

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS  
Y ARTES DE CHIAPAS**  
FACULTAD DE HUMANIDADES

**ELABORACIÓN DE  
TEXTOS**

**RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS  
PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS  
A NIVEL BÁSICO EN AMBIENTES  
VIRTUALES**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADO EN LENGUAS  
INTERNACIONALES**

**PRESENTA  
LUCERO GUTIÉRREZ COELLO  
ULISES PÉREZ GUZMÁN**

**DIRECTORA:  
DRA. ALEJANDRA MÉNDEZ PARDO**



Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.

Junio 2025



**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS**  
SECRETARÍA GENERAL  
DIRECCIÓN DE SERVICIOS ESCOLARES  
DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR  
AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

Lugar: Tuxtla Gutiérrez, Chiapas  
Fecha: 20 de marzo de 2025

C. Ulises Pérez Guzmán

Pasante del Programa Educativo de: Licenciatura en Lenguas Internacionales

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:

**Recursos Educativos Abiertos para la Enseñanza del Inglés a Nivel Básico en Ambientes Virtuales**

En la modalidad de: Elaboración de Textos

Nos permitimos hacer de su conocimiento que esta Comisión Revisora considera que dicho documento reúne los requisitos y méritos necesarios para que proceda a la impresión correspondiente, y de esta manera se encuentre en condiciones de proceder con el trámite que le permita sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

**Revisores**

Dra. Alejandra Méndez Pardo (director)

Dra. Susy Méndez Pardo (lector)

Dra. Amairani Cuesta Aguilar (lector)

**Firmas:**

Ccp. Expediente





**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS**  
SECRETARÍA GENERAL  
DIRECCIÓN DE SERVICIOS ESCOLARES  
DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR  
AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas  
26 de marzo de 2025.

C. Lucero Gutiérrez Coello

Pasante del Programa Educativo de: Licenciatura en Lenguas Internacionales

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:

Recursos Educativos Abiertos para la Enseñanza del Inglés a Nivel Básico en Ambientes Virtuales.

En la modalidad de: Elaboración de Textos

Nos permitimos hacer de su conocimiento que esta Comisión Revisora considera que dicho documento reúne los requisitos y méritos necesarios para que proceda a la impresión correspondiente, y de esta manera se encuentre en condiciones de proceder con el trámite que le permita sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

Revisores

Dra. Alejandra Méndez Pardo (directora)

Dra. Susy Méndez Pardo (lectora)

Mtra. Amairani Cuesta Aguilar (lectora)

Firmas:

Ccp. Expediente



# **AGRADECIMIENTOS**

## **Ulises Pérez Guzmán:**

A mis padres, Sebastiana Guzmán Sántiz y Manuel Pérez Cruz por todo el amor, el apoyo incondicional y la motivación en todo momento que día con día recibí.

A mis docentes, la Doctora Alejandra Méndez Pardo, Doctora Susy Méndez Pardo, al Doctor Sergio Daniel Albores Hernández por todos los conocimientos que a lo largo de mi formación académica me impartieron. No solo como un gran profesional, si no como un gran ser humano.

A mis hijos, Sebastian Pérez Pérez y Bárbara Ivanna Pérez Pérez por ser mi más bella motivación y principal fuerza en momentos difíciles. Dando a saber que todos los esfuerzos fueron, son y siempre serán para ellos.

A mi mejor amiga, Lucero Gutiérrez Coello que en todo momento estuvo a mi lado compartiendo buenos momentos conmigo. Y sobre todo en los momentos difíciles dentro y fuera del salón de clases.

Al maestro Cley Velázquez Rodríguez, que gracias a su paciencia, tiempo, profesionalismo y dedicación pude lograr mi certificación en Inglés, y por ende pude obtener mi título profesional.

# **AGRADECIMIENTOS**

## **Lucero Gutiérrez Coello**

A mi familia, principalmente a mi madre querida Candelaria Coello Gutiérrez, que ha hecho mucho por mí y por mis hermanas a lo largo de los años. Por todo su esfuerzo, amor y dedicación que me ha brindado en todo mi camino, te amo mucho mamita.

A mis docentes, la Doctora Alejandra Méndez Pardo, Doctora Susy Méndez Pardo, al Doctor Sergio Daniel Albores Hernández, a la Doctora Amairani Cuesta Aguilar por la dedicación y compromiso con sus alumnos, es de admirar todo el trabajo que hacen para poder crear profesionales en esta carrera.

A mi mejor amigo, Ulises Pérez Guzmán por la paciencia, su amistad sincera, por estar en las buenas y en las malas, y por escucharme en todo momento cuando me sentía mal.

# ÍNDICE

|  |           |
|--|-----------|
| <b>INTRODUCCIÓN.....</b>   | <b>1</b>  |
| <b>CAPÍTULO I. OBJETO DE ESTUDIO.....</b>  | <b>4</b>  |
| 1.1 ANTECEDENTES.....  | 4         |
| 1.2 JUSTIFICACIÓN.....   | 5         |
| 1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....  | 7         |
| 1.4 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....  | 8         |
| 1.5 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....   | 8         |
| 1.5.1 OBJETIVO GENERAL.....  | 8         |
| 1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....   | 9         |
| 1.6 LIMITACIONES Y ALCANCES.....   | 9         |
| 1.6.1 LIMITACIONES.....  | 9         |
| 1.6.2 ALCANCES.....  | 10        |
| <b>CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO.....</b>  | <b>12</b> |
| 2.1 AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE.....  | 13        |
| 2.2 MÉTODOS PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN AMBIENTES VIRTUALES.....                         | 15        |
| 2.2.1 E-LEARNING.....  | 16        |
| 2.2.2 B-LEARNING.....  | 17        |
| 2.2.3 M-LEARNING.....  | 18        |
| 2.3 PLATAFORMAS DIGITALES COMO POSIBILITADORAS DE LA ENSEÑANZA EN LÍNEA.....                 | 19        |
| 2.3.1 CARACTERÍSTICAS Y POSIBILIDADES.....   | 19        |
| 2.3.2 ERA DIGITAL Y EDUCACIÓN.....   | 21        |
| 2.4 LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN MÉXICO A NIVEL BÁSICO.....                                    | 22        |
| 2.4.1 AMBIENTES VIRTUALES EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS.....                                    | 24        |
| <b>CAPÍTULO III DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>  | <b>26</b> |
| 3.1 ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN.....  | 26        |
| 3.2 CONFORMACIÓN DEL ESTUDIO.....  | 27        |
| <b>CAPÍTULO IV.....</b>  | <b>29</b> |
| <b>ANÁLISIS DE RECURSOS EDUCATIVOS EN AMBIENTES VIRTUALES: CONTEXTO CHIAPAS.....</b>         | <b>29</b> |
| 4.1 CHIAPAS, LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS TELECOMUNICACIONES.....                 | 29        |
| 4.2 LA CAPITAL DEL ESTADO, TUXTLA GUTIÉRREZ Y EL INTERNET.....                               | 31        |
| 4.3 EL ACCESO Y CONOCIMIENTO DE LAS PLATAFORMAS DE INFORMACIÓN DIGITALES EN TUXTLA.....      | 33        |
| 4.4 ACCESO A LAS REDES Y LOS MEDIOS DISPONIBLES EN UNA CAPITAL CON REZAGOS TECNOLÓGICOS..... | 34        |
| 4.5 RECURSOS EDUCATIVOS ACCESIBLES.....  | 35        |
| 4.5.1 CANVA.....   | 35        |

|  |           |
|--|-----------|
| 4.5.2 PADLET.....                          | 37        |
| 4.5.3 GENIALLY.....                        | 41        |
| 4.5.4 MENTIMETER.....                      | 44        |
| 4.5.5 EDUCANDY.....                        | 47        |
| <b>5.0 CONCLUSIÓN.....</b>                 | <b>50</b> |
| <b>6.0 APORTES.....</b>                    | <b>52</b> |
| <b>7.0 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b> | <b>55</b> |

# INTRODUCCIÓN

El inglés es una lengua de origen indoeuropea que data del siglo VIII y IX después de las invasiones de los anglos a Inglaterra. Se habla en multitud de países y actualmente es la tercera lengua más hablada en el mundo, sólo por detrás del chino mandarín y del español.

La enseñanza del inglés también ha supuesto grandes dificultades a lo largo de la historia que primero fue sin ninguna sistematización pedagógica, sino por medio de la improvisación y la memorización directa de instructores particulares. Sin embargo, esto cambió en el siglo XVIII cuando empezaron a surgir los primeros estudios y métodos de enseñanza sistematizados al amparo de la educación moderna. Entre los métodos de enseñanza se destacan las siguientes: método de gramática traducción, método directo, método de lectura, método audio lingual, método audiovisual, método situacional, teoría cognoscitiva, enfoques humanistas, enfoque comunicativo. Estos son los métodos y enfoques que han predominado los últimos 200 años (Bueno & Martinez, 2002). Sin embargo, el nacimiento de internet en 1969 con el desarrollo de la red ARPANET daría un giro antes visto al siglo XX y, a mediados de la década de los 70, empezó la era digital que hasta la fecha es la que domina todos los ámbitos de la sociedad (Astelarra, 2023).

¿Cómo afecta lo anterior a la enseñanza del inglés? De momento el cambio no fue notable, porque el internet y la tecnología digital aún no sería de acceso público hasta una década después, pero ya se usaría esa tecnología para la enseñanza. Los cassettes de audio que eran de escucha y luego con los CD's y finalmente con programas de aprendizaje en las computadoras. Pero esto pronto evolucionaría con la aparición pública de internet, primero con la creación de HTML y luego con el primer navegador Mosaic, seguido de Netscape, finalmente internet Explorer, Google Firefox, etc (Rodríguez, 2022).

Sin estos avances tecnológicos en las telecomunicaciones no sería posible el planteamiento de este trabajo, que consiste en la enseñanza de inglés por medio de plataformas

digitales. Simplemente, estos cambios son los que han creado un espacio en el que hace apenas poco más de un siglo rayaban la magia y ahora son posibles en tiempo real, pero también el avance en la velocidad de internet, tanto a nivel mundial como nacional, hacen posible pensar en el empleo de estos nuevos espacios digitales. Tales plataformas como Canva, Padlet, Genially, I love PDF, Remove, Mentimetro, etc serían inconcebibles para dicha finalidad si no se hubiera dado tal avance. Lo que en lo básico se propone es ir conforme a la época de la mano de los cambios y de la posibilidad que la tecnología actual permite.

