

De la educación tradicional a la educación digital: estrategias de enseñanza mediadas por herramientas innovadoras para consolidar el aprendizaje del inglés

Leidy Viviana Gallardo Rico

Licenciada en Lenguas Extranjeras Inglés – francés

Facultad de Ciencias Administrativas y Sociales

Instituto Superior de Educación Rural ISER

leydigallardo.docente@iser.edu.co

Nota del Autor

Leidy Viviana Gallardo Rico, Facultad de Ciencias Sociales y Administrativas en el Programa de Tecnología en Gestión Comunitaria, Instituto Superior de Educación Rural ISER – Pamplona. Este trabajo fue realizado con la ayuda de la Facultad de Ciencias Sociales y Administrativas especialmente con el apoyo, guía y corrección de la profesora Matilde Villamizar, Decana de la misma facultad del Instituto Superior de Educación Rural ISER de Pamplona, Norte de Santander.

Resumen

En primer lugar, en la educación digital la inclusión de estrategias de enseñanza y de herramientas innovadoras como modelo pedagógico, conlleva a un cambio en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el inglés como lengua extranjera. El propósito de esta investigación es identificar las diferentes herramientas digitales de formación que favorecen la enseñanza y analizar cómo esas estrategias mejoran el aprendizaje de los estudiantes en inglés. Este estudio ha adoptado una investigación cualitativa de investigación – acción, a través de un estudio empírico recolectando datos por medio de observaciones, entrevistas y documentos digitales en el curso de inglés nivel 1 y 2 de una universidad pública en Colombia. Al mismo tiempo, los resultados muestran las diferentes estrategias de enseñanza aprendizaje y las herramientas innovadoras usadas para mejorar el aprendizaje del estudiante.

Palabras Clave: Estrategias de Enseñanza – Aprendizaje, Herramientas Innovadoras, inglés como Lengua Extranjera.

Abstract

In the first place, in digital education, the inclusion of teaching strategies and innovative tools as a pedagogical model imply a change in the teaching-learning process in English as a foreign language. The purpose of this research is to identify the different digital training tools that support teaching and analyze how these strategies improve students' learning in English. This study has adopted a qualitative action research investigation, through an empirical study collecting data through observations, interviews and digital documents in the English course level 1 and 2 of a public university in Colombia. At the same time, the results show the different teaching-learning strategies and the innovative tools used to improve student learning.

Key Words: Teaching - Learning Strategies, Innovative Tools, English as a Foreign Language.

Introducción

Para comenzar, en los últimos años se ha evidenciado que el inglés se ha convertido en muchas instituciones como desagradable, monótono, mecánico y repetitivo lo cual ha afectado a los estudiantes en el avance y mejoramiento del mismo. Así mismo, este idioma se ha convertido en una necesidad en los diferentes ámbitos profesionales y laborales. Por lo anterior, surge la siguiente pregunta: ¿Qué métodos me favorecen como docente en la enseñanza del inglés y en el aprendizaje de los estudiantes? Para Medina, García y Ruiz (2008), “la educación es algo específico y exclusivo de la naturaleza humana, absolutamente necesaria. [...] El ser humano, ha necesitado recibir la influencia de otro para pasar del estado natural de hominización al de humanización” (p.24).

De modo que, con el uso de nuevos métodos como estrategia pedagógica y lúdica en la enseñanza y aprendizaje del inglés el estudiante se divierte aprendiendo y se motiva a seguir y permanecer en el aprendizaje de este idioma como lengua extranjera. El aprendizaje del inglés se ha convertido en una necesidad para lograr sobresalir en la sociedad moderna y globalizada en que nos desenvolvemos, la cual exige al hombre estar debidamente preparado para asumir los cambios sociales, científicos, tecnológicos y culturales que se presentan a diario, tales como la internacionalización de las economías, la expansión de los medios de comunicación y el desarrollo tecnológico. Por consiguiente, el aprendizaje del inglés se hace imprescindible en el desarrollo educativo y profesional de cada persona.

