



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO



FACULTAD DE LENGUAS

**ANÁLISIS COMPARATIVO DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS *MOODLE* Y
MICROSOFT TEAMS EN LA ENSEÑANZA, APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN
DEL IDIOMA INGLÉS**

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN LENGUAS

PRESENTA:

JESSICA VELÁZQUEZ SÁNCHEZ

DIRECTORA DE TESINA:

DRA. EN C. E. MARÍA ESTELA ESTRADA CORTÉS

TOLUCA, ESTADO DE MÉXICO

24 DE SEPTIEMBRE, 2024

ÍNDICE

ÍNDICE	5
SUMMARY	8
INTRODUCCIÓN	10
Importancia de la temática	10
Planteamiento del problema y pregunta de investigación	12
Preguntas de investigación	14
Objetivos	14
Métodos y técnicas de investigación empleadas	15
Enfoque Cualitativo	16
Técnica de recolección de datos	17
Desarrollo temático	18
CAPÍTULO 1. PLATAFORMAS EDUCATIVAS	20
1.1 Definición de plataforma educativa	22
1.2 Características de una plataforma educativa	23
1.3 Herramientas de una plataforma educativa.....	25
1.4 Tipos de plataformas educativas.....	26
1.5 Ventajas y desventajas de las plataformas educativas	28
CAPÍTULO 2. ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ENTORNOS VIRTUALES	32
2.1 Enseñanza a distancia	34
2.2 Desarrollo de ciertas habilidades en los entornos virtuales de aprendizaje .	36
2.3 Autonomía en el aprendizaje	37
2.4 Aprendizaje lingüístico y TIC.....	39
2.5 Aspectos lingüísticos.....	40
CAPÍTULO 3. ANÁLISIS COMPARATIVO DE LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS MOODLE Y MICROSOFT TEAMS EN LA ENSEÑANZA, APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN DEL IDIOMA INGLÉS	41
3.1 Moodle	42
3.1.1 Características de Moodle	43

3.1.2 Componentes.....	44
3.1.3 Ventajas y desventajas	48
3.2 Microsoft Teams.....	49
3.2.1 Características de Microsoft Teams.....	49
3.2.2. Componentes.....	53
3.2.3 Ventajas y desventajas	58
3.3 Discusión de resultados.....	61
CONCLUSIONES Y COMENTARIOS FINALES	65
REFERENCIAS.....	67

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Análisis de la plataforma Moodle.....	48
Tabla 2 Acciones de Microsoft Teams	50
Tabla 3 Análisis de la plataforma Microsoft Teams	58
Tabla 4 Análisis comparativo de las de las plataformas Moodle y Microsoft Teams	59
Tabla 5 FODA de la plataforma Moodle	62
Tabla 6 FODA de la plataforma Microsoft Teams	63

SUMMARY

The teaching and learning processes of the English language have been in constant evolution. They have been developed considering that society is in continuous transformation and has had to adapt to new needs.

For these reasons, the inclusion of technology in teaching began to restructure and go beyond the walls of schools, causing pedagogical practices to change, scenarios to pluralize and the roles of teachers, as well as students, to innovate about education given sociocultural context. In this way, the inclusion of ICT in learning processes offers a wide range of possibilities that contribute to improving the educational challenges generated by the information and knowledge society.

Within the set of information technologies (ICT) are virtual educational platforms that offer different types of learning environments. These platforms are already designed and integrated into new teaching methods, and their structures allow them to reach more people.

Nowadays, technology is present at all times, mainly in education, and even more so now with the pandemic, we had to resort to taking classes online. That is why the use of different virtual educational platforms has increased; they have also been used effectively in teaching the English language since teachers are in a process of technological change that introduces significant methodological changes in their work and whose result is an improvement in learning outcomes.

Therefore, this research aims to benefit students and teachers by finding a simple way to develop new teaching methods through the use of these platforms, in such a way that the student and teacher find different models through which they can obtain extensive results; in addition, expand the various professional skills by adapting the needs of each of the students to the constant changes in learning processes.

The main objective of the research is to compare the teaching tools offered by the virtual educational platforms *Moodle* and *Microsoft Teams* used for teaching, learning and evaluating the English language.

This analysis is composed of three chapters. The first chapter focuses on the definition of a virtual educational platform, as well as its characteristics, tools, types, as well as the advantages and disadvantages they have when used. The second chapter explains the teaching and learning of the English language in virtual environments, determining what distance teaching is like, autonomy in education and other linguistic aspects. Finally, the third chapter shows the comparative analysis between the virtual educational platforms *Moodle* and *Microsoft Teams*, determining each of their characteristics and similarities in the teaching, learning and evaluation of the English language.

Therefore, this research focuses on the bibliographic and documentary modality, since all the information obtained was extracted from some magazines, books, websites, and academic articles, among others. The method used was descriptive, because it aims to define and classify the object of study. To collect data for this study, the bibliographic synthesis method was used, which consisted of collecting information from different sources with the objective of carrying out a comparative analysis on the use of *Moodle* and *Microsoft Teams*.

With this analysis, it was concluded that both platforms offer us various similarities, as well as differences that meet the needs of language teachers and students. An important feature is that both offer tools for creating interactive and communicative activities within the platform, as well as content exchange, privacy, and confidentiality.

INTRODUCCIÓN

Como parte de la presentación del presente trabajo de titulación, se aborda la importancia de la temática, el planteamiento del problema, las preguntas de investigación, los objetivos generales y específicos, los métodos y técnicas de investigación empleados y finalmente el desarrollo temático en el que se encuentra estructurada la investigación.

Importancia de la temática

En nuestra actualidad, la tecnología está presente en todo momento. En la educación principalmente, y más ahora con la pandemia, se ha implementado un proceso educativo basado en el aprendizaje en línea. Es por eso que el uso de diferentes plataformas virtuales ha aumentado, las cuales se utilizan para diferentes actividades; asimismo, éstas también pueden ser utilizadas de manera eficaz en la enseñanza de lenguas.

En momentos de crisis, de aislamiento social y de confinamiento, pasar de la presencialidad en educación a la virtualidad ha significado un nuevo reto y desafío para la mayoría de las instituciones. El desafío no es solo desde el punto de vista del proceso de enseñanza y aprendizaje, sino también de las brechas a nivel de oportunidades de accesibilidad y tecnología que tiene el alumnado para conectarse a la dinámica del aprendizaje en línea (Canales y Silva, 2020).

Por estos motivos, el alumnado tuvo la necesidad de recurrir a un proceso de educación a distancia basado en plataformas educativas. La importancia que ha adquirido el aprendizaje en línea, en el 2020, resulta un hecho sin precedentes que marcará un antes y un después en las prácticas pedagógicas y en los sistemas educativos actuales a nivel global (Expósito y Marsollier, 2020).

Las nuevas tecnologías son una ayuda imprescindible en un momento en que la sociedad está inmersa en una transformación digital. La educación en su conjunto, la enseñanza de lenguas en concreto, no se ve ajena al desarrollo tecnológico. Los

recursos digitales son de gran ayuda tanto para el profesor como para el alumno, ya que abren la puerta a métodos educativos novedosos y posibilitan el aprendizaje a medida “en cualquier momento y lugar” de las cuatro habilidades lingüísticas.

Los docentes se encuentran en un proceso de cambio tecnológico que introduce significativos cambios metodológicos en su labor y cuyo resultado es una mejora en los resultados de aprendizaje.

Es por eso que la implementación de la educación a distancia a través de aulas virtuales representa un desafío para las autoridades universitarias, docentes y estudiantes debido a ciertas consideraciones necesarias para su adecuada aplicación. Se trata de la disponibilidad de internet, un ambiente adecuado para estudiar en casa, el manejo de plataformas educativas por parte de docentes y estudiantes, la capacidad de la persona docente para dictar cursos a distancia, así como la existencia de un soporte académico tecnológico de la universidad (Aquino-Canchari y Medina-Quispe, 2020).

El cambio de paradigma comienza con el aumento del uso de herramientas tecnológicas: aplicaciones, plataformas digitales mediante el uso de aulas virtuales, dispositivos y softwares que permiten la comunicación de manera interactiva, a pesar del distanciamiento social existente provocado por esta pandemia.

La clase virtual es entendida como un espacio de alguna plataforma online, en la cual docentes y estudiantes comparten información, y en la que se atienden dudas, consultas y se puede evaluar a quienes participan. La condición indispensable para acceder a ellas es el acceso a Internet y una computadora o celular inteligente (Aguirre, Zhindon y Pomaquero, 2020).

Por consiguiente, esta investigación pretende orientar a los estudiantes y a los docentes para que encuentren información detallada de las herramientas tecnológicas educativas *Moodle* y *Microsoft Teams*. Esto con la finalidad de que puedan elegir de manera sustentada una LMS para gestionar ambientes virtuales de aprendizaje y promover de manera sencilla el aprendizaje autónomo en la

enseñanza del idioma inglés. Se trata de que el estudiante y el profesor encuentren herramientas tecnológicas de aprendizaje, a través de las cuales puedan llegar a obtener amplios resultados; además, ampliar las diversas competencias profesionales adaptando las necesidades de cada uno de los estudiantes a los constantes cambios en los procesos de aprendizaje.

Planteamiento del problema y pregunta de investigación

La enseñanza y los procesos de aprendizaje de la lengua inglesa han estado en constante evolución en aspectos que incluyen lo cultural, social, económico y tecnológico, entre otros; aunque los modelos educativos y los procesos de aprendizaje del ser humano no son novedades, sí se han desarrollado y evolucionado; considerando que, mientras la sociedad esté en constante transformación, estos tendrán que adaptarse a las nuevas necesidades.

A finales del siglo XX, la educación evolucionó con grandes avances cuando se empezó a introducir a las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza–aprendizaje de las lenguas extranjeras; es aquí cuando los modelos de la educación se empiezan a implementar con el paso de los días, pero esto va más allá de tener computadoras o equipos de última generación a disposición en un aula educativa. Se trata de cómo estas herramientas son utilizadas por los docentes en los procesos educativos y didácticos.

Sin embargo, el progreso tecnológico que enmarca la realidad sociocultural del siglo XXI pone en primer plano la necesidad de meditar la relación entre el sujeto y la tecnología con el fin de esclarecer el aprendizaje que surge después de ella. En los últimos veinte años, la tecnología ha generado una revolución en cómo los seres humanos aprenden y se desarrollan debido a que “el poder real de la tecnología radica en su capacidad de redefinir y de reestructurar de forma fundamental lo que hacemos, cómo lo hacemos y cuándo lo hacemos” (Salomon, 1991)

Por estos motivos, la inclusión de la tecnología en los procesos de aprendizaje empezó a reestructurar y traspasar los muros de las escuelas, provocando que las prácticas pedagógicas cambien, los escenarios se pluralizan y los roles de los docentes, así como de los estudiantes se transforman en relación con el contexto sociocultural dado. De tal forma, la inclusión de las TIC en los procesos de aprendizaje ofrece una amplia gama de posibilidades que contribuyen a mejorar los desafíos educativos que la sociedad de la información y el conocimiento genera.

En los procesos de enseñanza-aprendizaje constantemente se ha tratado de innovar con enfoques didácticos que faciliten el desarrollo del entendimiento. Cuando se habla de lenguas extranjeras, las tecnologías de información y comunicación han sido herramientas que han permitido su uso para aplicarlas dentro del aprendizaje y del conocimiento, como plantea Badía (2009). Dentro del conjunto de tecnologías de la información (TIC) se encuentran las plataformas educativas (LMS) que ofrecen diferentes tipos de ambientes para el aprendizaje, los cuales ya están diseñados e integrados a recientes enfoques de enseñanza orientados a la comunicación y a la interacción, donde las herramientas tecnológicas permiten llegar cada vez más a números mayores de personas.

Ahora bien, el uso de estas herramientas favorece los procesos de aprendizaje de los estudiantes no solo por la facilidad para acceder al contenido, sino también por la amplia cantidad de recursos que aparecen en la red. El uso de estas herramientas para el aprendizaje del inglés ha demostrado ser una gran estrategia para favorecer la adquisición de una segunda lengua. Morrisey (2018) señala que estas herramientas “son fuertemente motivadoras” para los estudiantes y brindan encuentros de aprendizaje más activos (p. 84).

Según la UNESCO, en los próximos 10 años la educación universitaria, a nivel global, aumentará en unos 80 millones de personas, lo que quiere decir que las plataformas serán la opción más viable para cubrir las necesidades que se vendrán a futuro; por esta razón es importante conocer cómo los estudiantes pueden

reaccionar ante el uso de nuevas tecnologías como parte esencial de procesos pedagógicos.