Este trabajo de investigación se divide en cuatro partes principales. En el primero es el marco teórico donde se plantea el problema de investigación en concreto, las preguntas de investigación, los objetivos perseguidos, el encuadré metodológico etc. Esto con toda la intención de tener orden en las ideas y seguir un esquema inteligible de modo que sea algo concreto y conciso.

En la segunda parte que corresponde al segundo capítulo del trabajo, está enfocado en las condiciones tecnológicas a nivel nacional, estatal y local, de modo que se tenga una clara idea de que si lo que se plantea y el problema que supone también atraviesa por impedimentos tecnológicos y regionales. No se trata únicamente de pensar que se pueden emplear las plataformas tecnológicas, sino de analizar si el contexto lo permite y si hay las condiciones adecuadas de modo que no se esté pensando en cultivar en el desierto. Para ello se analiza las condiciones del contexto en México, Chiapas y Tuxtla, si se tienen los medios y evaluar la posibilidad de la enseñanza del inglés en plataformas virtuales online con los recursos que se tiene y que se ha hecho hasta ahora al respecto.

En un tercer capítulo se exploran las posibles plataformas digitales y las características que estos poseen, tanto sus flaquezas como sus virtudes para emplearse en la enseñanza de las ingles online. Entre las posibles plataformas a considerar están Canvas, Padlet, genially, I love PDF, Remove, Mentimetro, etc. También se consideran de manera marginal la posibilidad de medios audiovisuales como Youtube, Twitch, zoom, meet y otras plataformas, mostrando sus límites y alcanzas, virtudes y flaquezas. La idea central, es conocer estas plataformas a fondo de manera que pueda exponerse sus posibilidades para ser utilizadas como plataformas de enseñanza de manera que se pueda prescindir del profesor de manera definitiva e interactuar.

Finalmente se exploran algunas de las IA's como medios alternativos de enseñanza del inglés debido a la gran potencia que estas herramientas digitales están adquiriendo.

Finalmente, se exploran los métodos más apropiados para la enseñanza de inglés en estas plataformas de modo que las personas puedan aprender de manera personal, y que tengan acceso a esos conocimientos a cualquier hora del día o en sus momentos libres. Es decir, es la exposición de los límites de alcance de las plataformas digitales online para la enseñanza del inglés, pero siguiendo la metodología de enseñanza de modo que pueda ilustrarse cuáles son sus alcances y las posibilidades interactivas que ofrecen dichos medios digitales.

# CAPÍTULO I. OBJETO DE ESTUDIO

## 1.1 ANTECEDENTES

El inglés es actualmente uno de los idiomas más hablados en el mundo y desempeña un papel clave en la comunicación global. Su difusión se debe en gran parte a la influencia histórica de naciones como el Reino Unido y los Estados Unidos, cuyos avances en economía, ciencia y tecnología han consolidado al inglés como un idioma de relevancia internacional. En el ámbito educativo, su enseñanza ha evolucionado significativamente con el desarrollo de nuevas metodologías y herramientas tecnológicas.

El aprendizaje de idiomas ha experimentado una transformación sustancial en las últimas décadas gracias a los avances tecnológicos y el acceso masivo a recursos digitales. En este contexto, los Recursos Educativos Abiertos (REA) han adquirido una importancia creciente en la enseñanza del inglés, especialmente en entornos virtuales. Los REA, definidos como materiales de enseñanza, aprendizaje e investigación de libre acceso y con licencias abiertas, permiten a docentes y estudiantes acceder a una gran variedad de contenidos sin restricciones económicas ni geográficas (UNESCO, 2012).

El uso de REA en la enseñanza del inglés a nivel básico en ambientes virtuales ofrece múltiples beneficios. Entre ellos, destaca la posibilidad de adaptar los materiales a diferentes estilos de aprendizaje, la actualización constante de los contenidos y la promoción de la autonomía en los estudiantes. Diversos estudios han señalado que la integración de recursos digitales en el aprendizaje de lenguas favorece la motivación y el compromiso de los estudiantes, permitiendo una mayor inmersión en el idioma (Graham, 2020).

Uno de los recursos más utilizados en la enseñanza del inglés son los materiales audiovisuales, como videos educativos, podcasts y plataformas interactivas. Estos recursos ofrecen un contexto comunicativo auténtico, exponiendo a los estudiantes a diversas variedades del idioma y facilitando el desarrollo de la comprensión auditiva y la pronunciación (Díaz-Cintas, 2009). Además, el aprendizaje incidental que se produce al interactuar con estos

materiales contribuye a la adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales de manera natural (Pérez-Baztán, 2015).

A pesar de sus múltiples beneficios, el uso de REA en la enseñanza del inglés en ambientes virtuales presenta ciertos desafíos. Uno de los principales retos es la necesidad de una adecuada curaduría y estructuración pedagógica de los materiales. Si bien el acceso a contenido es amplio, la efectividad del aprendizaje depende de la implementación de estrategias didácticas que guíen y orienten el uso de estos recursos (Pujadas & Muñoz, 2018). En este sentido, es fundamental que los docentes cuenten con formación en la selección y diseño de actividades basadas en REA, asegurando que los materiales utilizados respondan a objetivos de aprendizaje específicos.

En México, el nivel de dominio del inglés sigue siendo bajo en comparación con otros países, a pesar de su enseñanza en la mayoría de las escuelas de nivel básico y medio superior. Organismos como el British Council (2018) y Education First (2018, 2019) han señalado que el país se encuentra en los últimos lugares en evaluaciones internacionales de competencia en inglés. Esto ha generado un creciente interés en analizar las estrategias de enseñanza utilizadas en las aulas, con el objetivo de identificar áreas de mejora y promover enfoques innovadores que favorezcan el aprendizaje del idioma.

La incorporación de Recursos Educativos Abiertos en la enseñanza del inglés a nivel básico en ambientes virtuales representa una oportunidad para mejorar la calidad educativa y ampliar el acceso a materiales didácticos de manera equitativa. La combinación de estos recursos con estrategias pedagógicas efectivas puede contribuir significativamente a fortalecer el aprendizaje del inglés, preparando a los estudiantes para un mundo cada vez más globalizado e interconectado.

## 1.2 JUSTIFICACIÓN

La humanidad siempre ha aprovechado los avances tecnológicos, científicos y filosóficos a su favor. Un ejemplo de esto es que los nuevos métodos de enseñanza de inglés surgieron en el seno de la modernidad, en el siglo XVIII, en el que se estaba gestando una nueva forma de

racionalidad de la humanidad, pero también de organizarse y ordenar el mundo. En la actualidad, más de dos siglos después, el avance tecnológico es tal que permite hacer cosas que eran inconcebibles entonces, incluso hace apenas un siglo, no se imaginaban siquiera que esto sería posible.

La cuestión es si estas plataformas digitales online pueden emplearse para la enseñanza del inglés y cuáles son sus posibilidades y alcances en dicha enseñanza. Si van o no contra el sentido común de que lo ideal es la enseñanza frente a frente en el aula, o personalizada entre mentor y estudiante o simplemente la enseñanza en contexto en el que se aprende del entorno y de las personas que le rodean. Aunque esto también sería contradictorio, dado que también es posible aprender con mucha práctica y memorización de los libros y diccionarios, siguiendo las instrucciones para la construcción gramatical de las oraciones. De modo que frente a la diversidad de formas de enseñanza del inglés podemos apreciar que tan viable es aprender sólo de audio libros o de videos o directamente de los textos o rodeado de personas como el hecho de hacerlo desde las plataformas interactivas.

El problema en cuestión, es si es posible la enseñanza y aprendizaje del inglés por medio de plataformas digitales online y qué posibilidades ofrecen estas plataformas a la luz de una nueva generación que está más adaptada y habituada a los entornos virtuales como son el internet y los dispositivos móviles. Pero al mismo tiempo, surgen las inteligencias artificiales (IA's) que están cambiando la manera de interactuar con la tecnología y con el conocimiento en entornos virtuales. O es que lo ideal es la combinación de ambas tecnologías, porque no se trata sólo de aprender, sino que hay una metodología para hacerlo y qué es aquello que hay que aprender primero. Las plataformas digitales no dejan de ser importantes como sustento del programa que se debe seguir, aún si esto se combinara con IA's de aprendizaje del idioma.

Finalmente, se presenta el problema de que por otra parte las IA's están avanzando a una velocidad vertiginosa que son capaces de la traducción en tiempo real de cualquier idioma. Lo cual hace preguntarse si vale la pena seguir aprendiendo otros idiomas y dejar las cosas en manos de la tecnología actual o sigue siendo necesario la adquisición de la lengua de modo que sea algo natural y fluido en una conversación personal.

## 1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El aprendizaje del inglés como segunda lengua representa un desafío significativo para los estudiantes, especialmente en contextos donde la lengua materna presenta estructuras gramaticales, fonéticas y semánticas diferentes. A pesar de la creciente accesibilidad a herramientas digitales y plataformas en línea, persisten dificultades en la enseñanza del inglés a nivel básico, particularmente en ambientes virtuales. Estas dificultades pueden atribuirse a la falta de recursos adecuados, metodologías ineficientes y la carencia de materiales que consideren tanto los aspectos lingüísticos como culturales del aprendizaje.

En México, el español está influenciado por una amplia gama de expresiones idiomáticas, regionalismos y variaciones fonéticas que pueden interferir en la adquisición del inglés. Los estudiantes que aprenden este idioma en ambientes virtuales suelen enfrentarse a problemas relacionados con la comprensión auditiva, la pronunciación y la estructuración gramatical, aspectos que pueden verse agravados por la ausencia de interacción presencial con docentes y compañeros. La limitada disponibilidad de materiales didácticos contextualizados y accesibles también contribuye a estas dificultades, lo que resalta la necesidad de explorar el uso de Recursos Educativos Abiertos (REA) como una alternativa viable para mejorar la enseñanza del inglés en entornos digitales.

Los REA, definidos como materiales de enseñanza y aprendizaje de acceso libre y gratuito, ofrecen una oportunidad para diversificar las estrategias pedagógicas y facilitar el aprendizaje del inglés a nivel básico. Sin embargo, su integración en ambientes virtuales aún enfrenta desafíos, como la adecuación de los contenidos a los niveles de competencia lingüística, la adaptación a las necesidades específicas de los estudiantes y la incorporación de enfoques didácticos efectivos.

