

Aprendizaje por proyectos con la Web 2.0: satisfacción de los estudiantes y desarrollo de competencias

Lourdes Villalustre Martínez

Departamento de Ciencias de la Educación. Universidad de Oviedo. E-mail: villalustrelourdes@uniovi.es.

Resumen: En la asignatura *Informática Educativa* de la titulación de Pedagogía se llevo a cabo, durante el curso académico 2011/2012, una experiencia docente basada en el uso de herramientas tecnológicas, tales como blogs, wikis, prezzi, redes sociales, etc. En dicha materia se planteó a los discentes que diseñaran propuestas de intervención educativa para promover la utilización de la *Web 2.0*, efectuando una selección de las herramientas más adecuadas a los contenidos a desarrollar y a las características cognitivas de la población presentada en el estudio de caso que debían abordar. Así, los estudiantes, de manera colaborativa, diseñaron un proyecto de intervención (unos utilizando el Prezzi para abordar contenidos de Geografía, otros empleando Blogs como medio para albergar una revista digital de literatura, etc.). Para llevar a cabo esta experiencia innovadora se presentó un conjunto de pautas para articular las propuestas educativas de los estudiantes mediadas por las nuevas tecnologías. Tras su realización, se pudo constatar el alto grado de satisfacción manifestado por los estudiantes universitarios. Percibieron haber desarrollado, principalmente, habilidades para la planificación y coordinación de proyectos en colaboración. De igual modo, declararon que la ejecución de la actividad les supuso una primera aproximación al mundo laboral.

Palabras clave: aprendizaje por proyectos, Web 2.0, competencias.

Title: Projects learning with Web 2.0: student satisfaction and competences development.

Abstract: In the course of Computer Education of the titulation Pedagogy, was carried out during the academic year 2011/2012, an educational experience based on the use of technological tools such as blogs, wikis, prezzi, social networks, etc. In this course was raised with the learners to design proposals for educational intervention to promote the use of Web 2.0, making a selection of the most appropriate tools to develop the content and the cognitive characteristics of the population presented in the case study be addressed. Thus, students, collaboratively designed an interventional project (some using the content addressing Prezzi Geography, others using Blogs as a means to house a digital magazine of literature, etc.). To carry out this innovative experience presented a set of guidelines to articulate the educational proposals of students mediated by new technologies. After its completion, it was found the high satisfaction of college students. Students perceived develop mainly skills for planning and coordination of collaborative projects. Similarly, reported perceiving that running their activity was a first approach to the working world.

Key words: project learning, Web 2.0, competences.

Introducción

La utilización de las nuevas tecnologías y las herramientas de la *Web 2.0* obliga a efectuar un cambio en las prácticas educativas, convirtiéndose en un elemento importante de cualquier proceso educativo e innovador (Danneels, 2004). De forma pareja a los avances tecnológicos se han ido produciendo innovaciones para adaptar las nuevas herramientas a las necesidades de los discentes. En este contexto, el profesorado deberá ser capaz de crear planes de trabajo para su incorporación en el aula haciendo un uso constructivo de las nuevas tecnologías.

Desde esta perspectiva los procesos de innovación, según establece Mangelsdorf (2008), modifican los paradigmas tradicionales educativos en tanto que impactan por un lado, en los procesos de enseñanza que aplican los docentes, y por otro, en las estrategias de aprendizaje que utilizan los estudiantes. Así, la experiencia e implicación del profesorado se constituye en el elemento clave para la innovación, pues de ellos va a depender el desarrollo de propuestas educativas que favorezcan la integración curricular de los nuevos avances tecnológicos (Cebrián, 2003).

Todo ello exige planificar nuevas estrategias didácticas más flexibles capaces de promover experiencias innovadoras en los procesos formativos apoyados en las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación). Las herramientas de la *Web 2.0* proporcionan entornos de trabajo interactivos y de fácil manejo que facilitan el desarrollo de proyectos innovadores (Grosseck, 2009).

