es importante presentarla frente a los alumnos para revisar su contenido y concretar el campo de estudio. Además, es necesario reproducir en una lámina, de tal modo, que si en posteriores días existiese alguna duda o comentario se remita a la misma.

4. Formar comisiones. Es lo que comúnmente se denomina formación de equipos para iniciar el trabajo cooperativo e investigar un área de estudio contenida en la red conceptual, pueden definirse por afinidad o según la percepción del docente. Cada equipo debe mostrar los avances obtenidos.

5. Preguntas de *Brainstorming*. Significa tormenta de ideas, aquellas que se desprenden de los equipos conformados con anterioridad de acuerdo al subtema que

les correspondió. Se formulan preguntas y temas importantes para el tema en cuestión.

6. Identificar fuentes de información. Consiste en reconocer los recursos de los cuales se apropian para el desarrollo de la IT, es significativo que los niños expresen cuáles creen que pueden ayudar. Se destacan los libros de texto, fuentes escritas, recursos audiovisuales, la tecnología, excursiones, entrevistas con familiares o conocidos, entre otros.

7. Control de progresos. Son los registros que se efectúan sobre los adelantos de los alumnos durante la IT; asimismo, los niños los realizan expresando sus ideas, pensamientos o aprendizajes. Es tarea del docente recopilar esta serie de elementos.

8. Actitudes y logros de los alumnos. Son las actitudes que toman los alumnos y el docente conforme se efectúa esta labor, de esta manera se pueden dar cuenta de los logros o dificultades; se recomienda llevar un orden de los mismos ya sea en portafolios o fichas de cada alumno.

9. Aprendizaje familiar. Es primordial impulsar la vinculación de la familia con la escuela, para establecer una serie de compromisos con el firme objetivo de colaborar con el alumno.

10. Evaluación, está presente en todo el proceso de aprendizaje, con base a esto se encuentran referentes para los resultados de la aplicación de la IT.

Método

En esta investigación se comprendieron e interpretaron las características del estudio desde una perspectiva cualitativa-evaluativa. Se tuvo como propósito demostrar los fenómenos que acontecieron en el aula escolar del Segundo grado de Educación Primaria y a partir de los resultados obtenidos generar una idea sólida, fundamentada en la investigación e interpretación de los mismos, esto permitió nominar a esta propuesta didáctica como transformadora de la praxis educativa. Por tal motivo, se presentaron las ideas, sentires u opiniones de los docentes y alumnos que estuvieron involucrados en la implementación del proyecto. En el caso de los padres de familia su involucramiento fue exclusivamente para conocer la perspectiva que tuvieron acerca del trabajo de IT con sus hijos. Se usaron diversas técnicas de recolección de datos como la observación participante, el diario, el análisis de contenido y la entrevista semiestructurada.

La muestra fue una "fracción de la población" (Giroux y Tremblay, 2004, p. 111) conformada por una maestra y 14 alumnos de segundo grado de los cuales eran cinco niñas y nueve niños entre los siete y nueve años de edad. La relación que se estableció con los padres de familia de los 14 alumnos fue en la entrevista, para recabar la percepción que tenían del trabajo en el aula escolar.

La interpretación de datos se realizó de manera objetiva de acuerdo a la realidad, dejando de lado la medida numérica, los sesgos y juicios que pudiesen desviar los resultados y considerando la actitud del investigador como un participante. Hernández, Fernández y Baptista (2015, p. 7) mencionaron que el enfoque cualitativo "utiliza la recolección de datos sin medición

numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación".

Resultados

Los resultados de este estudio se resumen como sigue a continuación. En la forma de trabajo (Estrategias cognitivas), la IT abarcó diversos elementos a lo largo de su implementación y se relacionó con una serie de principios que guiaron el ejercicio educativo como sintetizara Ormord (2008):

Se observaron alumnos que expresaron conocimientos previos y fue fácil que relacionaran éstos con los nuevos aprendizajes; situación que dio lugar a un aprendizaje significativo. Asimismo, la motivación de los alumnos por las temáticas propuestas en las diversas actividades ayudó a que logran un aprendizaje significativo.