Esta investigación tiene como objetivo analizar el impacto y la efectividad de los REA en la enseñanza del inglés a nivel básico dentro de entornos virtuales. Se explorarán las principales problemáticas que enfrentan los estudiantes, identificando cómo estos recursos pueden contribuir a la mejora de la comprensión y producción lingüística. Asimismo, se evaluará la manera en que

los REA pueden complementar el aprendizaje autónomo y fomentar una interacción más dinámica entre estudiantes y docentes, superando las limitaciones de la enseñanza tradicional.

Los resultados de este estudio permitirán diseñar estrategias pedagógicas innovadoras y adaptadas a los entornos digitales, beneficiando tanto a estudiantes como a docentes. Además, contribuirán al desarrollo de materiales didácticos más accesibles y efectivos, favoreciendo una formación lingüística integral acorde a las necesidades de un mundo cada vez más globalizado.

## 1.4 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

- ¿Cómo las nuevas tecnologías digitales y las plataformas digitales online permiten la enseñanza del inglés en la era digital a principios del siglo XXI?
- ¿De qué manera el uso de series como recurso audiovisual contribuye a mejorar la comprensión auditiva, la pronunciación y el aprendizaje de vocabulario en estudiantes universitarios?
- ¿Qué características deben tener las estrategias pedagógicas basadas en series para fomentar un aprendizaje del inglés más efectivo y contextualizado en estudiantes universitarios?
- ¿Cómo perciben los estudiantes universitarios la implementación de series como herramienta didáctica en su proceso de aprendizaje del inglés?

## 1.5 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.5.1 OBJETIVO GENERAL

Comprender los límites y alcances de las nuevas tecnologías digitales y las plataformas digitales online que permiten la enseñanza del inglés en la era digital a principios del siglo XXI.

## 1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar si cuenta con la tecnología y la cultura adecuada en el contexto de Chiapas y Tuxtla Gutiérrez que posibiliten el acceso a la enseñanza del inglés en plataformas digitales online.

- Estudiar las posibilidades y limitaciones ofrecen las actuales plataformas digitales online que hay para la enseñanza del inglés y hasta qué punto son compatibles u obsoletas frente a las IA's.

- Conocer los modelos de enseñanza-aprendizaje del inglés que mejor se adaptan a las plataformas digitales que cumplen con las mejores posibilidades de enseñanza.

## 1.6 LIMITACIONES Y ALCANCES

### 1.6.1 LIMITACIONES

Una de las principales dificultades al usar tecnología en los salones de inglés es la falta de acceso y recursos adecuados. No todos los estudiantes tienen acceso a dispositivos tecnológicos en sus hogares, lo que puede generar una brecha digital y desigualdad en el aprendizaje. Además, algunos centros educativos pueden no contar con la infraestructura necesaria para utilizar la tecnología de manera efectiva, como conexión a internet de alta velocidad o equipos adecuados.

Otra dificultad que puede surgir al implementar tecnología en las clases de inglés es la falta de capacitación de los docentes. Muchos profesores pueden sentirse abrumados o inseguros al incorporar nuevas herramientas tecnológicas en sus metodologías de enseñanza, lo que puede resultar en una utilización ineficaz o limitada de la tecnología en el aula. Es fundamental que los docentes reciban una formación adecuada para poder integrar la tecnología de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas.

Además, el uso excesivo de la tecnología en las clases de inglés puede generar distracciones y dificultar la concentración de los estudiantes. La sobreexposición a pantallas y

dispositivos electrónicos puede afectar negativamente la atención y el rendimiento académico de los alumnos, así como su capacidad para interactuar de manera efectiva en un entorno presencial. Es importante encontrar un equilibrio entre el uso de la tecnología y otras metodologías de enseñanza más tradicionales para garantizar un aprendizaje integral y significativo.

## 1.6.2 ALCANCES

Uno de los retos de la investigación consiste en identificar las categorías que se analizarán a lo largo de la investigación y que son también las directrices que guían el trabajo, en este caso son tres: las tecnologías digitales, las plataformas digitales y la enseñanza del inglés de manera online.

En lo que respecta a las tecnologías digitales se trata del estudio y análisis del contexto, para conocer si son o no viable dichas tecnologías, y si existen cuáles son sus posibilidades o las condiciones en que se encuentran. Dado que no podemos pensar en enseñar inglés en plataformas digitales en lugares que tal vez no cuenten con luz y aun si contaran con luz, aun faltaría un equipo de cómputo o smartphone adecuado y aun sí contaran con equipos adecuados, hay aun que analizar si las redes de internet sean terrestre o satelital llegan a estos lugares. Ahora en este caso hablamos de Tuxtla Gutiérrez, pero sigue siendo el caso de que no todas las colonias del área metropolitana cuentan con la misma infraestructura. De ahí la necesidad del análisis del contexto de las tecnologías digitales.

En lo que respecta a las plataformas digitales también tenemos un par de asuntos que analizar, por un lado, la compatibilidad de la tecnología disponible con las plataformas digitales y al mismo tiempo la cultura digital que tengan los estudiantes o interesados en el estudio del inglés. Por un lado, si los equipos satisfacen los requerimientos técnicos de las plataformas y al mismo tiempo se tiene la velocidad de conexión adecuada a dichas plataformas, aun quedaría la cuestión de la cultura digital del usuario. Por lo regular son los más jóvenes quienes tienen esto más sencillo dado que ya se están creando en el ambiente digital y tecnológico del siglo XXI.

La última categoría, respecto a la enseñanza del inglés online, enseñanza-aprendizaje vía plataformas digitales, quedaría analizar la viabilidad interactiva y la flexibilidad de las preformas, así como adoptar el método más apropiado para la enseñanza del inglés en línea.

# CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO

## REFERENCIAS TEÓRICAS DE AMBIENTES VIRTUALES Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

En los últimos años, una herramienta que se ha hecho indispensable en la vida diaria de muchas personas alrededor del mundo y que, con el paso del tiempo, con ayuda de la tecnología y de expertos en el tema, sigue evolucionando a pasos vertiginosos es a lo que conocemos como *Internet*.

Con ayuda de esta herramienta tecnológica, la sociedad se ha enriquecido de conocimientos y de mucho material para conocer cosas nunca antes vista. También se puede aplicar en la vida estudiantil, como una herramienta de estudio pues, hoy en día está haciendo cambios drásticos al momento de estudiar, que a esto se lo llamamos *Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA)*.

Para conocer cosas nuevas o aprender algo en los ambientes virtuales, se debe de hacer uso del conocimiento de la lengua globalmente más hablada y nos referimos al idioma inglés, que es un idioma utilizado para muchos aspectos (tanto para avances tecnológicos, relaciones públicas, aprendizaje-enseñanza, etc.). Y para encontrar de forma más rápida la información que uno desee buscar, es necesario el uso de medios de difusión que ayuden a enriquecer nuestros conocimientos que hoy en día se conocen como TICs (Tecnologías de la Información y la Comunicación).

Para implementar la enseñanza del inglés en ambientes virtuales, se debe de tener claro cómo se llevará a cabo este proceso y conocer algunos de los métodos que se pueden utilizar en un salón virtual.

## 2.1 AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Estos últimos años, las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TICs) han evolucionado a pasos agigantados y están más presentes en la vida cotidiana de las personas, como consecuencia también se han producido cambios en el ámbito educativo, lo que se conoce comúnmente como *e-learning* y con ello también surgen cambios al adquirir un nuevo idioma.

Introduciendo el uso de las TICs en el ámbito educativo hace que los alumnos y maestros creen nuevas estrategias para fomentar la enseñanza-aprendizaje de los idiomas, en este caso del idioma inglés en un nivel básico. El e-learning es un modelo de aprendizaje que utiliza el internet para desarrollar los procesos educativos (Kaplún, 2005). Aquí el principal elemento es el internet, sin esta importante herramienta no se podría llevar a cabo el proceso de enseñanza del idioma en concreto, tomando en cuenta la situación de cada alumno (social, económico y cultural).

Según López y Peláez (2006) los espacios AVA son un fenómeno que está cobrando importancia, pero todavía es desconocido. Aún más desconocido aplicado a la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera. En este caso, para tener éxito en la elaboración de este ambiente se debe de tener una guía con herramientas y aplicaciones en las que se harán uso en el salón de clases virtuales y así, los alumnos aprendan de manera dinámica y divertida.

Según Vigotsky, el aprendizaje en el contexto escolar implica siempre adquisición de conocimiento y construcción de significado. Así mismo, se debe de construir un aprendizaje significativo para los alumnos que desean aprender un nuevo idioma en el ámbito virtual.

Es importante también tomar en cuenta que los docentes, encargados de un grupo de personas a los que se les enseñará un idioma, tengan conocimiento acerca de cómo se utilizan las TICs, las diferentes plataformas online en las que se implementaran a las clases y como se les da el uso adecuado de estas. Que sea un buen intermediario entre los alumnos y que esté capacitado para dejar actividades en grupo y que los alumnos sean capaces de captar bien el mensaje que está mandando el docente.

Los alumnos deben de ser responsables y respetuosos en el aula virtual, respetar la opinión de cada alumno y poner atención a las instrucciones del docente. Para no hacer aburridas las clases online, se necesitan plataformas en línea como son:

Hoy en día, la importancia de aprender una segunda lengua desde una edad temprana es un factor muy importante ya que los alumnos pueden conseguir un mayor nivel de conocimiento, pero también permite que indaguen en culturas nuevas e intenten conocer más acerca de eso. Según Alcaraz Varó (2000: 14), el inglés como lengua extranjera "ocupa el puesto número uno en los planes de estudios de la educación primaria y secundaria de casi todos los países del mundo".

El aprender una segunda lengua, hablando específicamente del idioma inglés se ha convertido más en una necesidad, ya que este domina muchos ámbitos laborales, comerciales, principalmente en la educación.

Como lo decía Rojas (2004), en el aprendizaje de una segunda lengua, lo ideal es lograr sistemas de significados flexibles que permitan transitar de una significación a otra libremente y no se perdieran las conexiones a pesar de lo cambiante de la lengua.

Se deben de tomar en cuenta varios puntos para poder enseñar la lengua inglesa y que estos sean bien aprendidos.