Además, la educación juega un papel importante en nuestra sociedad convirtiéndose así en un desafío para muchos docentes y estudiantes. De modo que, la forma de dar clases, la forma de enseñar, la forma de aprender e interactuar con los estudiantes ha cambiado. Por lo anterior, el docente ha tenido que reinventar, rediseñar, adaptarse y evolucionar en la educación, dejando a un lado la educación tradicional en donde los estudiantes permanecían pasivos, desarrollando actividades repetitivas y limitadas por falta de materiales didácticos en donde el docente era el centro de atención del mismo e impartía el conocimiento teórico mientras el estudiante permanecía pasivo.

En efecto, se puede constatar que en la educación digital la inclusión de estrategias de enseñanza y de herramientas innovadoras como modelo pedagógico, conlleva a un cambio en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el inglés como lengua extranjera, principalmente la

Este artículo expone los estudios en el campo de las estrategias de enseñanza mediadas por las herramientas innovadoras. En una revisión literaria del tema, se encuentra el desarrollo de las estrategias de enseñanza, entendidas como técnicas, tendencias, pasos a seguir, procedimientos o recursos. Para Díaz y Hernández, (2007:141), las estrategias de enseñanza son “procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos”.

Metodología

Este proyecto adoptó una investigación cualitativa investigación – acción. Según, Mendizábal & Vasiliachis de Gialdino (2006) la investigación cualitativa es definida como “una investigación que se preocupa por la forma en la que el mundo es comprendido, por el contexto del objeto de estudio, por las perspectivas de los participantes, por sus sentidos, por sus significados, por su experiencia, por su conocimiento, por sus relatos”. Además, Salgado Lévano (2007) afirma que “los pilares sobre los cuales se fundamentan los diseños de investigación- acción son: Los participantes que están viviendo un problema son los que están mejor capacitados para abordarlo en un entorno naturalista; la conducta de estas personas está influida de manera importante por el entorno natural en que se encuentran; la metodología cualitativa es la mejor para el estudio de los entornos naturalistas”. También, Restrepo Gómez(s.f.), afirma que la “Investigación Acción Educativa es un instrumento que permite al maestro comportarse como aprendiz de largo alcance, como aprendiz de por vida, ya que le enseña cómo aprender a aprender, cómo comprender la estructura de su propia práctica y cómo transformar permanente y sistemáticamente su práctica pedagógica”. De este modo, la investigación – acción fue escogida para que el docente conozca, comprenda, interprete, innove, reflexione y transforme sus prácticas educativas.

Por lo anterior, uno de los objetivos prioritarios es identificar las diferentes herramientas digitales de formación que favorecen la enseñanza - aprendizaje analizando cómo esas estrategias mejoran sus cuatro habilidades en inglés (comprensión oral y escrita, producción oral y escrita) de forma significativa. Por ende, en esta investigación realizada no sólo se mencionan las estrategias y herramientas, sino también se especifican con el fin de fomentar la transformación metodológica de enseñanza y aprendizaje. Hay que hacer notar, que se tuvo en cuenta el papel del docente en la sesión (forma de enseñar), lo que va aprender el estudiante (competencias), las estrategias a usar para que el estudiante adquiriera ese aprendizaje significativo (estrategias de enseñar) y como evaluar(aprendizaje del estudiante). Por consiguiente, los propósitos fueron los siguientes: Analizar el quehacer del docente en la clase para rediseñar y transformar la forma de enseñar; innovar la estrategia de enseñanza de acuerdo a la competencia a desarrollar; identificar las principales estrategias de enseñanza que podrían ser útiles en la educación digital y establecer criterios y procedimientos según el tipo de estrategia de enseñanza y el tipo de herramienta innovadora que se va aplicar en la clase.

Los participantes en esta investigación – acción son estudiantes (hombres – mujeres) del curso de Inglés Nivel 1 y 2 de un programa tecnológico de una universidad pública en Colombia. Participantes escogidos al azar, con edades entre 18 y 50 años y siguiendo una enseñanza formal de inglés con una duración de 3 horas semanales en sesiones virtuales para los estudiantes de formación presencial y de horario extendido; dos horas quincenales para los estudiantes de