Las nuevas tecnologías, por tanto, se convierten en un medio capaz de aportar no sólo, nuevas formas para la comunicación sino también, para organizar y gestionar el proceso formativo, con el fin de favorecer la actividad cognitiva y el aprendizaje de los estudiantes. Ello implica gestar un proceso de cambio deliberado y sistematizado para lograr las metas formativas de manera eficaz (Hannan y Silver, 2000). Desde esta perspectiva, los procesos de innovación con la utilización de herramientas tecnológicas requieren una reinterpretación y redefinición importante de la función educativa, que pasa por otorgar un mayor protagonismo a los estudiantes como agentes principales del proceso formativo.

De ahí que, desde la asignatura *Informática Educativa* de la titulación de Pedagogía se realizó un gran esfuerzo por promover la actividad del discente mediante la realización de proyectos que implicasen la utilización didáctica de la *Web 2.0*, tal y como se presenta en el siguiente apartado.

1. Aprendizaje por proyectos con la *Web 2.0*

El aprendizaje por proyectos (ApP) es una estrategia didáctica basada en el diseño de actividades interdisciplinarias. En ellas, los estudiantes deben ofrecer una aplicación práctica en el mundo real más allá de los límites del aula (Nadelson, 2000). Son proyectos basados en la investigación de situaciones o problemas reales, creando una conexión entre el mundo académico y el laboral.

Con el aprendizaje por proyectos se incrementa la motivación del estudiante puesto que ayuda a contextualizar el proceso formativo y ofrece nuevas oportunidades para la colaboración (Salinas, Pérez y De Benito, 2008). Al mismo tiempo que se desarrollan y consolidan habilidades y competencias, tales como las sociales y comunicativas, la resolución de problemas, la toma de decisiones, etc. Por tanto, dadas las aportaciones y beneficios de esta estrategia didáctica

para potenciar y favorecer el aprendizaje se ha utilizado en la asignatura *Informática Educativa* como medio para que los discentes pusieran en práctica los conocimientos adquiridos.

De igual modo, el aprendizaje por proyectos basado en la integración y utilización de las herramientas de la *Web 2.0* supone un cambio importante en los procesos de enseñanza que hasta el momento se venían aplicando en la asignatura, favoreciendo una transformación en el modelo formativo, proponiendo prácticas educativas más cercanas al mundo laboral, donde las nuevas herramientas y recursos tecnológicos ocupan un lugar predominante.

En este sentido, con la experiencia colaborativa llevada a cabo, centrada en el aprendizaje por proyectos, se persigue promover la realización de prácticas formativas motivadoras y atractivas, capaces de favorecer la integración curricular de las TIC.

1.1. Contexto y objetivos de la experiencia

Durante el curso académico 2011/2012 en la asignatura *Informática Educativa* de la titulación de Pedagogía de la Universidad de Oviedo se llevó a cabo una actividad formativa basada en el aprendizaje por proyectos (ApP). En ella los estudiantes, de manera colaborativa, debían diseñar un proyecto educativo de integración curricular de la *Web 2.0* a partir de unos supuestos establecidos previamente.

De este modo, con el planteamiento del ApP se perseguían dos objetivos fundamentales: por un lado, dar la oportunidad a los estudiantes de que diseñaran una aplicación práctica de uso de las nuevas tecnologías, lo más próxima posible a la realidad educativa, en la que pusieran en juego todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la asignatura. Y por otro, propiciar que los discentes potenciaran habilidades cognitivas de orden superior para favorecer un aprendizaje significativo.

1.2. Metodología de trabajo

Para llevar a cabo el diseño del proyecto de integración de las TIC los estudiantes debían agruparse en equipos de 4 personas. Cada grupo de trabajo consensuaba y planificaba un proyecto. En él debían determinar tanto los contenidos del curriculum de Educación Primaria a abordar como la herramienta *Web 2.0* a integrar didácticamente.