- Niveles de dificultad: Conforme el nivel del estudiante va avanzando y se hace más "difícil", esto pasará de igual forma con el aprendizaje del idioma inglés.
- Vocabulario: El principal propósito es comprender el significado del vocabulario básico y así utilizarlo en la expresión oral y escrita.
- Aspectos fonológicos Se hace énfasis en los fonemas de la lengua inglesa, así mismo, se conciben acento, ritmo, enlace y entonación como aspectos fundamentales dentro de la fonología.
- Aspectos sintácticos: Se formulan estructuras sintácticas en una oración y aquí es donde entran las transformaciones de tipo negativo, interrogativo, imperativo y lenguaje indirecto.

## 2.2 MÉTODOS PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN AMBIENTES VIRTUALES

En la actualidad, la enseñanza del inglés ha experimentado un cambio significativo debido al avance de la tecnología y la creciente demanda de aprendizaje en ambientes virtuales. La digitalización de la educación ha permitido que cada vez más personas accedan a recursos de aprendizaje sin limitaciones geográficas o de horario, lo que ha impulsado la implementación de nuevos enfoques pedagógicos. En este contexto, es fundamental que los docentes se adapten y utilicen estrategias innovadoras que fomenten la adquisición del idioma de manera efectiva en entornos virtuales. La transición de la enseñanza presencial a la enseñanza en línea ha generado tanto desafíos como oportunidades, lo que exige un replanteamiento de las metodologías tradicionales.

Uno de los métodos más utilizados en la enseñanza del inglés en ambientes virtuales es el uso de plataformas educativas especializadas. Estas plataformas ofrecen una variedad de recursos didácticos, como videos interactivos, ejercicios auto corregibles y simulaciones de conversaciones reales, que favorecen la práctica del idioma de manera dinámica y contextualizada. Además, proporcionan espacios de interacción entre estudiantes y docentes a través de foros, chats y videoconferencias, lo que permite el desarrollo de habilidades comunicativas en un entorno colaborativo. La posibilidad de acceder a materiales en cualquier momento y lugar también fomenta la autonomía del estudiante y su responsabilidad en el proceso de aprendizaje.

Otro aspecto clave en la enseñanza del inglés en línea es la importancia de la retroalimentación y el seguimiento del progreso del estudiante. Las plataformas digitales permiten a los docentes monitorear el desempeño de sus alumnos mediante herramientas de análisis y reportes detallados. Estos datos pueden ser utilizados para identificar áreas de dificultad y diseñar estrategias de apoyo personalizadas, asegurando así un aprendizaje más efectivo. Asimismo, el uso de inteligencia artificial y sistemas de tutoría automatizada está

revolucionando la manera en que se brinda retroalimentación, ofreciendo correcciones inmediatas y recomendaciones específicas para mejorar el desempeño lingüístico.

Finalmente, la enseñanza del inglés en ambientes virtuales no solo requiere el uso de tecnología avanzada, sino también un enfoque pedagógico adecuado. Los docentes deben desarrollar habilidades digitales y metodológicas que les permitan diseñar experiencias de aprendizaje atractivas y motivadoras. La gamificación, el aprendizaje basado en proyectos y la integración de contenido auténtico, como series, podcasts y noticias en inglés, pueden hacer que el aprendizaje sea más significativo y efectivo. En definitiva, la educación en línea representa una oportunidad para ampliar el acceso a la enseñanza del inglés, siempre y cuando se utilicen estrategias adecuadas que garanticen la interacción, la práctica constante y el acompañamiento pedagógico.

### 2.2.1 E-LEARNING

Algunos autores acotan más el alcance del e-learning reduciéndolo exclusivamente al ámbito de Internet, como Rosenberg (2001) que lo define como: “el uso de tecnologías Internet para la entrega de un amplio rango de soluciones que mejoran el conocimiento y el rendimiento. Está basado en tres criterios fundamentales:

1. El e-learning trabaja en red, lo que lo hace capaz de ser instantáneamente actualizado, almacenado, recuperado, distribuido y permite compartir instrucción o información.
2. Es entregado al usuario final a través del uso de ordenadores utilizando tecnología estándar de Internet.
3. Se enfoca en la visión más amplia del aprendizaje que van más allá de los paradigmas tradicionales de capacitación”.

El uso de esta herramienta hará que se pueda facilitar la enseñanza-aprendizaje, sin esta no sería posible para aquellos alumnos o maestros que trabajan a distancia.

## 2.2.2 B-LEARNING

Blended Learning desde su aparición, ha tenido diferentes denominaciones: aprendizaje híbrido, semipresencial, mixto y mezclado (Bartolomé, 2004; Llorente, 2009; Moran, 2012; Picciano, 2014). Refiriéndose así a las clases presenciales-online, dependiendo del sistema educativo en el que se toman las clases.

El término «b-learning» según Bartolomé (2004, p. 11) ha seguido “la tendencia procedente del campo de la Psicología escolar en la que destaca el término «aprendizaje» como contrapuesto al de «enseñanza»”, con el fin de que el alumno extienda más sus conocimientos y así poder desarrollar más su capacidad de entendimiento, en este caso a aprender un segundo idioma que es el inglés.

Son sistemas “basados en la intersección entre estas modalidades que tratan de aprovecharse tanto de las ventajas y riqueza de recursos del aprendizaje virtual como de la interacción y las sinergias generadas en los grupos en las sesiones presenciales” (ELd, 2012).

Las nuevas generaciones tienen muchas ventajas al querer aprender algo de forma autónoma, en cualquier parte y en cualquier momento del día. Con ayuda de nuestros dispositivos móviles las personas tienen un sinfín de posibilidades para realizar.

Hoy en día, se está ante la posibilidad de aprender a través de Internet, pero con máxima portabilidad, interactividad y conectividad. Se trata de la integración del e-Learning (sistemas de enseñanza y aprendizaje a través de redes digitales) con los dispositivos móviles de comunicación con la finalidad de producir experiencias educativas en cualquier lugar y momento (García, 2004).

Este sistema tiene muchas ventajas, pues se puede aprovechar su accesibilidad para cualquier momento del día y aprender un nuevo idioma ya sea en el transporte público, camino a casa, en un café, etc. También tiene la posibilidad de interactuar con los compañeros de clases e incluso con el profesor.

Los profesores pueden diseñar y poner a disposición de los alumnos materiales que contribuyan al aprendizaje de sus alumnos, pudiendo éstos, disponer de dichos materiales de manera asíncrona (m-Learning Resources).

### 2.2.3 M-LEARNING

El aprendizaje móvil, también conocido como m-learning, se refiere al uso de dispositivos móviles como teléfonos inteligentes y tabletas para acceder a contenidos y materiales educativos. Con el rápido avance de la tecnología, el aprendizaje móvil se ha vuelto cada vez más popular como una forma flexible y conveniente para que las personas participen en el aprendizaje en cualquier momento y lugar.

Una de las principales ventajas del aprendizaje móvil es su accesibilidad. Con el uso generalizado de teléfonos inteligentes y tabletas, los estudiantes pueden acceder fácilmente a recursos educativos mientras viajan, eliminando la necesidad de entornos de aula tradicionales. Esto permite a las personas aprender a su propio ritmo y conveniencia, lo que lo hace ideal para quienes tienen agendas ocupadas o acceso limitado a instituciones educativas tradicionales.

Otro beneficio clave del aprendizaje móvil es su flexibilidad. A diferencia de los métodos de aprendizaje tradicionales que requieren que los estudiantes estén presentes en un aula física, el aprendizaje móvil les permite estudiar a su propio ritmo y en su propio tiempo. Esta flexibilidad permite a las personas adaptar su experiencia de aprendizaje a sus necesidades y preferencias específicas, lo que lleva a una experiencia de aprendizaje más personalizada y efectiva.

Además, el aprendizaje móvil ofrece una amplia gama de recursos y herramientas para mejorar el proceso de aprendizaje. Desde libros electrónicos y vídeos interactivos hasta aplicaciones educativas y cursos en línea, los estudiantes tienen acceso a una gran cantidad de materiales educativos al alcance de su mano. Esto no sólo hace que el aprendizaje sea más atractivo e interactivo, sino que también permite a las personas explorar una variedad de estilos y métodos de aprendizaje que se adaptan a sus preferencias de aprendizaje únicas.

Además, el aprendizaje móvil promueve la colaboración y la comunicación entre alumnos e instructores. A través de foros en línea, chats grupales y videoconferencias, los

estudiantes pueden interactuar con sus compañeros e instructores, compartir ideas, hacer preguntas y colaborar en proyectos. Esto fomenta un sentido de comunidad y crea un entorno de aprendizaje de apoyo que mejora la experiencia de aprendizaje general. El aprendizaje móvil representa un cambio revolucionario en el campo de la educación, al ofrecer una experiencia de aprendizaje flexible, accesible y personalizada para personas de todas las edades y orígenes. A medida que la tecnología continúa avanzando, el aprendizaje móvil sin duda desempeñará un papel crucial en la configuración del futuro de la educación, proporcionando a los estudiantes las herramientas y recursos que necesitan para tener éxito en un mundo cada vez más digital.

## 2.3 PLATAFORMAS DIGITALES COMO POSIBILITADORAS DE LA ENSEÑANZA EN LÍNEA

Las plataformas digitales han revolucionado la forma en que accedemos a la información y nos comunicamos en la actualidad, y la educación no es la excepción. En los últimos años, la enseñanza en línea ha experimentado un crecimiento exponencial gracias a la creación y mejora de diversas plataformas digitales que permiten a los educadores y estudiantes interactuar de manera virtual y acceder a recursos educativos de alta calidad. En este ensayo, se analizarán las características y posibilidades que ofrecen las plataformas digitales como facilitadoras de la enseñanza en línea.

### 2.3.1 CARACTERÍSTICAS Y POSIBILIDADES

Una de las principales características de las plataformas digitales es su accesibilidad. A través de un dispositivo con conexión a internet, ya sea una computadora, tablet o smartphone, los usuarios pueden acceder a cursos en línea, materiales educativos, foros de discusión y otras herramientas de aprendizaje de manera cómoda y desde cualquier lugar del mundo. Esto elimina las barreras geográficas y permite a estudiantes de diferentes partes del mundo acceder a una educación de calidad sin la necesidad de desplazarse físicamente a un aula de clases.

Otra característica importante de las plataformas digitales es su capacidad de personalización. Los educadores pueden adaptar el contenido de los cursos en línea según las necesidades y preferencias de cada estudiante, lo que facilita el aprendizaje individualizado y permite a los estudiantes avanzar a su propio ritmo. Además, las plataformas digitales ofrecen herramientas de seguimiento y evaluación que permiten a los educadores monitorear el progreso de cada estudiante de manera eficiente.