La IT permite una organización de los temas, lo que propició un aprendizaje eficiente al inicio de la clase. Durante el desarrollo, los alumnos manejaron y aprendieron la información mediante esquemas como los mapas conceptuales. Al ser participantes activos en la construcción de sus temas de interés, los alumnos lograron un aprendizaje a plazo mediano.

Con la IT hubo un análisis a profundidad de los pocos temas propuestos de forma conjunta con los alumnos; de tal modo que, fue más beneficioso que el estudio superficial de varias unidades de estudio (Ormonrd, 2008, p. 333).

La docente de este estudio buscó cumplir con las exigencias curriculares, e intentó incluir estrategias lúdicas que garantizaron el interés y la participación de los educandos, procurando que con esto se favorecieran otras situaciones de aprendizaje.

En cuanto a la particularización de los resultados, se puede destacar:

- Sobre el rol del docente: si bien el docente fue guía de las actividades, hubo momentos a lo largo de la investigación que se ponderaba el aspecto cognitivo.
- Sobre el rol del alumno: hubo una actitud participativa y activa en el transcurso de la IT debido a que las actividades generadas partieron de sus intereses.
- Sobre la investigación: el inicio del proceso de investigación fue continuo y permanente, por tal motivo, se siguió motivando al alumno con el fin de que los saberes emerjan espontáneamente dentro y fuera del salón de clases.
- Sobre la socialización: se intentó seguir sugerencias de la Escuela nueva, como el compartir y socializar los conocimientos como una forma de evaluar y replantear el trabajo, para futuras actividades.
- Sobre los recursos: se permitió hacer uso de recursos humanos, materiales, tecnológicos y financieros, en contraposición al uso exclusivo del pizarrón, las láminas y el libro de texto. Por lo tanto, fueron elementos que generaron la atención de los estudiantes para propiciar aprendizajes que de otro modo se soslayarían, Peter (2002, p. 48) señala que "los recursos didácticos de que dispone un maestro influyen en los resultados del aprendizaje".

- Sobre la incorporación de las TIC: se pudo usar recursos tecnológicos.
- Sobre el contexto social: se usó el contexto inmediato del alumno; esto permitió que él visualizara la relación entre su vida cotidiana y la escolar.
- Sobre la evaluación: se utilizaron diversos instrumentos como el portafolio, diario, lista de cotejo entre otros.
- Sobre las estrategias metacognitivas: se evidenció implícitamente que el alumno se apropió del conocimiento para transferirlo a su contexto vivencial. Finalmente, los resultados se presentaron en la triangulación de datos (Cisterna, 2005; Mathison, 1988 citado en Lozano, 2007). Se agruparon los datos en categorías e instrumentos para que a partir de ellos se brindara una visión completa y transversal de los resultados (ver Tabla 3).