De igual modo, se presentaron una serie de pautas que los estudiantes debían seguir para su buen desarrollo. Para ello, se utilizó la estrategia del estudio de caso. Un estudio de caso, tal y como establece Walker (1983: 45) es "el examen de un ejemplo en acción". En este sentido, se presentó a los estudiantes el siguiente **estudio de caso**:

Contexto

En el Oriente de Asturias (España) se encuentra una *escuela rural* con 6 niños, correspondientes a los siguientes cursos: 1 niño del último curso de Educación Infantil; 1 niña de 1º de Educación Primaria; 2 niños de 3º de Educación Primaria; 1 niña de 4º de Educación Primaria; y 1 niño de 5º de Educación Primaria.

Todos los niños comparten aula y horario académico. Todos son buenos estudiantes y disponen de ordenadores en sus casas (pero sin conexión a Internet). Poseen conocimientos básicos en el manejo de los ordenadores. Sus padres están muy involucrados en las actividades que se desarrollan en el colegio.

Vosotros debéis situaros como profesor/a de esta escuela rural que sólo tiene un aula en la que están agrupados todos los alumnos.

Dotación tecnológica del aula

El aula está equipada con 5 ordenadores de sobremesa (dos de ellos algo antiguos). En la mesa del profesor se encuentra un ordenador con pizarra digital.

Todos los ordenadores tienen conexión a Internet, pero es una conexión lenta al estar el colegio alejado de las zonas urbanas.

Objetivo

Desde el Ministerio de Educación se lanza una convocatoria de concurso a todos los colegios rurales para que presenten una Buena Práctica con el uso de las TIC y la *Web 2.0* en sus aulas.

Vosotros como profesor/a de la escuela rural queréis optar al premio y ganar el concurso. Para ello, debéis presentar (a través del modelo 5Q, expuesto en clase) una actividad docente con el uso de las TIC a desarrollar con los alumnos de esta escuela rural que os permita colocaros a la cabeza de los premios lanzados desde el Ministerio de Educación.

Podéis elegir la asignatura y el tema que queráis para diseñar vuestra propuesta, que debe estar siempre orientada a la integración de la *Web 2.0* en el aula de una manera didáctica e innovadora.

A partir de este supuesto los estudiantes de la asignatura *Informática Educativa* debían efectuar un análisis y estudio exhaustivo del mismo para a partir de él diseñar -en grupos de 4 personas- un proyecto innovador en el uso educativo de la *Web 2.0* para un contexto escolar muy definido y próximo a la realidad. Así, algunos de los proyectos planificados por los estudiantes universitarios iban encaminados a:

- Abordar contenidos de Geografía mediante la utilización didáctica de la herramienta Prezzi. En este proyecto, los estudiantes universitarios situaban a los niños de Educación Primaria (presentados en el estudio de caso) como responsables de una agencia de viajes que recibía el encargo de planificar una excursión a un determinado país. Todos los datos recabados (itinerario, lugares de interés, gastronomía, cultura, etc.) debían ser presentados gráficamente a través de la herramienta *Web 2.0*, Prezzi.

- Elaborar un periódico digital mediante la utilización de un blog. Para ello, los estudiantes de la asignatura *Informática Educativa*, solicitaban a los niños de Educación Primaria que asumieran diferentes roles (unos como editores, otros redactores, otros fotógrafos, etc.) para elaborar una revista literaria que incluyera diferentes secciones y elementos multimedia.

- Resolver un misterio para abordar contenidos de Educación Plástica. En el proyecto, los estudiantes universitarios crearon una Wiki en la que presentaban a los niños de Educación Primaria del estudio de caso un misterio: el robo de un conjunto de obras de arte. En la Wiki se solicitaba a los niños que asumieran el rol de investigadores para resolver el misterio, ofreciéndoles diferentes pistas que éstos debían seguir para identificar tanto la obra robada, su autor, el ladrón, su ubicación, etc.