Además de la accesibilidad y personalización, las plataformas digitales también ofrecen oportunidades de interacción y colaboración. A través de foros de discusión, chats en línea, videoconferencias y otras herramientas de comunicación, los estudiantes pueden interactuar entre sí y con sus profesores, compartir ideas, debatir temas y colaborar en proyectos grupales. Estas actividades fomentan el aprendizaje colaborativo y la construcción de conocimiento de manera colectiva, enriqueciendo la experiencia educativa de los estudiantes.

En cuanto a las posibilidades que ofrecen las plataformas digitales como facilitadoras de la enseñanza en línea, es importante destacar que permiten la creación de cursos interactivos y multimedia que incorporan videos, animaciones, juegos educativos y otros recursos visuales que enriquecen el proceso de aprendizaje. Además, las plataformas digitales permiten el acceso a una gran cantidad de recursos educativos en línea, como bibliotecas virtuales, bases de datos, enciclopedias, simuladores y herramientas de software especializado, que complementan y enriquecen el contenido de los cursos en línea.

Es por lo anterior que las plataformas digitales han demostrado ser potentes facilitadoras de la enseñanza en línea, ofreciendo características como accesibilidad, personalización, interacción y colaboración que enriquecen la experiencia educativa de los estudiantes. Además, las posibilidades que ofrecen las plataformas digitales en términos de creación de cursos interactivos, acceso a recursos educativos en línea y seguimiento del progreso de los estudiantes, hacen de la enseñanza en línea una opción atractiva y eficiente para la educación del siglo XXI.

### 2.3.2 ERA DIGITAL Y EDUCACIÓN

En la actualidad, el uso del internet en la educación se ha convertido en una herramienta muy importante y eficaz para muchas personas, es por eso que se ha implementado un nuevo espacio para el intercambio de conocimientos entre las instituciones educativas y los alumnos a través de plataformas, a esto se le conoce como un “ambiente virtual de aprendizaje”.

Como afirma Turoff (1995) una “clase virtual es un método de enseñanza y aprendizaje inserto en un sistema de comunicación mediante el ordenador”. A través de este entorno el alumno puede intercambiar ideas, realizar tareas o actividades, formular preguntas al docente, trabajar en equipo y de igual forma tener acceso a diversos materiales didácticos.

Una de las principales características de este ambiente virtual de aprendizaje es que tienes la posibilidad de estudiar en cualquier lugar ya que por ser un AVA, tanto como los profesores y alumnos no necesitan trasladarse a una determinada institución o espacio de trabajo para poder recibir las clases, cabe recalcar que necesitas estar conectado a una fuente de internet para tener acceso a las plataformas que ayudarán en la educación. Otro punto muy importante es la flexibilidad de horarios ya que se puede tener acceso en cualquier momento a los materiales y contenidos de dicha materia, así mismo, el estudiante será el responsable de organizar su horario para que de esta forma se le facilite el proceso de aprendizaje.

El uso de ambientes virtuales de aprendizaje favorece a los alumnos y profesores ya que mediante este espacio ellos escriben sus dudas, o críticas que tengan para que los profesores sean quienes respondan dichas dudas, además, permite la comunicación con otros alumnos para que exista un intercambio de conocimientos, experiencias y crecimiento.

Para Acosta Peralta, (2009) la educación a distancia se puede asumir como la modalidad educativa caracterizada por el uso de medios didácticos impresos y tecnológicos, a través de los cuales se hacen llegar los contenidos educativos a los estudiantes que los aprenden de manera independiente, bajo unas condiciones de separación total o parcial del docente que los guía y orienta en su aprendizaje.

Al hablar sobre los ambientes virtuales de aprendizaje, se debe tener en cuenta las plataformas LMS (learning management system) ya que, a través de estas, es donde hay esa interacción entre los estudiantes, profesores, contenidos y todo el material que permiten a los alumnos tener un aprendizaje eficaz. Esta herramienta es la que permite crear un aula virtual para impartir clases usando el internet, son fáciles de usar y los usuarios pueden acceder a todo el contenido en cualquier momento y lugar. Algunas de las ventajas de estas plataformas es que te permite acceder a contenidos multimedia, es decir, a través de imágenes, videos, infografías, podcast etc. También puedes interactuar mediante chats y foros de discusión, cabe resaltar que existen muchas plataformas LMS para la enseñanza-aprendizaje y cada una es distinta.

López Rayón Parra y otros, (2009), plantean que entre los elementos de un Ambiente de Aprendizaje o Entorno virtual de aprendizaje están: Los Usuarios, que son los actores del proceso enseñanza aprendizaje, principalmente estudiantes y facilitadores; la Currícula, que hace referencia a los contenidos que se van a aprender para el desarrollo de las competencias; los especialistas, que son los encargados de diseñar, desarrollar y materializar todos los contenidos educativos que se utilizarán en el EVA, tales como docentes especialistas, pedagogo, diseñador gráfico, administrador, entre otros; así como también, el Sistema de Administración de Aprendizaje, conocidos como Learning Management System ( LMS, por sus siglas en inglés), que permiten llevar el seguimiento del aprendizaje de los alumnos teniendo la posibilidad de estar al tanto de los avances y necesidades de cada uno de ellos.

## 2.4 LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN MÉXICO A NIVEL BÁSICO

La enseñanza del inglés en México ha sido un tema de interés y debate durante muchos años, en gran parte debido a la creciente importancia de esta lengua en un mundo cada vez más globalizado. El inglés es considerado una herramienta fundamental para el desarrollo académico y profesional, y su dominio facilita el acceso a mejores oportunidades educativas, laborales y de comunicación a nivel internacional. Sin embargo, la implementación de su enseñanza en el país enfrenta diversos desafíos, especialmente en el nivel básico del Sistema Educativo Mexicano.

Dentro de este contexto, esta investigación se centra en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en la educación primaria, con un enfoque específico en la ciudad de Tuxtla Gutiérrez, Chiapas. La enseñanza del inglés en contextos hispanohablantes como el mexicano se encuentra con ciertas dificultades, principalmente derivadas de la falta de exposición natural al idioma en la vida cotidiana. Los estudiantes tienen pocas oportunidades para interactuar con el inglés fuera del aula, lo que limita el desarrollo de habilidades clave como la comprensión auditiva, la lectura y la expresión oral y escrita. Ante esta situación, los docentes buscan estrategias innovadoras y recursos didácticos que faciliten el aprendizaje y hagan del inglés un idioma más accesible y significativo para los alumnos.

El papel del docente es fundamental en este proceso, pues debe adaptar sus metodologías a las necesidades de los estudiantes y emplear enfoques didácticos que integren distintos estilos de aprendizaje, ya sean kinestésicos, auditivos o visuales. Desde la primera clase, el profesor debe establecer estrategias para evaluar el nivel de competencia lingüística de los alumnos, identificar sus áreas de oportunidad y diseñar actividades que promuevan la adquisición progresiva del idioma. Para ello, se pueden emplear materiales auténticos, recursos tecnológicos y metodologías basadas en la interacción y la comunicación, con el fin de generar un ambiente de aprendizaje motivador y efectivo.

La enseñanza del inglés en la educación básica no solo responde a una necesidad académica, sino que también forma parte de la preparación integral de los niños para su futuro. A medida que avanzan en su formación escolar, los estudiantes continúan desarrollando habilidades en el idioma, lo que les permitirá acceder a conocimientos más amplios y desenvolverse en contextos internacionales. La adquisición temprana del inglés fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y el desarrollo de competencias interculturales, aspectos esenciales en el mundo contemporáneo.

Reconociendo la importancia del inglés en la educación, la Secretaría de Educación Pública (SEP) ha implementado diversas reformas en los planes y programas de estudio para fortalecer su enseñanza desde los primeros años de la educación formal. En particular, en el documento *Aprendizaje clave para la educación integral* (2017), la SEP establece lineamientos que buscan integrar el inglés de manera progresiva en la educación básica, promoviendo un

enfoque comunicativo y funcional que favorezca su uso en situaciones reales. Estas reformas reflejan el esfuerzo por mejorar la enseñanza del idioma y garantizar que los estudiantes mexicanos cuenten con herramientas lingüísticas que les permitan desarrollarse en un mundo globalizado.

#### 2.4.1 AMBIENTES VIRTUALES EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS

El uso de ambientes virtuales en la enseñanza del inglés en México a nivel básico ha cobrado gran relevancia en los últimos años, especialmente con el auge de las tecnologías digitales y la necesidad de adaptar la educación a nuevos entornos de aprendizaje. Estos espacios ofrecen una variedad de recursos interactivos que permiten a los estudiantes desarrollar habilidades lingüísticas de manera dinámica y efectiva. Según García-Peñalvo (2005), “los sistemas e-learning han evolucionado para proporcionar experiencias de aprendizaje más flexibles y adaptadas a las necesidades del estudiante” (p. 2). En el contexto de la educación básica, estas herramientas facilitan la exposición al inglés a través de materiales multimedia, actividades gamificadas y ejercicios de práctica constante, aspectos fundamentales para el aprendizaje de una lengua extranjera.

Además, los ambientes virtuales permiten superar algunas de las limitaciones que tradicionalmente enfrenta la enseñanza del inglés en México, como la falta de contacto con hablantes nativos y la escasa práctica fuera del aula. Plataformas educativas, aplicaciones móviles y entornos de aprendizaje en línea brindan oportunidades para que los alumnos interactúen con el idioma de manera autónoma y personalizada. Como afirman Ibáñez et al. (2018), “el aprendizaje combinado y el uso de tecnologías en la enseñanza de idiomas favorecen la motivación de los estudiantes y promueven una mayor inmersión en el proceso de adquisición de la lengua” (p. 200). En este sentido, los docentes pueden integrar recursos digitales en sus clases para mejorar la comprensión auditiva, la producción oral y la competencia comunicativa de sus alumnos.

Finalmente, la implementación de ambientes virtuales en la enseñanza del inglés en nivel básico no solo responde a las demandas tecnológicas actuales, sino que también promueve el desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes desde una edad temprana. Esto les permite

familiarizarse con herramientas que serán esenciales en su educación y futuro profesional. Además, el acceso a plataformas digitales fomenta la equidad educativa, ya que los niños pueden continuar su aprendizaje en distintos momentos y lugares, independientemente de su contexto socioeconómico. Para garantizar un uso efectivo de estos recursos, es fundamental la capacitación docente en metodologías digitales y la integración de estrategias pedagógicas que maximicen los beneficios de la tecnología en el aula.