de distancia. Algunos de los cuales presentan inconvenientes por conexión, problemas de salud y falta de tiempo. De igual forma, el empleo de esta investigación – acción se utilizó con el fin de transformar la educación tradicional que se venía desarrollando, es por esto, que se efectuó un acercamiento conceptual de la situación desde un aspecto general, teniendo en cuenta las relaciones entre estrategias de enseñanza, herramientas innovadoras y educación digital. De ahí, se analiza cómo puede ser el desempeño del estudiante con el cambio de estrategias de enseñanza, las estrategias de enseñanza del docente a utilizar y el proceso a usar para conocer el aprendizaje del mismo. Según Kemmis y McTaggart, (1992), plantearon que “el mejoramiento de la educación se puede dar mediante la investigación-acción, que esta nos puede llevar a mejorar el trabajo educativo de los profesores una vez que se logre una comprensión amplia y dinámica de lo que cada uno hace como maestro, producto generalmente de cómo se han formado las ideas sobre la educación, la enseñanza y el aprendizaje de los valores educativos que comprometen el trabajo docente con un contexto sociocultural determinado”.

Por esta razón, se plantea esta investigación como una “reflexión”, ya que, teniendo en cuenta lo que afirman los autores la investigación – acción se toma con el fin de mejorar las prácticas pedagógicas y hacer análisis críticos y autocríticos de las diferentes actividades desarrolladas en el ámbito educativo. Por ello, el proceso de esta investigación tuvo dos etapas: Por una parte, la etapa de reflexión donde se examina las estrategias de enseñanza, las competencias de los estudiantes, las formas, las técnicas, las actividades, la enseñanza – aprendizaje. Por lo cual, se hizo necesario e indispensable llevar a cabo la revisión de conceptos, referentes teóricos y participar en cursos y diplomados referentes al tema. Cabe notar, que en esta etapa se tiene en cuenta las siguientes estrategias didácticas: Aprendizaje colaborativo, aprendizaje autónomo, el aprendizaje basado en problemas, el autoaprendizaje, aprendizaje por descubrimiento, aprendizaje situado, el aprendizaje activo, así como la utilización de las inteligencias múltiples. También se tuvo en cuenta el ritmo y estilos de aprendizaje de los estudiantes de acuerdo a sus edades y dificultades que se presentan (conexión, trabajo, contexto rural o urbano, entre otros).

Por otra parte, la etapa de implementación y práctica, donde se construye el paso a paso de enseñanza – aprendizaje con el propósito de transformar la metodología llevada por el docente en la educación tradicional, hizo rediseñar, renovar y adaptar dichas metodologías a la educación virtual, saliendo de la zona de confort en la que se venía trabajando anteriormente, pasando de ser el centro de la enseñanza a ser un guía y un tutor. Además, se tuvo en cuenta el registro de evidencias de aprendizaje en clase a través, los informes obtenidos por las plataformas utilizadas, análisis de las grabaciones de clase, retroalimentaciones, análisis de resultados obtenidos en las guías de trabajo, en las actividades llevadas a cabo y evaluaciones llevadas a cabo a través de plataformas, foros videos, audios, quices, cuestionarios, juegos de Gamificación, exposiciones y proyectos en donde se evaluó teniendo en cuenta las 4 habilidades en el idioma inglés (lectura, escritura, habla y escucha), entrevistas a estudiantes y diálogos de grupo cada clase donde se expone los puntos positivos, lo que se debe mejorar y las sugerencias por parte de los mismos con respecto al desarrollo de las sesiones.

Discusión

En el estudio empírico realizado en esta investigación se tuvo en cuenta los siguientes aspectos:

Estrategias de enseñanza – aprendizaje y herramientas innovadoras con el propósito de tener una orientación en el proceso de transformación de la educación tradicional a la educación digital.

Estrategias de enseñanza - aprendizaje

Las estrategias de enseñanza son entendidas como métodos, actividades o técnicas, esencialmente son “apoyos” que se dan a los estudiantes con el objeto de facilitar el aprendizaje significativo.

Según Anijovich y Mora (2009), definen las estrategias de enseñanza como “el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué”.

Así mismo, las estrategias de enseñanza - aprendizaje son procedimientos o recursos (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de promover aprendizajes significativos que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (mediador del aprendizaje), además de enseñar los contenidos de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Díaz, 1999; Medrano, 2006. p.48, citado en Mendoza y Mamani, 2009).