Por tanto, esta investigación busca analizar el uso de las herramientas tecnológicas en dos LMS para la enseñanza de lengua inglesa y de qué manera pueden ser utilizadas para promover un aprendizaje significativo.

Preguntas de investigación

General

¿Cuáles son las características y herramientas que ofrecen las plataformas educativas, particularmente *Moodle* y *Microsoft Teams*, para la enseñanza del idioma inglés desde la perspectiva del aprendizaje autónomo en entornos virtuales?

Específicas

- ¿Qué características y tipo de herramientas tecnológicas ofrecen las plataformas educativas?
- ¿Cuáles son las características y habilidades para el aprendizaje de inglés autónomo en entornos virtuales?
- ¿Cuáles son las semejanzas y diferencias en términos de las herramientas tecnológicas que ofrecen las plataformas educativas *Moodle* y *Microsoft Teams* para la enseñanza, aprendizaje y evaluación del idioma inglés?

Objetivos

Objetivo general:

Analizar las características y herramientas que ofrecen las plataformas educativas, particularmente *Moodle* y *Microsoft Teams*, desde la perspectiva del aprendizaje autónomo en entornos virtuales.

Objetivos específicos:

- Describir y comparar las características y herramientas que ofrecen las plataformas educativas.
- Analizar las características y habilidades para el aprendizaje autónomo en entornos virtuales.
- Comparar las herramientas didácticas que ofrecen las plataformas educativas *Moodle* y *Microsoft Teams* utilizadas para la enseñanza, aprendizaje y evaluación del idioma inglés, sus ventajas y desventajas.

Métodos y técnicas de investigación empleadas

Esta investigación se centra en la modalidad bibliográfica y documental, ya que toda la información que se requiere se va a extraer de algunas revistas, libros, páginas web, artículos de carácter académico, entre otros. Rodríguez (2013) menciona que la investigación documental se determina por el manejo de documentos; recolecta, selecciona, examina y presenta resultados verídicos, ya que emplea los procedimientos lógicos y mentales de toda investigación, porque desarrolla un proceso de conceptualización científica, pues recopila información acerca de estudiantes universitarios que permite redescubrir hechos orientados hacia otras fuentes de información.

El método utilizado en esta investigación es el descriptivo, debido a que se pretende definir, y clasificar el objeto de estudio. Los métodos descriptivos pueden ser cualitativos o cuantitativos, y en este caso cualitativo, pues se basa en la utilización del lenguaje verbal y no recurren a la cuantificación. Este tipo de investigación no comprende el empleo de hipótesis ni predicciones, sino la búsqueda de las características del fenómeno estudiado que le interesan al investigador.

Enfoque Cualitativo

Dado el carácter exploratorio-descriptivo del presente trabajo, se enmarca en el enfoque cualitativo, lo que implica el abordaje de un proceso artesanal de conocimiento en el que el investigador debe recrear su propio enfoque y metodología.

Un estudio exploratorio es realizado, generalmente, al examinar un tema poco estudiado o que no ha sido abordado antes (Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, 2010). Por otro lado, lo descriptivo se lleva a cabo cuando es preciso caracterizar a un grupo, a un fenómeno o a un sector, mediante la observación y la medición de sus elementos particulares (Ibáñez y Marín Egoscozábal, 2008).

Como señalan Cammertoni, Sidun y Viñas (2020), la metodología cualitativa busca producir sentidos históricos, políticos y culturales significativos para alguien en un tiempo y lugar determinados. En este sentido, este trabajo busca dar cuenta del crecimiento y la importancia de las plataformas virtuales en los últimos tiempos, y mucho más, durante la emergencia sanitaria por el COVID-19 (p.1).

En una investigación cualitativa, se pone en evidencia un proceso dinámico cuya trama se construye a través de problemas, teorías y métodos; se describe como un proceso investigativo que hace énfasis en las relaciones que se establecen entre el diseño, la estrategia y las técnicas de investigación; así como las relaciones existentes entre el diseño, recopilación, registro, sistematización y análisis de la información. El diseño de investigación no es una secuencia claramente marcada de procedimientos que siguen un patrón preciso, sino una interacción entre el universo conceptual y el universo empírico en el que la inducción y la deducción ocurren al mismo tiempo.

En el caso de la cualitativa, es sistemática, conducida por procedimientos rigurosos, aunque no necesariamente estandarizados (Vélez Morales, 2014, p. 47). A su vez, la perspectiva cualitativa hace posible al investigador acercarse a su objeto de estudio, para comprenderlo de manera integral, considerando sus puntos de vista más relevantes y su relación con el contexto circundante (Viñas, 2021, pp. 22-23).

El objetivo de estudio se centró en algunas plataformas educativas, tomando como población de estudio a algunas de ellas, separándolas en de acceso abierto y comerciales, mostrando también ejemplos concretos de algunas aulas virtuales. Justamente, las fuentes de recuperación de la información utilizadas para la recolección de datos fueron los espacios web de plataformas, estudiadas en forma exhaustiva y concreta: de acceso abierto.

Técnica de recolección de datos

Para la recolección de datos de este estudio se utilizó el método de síntesis bibliográfica que consiste en recabar información de diferentes fuentes como artículos, libros, páginas web, entre otros, con el objetivo de realizar un análisis comparativo acerca del uso de *Moodle* y *Microsoft Teams* como plataformas virtuales orientadas a la enseñanza del idioma inglés.

Para poder desarrollar la investigación es necesario realizar una exploración a través de la búsqueda de fuentes confiables; el investigador debe comparar y elegir la información más importante que ayude a sustentar el estudio.

Para ello, se aplica una grilla de análisis de evaluación, tomando elementos de una matriz de análisis para evaluar entornos multimedia (Ferrante y Díaz, 2019) y agregando a su vez otras aristas relacionadas con las plataformas educativas, como por ejemplo herramientas de aprendizaje, intercambio de archivos, accesibilidad, usabilidad, lenguaje, comunicación, foros de discusión, idiomas, servicios de chat y video, productividad, ayudas, autoevaluación, soporte, administración, licencias,

seguimientos, entre otras (Corda y Viñas, 2015; Boneu, 2007; Chiarani, Pianucci y Lucero, 2004).

En la investigación se utilizó la técnica denominada sistematización bibliográfica o fichaje que, de acuerdo con Bahena (1988), “El fichaje es una técnica utilizada especialmente por los investigadores. Es un modo de recolectar y almacenar información. Cada ficha contiene una serie de datos de extensión variable, pero todos referidos a un mismo tema, lo cual le confiere unidad y valor propio”.

El fichaje es una técnica de trabajo intelectual que favorece la sistematización bibliográfica, el trabajo de síntesis y la organización de las ideas. La ficha es un instrumento personal de aprendizaje que permite desarrollar un proceso de elaboración mental, la fijación escrita de una idea, de un juicio o de un contexto, a través del uso de ciertas formas metodológicas, como el resumen, la síntesis, el esquema, etc., (Mingrone, 2007).

Principalmente, el trabajo del investigador consiste en realizar un estudio a profundidad acerca de las plataformas educativas, teniendo como propósito la recopilación de los datos más importantes, ya que toda información debe ser verificable.

Desarrollo temático

El desarrollo temático que conforma el cuerpo del trabajo se encuentra organizado en tres capítulos. En el primer capítulo se abordará todo lo referente a las plataformas educativas, empezando por su origen. Tomando como referencia a Pons, Colás y González (2011), que expresan que fueron creadas como apoyo de los procesos educativos, en ámbitos universitarios, también se mostrarán las características desde sus aspectos más generales, así como los relacionados con el componente pedagógico.

El segundo capítulo se centra en aspectos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje, tomando como referencia a Heidegger (1971), quien habla acerca de la enseñanza en el aula, menciona que el acto de enseñanza es más complejo que el del aprendizaje, pues enseñar es dejar que el otro aprenda. De este modo, no se aprende del maestro sino a través de él. Ahora bien, Piaget (2001) refiere que enseñar es permitir que el niño descubra y cree por sí mismo; así pues, la enseñanza hace parte del día a día. No es una práctica exclusiva del docente o profesor, como se cree.

En el tercero se presenta el análisis comparativo de *Moodle* y *Microsoft Teams* como plataformas educativas que son las más adaptadas para la enseñanza del idioma inglés y nos brindan las herramientas necesarias para poder ser utilizadas y de esta manera poder enriquecer la educación; además se muestran las características, componentes y ventajas que ambas tienen al ser utilizadas.

CAPÍTULO 1. PLATAFORMAS EDUCATIVAS

Con la interrupción de las clases presenciales debido a la pandemia de COVID-19, aparecen nuevos canales de comunicación, lo que ha permitido a las instituciones, desarrollar diferentes actividades de aprendizaje, en entornos virtuales, diseñados para ello y, de esta manera, poder darlas a distancia, bajo la modalidad de enseñanza *e-learning*.

El e-learning es un método educativo que permite que el proceso de aprendizaje se lleve a cabo a través de cualquier dispositivo electrónico. Esta formación sucede en la virtualidad, lo que hace que el alumno involucrado autogestione su conocimiento.

Este tipo de enseñanza permite la interacción del usuario con el material mediante la utilización de diversas herramientas informáticas, cuáles reúnen las diferentes tecnologías, y a los aspectos pedagógicos de la enseñanza y el aprendizaje (Vélez Morales, 2014, p.11).

En este capítulo se abordará todo lo referente a las plataformas educativas, empezando por su origen. Tomando como referencia a Pons, Colás y González (2011), quienes expresan que las primeras plataformas educativas creadas como apoyo de los procesos educativos en ámbitos universitarios aparecen en Canadá a mediados de la década de los noventa.

Por otro lado, se presentará la definición de plataforma educativa, la cual podemos definir como la aplicación web donde se lleva a cabo la actividad de los integrantes del curso; en ella, se realiza la interacción entre los participantes, así como la interactividad de los participantes con los contenidos y materiales desarrollados para el aprendizaje.

También se mostrarán las características de las plataformas educativas desde sus aspectos más generales, así como los relacionados con el componente pedagógico y el componente técnico, tomando como referencia a Marecos (2020) y

Badillo (2021), quienes en su investigación abordan la definición detallada y hacen hincapié en las características principales que tiene una plataforma educativa, los usos que tiene y el tipo de plataformas educativas que existen.

Es importante mencionar que las plataformas educativas se distinguen por las diversas particularidades que las identifican; entre ellas las que más destacan son:

- Son capaces de procesar diversos tipos de archivos y se ajustan a las normas técnicas más reconocidas.
- Facilitan la adaptación de las herramientas disponibles para alinearlas con los objetivos pedagógicos establecidos.
- Proporcionan opciones de comunicación sincrónica para una interacción en tiempo real entre docentes y estudiantes.
- Ofrecen un amplio abanico de herramientas evaluativas para medir el progreso y el aprendizaje de los estudiantes, mediante foros, wikis, blogs, juegos, base de datos, glosarios, entrega de tareas.

Cabe destacar que existen diversos tipos de plataformas educativas que conforman el panorama actual en el ámbito del e-learning; entre ellas están las *plataformas comerciales*, *plataformas de software libre* y *plataformas open source*.

Asimismo, para las ventajas y desventajas de dichas plataformas educativas se tomará en cuenta el trabajo de Delgado y Riveros (2009); una de las ventajas y desventajas mencionadas es que el uso de recursos informáticos puede ayudar al docente a mejorar la calidad de la enseñanza; además, puede brindar la oportunidad de obtener un mejor aprovechamiento. Dentro de las desventajas que tiene la educación virtual, podemos encontrar algunas como la capacitación de los docentes en el buen manejo de estas plataformas, así como pérdida del control de la clase por parte del docente, especialmente en el tema de la suplantación de estudiantes.

Por otro lado, tenemos a Cesteros, quien reitera los diversos usos que tienen las plataformas educativas en nuestra actualidad, pero las que más destacan son:

administración, comunicación, gestión de contenidos, gestión de grupos y evaluación.

Por último, Sáez (2016) hace referencia a varias plataformas educativas, que son gratuitas, dentro de las cuales se encuentran *Schoology, Moodle, Chamilo*.

1.1 Definición de plataforma educativa

Las plataformas educativas, también llamadas Sistemas de Gestión de Aprendizajes (LMS, *Learning Management System*) o Entorno Virtual de Aprendizaje (VLE, *Virtual Learning Environment*), son aplicaciones web que integran un conjunto de herramientas para el proceso de enseñanza-aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial (e-learning), (Fernandez-Pampillón, 2009).