# CAPÍTULO III DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

## 3.1 ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

La investigación cualitativa es un enfoque que busca comprender los fenómenos en profundidad, explorando los significados y perspectivas de los participantes en su contexto natural. Sampieri señala que “el enfoque cualitativo busca principalmente la dispersión o expansión de datos e información, a través de una aproximación a los puntos de vista y perspectivas de los participantes” (Sampieri, Collado & Lucio, 2014, p. 6). A diferencia del enfoque cuantitativo, la investigación cualitativa se centra en la subjetividad y el significado, utilizando métodos flexibles que permiten adaptarse a las particularidades del fenómeno estudiado. Además, los autores explican que “este enfoque no pretende generalizar los resultados, sino comprender a profundidad los eventos o contextos específicos” (Sampieri, Collado & Lucio, 2014, p. 7). Así, la investigación cualitativa es ideal para explorar fenómenos complejos y dinámicos que requieren un análisis contextualizado.

El enfoque descriptivo en la investigación tiene como propósito principal detallar características, comportamientos o patrones de los fenómenos estudiados, sin explorar relaciones causales. Sampieri señala que “los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis” (Sampieri, Collado & Lucio, 2014, p. 90). Este tipo de investigación se utiliza comúnmente como base para explorar temas poco estudiados, proporcionando una comprensión inicial que puede guiar investigaciones más profundas. Además, los autores enfatizan que “los estudios descriptivos no tienen como objetivo explicar por qué ocurre un fenómeno, sino más bien observar y detallar cómo se manifiesta” (Sampieri, Collado & Lucio, 2014, p. 91). Por lo tanto, el enfoque descriptivo es esencial para recopilar información básica y construir marcos de referencia sobre los cuales desarrollar investigaciones futuras.

. Investigación no experimental, Se basa en categorías, conceptos, variables, sucesos, comunidades o contextos que se dan sin la intervención directa del investigador. Debido a que

todo lo observable en este trabajo, proviene de videos, se reconoce que la participación en el momento que ocurren los fenómenos es nula, por lo que no se tiene ninguna incidencia en lo que ocurre. El nivel de profundidad del estudio es descriptivo, puesto que describe los fenómenos a estudiar como características sociodemográficas, problemas en las interpretaciones en los programas en vivo entre otros datos de recolección. Así mismo los datos que se obtienen son la perfecta oportunidad para poder dar sentido a una situación donde las características son subjetivas en la superficialidad pero que son necesarias para comprender las consecuencias que se relacionan con la forma en la que se interpreta el discurso deportivo de manera profesional.

## 3.2 CONFORMACIÓN DEL ESTUDIO

Entre los métodos de investigación empleados en este trabajo, destaca esta parte del trabajo la investigación de archivo, dado que consiste más en acudir a las fuentes de los documentos que contienen los datos que permitirán construir el contexto en el cual se encuentra el problema. Son en general datos estadísticos que permiten formular argumentos en favor o en contra de lo que se pretende formular o se plantea como problema. Por ejemplo, se desconoce cuántas personas cuentan con computadoras o equipos digitales óptimos para sostener plataformas digitales y al mismo tiempo la capacidad o ancho de banda manejada en el área de investigación, en este caso Tuxtla Gutiérrez y en cierto grado todo el estado de Chiapas. Por tanto, toda esta información debe recuperarse de alguna parte lo cual requiere trabajo de gabinete sea en bibliotecas, libros, revistas o de internet.

Pero dado que lo anterior es sólo la parte teórica, hay un remanente que podríamos llamar investigación de campo, aunque no entendido en el sentido clásico de las ciencias sociales, dado que, en este caso, el campo de estudio será el de las plataformas digitales. El trabajo de campo en este caso consiste en el acercamiento a las funciones de dichas plataformas, las características que ofrecen y sus posibilidades para la enseñanza-aprendizaje del inglés. Esto hace indispensable al conocimiento, manejo y operación de dichas plataformas de modo que pueda ser de provecho su empleo o definitivamente descartarlos, pero esto es algo que no se puede hacer de forma teórica o basado sólo en información, sino que hay que aproximarse a las funciones básicas para establecer un criterio de uso.

Ahora bien, en la parte que concierne a la metodología de la enseñanza-aprendizaje del inglés en las plataformas, habrá que probar, si cumplen o no con los criterios básicos de enseñanza de modo que no se haga algo mecánico ni aburrido el aprendizaje y al mismo tiempo que permitan una retroalimentación adecuada e interacción con los usuarios haciendo del aprendizaje algo agradable en línea. Se trata de esbozar esquemas que posiblemente sean los más apropiados conforme a lo que se desea enseñar, al mismo tiempo que definitivamente se descarten las plataformas menos óptimas o en los que definitivamente no sean apropiados. Se trata de un modelo más empírico y en el criterio bajo análisis de las posibilidades ofrecidas de las plataformas para construir la pedagogía y didáctica adecuada para la enseñanza aprendizaje.

# CAPÍTULO IV

## ANÁLISIS DE RECURSOS EDUCATIVOS EN AMBIENTES VIRTUALES: CONTEXTO CHIAPAS

### 4.1 CHIAPAS, LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS TELECOMUNICACIONES

Es bien sabido que por desgracia Chiapas es uno de los estados menos desarrollados de la república mexicana. A esto acompaña un alto grado de analfabetismo y poco acceso a las tecnologías de la información, que, si bien es algo que ha cambiado mucho en la capital, no es algo que se refleje en el resto del estado e incluso en las ciudades más importantes como lo son Tapachula o San Cristóbal de las Casas.

Si en las zonas urbanas las dificultades son innumerables, las zonas rurales la tienen más difícil, algo que quedó claro con la pandemia de Covid-19 dado que se trató de dar clases en línea a los estudiantes y en las zonas rurales esto fue casi imposible. En las zonas urbanas no fue mejor, puesto que hay mucha insuficiencia del internet. Según, una nota de Aristegui noticias:

En Chiapas, ni aún en el medio urbano se ha logrado el uso de plataformas digitales para la educación. Desde marzo pasado, al inicio de la pandemia, maestros y maestras optamos por otra estrategia para trabajar en la zona rural e indígena tzotzil. (Mariscal, 2020)

En Tuxtla Gutiérrez, las últimas dos décadas ha aumentado el acceso a internet por banda ancha y las operadoras de internet han aumentado en la misma medida, en un principio eran únicamente Telmex la que daba internet a la ciudad y alguna empresa pequeña como Megacable. Pero en los últimos años ha aumentado la demanda y también el ancho de banda, lo que significa que más personas han podido acceder a las redes. Según la Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT):

En este estado, los municipios de Tuxtla Gutiérrez, San Cristóbal de Las Casas, Berriozábal, Comitán de Domínguez y Tapachula son los que cuentan con mayor cantidad de accesos por cada 100 habitantes y por cada 100 hogares, pues para tales ubicaciones, los parámetros anteriores oscilan entre nueve y 19 accesos por cada 100 habitantes, así como entre 37 y 71 accesos por cada 100 hogares. (IFT, 2017)

Son los municipios más importantes de Chiapas o las grandes urbes las que tienen mayor acceso a internet, en consecuencia, a las redes sociales, en otras palabras, también son las ciudades mejor comunicadas del estado, en contraste con el resto. Pero de todas destaca la ciudad de Tuxtla Gutiérrez del que se la IFT arroja los siguientes datos: con una población de cerca de 600 mil habitantes, 19 de cada 100 habitantes tenían acceso a internet en el 2017, del cual, 160, 210 hogares tenían acceso a internet con banda ancha, es decir, 71 hogares de cada 100 contaban con acceso a internet, con posiblemente 2 o 3 aparatos conectados. Es una cifra que, aunque parece significativa, lo cierto es que señala que sólo poco más del 25% de la población tenía acceso a internet.

En lo que concierne a la telefonía móvil, Chiapas y en cierta medida la ciudad capital, también están muy atrasados, en comparación con otros estados del País, de hecho, según el periódico “Oye Chiapas”, el estado es el último en la lista de estados con acceso a internet:

*Chiapas mantiene un retraso importante respecto al uso de las nuevas tecnologías de la información comparado con otros estados y ocupa los últimos lugares del país en cuanto al número de hogares que tienen internet (solo 27.3% contrataste servicio) y únicamente el 55.7% de su población cuenta con un celular. (Monroy, 2021)*

Esto apunta a que hay un rezago en la conexión a internet, tanto de forma local como celular, es un contexto nada favorable para los emprendedores que buscan hacer de las redes un punto de apoyo para su emprendimiento. Lo mismo sucede con los usuarios de internet, porque una cosa es tener el servicio para diversos fines y otra es el empleo que se le da al acceso a internet. Según el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) los principales usos que se le da al internet en Chiapas son los siguientes: “Las principales actividades de los usuarios de computadora en el hogar son: labores escolares (54.9%) -casi diez puntos porcentuales más que

en 2019-, actividades laborales (42.8%) y como medio de capacitación (30.6%)” INEGI (2021). El internet, al menos en Chiapas no está pensado para hacer negocios o para hacer publicidad, no existe la cultura, es algo que empieza a surgir, porque las condiciones para el acceso han sido muy desfavorables al parecer. Una por las condiciones de rezago y pobreza del estado y los únicos lugares que tienen buen acceso son las ciudades más importantes del estado como Tapachula, San Cristóbal de las Casas y Tuxtla Gutiérrez.