Por lo anterior, se reflexionó en los contenidos que se transmiten en inglés como lengua extranjera, la forma de evaluar, la participación de los estudiantes, las actividades a desarrollar, las competencias a adquirir, los contextos sociales de los diferentes estudiantes y las prácticas a realizar para la adquisición de los nuevos aprendizajes. De ahí, surge la importancia de reducir el aprendizaje repetitivo y memorístico y aumentar el aprender a aprender donde el estudiante a través de las diferentes actividades es autónomo, es consciente de la construcción de su propio significado, es activo, tiene la capacidad de reflexionar sobre lo que se aprende y resuelve problemas de acuerdo al contexto o tema en el que se trabaje, siendo parte activa del mismo disminuyendo su apatía en el aprendizaje del inglés y aumentando no sólo su motivación sino también su conocimiento.

De manera que, en las estrategias de enseñanza para el aprendizaje del inglés, se trabajó la organización, planificación, estructuración y puesta en marcha de este proceso, por esta razón las sesiones se desarrollan bajo los siguientes parámetros: Momento de inicio, momento de desarrollo y momento de cierre. En otras palabras, en la planificación de clase básicamente debe existir una relación entre el docente y estudiante y entre la enseñanza y aprendizaje. Por este motivo, Díaz y Hernández, 2007:175 consideran que las estrategias de enseñanza son “procedimientos (conjuntos de operaciones o habilidades), que un docente emplea en forma consciente, controlada e intencional como instrumentos flexibles para enseñar significativamente y solucionar problemas”. Con base en esto, ellos plantearon tres tipos de estrategias: pre-instruccionales (al inicio), co-instruccionales (durante) o post-instruccionales (al término).

En primer lugar, en la estrategia pre-instruccional o en el momento de inicio, se motiva inicialmente a los estudiantes a deducir el tema a través de diferentes actividades las cuáles hacen que el estudiante active los conocimientos y se ubique en el contexto del tema, con este tipo de actividades el estudiante se prepara y alerta con qué y cómo va a aprender. En segundo lugar, en la estrategia co-instruccional o el momento de desarrollo, permite al estudiante mejorar la atención, en este momento se detecta la información, se conceptualiza el tema, se aplica el conocimiento a través de la ejemplificación y práctica del mismo, motivando y orientando al estudiante

Finalmente, en la estrategia post –instruccional o el momento de cierre, es donde se revisa, se integra, se adopta una postura crítica del contenido y se valora el aprendizaje de cada estudiante. Además, en este momento se realiza la retroalimentación de lo que se adquirió en la sesión.

Cabe señalar, que no basta con cambiar como docente las estrategias de enseñanza, sino también estar actualizándose constantemente ya que día a día surgen nuevas estrategias innovadoras y es nuestro compromiso desarrollar en nuestros estudiantes esos aprendizajes pertinentes que les permitan responder a las exigencias en la parte laboral y social. Así pues, las estrategias deben ser implementadas para activar los conocimientos de los estudiantes, mantener su atención, crear y potenciar los conocimientos previos y la información nueva. De este modo, la aplicación de estas técnicas debe estar diseñadas para abarcar todo tipo de contexto y situación, que cubra los estudiantes que asisten al encuentro sincrónico y los que sólo participan de forma asincrónica, ya que el hecho de mejorar estos procedimientos no quiere decir que se produzca un buen aprendizaje.

Herramientas Innovadoras

La incorporación de nuevas herramientas en las clases se ha vuelto indispensable en la educación digital, ya que es muy importante crear ambientes enriquecedores con experiencias significativas, donde los estudiantes vean el aprendizaje agradable, se sientan cómodos, estimulen sus habilidades de descubrimiento y aumenten sus habilidades tecnológicas que les ayuden a interactuar, retarse, resolver problemas, intercomunicarse y les permita crear. El uso de tecnología en clase, como elemento pedagógico, conlleva un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque favorece el aprendizaje cooperativo o el autoaprendizaje, favorece la interdisciplinariedad, facilita el acceso a la información, facilita el acceso a diversas plataformas de aprendizaje donde el estudiante desarrolla diferentes competencias, favorece un acercamiento a la información desde una perspectiva constructivista, entre otros.