Una vez que los discentes establecían las bases del proyecto debían plasmarlas en un documento, siguiendo unas pautas delimitadas en el aula, las cuales se denominarán **Modelo 5Q**. Este modelo estaba formado por varios

apartados, a partir de los cuales los estudiantes presentaban el proyecto delimitado respondiendo a 5 preguntas fundamentales:

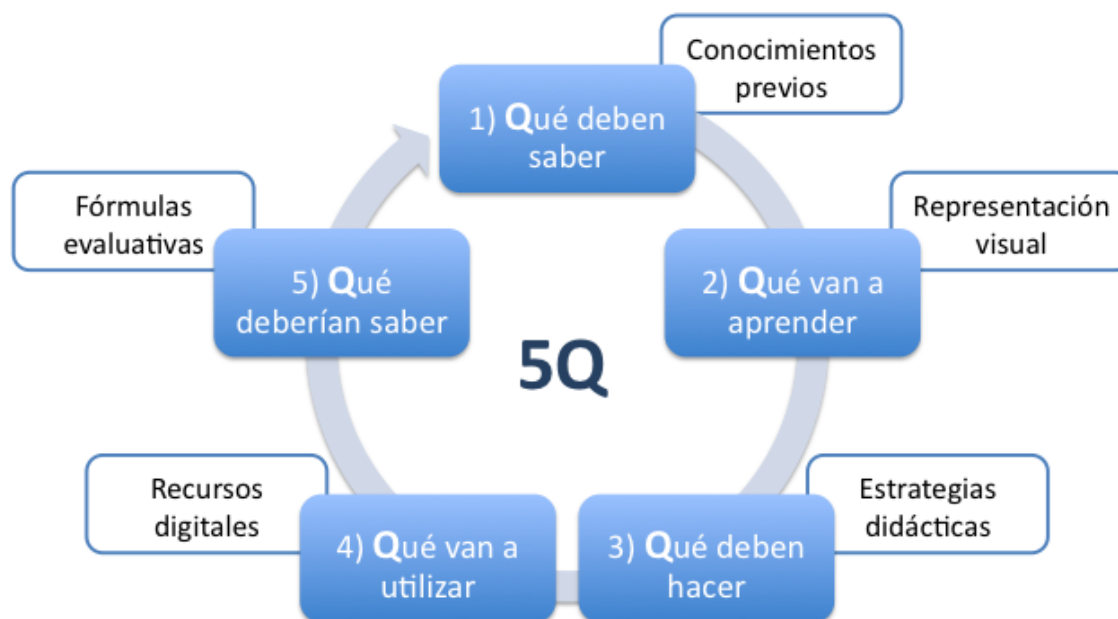


Gráfico 1. Elementos del Modelo 5Q que los estudiantes debían utilizar para presentar sus proyectos innovadores en el uso de la *Web 2.0*

1) *¿Qué deben saber?*

Se debía determinar los conocimientos previos que debían poseer los alumnos de la escuela rural para poder comprender y adquirir los nuevos aprendizajes que les serían presentados, provocando un andamiaje entre los conocimientos ya adquiridos y los nuevos.

2) *¿Qué van a aprender?*

En forma de *representación visual* (mapas mentales, mapas conceptuales, esquemas, gráficos, etc.) los estudiantes tenían que proporcionar un resumen con las ideas y tópicos más importantes a abordar, con el fin de centrar la atención en la información pertinente y mostrar las relaciones que se establecen entre las diferentes partes del contenido.

3) *¿Qué deben hacer?*

Los estudiantes de la asignatura *Informática Educativa* debían delimitar diversas estrategias didácticas que guiasen y orientasen la propuesta de actividades como medio para promover nuevas formas de enseñanza, orientadas al desarrollo de metodologías más activas y flexibles (basadas en la investigación, en la resolución de problemas, en la simulación, etc.) con el uso constructivo de la *Web 2.0*.

4) *¿Qué van a utilizar?*

En este apartado los estudiantes tenían que especificar los recursos tecnológicos necesarios para llevar a cabo su propuesta innovadora en el uso de las herramientas digitales.

Para ello, debían presentar, de forma contextualizada, los recursos de la *Web 2.0* que iban a emplear, de manera que quedase patente su capacidad para

respaldar la reflexión, el análisis, la comprensión, etc. así como su potencial educativo.