Así también, Silvio (2005) expresa que una plataforma educativa es un entorno de trabajo en línea donde se comparten recursos para trabajar a distancia o en forma semipresencial, la cual debe poseer unas herramientas mínimas para su funcionamiento, las que divide en herramientas de gestión de contenidos, comunicación y colaboración, seguimiento y evaluación, administración y complementarias, citado en Urzúa Osorio *et al.*, (2018).

El objetivo de las plataformas educativas es permitir la creación y gestión de los espacios de enseñanza–aprendizaje a través de Internet, donde los profesores y los alumnos pueden interactuar durante su proceso de formación (FernandezPampillón, 2009).

La plataforma educativa ha permitido que diversas instituciones educativas cambien sus procesos de enseñanza, ya que su implementación requiere de ciertos requisitos, como el soporte técnico, el administrativo y el pedagógico. Todo ello permite que los docentes y estudiantes interactúen entre sí. Surgen con la finalidad

de extender, mejorar y hacer eficiente la forma de enseñanza, llevando la calidad del aprendizaje a través de un entorno virtual y un aula virtual.

1.2 Características de una plataforma educativa

De acuerdo con Clarenc (2013), toda plataforma educativa de aprendizaje debe poseer las siguientes características:

- *Interactividad*

Que permita la comunicación recíproca entre el receptor y el emisor. El receptor elige la parte del mensaje que le interesa, el emisor establece qué nivel de interactividad le dará a su mensaje y el receptor decidirá cómo utilizar esa interactividad. Las plataformas virtuales de aprendizaje, a través de sus recursos y características, deberían ofrecer suficiente interactividad, de tal forma que, teniendo el alumno acceso a la diversidad de información, material, recursos, etcétera, sea él mismo el protagonista de su propio aprendizaje.

- *Flexibilidad*

Es una condición que posee algo material o inmaterial, referida al poder sufrir adaptaciones a los cambios y a ser maleable. Un cuerpo es flexible cuando es capaz de moverse con facilidad y adoptar posturas diversas sin demasiado esfuerzo. Cuando una plataforma educativa ofrece flexibilidad, la plataforma no se mantiene rígida a los planes de estudio, sino que puede adaptarse tanto a la pedagogía como a los contenidos adoptados por una organización.

- *Escalabilidad*

Es la propiedad de aumentar la capacidad de trabajo de un sistema, sin comprometer por ello su funcionamiento y calidad habituales. Es decir, poder

crecer sin perder la calidad en sus servicios. En una plataforma educativa, la escalabilidad permite que pueda funcionar con la misma calidad, independientemente de la cantidad de usuarios registrados y activos.

- *Estandarización*

Un estándar es un método aceptado, establecido y seguido normalmente para efectuar una actividad o función, para lo cual se deben cumplir ciertas reglas (implícitas y explícitas) con el fin de obtener los resultados esperados y aprobados para la actividad o función. Por medio de un estándar se garantiza el funcionamiento y acoplamiento de elementos que fueron generados por separado. Es importante que una plataforma educativa ofrezca estandarización, a los efectos de poder utilizar cursos y/o materiales que hayan sido realizados por terceros.

- *Usabilidad*

Se refiere a la rapidez y facilidad con que las personas realizan tareas propias mediante el uso de un producto, y se logran objetivos específicos con; efectividad, eficiencia, satisfacción y funcionalidad.

- *Ubicuidad*

Significa estar en todas partes. Se usa en el ámbito religioso, indicando la capacidad de Dios de tener presencia simultánea en todos lados al mismo tiempo. Según Clarenc (2012), la ubicuidad en las plataformas virtuales es la capacidad de hacerle sentir al usuario omnipresente: le transmite la seguridad de que en ella encontrará todo lo que necesita.

- *Persuabilidad*

Tal como explica Clarenc (2013), es una palabra compuesta por dos términos (persuasión y usabilidad) e implica la integración y articulación de cuatro

características (funcionalidad, usabilidad, ubicuidad e interactividad). Este concepto se puede sintetizar en la capacidad que tiene una plataforma de convencer, fidelizar o evangelizar a un usuario a través de su uso.

- *Accesibilidad*

Se refiere a los medios que permiten a personas con otras capacidades acceder a la información online. Por ejemplo, las personas con deficiencias visuales usan un mecanismo llamado *screen reader* para leer la pantalla, para lo cual las páginas web necesitan estar diseñadas de una cierta manera para que estos mecanismos las puedan leer.

1.3 Herramientas de una plataforma educativa

Las plataformas educativas, creadas bajo un lenguaje de programación y un enfoque educativo, tienen ciertas herramientas, las cuales permiten la administración de cursos desarrollados a través de Internet.

De acuerdo con Sánchez (2009), las plataformas educativas cuentan con una gran variedad de herramientas virtuales con el objetivo de dar soporte al proceso de enseñanza–aprendizaje. Esas herramientas son:

- *Herramientas de distribución de contenidos*

Debe ofrecer un espacio donde los profesores puedan compartir archivos de distintos formatos (PDF, Word, imágenes, etc.) y organizarlos en carpetas. Asimismo, debe permitir a los docentes compartir recursos educativos de manera estructurada, facilitando la navegación y búsqueda de información por parte de los estudiantes.

- *Herramientas de comunicación y colaboración*

Proporcionan un espacio virtual para que los participantes puedan interactuar, compartir ideas y trabajar de forma colaborativa mediante foros,

chats, mensajería interna y otras herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica. También permiten la creación de comunidades de aprendizaje en línea donde los participantes pueden comunicarse, compartir recursos y colaborar en proyectos comunes.

- *Herramientas de seguimiento y evaluación*
Ofrecen a los docentes diseñar y administrar una amplia variedad de instrumentos de evaluación, como cuestionarios, tareas y exámenes, y realizar un seguimiento del desempeño de cada estudiante. Además de que proporcionan un sistema de gestión de calificaciones que permite a los docentes evaluar el progreso de los estudiantes, asignar calificaciones y generar informes detallados.
- *Herramientas de administración y asignación de permisos*
Brinda herramientas para administrar el proceso de inscripción, asignar roles y establecer niveles de acceso a los cursos, tanto a nivel institucional como a nivel de cada docente.
- *Herramientas complementarias*
Además de las herramientas básicas de comunicación y evaluación, estas plataformas ofrecen recursos adicionales como portafolios digitales, blogs personales y potentes motores de búsqueda para facilitar la gestión del conocimiento y la reflexión personal de los estudiantes.

1.4 Tipos de plataformas educativas

Estas plataformas se pueden agrupar bajo tres criterios: por un lado, las de acceso abierto o libre (AA); por otra, las de acceso comercial (AC); y, por último, las que se encuentran en la nube (AN). Algunas de ellas son, por ejemplo, Atutor, Com8s, Claroline. Char. Didactalia, Diipo, DOKEOS, Moodle, Sakai, Microsoft Teams (AA):

Almagesto Blackboard. E-ducativa, Saba, Schoology (AC): y Ecaths, Edmodo, Udemy, WordPress, etc. (AN).

A su vez, es importante mencionar las dimensiones de las mismas: tecnológica y pedagógica. La tecnológica, como comenta Fernandez-Pampillón (2009), está referida a la infraestructura tecnológica e informática y de comunicaciones, así como a los recursos económicos y al personal necesario para su administración y desarrollo. Dentro de ella, se encuentran diferentes indicadores a tener en cuenta, como son herramientas administrativas; especificaciones técnicas; seguridad y accesibilidad; capacidad de multilinguaje; cumplimiento de estándares (SCORM); diseño de interfaz, metadatos, wiki, interacción, personalización; contenidos educativos; objetos de aprendizaje (OA), tipo del software; Open Source; gestión de contenidos; comunidad.

De acuerdo con Viñas (2021), dentro de una plataforma, es muy importante, ya que ella permitirá el grado de participación de los integrantes. De modo que una plataforma educativa presenta una serie de metodologías, como comunicación; herramientas de colaboración; cumplimiento de estándares educativos; pertinencia en las teorías que fundamentan la propuesta; estrategias metodológicas pertinentes con el enfoque.

Los participantes que pueden intervenir en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante una plataforma educativa, son tres, los cuales cumplen funciones y roles distintos:

- *Administrador*

Es la persona encargada de la administración de la plataforma, generalmente con conocimientos en informática. Bajo su responsabilidad recae el aspecto tecnológico de la educación virtual y es quien coordina con los docentes de los cursos que se encuentran en la plataforma.

- *Profesor/tutor*

Su rol es facilitar el aprendizaje; además, administra el curso, y, por lo tanto, debe estar en constante coordinación y comunicación con el administrador y los estudiantes.

- *Estudiantes*

Son los que hacen uso de la plataforma educativa y necesitan tener la capacidad de planificación, flexibilidad para adaptarse a nuevas formas de aprendizaje diferentes a las tradicionales, habilidad de participación/integración en el grupo virtual; competencias técnicas en el manejo y uso de tecnologías y, por tanto, disponibilidad de tiempo.

1.5 Ventajas y desventajas de las plataformas educativas

El uso de una plataforma educativa tiene una serie de ventajas en la enseñanza presencial, así como la virtual, sin embargo, en ocasiones también conlleva ciertas desventajas. A continuación, se presentan las más significativas. Definida en: Onofre, (2011) & Zavahra, (2012).

Ventajas

1. Fomento de la comunicación profesor/estudiante

La comunicación sincrónica y asincrónica que posibilitan estas plataformas permite a profesores y estudiantes intercambiar ideas, resolver dudas y ofrecer retroalimentación de manera más flexible y eficiente.

2. Facilidad para el acceso a la información

Es una herramienta que permite crear y gestionar asignaturas de forma sencilla, incluir gran variedad de actividades y hacer un seguimiento del trabajo de los estudiantes. Cualquier información relacionada con la asignatura está disponible de forma permanente, que permite al estudiante acceder a la misma en cualquier momento. También representa una ventaja el hecho de que el alumno pueda remitir

sus actividades o trabajos en línea y que éstos queden almacenados en la base de datos.

- *Fomento del debate y la discusión*
Promueve un ambiente de aprendizaje cooperativo al permitir que estudiantes y profesores interactúen en tiempo real a través de diferentes canales de comunicación, como foros y chats, facilitando la discusión y el intercambio de conocimientos. Los foros, el correo electrónico y los chats integrados en esta plataforma permiten a los estudiantes examinar los temas de estudio desde diversas perspectivas, compartir sus opiniones y recibir retroalimentación del profesor y de sus compañeros.
- *Evaluación*
La plataforma ofrece evaluaciones para monitorear el progreso de cada estudiante.
- *Flexibilidad en la gestión del tiempo*
Gracias a la flexibilidad horaria, los estudiantes pueden acceder a los contenidos del curso y realizar las actividades en cualquier momento y lugar, lo que facilita la conciliación con otras responsabilidades.
- *Familiaridad con las tecnologías*
El uso de esta plataforma promueve la adquisición de competencias digitales tanto en docentes como en alumnos, facilitando la integración de las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje, como sistemas operativos, navegadores y herramientas de comunicación en línea.

- *Flexibilidad geográfica*

Los estudiantes pueden acceder al contenido del curso, ya que el aprendizaje se vuelve móvil gracias a esta plataforma, ya que los estudiantes pueden acceder a los materiales del curso desde cualquier dispositivo con conexión a Internet, como computadoras portátiles, tablets o smartphones.

Desventajas

- *Mayor esfuerzo y dedicación por parte del profesor*

La implementación de plataformas educativas exige una mayor dedicación por parte del docente, quien debe invertir tiempo en la actualización constante de los contenidos. El uso de plataformas virtuales implica un proceso de aprendizaje continuo para el profesor, quien debe adaptarse a las nuevas herramientas y metodologías.

- *El acceso a los medios informáticos y la brecha informática*

La ejecución de plataformas educativas requiere que los estudiantes cuenten con un equipo informático y conexión a la red, lo que puede representar una barrera para aquellos que no tienen acceso a estas herramientas.

- *Conocimientos básicos de informática*

La utilización de plataformas educativas requiere que tanto estudiantes como docentes desarrollen un conjunto de habilidades digitales básicas, como el manejo de herramientas ofimáticas y la navegación por Internet.

- *Metodología de autoestudio*

La educación en línea demanda una mayor autonomía y responsabilidad por parte del estudiante, quien debe gestionar su propio tiempo y ritmo de aprendizaje.

- *Contacto directo*

El entorno virtual de aprendizaje, aunque flexible, puede propiciar una sensación de aislamiento que afecte la motivación del estudiante y la ausencia de retroalimentación inmediata, puede generar incertidumbre y dificultar la identificación de errores y áreas de mejora.