En el aprendizaje del inglés como lengua extranjera es necesario que el estudiante desarrolle las cuatro habilidades y tenga más contacto con la lengua que desea aprender, pero, es por esto, que con la ayuda de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación el estudiante tiene la oportunidad y posibilidad de producir y practicar de forma sincrónica o asincrónica, a través de estas plataformas los conocimientos aprendidos de la lengua extranjera, para que desarrolle un buen dominio lingüístico, sociolingüístico y pragmático. Por consiguiente, es relevante aspectos tales como la edad del estudiante, el manejo de las herramientas, la motivación para aprender inglés e incluso aspectos como su actitud personal frente a las dificultades que se le presenten, entre otros. Para ser más precisos, presentaré algunas de las herramientas usadas en las diferentes sesiones las cuáles fueron usadas de forma sincrónica y asincrónica.

En primer lugar, se encuentra las herramientas de presentación las cuáles captan la atención del estudiante volviendo la sesión más dinámica e impactando visualmente a los mismos. Las más usadas en cada encuentro es Canvas, Genially, Animaker en las cuáles se pueden encontrar contenidos animados e interactivos. La que más llama la atención es herramienta Animaker ya que se puede crear el avatar del docente, saliendo en las presentaciones de forma animada, atrayendo y sorprendiendo a los estudiantes en cada presentación. En las presentaciones es importante también tener en cuenta las tonalidades a usar ya que los colores oscuros opacan la presentación al contrario de los colores llamativos. Dicho de otra manera, utilizando un color

o combinación de colores adecuada podemos incentivar a los estudiantes aportando atención, tranquilidad, confianza y concentración.

En segundo lugar, se encuentra Socrative, Quizziz, Genially, Mentimeter, Kahoot, Quizlet. El gamificar una materia significa transformar la asignatura en un juego donde se van superando niveles y obteniendo recompensas, de modo que la propia dinámica de los juegos puede incrementar la atención de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, mejorando a la vez, la satisfacción en el proceso (Martí-Parreño, Queiro-Ameijeiras, Méndez-Ibáñez y Giménez-Fita, 2015). La ventaja de estas herramientas de Gamificación es la motivación y la competitividad sana que se genera entre los estudiantes, al igual que son juegos que se pueden trabajar de forma sincrónica y asincrónica, despertando en ellos su agilidad mental en inglés.

Finalmente, se encuentran las herramientas colaborativas y de interacción como Pixton, Jamboard, Padlet, Mentimeter, Código QR, Realidad Aumentada 360°, Wordwall. Herramientas que favorecen la participación colaborativa de los estudiantes, en donde se incentiva y se construye el aprendizaje de los diversos temas trabajados. Algo interesante en la aplicación de estas herramientas fue el cambio de contexto y de realidad (Wordwall, Pixton y Realidad Aumentada 360°), una inmersión en una realidad diferente en donde a través de un tema establecido pueden crear avatares, visitar lugares y concursar de acuerdo a lo adquirido por ellos. Herramientas donde exploran su conocimiento, su creatividad, su habilidad y emociones, este último vital en el aprendizaje.

Gracias a estas herramientas innovadoras implementadas en las sesiones, las clases pasaron de ser monótonas, aburridas y pasivas, a ser creativas, dinamizadoras, activas y colaborativas. Herramientas que ayudan al aprendizaje del estudiante en donde al trabajarlas se evidenciaron las posibles falencias presentadas en las actividades llevadas a cabo. Así mismo, con la implementación de estas herramientas ellos demostraban su habilidad o debilidad en la adquisición de su aprendizaje no sólo de forma individual sino también grupal, ya que con el trabajo de las mismas se construye el conocimiento y el aprendizaje significativo.

Desde la perspectiva educativa y como docente, es grato conocer que transformando las estrategias de enseñanza – aprendizaje junto con el uso de herramientas innovadoras se logra cambiar la visión y la educación, logrando así un aprendizaje autónomo, abierto, flexible, crítico y llamativo.

Conclusión

Esta investigación ha sido desarrollada con el propósito de identificar las diferentes herramientas digitales de formación que favorecen la enseñanza analizando cómo esas estrategias mejoran el aprendizaje de los estudiantes en inglés como lengua extranjera. Desde que se inició este proceso de educación virtual se encontraron dificultades en el manejo de la misma, en el conocimiento de tecnologías y de herramientas que transformaran el paradigma o la brecha que había con respecto al aprendizaje del inglés, dado que para muchos estudiantes no era viable y mucho menos una opción.