Tabla 3. *Triangulación de datos obtenidos de la investigación.*

Categorías	Observación del salón de clases de 2° grado	Análisis de contenido del plan de clases de 2° grado	Entrevista semiestructurada (la docente y padres de familia)
Forma de trabajo	Se evidencia el trabajo de acuerdo a la propuesta metodológica de IT. Sin embargo, existen dificultades en programación de tiempo por las exigencias oficiales.	Existe evidencia de los pasos de IT en la planeación didáctica. Pero los contenidos temáticos son escasos.	Ambos entrevistados mencionan la efectividad de la propuesta de IT. En el caso de la docente, alude que posteriormente tuvo que incorporar contenidos temáticos del currículo.
Rol del docente	Fue guía, pero en ocasiones indujo algunas actividades para su agilización.	La docente se concibe como guía y motivadora.	Se motivó las actividades que por las tardes se llevaron a cabo.
Rol del alumno	Participan desde la selección de IT. Además, dan a conocer sus conocimientos previos.	Presente y activo a lo largo del desarrollo de IT.	Generalmente fue activo, aunque en ocasiones los alumnos necesitaban el apoyo de la docente.
Investigación	Es permanente a lo largo del proceso.	Se plasma en las actividades que permitan la investigación.	Explican que llevaron a cabo investigaciones dentro y fuera del aula escolar.
Socialización (trabajo en equipo)	En las actividades se llevaron a cabo trabajos en equipo.	En las actividades se promovió el trabajo en equipo.	Se menciona que hubo socialización del trabajo en equipo dentro y fuera del aula escolar.
Recursos	Coherencia entre la actividad planteada y el recurso a utilizar.	Considera las actividades con sus recursos.	La docente categoriza cada uno de los recursos utilizados. Sin embargo, los padres sólo los conciben en dos tipos.
Incorporación de las TIC	Se utilizaron las TIC, aunque factores externos impidieron su uso.	Se sugiere la visita o la consulta de diversas fuentes de información y se menciona en el plan de clase como parte de los recursos.	Asocian el trabajo de investigación con las TIC. Aunque en ocasiones se dificulta su acceso.
Contexto social	Se vincula los propósitos con el contexto social.	Relaciona las actividades con el medio y hace uso de él.	Se vinculó al contexto inmediato del alumno y se incorporó en el aula. Los padres de familia apoyan en tareas y si encuentran dificultad solicitan ayudan.
Evaluación	Hubo dificultades ya que no se respetaron los momentos de evaluación	Se especifican los momentos de evaluación.	La docente comenta las ventajas y desventajas del trabajo con IT. Los padres mencionan su aceptación a la propuesta
Estrategias metacognitivas	En la propuesta de IT se evidencia implícitamente que el alumno se apropió del conocimiento.	No se encuentra explícito en el documento cómo el alumno se apropia del conocimiento.	La titular externa que IT parte del interés de los alumnos y se establece un compromiso por conocer.

Discusión y conclusiones

A partir de los resultados se realizó un análisis reflexivo que permitió ofrecer un panorama amplio del fenómeno estudiado y describir lo que ocurrió en el aula escolar. Se puede concluir, entonces, que la propuesta metodológica de IT, favorece el aprendizaje significativo en los alumnos, algunas razones que fundamentan esta conclusión son:

A partir de los conocimientos previos del alumno y con base en ellos, se desencadena el interés y compromiso real por el aprendizaje.

El enfoque del trabajo colaborativo IT es una propuesta que permite la interacción entre los actores educativos y el andamiaje de los expertos para construir el conocimiento; como se manifestara en el constructivismo histórico cultural de Vygotsky.

A lo largo de la IT, los participantes pueden proponer las actividades a partir de sus intereses porque su planificación permite incorporar estrategias diversificadas y novedosas y tiene como principal característica la incorporación de la indagación para adquirir conocimientos significativos. Quienes participan en su desarrollo ponen en práctica el uso de habilidades mentales superiores que estimulan esta competencia a través de la realización de investigaciones que ellos promueven y en las cuales buscan información de distintas fuentes por medio de un control y seguimiento de resultados.

El maestro se convierte en mediador y guía de los aprendizajes a diferencia de la antigua doctrina que le otorgaba la omnipotencia, el control de la enseñanza y el aprendizaje. El docente motiva el proceso y al finalizar la investigación los alumnos comparten lo aprendido con sus compañeros. Ante esto, la docente comentó que las habilidades que desarrolla el alumno al trabajar con Inmersión temática son diseño de actividades, trabajo en equipo en el intercambio de ideas u opiniones que asociaron con su vida cotidiana, búsqueda de información, expresión escrita y oral, la investigación, favorece el desarrollo de las inteligencias múltiples, la utilización de su propio contexto.

Referente a este rubro, los padres de familia mencionaron que sus hijos les comentaban que les agradaba esta forma de trabajo porque realizaban tareas en la computadora y en los libros y elaboraban trabajos con sus compañeros por las tardes.