CAPÍTULO 2. ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ENTORNOS VIRTUALES

La enseñanza de lenguas extranjeras o segundas lenguas en entornos virtuales de aprendizaje tiene una serie de características intrínsecas que hay que tener en cuenta a la hora de llevar a cabo el aprendizaje en una plataforma de enseñanza virtual. Por lo que la diferencia que hay entre la docencia tradicional y virtual repercute directamente en el aprendizaje, existen requerimientos y características que determinan esta enseñanza y que influyen inmediatamente en el docente y en el discente.

Este segundo capítulo se centra en aspectos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje, tomando como referencia a Heidegger (1971), quien habla acerca de la enseñanza en el aula, menciona que el acto de enseñanza es más complejo que el del aprendizaje, pues enseñar es dejar que el otro aprenda. De este modo, no se aprende del maestro sino a través de él. Ahora bien, Piaget (2001) refiere que enseñar es permitir que el niño descubra y cree por sí mismo; generar situaciones en las que él pueda movilizar sus estructuras mentales. Así pues, la enseñanza hace parte del día a día. No es una práctica exclusiva del docente o profesor, como se cree.

Tomando en consideración el trabajo de Flores (2013), quien se enfoca en el aprendizaje como una actividad cognitiva y nos enlaza en sus propósitos específicos y también los usos de las tecnologías en el aula, el aprendizaje como una actividad cognitiva constructiva supone: a) el establecimiento de un propósito: aprender; y b) una secuencia de acciones orientadas a alcanzar o satisfacer este propósito.

Por otro lado, tenemos a Ausubel (2002), quién menciona que el aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. De esta manera, para que el aprendizaje sea significativo, se

debe aludir al entendimiento previo del estudiante y en combinación con los conocimientos adquiridos se propicia un aprendizaje eficaz.

De acuerdo con Rojas y Garduño (s.f.), la adquisición de una lengua extranjera es un proceso de aprendizaje que sucede la mayor parte del tiempo en un ambiente de formación académica, y que se da en un lugar en el cual no se usa el idioma. Es decir, que la adquisición de una segunda lengua se da luego de que el individuo ha aprendido su lengua materna.

Con respecto a esta teoría, Nolasco (2004) manifiesta que “la adquisición de una lengua es un proceso subconsciente. Las estructuras gramaticales se adquieren de forma natural, mientras que el aprendizaje es un proceso consciente, conociendo el lenguaje por medio de modelos y estrategias distintas a la adquisición del mismo” (p. 7).

Se tomará en cuenta el trabajo de Monereo (2000, p. 24), quien define a la estrategia de aprendizaje como “un conjunto de acciones que se realizan para obtener adquisición del aprendizaje”. Esas acciones se corresponden con una serie de procesos cognitivos en los que, según el autor, sería posible identificar capacidades y habilidades cognitivas, pero también técnicas y métodos para el estudio.

La educación bilingüe tiene un efecto positivo en el rendimiento académico (Greene, 1998). Asimismo, otros autores citados en dicho estudio nos dicen que la educación lingüística es más eficaz cuando tiene lugar en situaciones auténticas y cuando las asignaturas que se enseñan interesan a los estudiantes, su motivación aumenta y ello favorece la adquisición de la segunda lengua (Riagáin y Lüdi, 2003).

Por lo anterior, resulta cada vez más necesario que los docentes que imparten esa unidad de aprendizaje en los niveles obligatorios ofrezcan una experiencia de aprendizaje innovadora a los estudiantes.

2.1 Enseñanza a distancia

La educación a distancia se considera como una mediación pedagógica capaz de promover y acompañar el aprendizaje de los interlocutores, es decir, de promover en los educandos la tarea de construir y de apropiarse de la cognoscibilidad del mundo (Zabalza, 1997).

También conocida como educación online, en línea o remota, se trata de una novedosa forma de aprender y enseñar que lleva la dinámica de una clase tradicional y presencial, al mundo digital. De esta manera, desde cualquier lugar del mundo, los alumnos y docentes podrán conectarse en un entorno virtual en sus computadoras a través de Internet, haciendo uso intensivo de las facilidades que proporcionan las nuevas tecnologías digitales (“¿Qué es la educación a distancia?”, s.f.).

Esta nueva modalidad está enfocada en el desarrollo tecnológico, adopta nuevas estrategias de aprendizaje que ayuden a la expansión de la información y se complementa con el uso de la tecnología para satisfacer las necesidades de los estudiantes en diversos niveles educativos. Además de que está basada en una realidad objetiva, tiene como referencia los hechos cotidianos, pero evita la repetición memorística de conceptos. La evolución de la tecnología y los avances en la ciencia del aprendizaje han impulsado el avance de la educación a distancia en un marco de calidad de enseñanza como nunca antes.

La educación a distancia igualmente se caracteriza por constituir una forma de enseñanza que se encuentra en el punto medio entre el aprendizaje que se realiza solo o aisladamente, sin ayuda alguna, y el aprendizaje tradicional en grupo, en dependencia de una relación cara a cara. En la educación a distancia, las instituciones asumen la responsabilidad de la enseñanza y la educación, el conocimiento no se adquiere sólo a partir de un maestro que enseña y se mantiene el equilibrio entre los conceptos teóricos y la posibilidad de una aplicación práctica, que evite esfuerzos inútiles debido a la inaplicabilidad de los resultados (Aspectos

distintivos de la Educación a distancia, 2000; Sistema de Educación a Distancia del Instituto Politécnico Nacional de México, 2000).

La formación *on-line* es una alternativa de aprendizaje válida que conjuga la constante necesidad de actualización y perfeccionamiento profesional con el escaso tiempo del alumno, generalmente adulto, ella respeta los tiempos y los espacios de cada participante, potencia el progreso de múltiples vías de aprendizaje mediante la incorporación de nuevas estrategias de capacitación, facilita la relación teoría-práctica y acción-reflexión, contribuye a la elevación sostenida del grado de profesionalización del individuo desde una propuesta que promueve el ejercicio autónomo del manejo de su propio aprendizaje y posibilita que los equipos de conducción que se encuentran en zonas alejadas accedan a la educación y capacitación en condiciones similares o equivalentes (Zabalza, 1997).

Una característica significativa de la educación a distancia es su accesibilidad, ya que facilita a un número elevado de personas, con amplias posibilidades; otra característica de la educación online es la separación física del alumno-profesor en el momento en que tiene lugar el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. Si bien las interacciones cara a cara desaparecen, debe insistirse en que en todos los sistemas de educación a distancia no se produzca un distanciamiento absoluto entre los dos componentes del referido binomio, porque siempre existirá, de manera obligada y necesaria, la realización de tutorías y reuniones de interacción biunívoca, mediadas tecnológicamente, favorecedoras de la apropiación del conocimiento, del desarrollo de habilidades e incluso de capacidades; así se establecerá una comunicación bidireccional controlada, punto de partida de procesos de retroalimentación (Characteristics of the Distance Education, 2001).

De acuerdo con la UNESCO (2013) la educación a distancia tiene ciertos beneficios que son importantes, entre los que más se distinguen son: extender las oportunidades educativas a todos, sin importar sus circunstancias, adaptar los

procesos de enseñanza y aprendizaje a las necesidades individuales de cada estudiante, brindar retroalimentación oportuna y precisa para mejorar el desempeño, flexibilizar el aprendizaje para que se adapte a los horarios y estilos de vida de los estudiantes, maximizar el tiempo en clase a través de actividades prácticas y colaborativas, crear sitios virtuales y físicos para que los estudiantes interactúen y aprendan juntos, utilizar la realidad aumentada para enriquecer la experiencia de aprendizaje y hacerla más significativa, asegurar que el aprendizaje sea un proceso continuo y coherente, integrar el conocimiento adquirido fuera del aula en el currículo formal, minimizar la interrupción de la educación en situaciones de emergencia, facilitar el acceso a la educación a estudiantes con discapacidades, mejorar la comunicación entre todos los actores educativos y mejorar los procesos administrativos, optimizar el uso de recursos para garantizar la sostenibilidad de la educación.

2.2 Desarrollo de ciertas habilidades en los entornos virtuales de aprendizaje

La palabra metacognición, según Soto (2003), es un término compuesto por *cognición* que significa conocer y se vincula con aprender, y *meta* que connota trascendencia. Así hace referencia a la capacidad de conocer conscientemente; es decir, saber lo que se sabe, de explicar cómo se aprendió e incluso de saber cómo se puede seguir aprendiendo.

En cuanto a Klingler (2006) manifiesta que estas habilidades permiten que en todo momento el individuo prevea y esté consciente de los recursos necesarios, además de ser sensible a la retroalimentación y evaluar la efectividad de las acciones propias. Estas habilidades son controladas y no automáticas, puesto que requieren e implican de una toma de decisión consciente sobre una actividad planificada, de un control de su ejecución y de una evaluación sobre la marcha.

En ese sentido, Martínez *et al.* (2008) destacan los tipos de habilidades metacognitivas y se concentran en la regulación, haciendo énfasis en la reflexión

sobre las actividades para orientar o reorientar las mismas. La búsqueda de nuevas alternativas en casos de contingencia lleva a la ampliación del repertorio de herramientas y técnicas para tener un mejor desempeño cognitivo.

Al respecto, estos tipos de habilidades metacognitivas comienzan en la planificación que hace énfasis en la elección del plan a seguir según la situación y el establecimiento del objetivo o meta de aprendizaje. Sigue con la codificación o control, entre las que destacan: habilidades de supervisión con énfasis en el reconocimiento de fortalezas o debilidades para orientar el plan propuesto, seguido de la modificación y búsqueda de alternativas para llevar un mejor proceso. Por último, las habilidades de evaluación que están relacionadas con la revisión de la calidad de los resultados, así como la identificación de las razones por las cuales se cumple o no el objetivo trazado (Jaramillo y Simbaña, 2014).

De esta manera, los tipos de habilidades metacognitivas son las que le permiten a una persona autorregular sus conocimientos, controlar la forma en qué se aprende, cómo se aprende, y cuánto se aprende; además de poder evaluar la calidad de lo aprendido; las habilidades metacognitivas permiten que estos procesos psicológicos cognitivos se experimenten de manera consciente, lo que significa una adecuación sobre los conocimientos (Jaramillo y Simbaña, 2014).

2.3 Autonomía en el aprendizaje

Desde otra perspectiva, pero complementaria a la señalada por Piaget, nos referimos a la autonomía en el aprendizaje como aquella facultad que le permite al estudiante tomar decisiones que le conduzcan a regular su propio aprendizaje en función a una determinada meta y a un contexto o condiciones especiales de aprendizaje (Monereo, C. y Castelló, M., 1997). Por tanto, una persona autónoma es “aquella cuyo sistema de autorregulación funciona de modo que le permite satisfacer exitosamente tanto las demandas internas como externas que se le plantean” (Bornas, 1994).

La capacidad para alcanzar la autonomía en el aprendizaje se basa en el transcurso por el cual el estudiante debe adquirir paulatinamente sus propios criterios, métodos y reglas que hagan efecto en dicho aprendizaje. (Coricelli, 2017)

De acuerdo con Coricelli (2017), los elementos de aprendizaje autónomo son: motivación, método, tiempo, comportamiento, entorno físico y entorno social.

- *Motivación*
La motivación es un estado psicológico dinámico que energiza, dirige y sostiene la conducta hacia la consecución de metas.
- *Método*
Es una estrategia deliberada que implica la selección y aplicación de técnicas y herramientas específicas para resolver problemas o alcanzarlos propósitos deseados.
- *Tiempo*
El tiempo invertido en perseguir nuestros objetivos nos transforma y nos acerca a lograrlos.
- *Comportamiento*
Es el resultado de una compleja interacción entre factores internos, como la personalidad y las motivaciones, y agentes externos, como las experiencias y el ambiente.
- *Entorno físico*
Un entorno propicio es fundamental para optimizar el proceso de aprendizaje.
- *Entorno social*
Las relaciones interpersonales y el ambiente social en el que nos desenvolvemos influyen significativamente en nuestra disposición para establecer y mantener rutinas de estudio.

Los alumnos, al momento de poner a prueba su independencia, es que puedan acceder al aprendizaje en el momento más oportuno, por lo que no se ve limitado

por el tiempo de una clase presencial. Algo importante es que puede repetir las actividades todas las veces que él quiera, así como reincide al contenido en lo que tenga carencia o sea de su preferencia.

2.4 Aprendizaje lingüístico y TIC

El aprendizaje lingüístico es el proceso formativo a través del cual se adquieren conocimientos de una lengua o de varias lenguas. Por lo que, se concibe como el uso eficiente de recursos y estrategias para el estudio y dominio de las habilidades de comunicación. Dichas habilidades se relacionan con el control asertivo del lenguaje verbal y escrito. (Aprendizaje lingüístico, s.f.)