5) *¿Qué deberían saber?*

Por último, los estudiantes debían establecer cómo llevarían a cabo la evaluación de los aprendizajes desde un enfoque innovador. Por ello, era necesario elegir aquellas herramientas evaluativas que mejor se ajusten a las nuevas metodologías planteadas en los proyectos. Entre ellas, destacamos la utilización de rúbricas de evaluación, *e-portfolio*, etc.

1.3. Competencias a desarrollar

Toda planificación educativa debe orientarse al desarrollo integral del estudiante mediante la potenciación y adquisición de diferentes competencias, a través del planteamiento de tareas que impliquen el desarrollo de diversas estrategias que propicien el aprendizaje.

Con la realización de la actividad formativa se pretende que los estudiantes adquirieran y consoliden un conjunto de habilidades y competencias de carácter transversal encaminadas a favorecer una formación constructiva basada en el fomento de ideas innovadoras y creativas. Así, con el diseño del proyecto los discentes debían poner en juego:

a) *Competencias instrumentales*; referentes a las habilidades cognitivas y las capacidades metodológicas de adaptación al medio, así como también a las destrezas tecnológicas y lingüísticas. En este caso, los estudiantes pusieron en práctica sus habilidades y destrezas:

Cognitivas; para aplicar correctamente los fundamentos teóricos necesarios para planificar y crear un proyecto innovador con el uso de la *Web 2.0*.

Metodológicas; para la resolución de problemas y la toma de decisiones necesarias para llevar a cabo el proyecto.

Tecnológicas; para el uso eficiente y eficaz de las nuevas tecnologías, en este caso, para un contexto educativo concreto.

Lingüísticas; encaminadas a conocer y utilizar adecuadamente los procesos de comunicación escrita.

b) *Competencias interpersonales*; referidas a aquellas habilidades necesarias para desarrollar un proceso de crítica y autocrítica, así como también a las destrezas sociales utilizadas en la ejecución de un trabajo colaborativo. De este modo, los estudiantes pusieron en juego sus habilidades y destrezas comunicativas y sociales para trabajar en equipo.

c) *Competencias sistémicas*; en relación a la capacidad de integrar comprensión, sensibilidad y conocimiento que permitan dar una visión de conjunto de la realidad global. Así, los discentes desarrollaron y/o consolidaron su capacidad para aplicar en la práctica los contenidos teóricos; para generar ideas innovadoras y fomentar la creatividad; para el diseño y gestión de proyectos, etc.

2. Satisfacción de los estudiantes, competencias que percibieron desarrollar y valoración docente

Tras desarrollar la experiencia formativa basada en el diseño de proyectos de integración curricular de las herramientas de la *Web 2.0*, se solicitó a los estudiantes universitarios que valoraran la actividad llevada a cabo, así como que indentificaran las competencias que consideraron haber desarrollado y/o consolidado con la misma.

2.1. El universo muestral

La muestra de estudio estaba formada por estudiantes universitarios (N=21) procedentes de las titulaciones de Magisterio y Pedagogía de la Universidad de Oviedo que cursaron la asignatura *Informática Educativa*, optativa de la titulación de Pedagogía. De los cuales, el 57 % de los mismos eran mujeres y un 43 % hombres. Un aproximado 68 % de ellos se situaban en el intervalo de edad de entre 18 y 22 años y, algo más del 32 % entre los 23 y 27 años.

2.2. Instrumento

Al término de la acción formativa se recabó información a través de una encuesta de satisfacción anónima elaborada al efecto, la cual estaba constituida por 5 *ítems* en los que se recogía, a través de preguntas abiertas, las opiniones globales de los estudiantes en cuanto a:

- Su nivel de satisfacción con la experiencia llevada a cabo.
- Percepción sobre las principales competencias que consideraron haber desarrollado y/o consolidado.
- Aspectos positivos derivados de la tarea grupal desarrollada.
- Aspectos negativos como consecuencia de la acción formativa.
- Dificultades encontradas.