## 4.2 LA CAPITAL DEL ESTADO, TUXTLA GUTIÉRREZ Y EL INTERNET

Una cosa es el acceso a internet para diversos fines, sea pagar o comprar en línea, ver películas o escuchar música o simplemente leer libros en línea o consultar páginas institucionales o diversidad de fines. Sin embargo, otra cosa es el acceso a las redes sociales. El internet en las últimas décadas ha tomado tal fuerza que ha empezado a moldear el mundo tal y como se le conoce. La pantalla, los datos y toda la lluvia de información inducen o inciden en lo que se piensa, nada hay en estos días que no esté mediado por el internet:

*Si Internet está transformando nuestra concepción del mundo y revolucionando nuestras vidas, de igual forma, no podemos confiar en sus bondades ni sumergirnos sin control en sus profundidades. Internet alberga espacios magníficos, pero también numerosos peligros que debemos tener muy en cuenta antes de revelar a la “pantalla” determinados datos personales. (Gordillo, 2018, pág. 33)*

Pero también hay otro aspecto de internet y son las redes sociales, que son plataformas o espacios de interacción y comunicación entre personas de las que las más destacadas son Facebook, Instagram, Twitter, entre muchos otros que circulan en el mercado y que sirven para socializar, compartir información o simplemente de entretenimiento. Pero también son medios que sirven para transmitir noticias e interactuar con los interlocutores, al respecto Gordillo menciona:

*Las redes sociales se han convertido en un arma de comunicación potente y atractiva; con tantas virtudes que, tal vez por ingenuidad, la mayoría de usuarios no toman las precauciones necesarias en cuanto a la prudencia de revelar datos personales. De esta forma, acumular información privada en la Red puede crear problemas: por ejemplo, según algunos medios de comunicación, estos espacios virtuales han servido de instrumento para posibles secuestros, ya que entre las fotografías y datos puede*

*averiguarse el estatus económico de la persona. Igualmente, la indiscreción de las redes puede llegar hasta límites insospechados como el sexting. (Gordillo, 2018, pág. 33)*

Pero las redes también son un arma de doble filo en el que se filtra información personal y en el que hay quienes están al acecho de hacerse de los datos, fotografías y que tienen fines perversos y de lo cual también hay que estar atento. La red tiene sus propios problemas muy distintos a los del mundo real, pero que se reflejan en estos o son llevados al área del anonimato en las redes y muchos abusan de estos privilegios aquellos que navegan en la red deben estar atentos a estas condiciones o de lo contrario pueden ser víctimas de personas con malas intenciones. El robo de datos y de identidad es común en estos días, por tanto, es siempre importante saber qué es aquello que se hace en internet y lo que se comparte porque podría parar en manos de piratas informáticos (Álvarez, 2018).

*Una de las redes sociales más usadas es el Facebook, pero también es una de las redes con más problemas de suplantación de identidad y robo de datos e información personal, porque es una red muy atractiva en la cual las personas fácilmente suministran información o es fácil de ser extraída. Esta red social de igual forma ha tenido distintas controversias por la venta de información personal de sus miembros, cuyos derechos no han sido respetados, motivo por el cual el dueño de dicha red ha sido sometido a juicio en más de una ocasión (Barrera, 2019).*

Lo que se puede apreciar a lo largo del recorrido es que Chiapas y Tuxtla Gutiérrez la capital, aún tiene dificultades para el acceso a internet, lo que dificulta en consecuencia que el comercio digital se de en toda su potencia. Pero aún así está avanzando porque cada día y cada año mejoran las condiciones digitales y de telecomunicaciones del estado y más personas se suman al uso de internet y adquieren equipos como celulares, tablets, computadoras y laptops o smartphones que tienen la capacidad de acceder a las redes y volverse nativo de las redes sociales y no solo de la navegación del internet y para pagar sus servicios en línea. Esto es beneficioso para aquellos emprendedores que desean utilizar las redes y el internet como uno de los medios para hacer publicidad y apoyarse en ello para el emprendimiento, porque mientras más personas tengan acceso a las redes más serán aquellos a los que podrán llegar desde las redes los emprendedores.

Entonces, aunque las condiciones del estado no son óptimas también es cierto que van mejorando cada día, lo cual nos permite empezar a proponer nuevas formas de enseñanza en

línea, y lo que también posibilita enseñar las lenguas como el inglés, aprovechando las herramientas y plataformas disponibles para esa finalidad. Las nuevas generaciones también se van familiarizando y empezando a emplear las redes sociales, los medios de comunicación electrónicos como el Telegram, el Messenger y el WhatsApp para aprender y armar grupos para conocer personas con quienes hablar y practicar los idiomas, al igual que Facebook y otras plataformas.

### 4.3 EL ACCESO Y CONOCIMIENTO DE LAS PLATAFORMAS DE INFORMACIÓN DIGITALES EN TUXTLA

Hasta antes de la pandemia de COVID-19 el uso de plataformas digitales, no sólo en Chiapas sino en todo México era muy escaso, si bien desde el sexenio de Vicente Fox se hablaba de aulas virtuales y que se emplearían las telecomunicaciones para la educación, lo cierto es que dichos proyectos eran más políticos que reales. Enciclopedia fue más propaganda que algo que pudiera traer un cambio verdadero en la educación y el acercamiento de los estudiantes y las personas en general a la educación digital (octava, 2020). Si estas tecnologías se hubieran realizado e implementado tal cual, aun siendo únicamente para los grados de quinto y sexto, sin duda existiría una mayor cultura digital en todo el país, en este caso también en Chiapas y sobre todo en Tuxtla Gutiérrez.

Como ya se mencionó en el apartado anterior, también influye la infraestructura que hay en cuestión de telecomunicaciones y medios digitales en el acceso y la facilidad que tienen los padres y los hijos para acceder a los medios digitales. Tenemos en Tuxtla Gutiérrez un centenar de escuelas de inglés enseñando con los métodos tradicionales, porque es lo que se conoce, es la forma en que se ha hecho y como da ciertos resultados, no ha habido más necesidad de retroalimentar apoyando en el avance tecnológico. Aún antes de la pandemia ya se ofertaban algunos cursos por internet, y se ofrecía empleando algunos medios de comunicación digitales como Google Meet, Zoom, Facebook, entre otras redes sociales y plataformas, pero era algo en lo que había poco interés en Tuxtla. La enseñanza presencial en las escuelas públicas como

privadas, estaban al orden del día y tenían una alta demanda, como los cursos que oferta en verano la UNACH o la misma licenciatura en inglés.

A raíz de la pandemia todo esto cambió una de las escuelas que ya contaba con experiencia, infraestructura y equipo para lidiar con el problema fue la UNACH, que tenía la plataforma Educa-t a su disposición. Esta herramienta ya había sido usada en las telesecundarias y las licenciaturas en línea que ofrecía la universidad, sin embargo, tras la catástrofe, fue implementada en todas las facultades y áreas de dicha institución. Lo que ponía a la vanguardia al estado de Chiapas. Mientras que las escuelas privadas tenían sus propias plataformas para evaluar y trabajar con sus alumnos, lo cual fueron ampliamente mejoradas por el incidente de salud.

De este modo nos encontramos en los últimos tres años con un ambiente propicio para los cursos en línea y las plataformas que nos pueden ser de utilidad para dicho fin, dado que empieza a gestarse una cultura que asimila y comprende este tipo de procesos educativos que antes eran apenas solo imaginables como a principios de siglo con el Enciclomedia.

#### 4.4 ACCESO A LAS REDES Y LOS MEDIOS DISPONIBLES EN UNA CAPITAL CON REZAGOS TECNOLÓGICOS

Frente a la cultura de la digitalización no sólo en televisión sino en el teletrabajo y la educación, nos enfrentamos con un grave rezago tecnológico en el estado. Salvo por la capital y otras dos ciudades importantes como lo son San Cristóbal de las Casas y Tapachula, en el resto del estado se carece de la infraestructura suficiente y no digamos de la cultura. Porque esta carencia coloca nuevamente a la forma tradicional de enseñanza en la única solución, algo que se espere mejore esta década, ya sea por los distribuidores de fibra privada y los empeños de la CFE de llevar internet a todos los hogares. Pero una cosa es tener internet y otra es que este sea lo suficientemente rápido para poder acceder a las plataformas digitales de manera ágil y oportuna (Financiero, 2023).

Una de las cosas que viene contribuyendo mucho al acceso a internet, es que, en el empeño de la formación de los hijos, los padres se esfuerzan por enviar a estudiarlos a los

centros urbanos más importantes del estado ya mencionados. De esta forma, se va creando una cultura entre los jóvenes que interactúan y se relacionan más con el internet y las plataformas digitales para su educación. Ya a nadie le es indiferente la búsqueda de información y conocimientos en la red, en la autodidáctica y autodidacta en las plataformas como YouTube que ofrecen cursos, resúmenes y comentarios, además de cursos y talleres. A esto hay que agregar que ahora la IA se presenta como otra alternativa al aprendizaje y como un medio de traducción en tiempo real. Sin embargo, no hay nada más satisfactorio que el dominio de la lengua y el aprendizaje de la misma prescindiendo de este modo de elementos ajenos para la traducción e interacción o intérpretes que pueden modificar hasta cierto grado aquello que se pretende comunicar.

Los grandes centros urbanos tienen ciertas ventajas, sí, pero también sólo en unas cuentas colonias cuentan con buen servicio de internet, las más beneficiados de la infraestructura de Telmex, Megacable, Totalplay, Mundo Cable y otros proveedores menores son las colonias que están en el centro de Tuxtla. Mientras los usuarios se alejan más del centro, incluso la señal de datos de los celulares empieza a menguar. Lo mismo sucede con la calidad del servicio de internet. A esto hay que sumar que cada vez las plataformas y el mismo internet, a la vez que los navegadores también se actualizan y los sistemas operativos empiezan a ser más exigentes, lo que lleva a la necesidad de celulares de gama media o alta y en el caso de las Laptops y Pc's que también cuenten con buenos procesadores, tarjetas gráficas y memoria RAM para un óptimo funcionamiento y navegación.

Todo lo mencionado nos lleva a que Chiapas en general y Tuxtla Gutiérrez aún tenga muchas carencias, sin embargo, esto no puede ser pretexto para detenerse, sino que hay que contribuir a la creación de una cultura que asimile estos nuevos cambios en todos los ámbitos de la vida e incluso la educación y el aprendizaje del inglés en plataformas.

## 4.5 RECURSOS EDUCATIVOS ACCESIBLES

### 4.5.1 CANVA

Esta plataforma se caracteriza porque ofrece una gran variedad de herramientas que son sumamente útiles para diseñar plantillas interactivas. Una de sus grandes ventajas es la

versatilidad, esto debido a que no es necesario poseer grandes conocimientos en el ámbito del diseño para el uso. Esto significa que cualquier persona y un poco de imaginación puede empezar a dar forma a las plantillas dado que buena parte de estas ya están prediseñadas. A esto se suma que el interfaz es también sumamente intuitivo para el diseño de plantillas y la gran diversidad de opciones que ofrece.

#### IMAGEN 1 LOGO DE CANVA



FUENTE: <https://www.canva.com/>

Canva empezó a funcionar en 2012 que en un principio estaba pensado para el ámbito de la comunicación y el diseño, pero que pronto mostró un gran potencial para aplicación en otras actividades. La plataforma está pensada para diseñadores novatos y también para los más avanzados, así mismo ofrece dos modalidades, el primero que consiste en el empleo de la plataforma de manera gratuita y otra opción premium que es de pago para acceder a mejores opciones, herramientas y plantillas con calidad más profesional.