En cuanto a las TIC, nos ayudan a poner en práctica los enfoques comunicativos de enseñanza de lenguas y, más concretamente, aquellas premisas en que se basa la enseñanza mediante tareas. Cuando hablamos de integrar las TIC en el aula, nos estamos refiriendo a la incorporación de las nuevas tecnologías a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Es decir, no hay que tratar las TIC como un elemento aislado o un contenido “más” del currículum, sino que hay que considerar a las TIC como un medio para lograr con eficiencia, los objetivos formativos previstos y también otros aprendizajes de alto valor pedagógico (Marqués, 2002). De esta forma, el modelo educativo no ha de apoyarse en la enseñanza de las TIC, más bien, debe basarse en el aprendizaje a través de ellas.

Las TIC promueven el trabajo colaborativo entre los alumnos. Además de que nos proporcionan un entorno real y auténtico para las actividades propuestas durante la clase, de la misma manera tienen una doble interactividad con los tipos de mediadores: materiales y personas.

Son importantes en el contexto formativo porque nos fomentan una actitud positiva hacia las lenguas, por cuanto impulsa en el alumno el hábito de buscar información sobre las lenguas, contribuyendo, con mayor o menor conciencia, a conformar una

actitud abierta hacia las lenguas y culturas. De esta manera, tienen más noción del conocimiento que están adquiriendo. Un factor determinante es el entorno, ya que motiva a los estudiantes y les permite tener un acercamiento interdisciplinar e intercultural a los temas de su interés.

2.5 Aspectos lingüísticos

Algunos de los aspectos lingüísticos que se consideran importantes en el momento en el que los alumnos aprenden es que los contenidos a desarrollar deben de tener la misma importancia y generarse de igual modo que si de una clase presencial se tratara, no se debe de tener ninguna diferencia laguna.

Otro aspecto es que el uso de las nuevas tecnologías no debe enmascarar contenidos vagos o de poca calidad. Ambos elementos han de ser tratados con el mismo rigor. Asimismo, debe de tener una estructura orientada al aprendizaje en la que se pueda observar, analizar y practicar el idioma (Álvarez, 2017).

CAPÍTULO 3. ANÁLISIS COMPARATIVO DE LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS *MOODLE* Y *MICROSOFT TEAMS* EN LA ENSEÑANZA, APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN DEL IDIOMA INGLÉS

Debido a la contingencia causada por la pandemia del COVID–19 la sociedad y la educación se vieron con la necesidad de usar de manera más continua diversas plataformas educativas para instalar una enseñanza remota emergente. Se trató de crear un aula virtual para que los estudiantes participaran y encontraran contenido educativo basado en medios digitales donde pudieran interactuar de distintas maneras con sus profesores. A la fecha, la oferta de programas en la modalidad a distancia por parte de instituciones de Educación Media Superior y de estudios avanzados se ha ampliado significativamente. De ello deriva la inquietud de realizar un análisis comparativo de las herramientas tecnológicas entre dos plataformas educativas *Moodle* y *Microsoft Teams*, las cuales son ampliamente utilizadas en la actualidad por diversas instituciones educativas.

En ese sentido, en este tercer capítulo se proporciona un análisis acerca de *Moodle* y *Microsoft Teams* como plataformas educativas, más solicitadas para la enseñanza de lenguas y, al tiempo, brindan las herramientas necesarias para poder ser utilizadas y de esta manera poder enriquecer la educación. Naranjo (2014) aborda en su investigación el análisis de las plataformas virtuales más eficientes, dando mayor importancia a las que mejor se adaptan en la enseñanza de una lengua extranjera.

De acuerdo con Sáez (2016), *Moodle* es una plataforma de *e-learning* en lenguas modernas, numerosos organismos educativos cuentan con *Moodle* como plataforma de *e-learning* de software libre, tanto a nivel nacional como internacional. De la misma manera, la virtualización de la mayoría de las asignaturas es un hecho tras los cambios sobrevenidos con las TIC y el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). La educación virtual está de moda, así puede contribuir con calidad a la construcción del saber, mostrarse como una herramienta más en manos

de los docentes, ayudándoles a cubrir posibles deficiencias o mejorar y complementar sus propias metodologías. Sin embargo, la realidad es bien distinta.

Según Salgado (2015, p. 38), las posibilidades que ofrece esta plataforma dentro del aula son enormes: se pueden agregar contenidos (asignar tareas, pruebas, archivos, enlaces, discusiones, álbumes, páginas), actualizar el curso, configurar y consultar el libro de calificaciones de los alumnos, crear y asignar medallas a los alumnos a modo de recompensas por el esfuerzo y calificaciones, anotar las faltas de asistencias, consultar el listado de alumnos y ver las estadísticas (visitas, comentarios, usuarios, entre otros.).

Por otra parte, *Microsoft Teams* como plataforma educativa, permite una educación virtual, ya que como mencionan *Expósito y Marsollier (2020)*, para que se dé un verdadero ambiente de aprendizaje virtual, los entornos deben tener estrategias colaborativas e interactivas, y *Microsoft Teams* tiene estos elementos, ya que se pueden dar clases sincrónicas y asincrónicas.

La plataforma de *Microsoft Teams*, según Guzmán (2021), para el trabajo colaborativo presenta diferentes funciones que permiten que docentes y estudiantes interactúen. Entre las funciones que expone esta plataforma están: Actividades, Chat, Equipo, Tareas, Calendario, Llamadas, Archivos.

3.1 Moodle

La palabra *Moodle* fue originalmente un acrónimo de *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* (Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos). También es un verbo anglosajón que describe el proceso ocioso de dar vueltas sobre algo, haciendo las cosas como se vienen a la mente, una imaginación amena que muchas veces conllevan al proceso de introspección retrospectiva y, finalmente, a la creatividad (Moodle, 2011).

La plataforma educativa *Moodle* es una plataforma educativa de distribución libre (*open source*). Fue creada por el australiano Martin Dougiamas, graduado en Ciencias de la computación y Educación, quien basó su diseño en las ideas del constructivismo que afirman que el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas y en el aprendizaje colaborativo (Chirino y Castro, 2008).

El objetivo principal de *Moodle* es proporcionar a los docentes las mejores herramientas tecnológicas para gestionar y promover el aprendizaje (Moodle, 2011), mediante la creación de espacios virtuales de trabajo, formados por recursos de información (en texto, fotografías o diagramas, audio o video, páginas Web, entre muchos otros), así como recursos de formación tipo tareas enviadas por la Web, exámenes, encuestas, foros, etc. De acuerdo con Ros (2008), la plataforma *Moodle* resulta fundamental para crear “objetos de aprendizaje” o “unidades didácticas” y para fomentar el autoaprendizaje y el trabajo colaborativo.

3.1.1 Características de Moodle

Tal como explica Peña (2014), una de las características principales de este SGA es que ofrece la posibilidad de insertar contenidos multimedia: el profesor puede subir imágenes (fotos, ilustraciones, gráficos); vídeos (presentaciones dinámicas, anuncios publicitarios, corto y largometrajes, documentales, telediarios, programas televisivos, trailers, videoclips); y contenidos de audio (música, diálogos, programas de radio). Debido a la importancia de los estímulos sensoriales en la enseñanza, la inclusión de elementos multimedia en un curso de *Moodle* resulta esencial para promover la motivación.

Gracias a su carácter personalizable, *Moodle* presenta gran flexibilidad: el profesor decidirá cómo diseñar su curso, es decir, de qué apariencia dotar, qué actividades incluir y en qué orden, cuándo abrir y cerrar la participación a cada una de ellas, la

frecuencia con la que publicar contenidos. Todo ello permite al tutor adecuar la plataforma a cada grupo de alumnos, y por tanto a su nivel, intereses, objetivos, déficits, etc.

La mayor parte de las actividades que *Moodle* propone son interactivas en varios sentidos: entre el alumno y la plataforma, pues ésta ofrece un *feedback* inmediato al estudiante en el caso de algunas tareas, como en los cuestionarios; entre el alumno y el profesor, que es el encargado de darle la retroalimentación necesaria para contribuir a un adecuado desarrollo de su aprendizaje, como en las tareas en línea; y por último, y más importante, entre los estudiantes entre sí, a través de las actividades de carácter social que impulsan la creación de comunidades de aprendientes, como en los foros. Las comunidades conducen a logros dentro de un contexto informal donde quedan patentes el aspecto lúdico, la creatividad, la discrepancia y el humor, integrantes de la dimensión afectiva en el aprendizaje.

Al ser el estudiante quien elige, en algunos casos, el momento y el modo en que usará la plataforma (como ejercitación de los contenidos, como autoevaluación, como repaso de las nociones ya aprendidas), y al delegarse en él actividades como la activación de foros, la modificación de un *wiki* o la libertad de agregar una u otra entrada en un glosario, *Moodle* promueve la autonomía de los aprendices. Esto conduce a lo que se ha dado en llamar Entorno Personal de Aprendizaje (PEL), es decir: control y gestión en el propio proceso de aprendizaje. (Peña, 2014)

3.1.2 Componentes

Tomando como referencia a Peña (2014), quien menciona que los recursos permiten al profesor compartir una amplia variedad de archivos, desde textos hasta multimedia, que los estudiantes pueden consultar en cualquier instante y lugar. Estos materiales estáticos son una fuente de información accesible y flexible.

Se conoce como “Recursos” a los componentes que permiten al profesor.

- *Editar una página de texto*

Los tutores pueden crear páginas de texto para explicar conceptos complejos, proporcionar instrucciones paso a paso, compartir recursos adicionales, o simplemente para comunicarse con sus estudiantes.

- *Editar una página web*

Las páginas web ofrecen un entorno de aprendizaje más dinámico, atractivo y personalizado. Al combinar texto con elementos multimedia, los profesores pueden crear experiencias de aprendizaje más significativas y preparar a sus estudiantes para un mundo cada vez más digital.

- *Enlazar a un archivo*

Enlazar un archivo significa crear un vínculo directo desde una actividad o recurso de *Moodle* hacia un archivo específico que se encuentra almacenado en el servidor de Moodle. Cuando un estudiante hace clic en este enlace, se le abrirá el archivo en una nueva ventana o pestaña, permitiéndole visualizarlo, descargarlo o interactuar con él de acuerdo a su formato.

- *Enlazar a una página web*

Enlazar a una página web consiste en crear un vínculo directo desde una actividad o recurso de *Moodle* hacia una página web específica que se encuentra en Internet. Cuando un estudiante hace clic en este enlace, se le redireccionará a la página web indicada, pudiendo acceder a su contenido de forma directa, como por ejemplo ejercicios en línea, videos, blogs, etc.

En cuanto a los “actividades interactivas, cabe destacar:

- *Cuestionario*

Moodle ofrece una gran variedad de tipos de preguntas para crear cuestionarios personalizados y adaptados a las necesidades de cada curso. La capacidad de alternar diferentes modelos de preguntas dentro de un mismo cuestionario es una de las grandes fortalezas de esta plataforma. Entre los tipos de preguntas que se pueden crear están las de verdadero o falso, emparejamiento, opción múltiple, abiertas o cerradas.

- *Encuesta*

Las encuestas son una herramienta invaluable para recopilar información sobre las opiniones y preferencias de los estudiantes. Al incorporarlas en *Moodle*, se puede conocer mejor a los alumnos, adaptar tus estrategias de enseñanza y tomar decisiones más informadas.

- *Tarea*

Moodle ofrece diversas herramientas para gestionar tareas de redacción y envío de archivos por parte de los estudiantes. Estas funcionalidades son fundamentales para evaluar habilidades de escritura, impulsar la participación activa y brindar retroalimentación personalizada.

- *Foro*

Los foros son una herramienta primordial para estimular la interacción y la colaboración entre los estudiantes. Permiten crear espacios de discusión donde los alumnos pueden compartir ideas, plantear preguntas, debatir sobre diferentes temas y construir conocimiento de manera colectiva.

- *Chat*

Los profesores pueden ofrecer tutorías individuales o grupales a través del chat, se pueden plantear sus dudas en tiempo real y recibir respuestas inmediatas. En cuanto a los grupos de trabajo, pueden utilizar el chat para coordinar tareas y compartir ideas y al mismo tiempo se pueden crear escenarios simulados para que los estudiantes practiquen sus habilidades comunicativas. Al seguir las recomendaciones y aprovechar al máximo sus posibilidades, los profesores pueden crear experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas para sus estudiantes.

- *Glosario*

Un glosario en Moodle es una especie de diccionario personalizado que se crea dentro de un curso. Los estudiantes (y el profesor) pueden agregar términos nuevos y sus definiciones, creando así un recurso de consulta constante.