Igualmente, a partir de la observación desarrollada a lo largo de la actividad se obtuvo información de gran interés.

2.3. Resultados obtenidos

A partir de las respuestas efectuadas a la encuesta llevada a cabo, se obtienen una serie de resultados los cuales son presentados en la Tabla 1. En ella, se puede constatar que algo más del 86 % de los estudiantes consideraron que la tarea propuesta fue atractiva para ellos. Poniendo en juego, principalmente, sus habilidades para la realización y coordinación de proyectos, según declararon el 82,3 % de los discentes.

Algo más del 76 % de los estudiantes consideraron haber adquirido y/o consolidado habilidades digitales para la utilización educativa de las nuevas tecnologías, más allá de su utilización como usuarios esporádicos. De igual modo, alrededor del 57 % de los discentes consideraron desarrollar sus destrezas sociales para la ejecución de los proyectos de manera colaborativa. Y, el 63,2 % de los mismos manifestaron su percepción de haber sido capaces de aplicar en la práctica los conocimientos teóricos abordados en la asignatura.

Entre los aspectos positivos detectados por los estudiantes, más del 69 % de los mismos manifestaron que la ejecución de la actividad les supuso una primera aproximación al mundo laboral, ya que se les presentaba una situación muy

concreta sobre la que debían planificar sus intervenciones educativas, en base a la utilización de las herramientas de la Web 2.0. De igual manera, según las opiniones emitidas por el 75,5 % de los estudiantes, la experiencia basada en la realización de proyectos fue muy positiva para ellos y reconocen que percibieron la necesidad de efectuar una cuidadosa planificación previa antes de incorporar las nuevas tecnologías en el aula.

Competencias percibidas por los estudiantes universitarios		Resultados obtenidos
Instrumentales	Realización y coordinación de proyectos	82,3%
	Resolución de problemas y toma de decisiones	19,7%
	Uso de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo	76%
	Comunicación escrita	9,6%
Interpersonales	Habilidades de crítica y autocrítica	2,1%
	Destrezas sociales para la realización del trabajo colaborativo	57%
Sistemáticas	Aplicación práctica de los contenidos teóricos	63,2%
	Generar ideas innovadoras y creativas	38,8%

Tabla 1. Distribución porcentual de las consideraciones de los estudiantes en cuanto a su percepción de las competencias desarrolladas y/o consolidadas

Como aspectos negativos, el 52,6 % de los estudiantes manifestaron la falta de tiempo suficiente para desarrollar y planificar el proyecto. Cada grupo dispuso de 9 horas presenciales para su ejecución. Sin embargo, la falta de acuerdos iniciales entre algunos grupos retrasaron su desarrollo. No obstante, los estudiantes podían continuar su ejecución fuera del aula, aunque manifestaron su dificultad para realizar sesiones de trabajo grupal por su cuenta. De igual modo, algo más del 49% de los discentes encuestados declararon como aspecto negativo, tener que utilizar equipos informáticos con algunos problemas de rendimiento y velocidad, aunque la calidad del proyecto no se vio afectado por esta circunstancia.

Tras la experiencia, se pudo constatar que la principal dificultad con la que se encontraron alrededor del 43 % de los estudiantes, radicaba en que la tarea debía realizarse de manera colaborativa. A pesar de que los grupos fueron creados por ellos mismos, en función de intereses y temáticas afines, surgieron algunos problemas para coordinar y gestionar los diferentes proyectos, que fueron solventados a lo largo de su desarrollo.

De igual modo, tras llevar a cabo la actividad formativa la docente responsable de la asignatura considera que los resultados obtenidos a nivel de rendimiento académico han sido buenos, ya que prácticamente todos los estudiantes han adquirido y/o consolidado las competencias (presentadas en apartados

anteriores) que se proponían alcanzar con la práctica formativa. Concretamente más del 70 % de los estudiantes ha sido capaz de aplicar los contenidos teóricos abordados en la asignatura mediante la integración didáctica de las nuevas tecnologías. De igual modo, alrededor del 82 % de los mismos ha puesto en práctica su capacidad para la toma de decisiones y la resolución de problemas que se han ido presentado a lo largo de la planificación del proyecto.