Los aspectos anteriores se relacionan con las ideas de Piaget, cuando dice que los conocimientos previos son un referente con gran valor para que los niños construyan su aprendizaje desde una perspectiva o visión interna, con la cual se le facilita apropiarse del saber porque participa en él desde un inicio. Además, refiere que en ocasiones la contratación de ideas es una oportunidad para modificar su conocimiento. Asimismo, Piaget concibe la función del docente y padres de familia como motivadores para la adquisición de conocimientos. Esto permite terminar con una frase alusiva expresada por un alumno: "recordaré esta actividad porque me divertí y aprendí varias cosas".

Referencias

Barreto, C. H., Gutiérrez, L. F., Pinilla, B. L y Parra, C. (2006). *Límites del Constructivismo Pedagógico*. Colombia: Educación y Educadores.

Borredo M. I. (2008). *Lecturas complementarias para maestros: Leer y escribir con niños y niñas*. Colombia: Fundalectura y Fundación Corona.

Cisterna, F. (2005). Categorización y Triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. *Theoria*, 14(1), 61-71.

Cubero, R. (2005). *Perspectivas constructivistas. La intersección entre el significado, la interacción y el discurso*. Barcelona, España: GRAÓ.

Dewey, J. (1999). *El niño y el programa escolar. Mi credo pedagógico*. Buenos Aires, Argentina: Losada.

Díaz-Barriga, F y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México: McGraw-Hill.

Gardner, H. (1997). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*. México: Fondo de Cultura Económica.

Giroux, S. y Temblay, G. (2004). *Metodología de las ciencias humanas. La investigación en acción*. México: Fondo de cultura económica.

Hernández, R., Fernández, C y Baptista, M.P. (2015). *Metodología de la investigación* (5a. ed.). D.F., México: McGraw-Hill.

Lozano, F. (2007). *Apuntes sobre investigación cualitativa*. Escuela de Graduados en Educación-Tecnológico de Monterrey.

Manning, M., Manning, G y Long, R. (2000). *Inmersión temática. El currículo basado en la indagación para los primeros años y años intermedios de la escuela elemental*. Barcelona, España: Editorial Gedisa.

Ormond, J. E. (2008). *Aprendizaje Humano*. Madrid, España: Pearson Educación SA.

Peter, A. (2002). *La evaluación en el salón de clases*. México: SEP.

Rogoff, B. (1990). *Apprenticeship in thinking: Cognitive development in social context*. New York, NY, EUA: Oxford University Press.

Uttech, M. (2001). *Imaginar, facilitar, transformar. Una pedagogía para el salón multigrado y la escuela rural*. México: Paidós Mexicana.

Vygotsky, L. (2006). *Pensamiento y lenguaje*. D.F., México: Quinto Sol.

Wells, G. (2001). *Indagación dialógica. Hacia una teoría y una práctica socioculturales de la educación*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.

Zavala, A. (1999). *Enfoque globalizador y pensamiento complejo*. Barcelona, España: GRAÓ.

Jessica Coronado Guzmán es Maestra en educación con Acentuación en Desarrollo Cognitivo por el Tecnológico de Monterrey, México. Actualmente es Tutora en línea de diplomados en el Tecnológico de Monterrey, Maestra frente a grupo de alumnos de primaria en el estado de Oaxaca y Catedrática de la Universidad Pedagógica Nacional.

Claudia Rodríguez Miranda es Maestra en educación, en la especialidad de procesos de enseñanza y aprendizaje por el Tecnológico de Monterrey. Actualmente trabaja en el área de investigación educativa que aplica en el Tecnológico de Monterrey, enfocada en el diseño de innovaciones tecnológicas ante problemas educativos reales.

Danitza Montalvo es Doctora en educación, en la especialidad de Diseño curricular por la Universidad de Morelos, Nuevo León, México. Actualmente es Asesora titular de Proyectos de investigación aplicada en el Tecnológico de Monterrey. Su línea de investigación se enfoca a las Estrategias y métodos del docente y el aprendizaje del alumno y su transferencia a la realidad.

Artículo recibido: 21/05/2015

Dictaminado: 07/09/2015

Segunda versión: 25/09/2015

Aceptado: 22/02/2016