- *Wiki*

Al igual que una enciclopedia, un wiki es construido de forma colaborativa por todos los participantes. Cualquier usuario autorizado puede editar, añadir o modificar el contenido del wiki, lo que permite una actualización constante de la información. En Moodle permite ver las diferentes versiones de una página wiki, lo que facilita rastrear los cambios y resolver conflictos, facilitan la creación de enlaces internos y externos, lo que permite construir una red de conocimiento interconectada. Además, se pueden agregar imágenes, tablas, videos y otros elementos multimedia para hacer el contenido más atractivo y comprensible.

3.1.3 Ventajas y desventajas

Para resumir las ventajas y desventajas que tiene la plataforma *Moodle* se realizó la siguiente tabla para comprender de mejor manera ciertos elementos que tiene.

Tabla 1 Análisis de la plataforma Moodle

Elementos de análisis	Ventajas	Desventajas
a) Área de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> -Lleva un registro completo y seguimiento de los accesos de los alumnos. -Comunicación bidireccional de alumnos con docentes. 	<ul style="list-style-type: none"> - No es posible tener una interacción directa con los docentes. - Aislamiento por parte de los estudiantes.
b) Área de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> -Tiene diferentes temas o plantillas fáciles de modificar. -Ofrece foros, chats, tareas, cuestionarios, consultas. 	<ul style="list-style-type: none"> - No se pueden seleccionar contenidos de acuerdo del perfil del alumno.
c) Área de recursos	<ul style="list-style-type: none"> -Se pueden crear diversos cursos y clasificarlos en categorías. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se tiene un límite en el tamaño de los archivos.
d) Evaluación del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> -Definir a los docentes escalas para la evaluación. -Se puede incluir una gran variedad de actividades y dar seguimiento a estas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Falta de atención por los alumnos. -No se puede verificar la identidad de quien realiza la actividad.
e) Accesibilidad	<ul style="list-style-type: none"> -Se puede acceder desde teléfono móvil o computadora. -Cualquier usuario puede tener acceso. 	<ul style="list-style-type: none"> -Se requiere de internet para acceder a la aplicación. -Si se requiere aula virtual con dominio propio, se debe pagar la licencia.

Fuente: Elaboración propia (2024) con base en Roa et al. (2005).

3.2 Microsoft Teams

La plataforma de *Microsoft Teams*, según Guzmán (2021), es una plataforma en la nube que combina chats, videoconferencias y herramientas de Office 365, facilitando la comunicación, el trabajo en equipo. Esto permite a estudiantes y profesores colaborar de manera más efectiva, compartir recursos y facilitando el seguimiento del aprendizaje y la evaluación. Además, fue diseñada para potenciar la educación

Desde su lanzamiento en 2016, *Microsoft Teams* ha sido pionera en la incorporación de innovaciones tecnológicas en el ámbito educativo. Gracias a su constante evolución y a la integración de las herramientas disponibles de Office 365, y a sus nuevas funcionalidades, plantea un desafío para los docentes, ya que esta plataforma se ha convertido en una referencia para docentes que buscan mejorar la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales (Vargas y Villalobos, 2019).


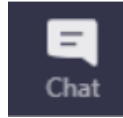
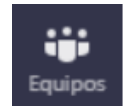
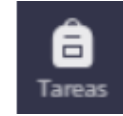

3.2.1 Características de Microsoft Teams

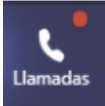
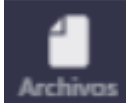
Al igual que señala Guzmán (2021), las plataformas como *Microsoft Teams* ofrecen una amplia gama de herramientas que pueden adaptarse a distintos niveles educativos. Esta diversidad dota a docentes y estudiantes de un conjunto de recursos que pueden aprovechar para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- *Disponibilidad* (computadora, tablet o smartphone) con sistemas operativos como iOS, Android o Linux.
- *Accesibilidad* acceso las 24 horas del día, los 7 días de la semana, desde cualquier dispositivo, desde su versión web, escritorio, o dispositivo móvil, se tiene la posibilidad de trabajar de manera flexible, ajustándose a las necesidades y condiciones individuales de cada usuario.

- *Desplazamiento* tiene una interfaz sencilla y organizada, con una barra de botones de lado lateral que permite navegar fácilmente entre las distintas funciones y realizar diversas acciones.

Tabla 2 Acciones de Microsoft Teams

Botones	
Actividades Te mantiene al día con tus tareas y el progreso de tu equipo a través de notificaciones personalizadas. Permite visualizar de forma clara todas las actividades realizadas en cada canal.	
Chat Permite conversaciones individuales o grupales, organizadas por temas y fechas, con opciones para mencionar a otros usuarios, compartir archivos y enlaces. Se pueden hacer menciones (@), compartición de archivos y enlaces.	
Equipo Cada equipo representa un espacio dedicado a un proyecto específico, como una asignatura o módulo.	
Tareas Organiza y gestiona todas tus tareas, con una vista general de todas ellas desde el canal principal.	
Calendario Centraliza todas tus reuniones y eventos programados, permitiéndote acceder a ellos con un solo clic.	

Llamadas	
Realiza llamadas de audio o video con otros miembros de tu equipo. Las llamadas se muestran en una ventana secundaria para facilitar la multitarea.	
Archivo	
Almacena y organiza todos los archivos compartidos en un solo lugar, accesible desde cualquier dispositivo.	

Fuente: Elaboración propia (2024) con base en Guzmán (2021).

Cifrados de extremo a extremo, los datos están encriptados en todo momento, desde el dispositivo hasta los servidores de Microsoft, lo que impide el acceso no autorizado.

- *El Modelo operacional transparente* donde se tiene un proceso claro y auditable garantiza que tus datos estén siempre protegidos y que no haya acceso permanente a ellos.
- *Autenticación multifactor* una capa adicional de seguridad que verifica tu identidad y protege tus datos de accesos no autorizados.
- *Cumplimiento normativo Microsoft Teams* cumple con los estándares más rigurosos de protección de datos, como la autorización de la AEPD, HIPAA, ISO 27001 e ISO 27018, entre otros.
- *Seguridad de la mensajería* las conversaciones se cifran y almacenan de forma segura, protegiendo la información confidencial de tu empresa.

En resumen, *Microsoft Teams* ofrece una solución de comunicación y colaboración segura y confiable, diseñada para proteger nuestros datos y cumplir con los requisitos normativos más exigentes.

- *La integración de aplicaciones* permite personalizar y ampliar las capacidades de esta plataforma, adaptándola a las necesidades específicas

de cada organización, especialmente en el ámbito educativo. Al integrar aplicaciones comerciales, gratuitas o con acceso especial a través de convenios institucionales, también se pueden optimizar los flujos de trabajo al tener todas las aplicaciones que necesitas en un solo lugar, reduciendo el tiempo que pasas cambiando de una herramienta a otra. Además de que facilita la colaboración entre equipos y departamentos al compartir información y trabajar en proyectos de forma simultánea. Las aplicaciones que pueden integrarse a *Microsoft Teams* son Kahoot, Mural, Quizlet, Yammer, BrainBot, YouTube, NUADU y Prezi Video, entre otras.

Estas características buscan asegurar la calidad de la educación en las instituciones, optimizando el proceso de aprendizaje de los estudiantes y superando los desafíos que enfrentan los docentes en el entorno virtual. Además, se busca equipar a los docentes con las herramientas necesarias para enfrentar los retos de la educación en línea, como la adaptación a nuevas tecnologías y la construcción de comunidades de aprendizaje virtuales.

Por otra parte, Haro-Calero y Yépez-Pullopaxi (2020) manifiestan que *Microsoft Teams* brinda opciones para que el docente y estudiante tengan accesibilidad desde cualquier lugar, es decir desde el sitio web oficial, la versión de casa o de escritorio, y por último la móvil. Sin duda alguna, la plataforma *Microsoft Teams*, en el campo educativo, es una de las más completas, puesto que la facilidad de videollamadas, emitir contenidos, asignar trabajos, publicar calificaciones y la comunicación sincrónica entre docentes y estudiantes.

También, Llesquen Chinga (2020) indica que *Microsoft Teams* brinda la viabilidad para generar metodologías innovadoras dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, porque contiene aplicativos donde el estudiante interactúa de forma constante, además permite crear salas colaborativas desarrollando las destrezas, además el docente ahorra tiempo compartiendo documentos y tareas invirtiendo en la planificación de su clase.

3.2.2. Componentes

Microsoft Teams permite a los docentes estructurar sus cursos de manera clara y organizada a través de canales temáticos. Estos canales sirven como espacios de comunicación donde los profesores pueden mantener a sus estudiantes al día sobre las actividades de la clase mediante anuncios y comunicados diseñados para captar su atención.

Tanto el sitio de recursos de aprendizaje como el de novedades de *Microsoft Teams* ofrecen guías y tutoriales actualizados mensualmente para ayudar a los usuarios a aprovechar al máximo las diversas herramientas didácticas de la plataforma. Esta información específica funciona como un manual de usuario completo.

El calendario de *Microsoft Teams* funciona como una agenda virtual que centraliza todas las reuniones programadas, facilitando así la planificación y el seguimiento de las actividades del curso.

a) Área de comunicación

Acceso a listado de estudiantes

En *Microsoft Teams*, los docentes pueden acceder a un directorio completo de los estudiantes inscritos en cada curso, visualizando sus fotos, datos personales y correos electrónicos institucionales. Además, la plataforma permite obtener una lista detallada de los miembros con acceso a cada canal específico. Además, seleccionando *i información* en la parte superior derecha del canal se puede ver una lista de los participantes que tienen acceso al canal.

Foro de discusión y debates

La creación de un equipo en *Microsoft Teams* es el primer paso para construir un aula virtual personalizada. Al dividir el contenido en canales temáticos y establecer

foros de discusión, se garantiza una organización clara y efectiva del curso. Se pueden crear espacios de debate y reflexión dentro del aula virtual.

Los docentes pueden guiar a sus estudiantes hacia un aprendizaje más profundo al crear foros de discusión en los canales de *Microsoft Teams*. Estableciendo pautas claras de comunicación y brindando retroalimentación oportuna, los profesores fomentan un ambiente de respeto y reflexión. Mediante estos foros de discusión, los estudiantes pueden desarrollar habilidades comunicativas esenciales, como la capacidad de expresar sus ideas de manera clara y concisa, así como de escuchar y valorar las opiniones de los demás.

La pestaña Wiki en *Microsoft Teams* se transforma en un espacio dinámico para fomentar la discusión a través de foros.

Mensajería instantánea (chat)

El botón Chat de *Microsoft Teams* permite una comunicación instantánea y personalizada, ya sea en grupos o de manera individual, facilitando la colaboración entre los miembros del equipo sin importar su ubicación, los usuarios pueden elegir entre chats grupales para compartir información con todo el equipo o chats privados para conversaciones más confidenciales.

Microsoft Teams permite el uso de stickers, emojis y gifs, creando un ambiente más cercano y amigable. Esta herramienta facilita la expresión de emociones y opiniones, similar a las redes sociales, y permite a los estudiantes personalizar sus interacciones (Arrieta, Aguas, Villegas y Buelvas, 2019, p.6). Además, conserva todas las conversaciones y facilita un historial de mensajes cifrados.

Videoconferencias versátiles

Microsoft Teams ofrece una plataforma versátil para organizar videoconferencias, permitiendo programar reuniones desde diversos puntos como canales, chats o el calendario de Outlook. Esta integración facilita la coordinación y la participación de

los estudiantes, quienes pueden conectarse de manera sencilla y segura desde cualquier dispositivo con acceso a Internet. La herramienta de videoconferencias de *Microsoft Teams* proporciona una experiencia de alta calidad, permitiendo a docentes y estudiantes interactuar en tiempo real con audio y video de alta definición. En cada reunión pueden participar hasta 300 usuarios.

Las reuniones de *Microsoft Teams* ofrecen una experiencia de aprendizaje inmersiva, gracias a funciones como el chat, la compartición de pantalla y la grabación. Estas características permiten una interacción fluida entre docentes y estudiantes, creando un ambiente de aula virtual dinámico y colaborativo. La grabación de las reuniones y su almacenamiento en Microsoft Stream permiten crear una biblioteca de contenido audiovisual accesible para toda la comunidad educativa, al tiempo que garantizan la privacidad de los datos.