Sin embargo, para el proceso de entender, comprender, interiorizar, aceptar y transformar esta visión se hizo necesario reevaluar y adoptar nuevas estrategias de enseñanza que permitieran

al docente y al estudiante sentirse cómodo tanto en el enseñar como en el aprender. Un proceso de adaptación un poco tedioso, pero no imposible, donde a diario se pensaba en mejorar y atraer cada vez más la atención del estudiante, sin descuidar su aprendizaje, un proceso con algunos altibajos ya en algunas ocasiones se seguía presentando la apatía y la indiferencia en la participación, desarrollo y producción de las sesiones.

Por consiguiente, unido a esta situación también estaban los problemas de conexión, las edades, la pandemia, entre muchas otras. Aspectos que estuvieron en el constate rediseño de las estrategias y en la implementación de las herramientas innovadoras ejecutadas para que fueran accesibles dentro y fuera de las sesiones. En efecto, poco a poco la transformación fue dando resultados positivos en el aprendizaje el estudiante porque ya no se encontraban sesiones calladas, en dónde se preguntaba y nadie respondía y en donde la dedocracia era primordial. Actualmente, los estudiantes muestran interés en ser parte activa y colaborativa del mismo, se pasó de la apatía a la empatía en las sesiones. En definitiva, los estudiantes no se sienten agotados, sus avances en los escritos, en los debates, en la comprensión lectora y las actividades de escucha son notables, lo mismo que la facilidad en cuanto al manejo de las diferentes herramientas innovadoras, el disfrutar mucho más realizarlas no sólo de forma sincrónica sino también asincrónica, les permite acceder sin límite al conocimiento y al aprendizaje.

Como resultado de esta investigación-acción se pudo notar que las estrategias de enseñanza en la “educación virtual” son diferentes al de la “educación tradicional”, ya que en la virtualidad la enseñanza – aprendizaje es colectivo entre docente – estudiante, el trabajo virtual desarrolla muchas más competencias, habilidades y destrezas, el avance de los estudiantes y la inclusión de los mismos sin importar su contexto ha aumentado. Con esta investigación se ayudará a los docentes a mejorar su rol en la educación, a ser investigadores, creativos, innovadores, dinamizadores y comprometidos no sólo con enseñar, sino también con transformar la realidad, actualizándose constantemente, dejando a un lado el paradigma de enseñar de forma tradicional.

Referencias

1. Anijovich, R., Mora, S. (2009). Estrategias de Enseñanza Otra Mirada al Quehacer en el Aula. Buenos Aires, Argentina. Aique Grupo Editor.
2. Díaz, F., Hernández, G. (2007). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México. Editorial Mc Graw-Hill.
3. Kemmis, S. Y McTaggart, R. (1992). Cómo Planificar la Investigación-Acción. Barcelona: Laertes.
4. Martí-Parreño, J., Queiro-Ameijeiras, C., Méndez-Ibáñez, E., Y Giménez-Fita, E. (2015). El Uso de la Gamificación en la Educación Superior: El Caso de Trade Ruler.
5. Mendizábal, N., & Vasiliachis DE Gialdino, I. (2006). Estrategias de investigación cualitativa. Barcelona España: Editorial Gedisa.
6. Mendoza, Y., Mamani, J. (2009). Estrategias de enseñanza - aprendizaje de los docentes de la facultad de ciencias sociales de la universidad nacional del altiplano – puno 2012.
7. Comuni@cción: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo, vol. 3, núm. [Documento en Línea] Disponible: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=449845035006>. (consulta: 1, enero-junio, 2012, pp. 58-67)

8. Restrepo Gómez, B. (s.f.). Una Variante Pedagógica de la Investigación Acción Educativa.
9. OEI-Revista Iberoamericana de Educación. [Documento en Línea] Disponible: <http://www.rieoei.org/deloslectores/370Restrepo.PDF>. (consulta: 2007, Nov. 24).
10. Salgado Levano, A. C. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. Liberabit, 13(13), 71-78.