A pesar de que algunos estudiantes declararon que la realización de la actividad de manera colaborativa ha sido un handicap para ellos, se ha podido constatar a través de la tutorización continua, que muchos han puesto en práctica sus habilidades comunicativas y sociales para llegar a consensos y acuerdos necesarios para establecer las bases del proyecto que debían planificar en grupos de 4 personas.

Tras su realización se considera que la experiencia formativa ha sido satisfactoria, no sólo por lo manifestado por los estudiantes, sino también por los resultados obtenidos. El proceso de seguimiento y tutorización han sido las piezas angulares sobre las que han descansado la acción formativa, necesarias para garantizar su buen desarrollo.

Conclusiones

En una acción formativa pueden plantearse diversas estrategias para desarrollar diferentes tipos de aprendizaje: resolución de problemas, basados en la investigación, estudio de casos, etc. Con ellos, se puede promover un aprendizaje activo, constructivo y real (Sutinen, 2008), al tiempo que es posible suscitar un proceso innovador.

Desde aquí, se planteó la realización de un proyecto de integración curricular de las nuevas tecnologías a partir de un supuesto práctico que guiase sus propuestas educativas. Ello supuso un cambio en la concepción del proceso de enseñanza, el cual se fundamentó en la aplicación práctica de los contenidos abordados en la asignatura y, en la integración y utilización didáctica de las herramientas de la *Web 2.0* (*blogs, Wikis, Prezzi, podcast, redes sociales, etc.*).

La experiencia llevada a cabo fue valorada muy positivamente por los estudiantes participantes, puesto que, según declararon, les supuso una primera aproximación al ámbito profesional. Así mismo, manifestaron un gran interés y motivación hacia la tarea propuesta, tal y como se pudo observar a lo largo de su desarrollo. Y, se constató como los discentes participaron activamente y percibiendo la necesidad de planificar y proyectar toda acción formativa en el uso de las nuevas tecnologías.

Sin embargo, se ha podido percibir las dificultades que poseen los estudiantes para generar ideas innovadoras y creativas de integración curricular de las TIC en un proceso formativo. En este sentido, se ha tenido que realizar un gran esfuerzo para promover entre los estudiantes el diseño de proyectos atractivos, capaces no sólo de favorecer el aprendizaje sino también de fomentar la imaginación. Ello, es por tanto, uno de los principales retos a los que se ha hecho frente y del que, la docente considera que todavía queda camino por recorrer.

Referencias

Cebrián, M. (2003). *Enseñanza virtual para la innovación universitaria*. Madrid: Editorial Narcea.

Danneels, E. (2004). Disruptive Technology Reconsidered: A Critique and Research Agenda. *Journal of Product Innovation Management*, 21 (4), 246-258.

Grosbeck, G. (2009). To use or not use Web 2.0 in higher education? *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1 (1), 478-482.

Hannan, A. y Silver, H. (2000). *Innovating in higher education: Teaching, learning and institutional cultures*. Buckingham: Open University Press.

Nadelson, L. (2000). Discourse: Integrating problem solving and project-based learning in high school mathematics. *Northwest Teacher*, 1 (1), 20-31.

Mangelsdorf, M. (2008). Son buenos tiempos para la innovación disruptiva. *Harvard Deusto Business Review*, 181, 4-9.

Salinas, J., Pérez, A. y De Benito, B. (2008). *Metodologías centradas en el alumno para el aprendizaje en red*. Madrid: Editorial Síntesis.

Sutinen, A. (2008). Constructivism and education: education as an interpretative transformational process. *Studies in philosophy and education*, 27 (1), 1-14.

Walker, R. (1983). La realización de estudios de casos en educación. Ética, teoría y procedimientos. En Dockrell, W. y Hamilton, D. (Eds.), *Nuevas reflexiones sobre la investigación educativa* (pp. 46-108). Madrid: Ed. Narcea.