Rendimiento académico estudiantil

Insights en *Microsoft Teams* ofrece una visión precisa del progreso académico de los estudiantes, proporcionando datos personalizados sobre su actividad y rendimiento en cada equipo. Esta herramienta permite a los docentes realizar un seguimiento preciso del desempeño de sus alumnos y tomar decisiones basadas en datos concretos. Los docentes pueden obtener información valiosa sobre el nivel de participación y el rendimiento de sus estudiantes. Al proporcionar datos sobre la actividad digital, las tareas entregadas y otros indicadores clave, esta herramienta facilita la identificación de áreas de mejora y la personalización de la enseñanza. Además, facilita la descarga en documento Excel para entrega de informes y la colaboración con otros miembros del equipo docente.

b) Área de Contenidos Temáticos

Equipos de trabajo

Como se ha mencionado, “con la plataforma *Microsoft Teams*, el docente puede organizar diferentes equipos de trabajo: clases, asesorías, trabajo administrativo, entre otros” (Arrieta *et al.*, 2019, p.5). La estructuración del equipo se basa en la creación de canales temáticos, cediendo así una gestión más eficiente de la información.

Mediante la implementación de pestañas y notificaciones priorizadas, los canales ofrecen un entorno de trabajo colaborativo que optimiza el acceso a la información y la comunicación efectiva. Estos canales nos permiten acceder rápido a documentos, sitios web y apps, y crear notificaciones importantes con diferentes niveles de urgencia.

A través de la herramienta Tareas, se promueve un entorno de aprendizaje activo y colaborativo, donde los estudiantes pueden desarrollar habilidades y competencias al realizar diversas actividades, las cuales son evaluadas y retroalimentadas por el docente. Permite al docente diseñar, asignar y evaluar las tareas de manera eficiente, Se pueden personalizar las tareas para cada estudiante, establecer criterios de evaluación claros y realizar un seguimiento del progreso de toda la clase. Cada estudiante, puede ver todas mis tareas en el botón de actividades y entregarlas a tiempo.

Planificar y agendar actividades

Microsoft Teams proporciona un conjunto de herramientas que posibilitan la gestión de tareas y proyectos, desde la planificación inicial hasta la finalización, incluyendo el seguimiento del progreso y la colaboración en equipo. Además, nos permiten crear planes de trabajo detallados, asignar tareas, establecer plazos y monitorear el avance de nuestros proyectos, tanto individuales como en equipo.

c) Área de Recursos

Almacenamiento de archivos

La plataforma *Microsoft Teams*, en conjunción con OneDrive, ofrece a los usuarios un entorno de colaboración virtual que abarca un espacio de almacenamiento en la nube de 1 TB, facilitando la gestión y el intercambio de archivos. Ofrece una estructura de carpetas y canales que permite organizar la información de manera efectiva, asegurando la accesibilidad y la seguridad de los documentos. Al crear un equipo en *Microsoft Teams*, se genera automáticamente un canal general que incluye una carpeta de "Material de clase" donde los profesores pueden almacenar archivos importantes, como el programa analítico o el cronograma de actividades.

d) Evaluación del aprendizaje

La plataforma *Microsoft Teams*, en conjunto con Microsoft Forms, ofrece un entorno flexible para diseñar y administrar evaluaciones diagnósticas, facilitando la recolección de datos sobre los conocimientos preliminares de los estudiantes y permitiendo adaptar las actividades de aprendizaje a sus necesidades. El canal general de *Microsoft Teams* sirve como un espacio ideal para realizar actividades de bienvenida y presentación, mientras que Microsoft Forms permite crear cuestionarios y encuestas más estructuradas para evaluar los conocimientos previos de los estudiantes.

La variedad de herramientas disponibles en *Microsoft Teams* permite a los docentes personalizar las evaluaciones formativas según los objetivos de aprendizaje y las necesidades de cada grupo de estudiantes, fomentando un aprendizaje más individualizado y eficaz. Además de las evaluaciones formativas tradicionales a través de Tareas y Forms, *Microsoft Teams* permite integrar aplicaciones de terceros como MURAL, Quizlet y Kahoot para crear experiencias de aprendizaje

más interactivas y participativas, fomentando la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Microsoft Forms permite a los docentes crear evaluaciones sumativas completas y flexibles, desde exámenes tradicionales con preguntas de opción múltiple hasta evaluaciones más abiertas y personalizadas. Además, ofrece herramientas de análisis de datos que facilitan la evaluación del progreso de los estudiantes y la identificación de áreas de mejora. Permite compartir los cuestionarios de manera sencilla con los estudiantes y recibir notificaciones automáticas cuando estos completan la evaluación, facilitando así el seguimiento del proceso de evaluación. La capacidad de personalizar los cuestionarios en *Microsoft Forms*, combinada con la opción de compartirlos de forma segura a través de *Microsoft Teams*, hace de esta herramienta una solución eficiente para realizar evaluaciones sumativas en entornos educativos.

3.2.3 Ventajas y desventajas

Para resumir cada una de las ventajas y desventajas que se investigaron acerca de la plataforma *Microsoft Teams* se realizó la siguiente tabla para analizarlas de mejor manera.

Tabla 3 Análisis de la plataforma Microsoft Teams

Elementos de análisis	Ventajas	Desventajas
a) Área de comunicación	<ul style="list-style-type: none">- Permite la comunicación en tiempo real a través de chat, llamadas de voz y videoconferencias.- Acceso al listado de estudiantes.	<ul style="list-style-type: none">- Se tiene aislamiento entre profesor y alumno.- Mala conectividad.

b) Área de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Se pueden crear equipos de trabajo. - Planificar y agendar actividades. - La información puede ser presentada por los participantes y editada al mismo tiempo. 	-Limitaciones en la versión gratuita.
c) Área de recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Administrar notas, tareas y calendarios. -Almacenamiento de archivos. 	- Costo de funcionalidades avanzadas
d) Accesibilidad	-Se puede acceder fácilmente sin necesidad de tener correo por parte de los estudiantes.	-Requiere gran capacidad de almacenamiento.

Fuente: Elaboración propia (2024) con base en Oña (2021).

Tabla 4. Análisis comparativo de las plataformas Moodle y Microsoft Teams

Elementos de análisis	Microsoft Teams	Moodle
a) Área de comunicación		
Permite la comunicación en tiempo real a través de chat, llamadas de voz y videoconferencias.	✓	✓

Lleva un registro completo y seguimiento de los accesos de los alumnos.	✓	✓
Se tiene aislamiento entre profesor y alumno.	✓	✓
b) Área de contenidos		
Planificar y agendar actividades	✓	✓
Se pueden crear equipos de trabajo	✓	✓
Limitaciones en la versión gratuita.	✓	✗
c) Área de recursos		
Administrar notas, tareas y calendarios.	✓	✓
Se tiene un límite en el tamaño de los archivos.	✗	✓
Costo de funcionalidades avanzadas	✓	✗
d) Evaluación del aprendizaje		
Colaboración en tiempo real.	✓	✓
Se puede incluir una gran variedad de actividades y dar seguimiento a estas.	✓	✓

Pérdida de control de la clase.	✓	✓
e) Accesibilidad		
Se puede acceder desde teléfono móvil o computadora.	✓	✓
Se puede acceder fácilmente sin necesidad de tener correo por parte de los estudiantes.	✓	✓
Requiere gran capacidad de almacenamiento.	✓	✗

Fuente: Elaboración propia (2024) con base en el resultado de observación directa de LMS.

3.3 *Discusión de resultados*

Al inicio del presente trabajo de investigación se estableció como uno de los objetivos analizar las diversas características y herramientas que tienen las plataformas educativas *Moodle* y *Microsoft Teams*, desde la perspectiva del aprendizaje autónomo en entornos virtuales. La finalidad fue comparar las ventajas y desventajas de ambas plataformas, por lo que al ser estudiadas cada una de ellas se clasificaron sus diferentes características, mediante un análisis FODA donde se muestran los resultados de manera más específica en Fortalezas, Oportunidades, Debilidades, Amenazas.

Tabla 5. FODA de la plataforma Moodle

Detalle	Descripción
Fortalezas	<ul style="list-style-type: none"> ● Registrar el acceso a las clases virtuales y un informe de las actividades realizadas, pendientes o no entregadas de cada estudiante. ● Crear entornos de aprendizaje virtuales. ● Sistema modular con respecto a funcionalidades. ● Gestor de exámenes. ● Complemento digital para cursos presenciales. ● Diversas herramientas para crear, evaluar y calificar.
Oportunidades	<ul style="list-style-type: none"> ● La variedad de idiomas en la que se puede trabajar ● La variedad de formatos de archivos admitidos. ● Importante y gestor de material didáctico. ● Compartir documentos de una manera más sencilla. ● No tiene limitaciones en cuanto al número de cursos.
Debilidades	<ul style="list-style-type: none"> ● Subir archivos mayores de 605 MB. ● Carencia de videoconferencias sin hacer uso de módulos adicionales. ● Falta mejorar su interfaz de una manera más sencilla. ● Comunicación asíncrona.

Amenazas	<ul style="list-style-type: none"> ● Su seguridad va a depender de los criterios que se disponga al momento de las instalaciones de sus servidores. ● Un fallo en los servidores o caída del servicio de internet impide el proceso de aprendizaje.
-----------------	---

Tabla 6. FODA de la plataforma Microsoft Teams

Detalle	Descripción
Fortalezas	<ul style="list-style-type: none"> ● Posee una app compatible con equipos (IOS, Android) ● Permite realizar búsqueda en cada chat, correo. ● Facilidad de almacenamiento (hasta 2 GB por usuario y 10 GB de almacenamiento compartido). ● Más de 650 aplicaciones y servicios, para interactuar con la plataforma. ● Llamadas de audio y videollamadas grupales e individuales on-line. ● Mostrar contenido desde la plataforma (compartir pantalla). ● La compatibilidad con todas las aplicaciones y servicios integrados que posee Microsoft.
Oportunidades	<ul style="list-style-type: none"> ● La posibilidad de trabajar en varios idiomas y a nivel mundial. ● Crear mensajes personalizados que los podrá visualizar el receptor. ● El tiempo límite en llamada gratuita es de 24 horas. ● Permitir la compartición de archivos durante las reuniones.

	<ul style="list-style-type: none">● Lograr una comunicación más social mediante el chat.
Debilidades	<ul style="list-style-type: none">● Al tener tanto servicio y aplicaciones. es muy fácil perderse en su entorno tan amplio.● La incompatibilidad entre diferentes plataformas.● Al ser una herramienta utilizada para la organización, se puede obtener contacto con personal erróneo.
Amenazas	<ul style="list-style-type: none">● Al ser una aplicación que se basa en Correo se está más vulnerable al recibir correos de SPAM● Ser vulnerable mediante el uso de emails con contenido malicioso.

CONCLUSIONES Y COMENTARIOS FINALES

Tras la aparición de la pandemia surgen nuevos retos a los cuales se ha enfrentado la educación. Ha causado una serie de cambios que ha influido en el crecimiento de las personas porque en cuestión de días se tuvo que pasar de la modalidad presencial a la virtual. Por tal motivo esta emergencia sanitaria nos ha mostrado la importancia que tienen las plataformas educativas, ya que actualmente es una necesidad conocer las herramientas que mejor se adapten a las necesidades de los estudiantes para poder hacer una inspección del alumnado, poder monitorear el curso de manera vigorosa y darle un buen seguimiento.

A lo largo de la investigación se observó que las plataformas educativas nos ofrecen diversas características en las que se encuentra la interactividad, flexibilidad, escalabilidad, estandarización, usabilidad, ubicuidad, persuabilidad, accesibilidad, por lo que cada una de estas características cumple ciertas funciones de modo que se influyan mutuamente, se retroalimenten y se complementen. Ahora bien, entre las herramientas tecnológicas que nos brindan las plataformas educativas se distingue que cuentan con herramientas de distribución de contenidos, herramientas de comunicación y colaboración, herramientas de seguimiento y evaluación, herramientas de administración y asignación de permisos y por último herramientas complementarias, todas y cada una de ellas son consideradas importantes para una plataforma educativa porque de esta forma se puede lograr tener un buen funcionamiento y poder usarlas cuando uno quiera.

Es importante mencionar que una característica significativa en la educación a distancia es la accesibilidad ya que facilita el aprendizaje personalizado y posibilita al desarrollo de ciertas habilidades para el aprendizaje de inglés en entornos virtuales, por lo que el alumno evalúa sus acciones propias en cuanto al aprendizaje autónomo, cada uno es consciente de los recursos con los que cuenta para lograr tener una buena retroalimentación, otro factor importante es que el alumno pone a prueba su autonomía de tal manera que puede acceder a los contenidos en

cualquier momento, y repetir las actividades cuando él quiera y esto facilita su propio aprendizaje.

Como se ha podido observar, las plataformas educativas *Moodle* y *Microsoft Teams* nos ofrecen múltiples herramientas. Ambas nos permiten la comunicación instantáneamente a través de chats, llamadas de voz y videoconferencias: de esta manera el profesor puede tener el control, se puede tener un registro y búsqueda de los accesos de los alumnos. Nos permiten planificar y agendar actividades y establecer equipos de trabajo. Ello favorece el que los alumnos tengan un óptimo aprendizaje autónomo en estos entornos virtuales, ya que al estudiar el idioma inglés se requiere de práctica y estas plataformas son un facilitador para poder adquirir conocimiento en conveniencia de uno y cuando sea necesario.

En conclusión, ambas plataformas son muy enriquecedoras: *Moodle* y *Microsoft Teams* porque nos proporcionan el poder crear y compartir cursos y también a resolver las dudas del estudiantado. De esta manera se promueve el trabajo en equipo en tiempo real, y lo más importante es que pueden acceder a las plataformas desde cualquier dispositivo móvil. Se puede determinar que ambas plataformas educativas pueden ser utilizadas para el aprendizaje, enseñanza y evaluación del idioma inglés porque cumplen con las herramientas y características necesarias para que los estudiantes puedan obtener conocimientos de manera eficaz.

REFERENCIAS

Aguirre, Darwin Hernán., Zhindon, Luis Andrés., y Pomaquero, Juan Carlos. (2020). COVID-19 y la Educación Virtual Ecuatoriana. *Investigación Académica*, 1(2), 52-63. Obtenido de <https://investigacionacademica.com/index.php/revista/article/view/24>

Álvarez, E. (2017). *Los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de lenguas: del e-learning a la educación ubicua*. ResearchGate. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/321978037_Los_entornos_virtual_es_de_aprendizaje_en_la_ensenanza_de_lenguas_del_e-learnig_a_la_educacion_ubicua

Aquino-Canchari, Christian Renzo., y Medina-Quispe, Camila. (2020). COVID-19 y la educación en estudiantes de medicina. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 39(2). Obtenido http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03002020000200010&lng=es&tlng=es

Arrieta, M., Aguas, R., Villegas, E. y Buelvas, K. A. (2019). Convergencia de procesos de docencia universitaria: El uso de la aplicación Teams de Microsoft. 1-9. Obtenido de In X Congreso Internacional sobre Aplicación de Tecnologías de la Información y Comunicaciones Avanzadas: https://www.researchgate.net/publication/337408922_Convergencia_de_procesos_de_docencia_universitaria_El_uso_de_la_aplicacion_Teams_de_Microsoft.

Aspectos distintivos de la Educación a distancia. (2000). Obtenido de <http://www.educadis.com.ar/ad1.htm>.

Aprendizaje lingüístico. (s.f.). Obtenido de EUROINNOVA: <https://www.euroinnova.mx/blog/aprendizaje-linguistico#:~:text=Especializados%20en%20Ling%C3%BC%C3%ADstica,%C2%BFQu%C3%A9%20es%20el%20aprendizaje%20ling%C3%BC%C3%ADstico%3F,de%20las%20habilidades%20de%20comunicaci%C3%B3n>.

Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós.

Badía, J. (. (2009). *El plan TAC del centro*. Catalunya: Departamento de educación.

- Badillo, J. F. (2021). *TICAP*. Obtenido de Moodle, qué es, conoce sus características y desventajas: <https://www.ticap.mx/que-es-moodle/>
- Badillo, J. F. (2021). *TICAP*. Obtenido de Características y componentes de una Plataforma virtual de aprendizaje: <https://www.ticap.mx/caracteristicas-plataforma-virtual/>
- Bahena, J. (1988). *Técnicas de investigación documental (Tercera ed.)*. México.
- Bornas, X. (1994). *La autonomía personal en la infancia. Estrategias cognitivas y pautas para su desarrollo*. España: Siglo XXI editores.
- Cammertoni, M., Sidún, A., & Viñas, R. (2020). Apunte guía orientador: ¿qué tener en cuenta para armar el apartado de herramientas metodológicas de un Trabajo Integrador Final (TIF)?.
- Canales, R. y Silva, J. (2020). De lo presencial a lo virtual, un modelo para el uso de la formación en línea en tiempos de Covid-19. *Educar em Revista*, 36.
- Cesteros, A. F.-P. (s.f.). *Las plataformas e-learning para la enseñanza*. Universidad Complutense de Madrid.
- Characteristics of the Distance Education*. (2001). Obtenido de <http://www.cogami.es/euro/InterMestre/ingles/Didactica/UD02/Ud02c3.html>.
- Chirino, E. y Castro, J. J. (2008). *Estudio del uso e impacto del sistema de gestión de enseñanza-aprendizaje "Moodle" en la Educación Superior*. Tesis Doctoral. Universidad de las Palmas de Gran Canaria. España. Obtenido de: https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/6308/4/0570674_00000_0001.
- Clarenc, C. A. (2013). Instrumento de evaluación y selección de sistemas de gestión de aprendizaje y otros materiales digitales: Medición y ponderación de LMS y CLMS, recursos educativos digitales y herramientas o sitios de la WEB 3.0. *In Congreso Virtual Mundial de E-learning, Grupo GEIPITE*. Obtenido de: <https://es.scribd.com/doc/175057118/Instrumento-de-evaluacion-de-LMS-materiales-educativos-digitales-y-recursos-de-la-WEB-3-0>
- Clarenc, C. A. (2012). *Tipos de LMS: Características Requisitos-Procedimientos para seleccionar un LMS*. Obtenido de <http://es.scribd.com/doc/100084611/Tiposde-LMS-Caracteristicas-Requisitos-Procedimientos-para-seleccionar-un-LMS>

- Coricelli, E. (2017). *La autonomía en el aprendizaje*. campuseducation.com. Obtenido de <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/la-autonomia-en-el-aprendizaje/>
- Delgado, M., y Riveros, X. A. (2009). Uso de las TIC en educación, una propuesta. *OMNIA*, 58-77.
- Expósito, Cristián David., y Marsollier, Roxana Graciela. (2020). Virtualidad y educación en tiempos de COVID-19. Un estudio empírico en Argentina. *Educación y Humanismo*, 22(39), 1-22. doi: <https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.4214>
- Fernandez-Pampillón, A. (2009). *Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet*. In. *Las plataformas de aprendizaje. Del mito a la realidad.*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 45-73.
- Flores, I. (2013). *Ambientes de aprendizaje y el trabajo docente en entornos de aprender a aprender*.
- Guzmán, N. (2021). Microsoft Teams como LMS en la educación superior virtual. *Revista Compás Empresarial*, 12(32), 58-75.
- Greene, J. (1998). A meta-analysis of the Effectiveness of Bilingual Education. *Bilingual Research Journal* 21 (2,3): 103-122.
- Haro Calero, R. D., & Yépez Pullopaxi, G (2020). El uso de herramientas de office 365 en el proceso de enseñanza del idioma inglés. *Propuesta de manual*. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(5), 525-530.
- Heidegger, M. (1971). *On the way to language*. Harper & Row.
- Hernández Sampieri, R., & Fernández Collado, C. (2010). Baptista Lucio MdP. *Metodología de la investigación*, 6.
- Hoyos Salgado, E. A., Guette Oliveros, J., Campo Rojas, J. J., & Pérez Ospino, J. (2015). Selección e implementación de una plataforma tecnológica para mejorar el desempeño del pensamiento métrico y sistema de medidas en los estudiantes de quinto grado de la institución educativa técnica agro empresarial pozo azul del municipio de san pablo sur de bolívar.
- Ibáñez, C. L., & Egoscóabal, A. M. (2008). Metodologías de la investigación en las ciencias sociales: Fases, fuentes y selección de técnicas. *Revista escuela de administración de negocios*, (64), 5-18.

- Jaramillo Naranjo, L. & Simbaña, V. (2014). La metacognición y su aplicación en herramientas virtuales desde la práctica docente. *Shopia: colección de filosofía de la educación*, 16 (1),pp 299-313.
- Kligler, C. (2006). *Psicología cognitiva: estrategias en la práctica docente*. México: McGrawHill.
- Llesquen Chinga, R. G. (2020). *Implementación de la plataforma virtual Microsoft Teams en la gestión educativa de la Institución Educativa Privada Nuestro Maravilloso Mundo*. Lima.
- Marecos, P. C. (2020). *Plataforma virtual: una herramienta didáctica para el Proceso Enseñanza Aprendizaje*. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/122/105>
- Marqués, G. (2002). *La revolución educativa en la era Internet*.
- Martínez, Reinaldo; Tubau, Elisabet; Guilera, Llorenç; Rabanaque, Samuel y Sánchez, Edgar. (2008). Utilidad de distintas ayudas en la resolución de un problema de insight y su relación con las estrategias metacognitivas. *Revista Anales de Psicología*, 24. N ° 1, 16-24. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/40220029_Utilidad_de_distintas_ayudas_en_la_resolucion_de_un_problema_de_insight_y_su_relacion_con_las_estrategias_metacognitivas.
- Mingrone, P. (2007). *Metodología del estudio eficaz*. Buenos Aires-Argentina: Bonum.
- Monereo, C. y Castello M. (1997). *Las estrategias de aprendizaje. Cómo incorporarlas a la práctica educativa*. Barcelona: Edebé.
- Monereo, C. (2000). El asesoramiento en el ámbito de las estrategias de aprendizaje. *Estrategias de aprendizaje*, 15-62.
- Moodle. (2011). *What is Moodle?* Obtenido de <http://moodle.org/about/>
- Morrisey, J. (2008). El uso de TIC en la enseñanza y el aprendizaje. Cuestiones y desafíos. Ponencias del Seminario internacional Cómo las TIC transforman las escuelas. Buenos Aires: Unicef. Obtenido de: http://www.unicef.org/argentina/spanish/IIPE_Tic_06.pdf
- Naranjo, A. F. (2014). *Las plataformas de aprendizajes, una alternativa a tener en cuenta en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-

elinguistica.azc.uam.mx/no005/06.htm.:
<https://relinguistica.azc.uam.mx/no005/06.htm>

Ros, L. (2008). *Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar*. Ikastorratza, e-Revista de didáctica. Obtenido de http://www.ehu.es/ikastorratza/2_elea/moodle.pdf

Sánchez, J. (2009). Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos. *Pixel.Bit. Revista de Medios y Educación*, 217-233. Obtenido de www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n34/15.pdf 03. 2012

Sáez, C. H. (2016). *NUEVOS TIEMPOS, UNIVERSIDAD Y TIC'S: ¿QUÉ APORTA INTERNET AL PROFESOR DE LENGUAS MODERNAS?* (Vol. 14). 3Ciencias.

Salomon, G. (1991). *Las diversas influencias de la tecnología en el desarrollo de la mente. Culture, Schooling and Psychological Development*. Norwood. Ablex.

Silvio, J. (2005). *Sense of community perceived cognitive learning and persistence in asynchronous learning networks*. *The Internet and Higher Education*, 5 (4), 319-332.

Sistema de Educación a distancia del Instituto Politécnico Nacional de México. (2000). Obtenido de <http://www.decont.ipn.mx/distancia/SISTEMAEDU.htm>.

Soto, C. (2003). *Metacognición, cambio conceptual y enseñanza de las ciencias*. Colombia: Magisterio.

UNESCO. (2013). *UNESCO Policy guidelines for mobile learning*. París: UNESCO.

UNESCO. (2020). *El secretario general de las Naciones Unidas advierte de que se avecina una catástrofe en la educación y cita la previsión de la UNESCO de que 24 millones de alumnos podrían abandonar los estudios*. Obtenido de <https://es.unesco.org/news/secretario-general-naciones-unidas-advierte-que-seavecina-catastrofe-educacion-y-cita>

Urzúa, D., Bedolla, I., Pacheco, E., Astudillo, C., García, E., & López, A. (2018). Análisis y diseño de una plataforma estandarizada para la educación y evaluación de competencias en el Instituto Tecnológico Nacional campus Acapulco. *Academia Journals*. 10(8), 5690-5695.

Vargas, L. y Villalobos, G. (2019). Estrategias docentes para la promoción del aprendizaje autónomo en estudiantes universitarios que utilizan plataformas LMS.

Vélez, B. (2014). *Diseño estratégico de plataformas digitales E-Learning (Tesis de Maestría)*. Universidad Autónoma del Estado de México. Obtenido de <http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/67937>

Viñas, M. (2021). *Plataformas educativas en el nivel superior en contexto de emergencia sanitaria por el COVID-19*. Doctoral dissertation, Universidad Nacional de la Plata. Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Obtenido de <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.2131/te.2131.pdf>

Zabalza, M. (1997). *Diseño y desarrollo curricular* (5 ed.). Madrid.

Zavahra, T. Y. (2012). *Plataformas de educación virtual*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/plataformaseducativasvirtuales>