Canva ofrece una colección de 8000 plantillas gratuitas para 100 tipos de diseño con múltiples finalidades. También te permite hacer tus propios diseños desde cero, añadiéndoles imágenes, otros elementos y textos. Para ello utiliza una interfaz en la que sólo tienes que mover con el ratón los elementos del menú a la composición. Entre los diseños que puedes crear con Canva tienes logos, posters y tarjetas de visita. También puedes crear flyers, portadas, programas e invitaciones, así como folletos, calendarios, horarios, encabezados para correos electrónicos y publicaciones para redes sociales entre otras muchas cosas.

Pero esta web no sólo te permite crear los diseños, en el caso de que estés creando el diseño para algo público también te va a permitir comprar la impresión para que se te envíe lo que has diseñado. Por lo tanto, además de diseño también ofrece servicios de papelería. Canva es

lo suficientemente flexible como para hacer cosas simples como imprimir tus fotografías, aunque debes recordar que no es una herramienta de retoque fotográfico, sino de composición de imágenes para la comunicación. Esto quiere decir que si quieres editar una de tus fotos tendrás que hacerlo en otra aplicación y luego subirla.

Pero lo que respecta a esta investigación es la opción que tiene CANVA para los docentes, en este caso para la enseñanza del inglés la plataforma es flexible y versátil en este aspecto dado que ofrece un servicio para docentes con una cuenta especializada en ello. Al tiempo que los estudiantes pueden crear cuentas para participar de este modo en las sesiones o tener acceso a las plantillas pre elaboradas para dicha finalidad. Los pasos para los docentes son sencillos.

Lo primero es crear una cuenta, posteriormente, crear un diseño o plantilla de trabajo con el cual se creará un curso mediante una hoja de trabajo, al cual luego se pueden añadir distintos diseños, incluso audio y video para hacerlo aún más interactivos, además de la infinidad de colores que ofrece para texto y otras herramientas. Sin embargo, estas funciones no se limitan sólo al maestro, sino que también los estudiantes pueden crear sus propios diseños que se les puede asignar como tareas para que expongan lo aprendido o para que creen sus propias propuestas de aprendizaje o puesta en práctica lo aprendido.

Finalmente cuenta con la fusión de revisar la tarea de los estudiantes para poder verificar y calificar el aprendizaje de los mismos, esto vuelve sumamente interactivo la plataforma y al mismo tiempo permite la retroalimentación, al mismo tiempo que permite que a cualquier hora del día los estudiantes se acomoden a sus tiempos para aprender mejor.

#### 4.5.2 PADLET

Se puede decir que, con la pandemia entramos en el internet 3.0. El 1.0 era el internet normal de los navegadores y el intercambio de información entre computadoras, foros y páginas clásicas en HTML; posteriormente vino el internet 2.0 con las redes sociales, el intercambio de información, imágenes, datos y video con todo tipo de personas a nivel mundial. También fueron siendo sustituidos los foros públicos por las redes sociales y las plataformas de video. En el 3.0 se encuentran las plataformas *streaming* por un lado, las transmisiones en vivo y las plataformas

de aprendizaje en línea y los trabajos online entre otras formas de interacción y transacciones que van más allá de instituciones públicas y privadas, porque ahora cualquiera puede ofrecer cursos de aprendizaje en línea.

IMAGEN 2 LOGO DE PADLET



FUENTE: <https://padlet.com/>

Hasta hace pocos años, parecía que las cuatro paredes del aula encerraban el único espacio donde tenía lugar el aprendizaje de nuestro alumnado. Llevamos tiempo viendo cómo este proceso de enseñanza y aprendizaje no es exclusivo de un espacio concreto. Por esta razón, han ido surgiendo herramientas que favorecen esta nueva manera de aprender. Herramientas colaborativas para trabajar con otras personas que no están en nuestro mismo espacio físico. Herramientas que nos permiten reforzar o profundizar, desde nuestra casa o cualquier lugar, contenidos trabajados en el aula. Herramientas que nos permiten almacenar y curar contenido para tenerlo accesible en cualquier momento.

Cada vez son más las plataformas que permiten alguna o todas estas funciones. Hemos implementado nuevas aulas, a veces no tan físicas, en nuevos espacios. Estos entornos de aprendizaje se conocen como “Learning Management System (LMS)” o “Content Management System (CMS)”.

Padlet surge como una de estas iniciativas de la educación y la interacción en línea que va más allá de las aulas físicas de cuatro paredes. Si bien tiene un diseño básico se presenta como un muro en el cual los alumnos pueden escribir, subir sus trabajos, tareas y archivos, etc. Una de sus virtudes es que es muy potente en el trabajo de manera colectiva, por tener un interfaz sencilla y agradable a la vista, que permite la creación de espacio de aprendizaje en poco tiempo.

Padlet cuenta con dos versiones, la gratuita que ya por sí sola cuenta con una gran variedad de funciones que permiten crear los muros o Padlets en los que es posible escribir y

plasmarlo que se desee comunicar o enseñar, que a la vez puede ser modificado por aquellos que interactúan en función de usuarios. En el primer paso de creación, es posible elegir entre varias plantillas que darán formato a la organización de tu Padlet. Algunas de esas posibilidades son Muro (Paquete de contenido), Canvas (tipo mapa mental), Secuencia (tipo Blog), Rejilla (contenido en filas de cuadros), Estantería (contenido separado por columnas) y Chat. Cada Padlet te permite crear tantos “posts” como quieras, individualmente o en equipo, que pueden ser en formato texto, imagen, hipervínculos, vídeos. Padlet es una herramienta en la que no es necesario registrarse. Si lo haces, será el/la profesor/a quien registrado/a, dé acceso a su alumnado. Las posibilidades creativas aumentan cuando nos registramos, pero es muy útil de cara al uso con niños y niñas que no disponen de cuentas de correo para acceder a determinadas plataformas LMS.

Pero también es importante señalar que, aunque es una plataforma muy versátil para la enseñanza en línea, cabe destacar que su máximo provecho se obtiene con los alumnos de primaria y los primeros años de la secundaria. Porque está pensado para los estudiantes más chicos y no tanto para adultos y es poco atractivo para los adolescentes que buscan o prefieren otras formas de aprendizaje en otro tipo de plataformas. Es importante mencionar esto para no caer en el error de pensar que todas las plataformas se adaptan a todas las edades, hay casos en que el Classroom de Google es más apropiado para los adultos o el Zoom en que la interacción es más cara a cara y directa, pero en el ámbito interactivo, Padlet es una mejor opción para los jóvenes y niños. Lo cual no significa que no pueda ser empleado para adultos, siempre y cuando se adapte a las necesidades y a la noción interactiva de los mismos o de los adolescentes. Al final, se trata de una herramienta muy polivalente, que en función de las necesidades que tengamos, podremos crear soluciones interesantes y eficaces. Su simplicidad hace que no requiera de mucho trabajo por parte del docente y que los alumnos estén motivados gracias a su interfaz atractiva.

Esta aplicación, tiene como principal propósito la creación de murales virtuales en las que se pueden resaltar algunas otras ventajas como evitar el uso de papel y por ende el cuidado del medio ambiente, así como la realización de actividades llamativas e interesantes para los alumnos, ya que despierta la creatividad y motivación en ellos.

A continuación, un ejemplo como actividad en la materia de inglés: “MES PATRIO”.

En este tema se podrían añadir la información más relevante acerca de la cultura mexicana (todo escrito en inglés) dentro del periódico mural se pueden colocar datos como: Quién lo hace, porqué lo hace y cuál es el objetivo principal.

Dentro de la actividad se puede crear un apartado de “hechos históricos” en el que se puede incluir información relevante sobre las personas que participaron en los mencionados hechos del tema. El objetivo principal de la actividad es que los alumnos aprendan a exponer en el idioma inglés información relevante sobre estas fechas conmemorativas ya sea a turistas o extranjeros que visiten nuestro país.

Las instrucciones para la elaboración de la actividad utilizando esta aplicación dentro del contexto de la enseñanza de una segunda lengua (inglés) son:

Cada alumno deberá de crear una cuenta en Padlet, herramienta para crear pizarras, documentos y páginas web de gran belleza, fáciles de leer y donde sea divertido participar. Una vez que la cuenta se haya creado se podrá navegar en la interfaz de la aplicación.

Enseguida, se observa una variedad de “Muros” (Paquete de contenido con diseño de ladrillo), que dependiendo del gusto o interés del alumno tendrá la posibilidad de elegir entre las opciones que la aplicación ofrece.

Por último, se ingresa información al estilo periódico mural, por consiguiente, se elige un mes del año y deberás de incluir:

- Título.
- Editorial: La Editorial es un espacio de tu periódico mural en donde pondrás datos como: Quién lo hace, porqué lo hace, cuál es el objetivo principal.
- Noticias: Se pueden compartir los temas más relevantes dentro de la asignatura. Se puede cómo ejemplo incluir: noticias de la actualidad, descubrimientos e incluso añadir algunos datos curiosos en el periódico.

A continuación, se proporciona una imagen en donde puede verse la forma en la que se ha ejecutado el ejemplo descrito. Con esta ilustración se busca exponer los colores, imágenes y otros elementos que hacen atractivo el interactuar con el material.

### EJEMPLO 1



### 4.5.3 GENIALLY

Nada que envidiarles a las otras plataformas, Genially es también una poderosa herramienta para la creación de contenido visual e interactivo de manera sencilla y rápida que puede emplearse tanto de forma individual como en equipo. Es sumamente versátil permitiendo la creación de presentaciones, infografías, gamificaciones, imágenes interactivas y mucho más en cuestión de contenidos interactivos. Pero al igual que sus pares, también viene en dos presentaciones, la gratuita que cuenta con gran cantidad de contenido y capacidad para crear y una versión la versión premium que permite el uso de características avanzadas.

### IMAGEN 3 LOGO DE GENIALLY



FUENTE: <https://genially.com/es>

Una de las grandes ventajas que presenta Genially es que no ocupa ningún tipo de descargas en la computadora, se puede usar desde cualquier computadora o cualquier lugar, porque su editor es en línea permitiendo que esté disponible en cualquier lugar que se tenga un pc o algún otro medio de acceso a la red como Tablet o smartphones. Los recursos que ofrece esta plataforma en su versión gratuita parecen casi ilimitados, y su potencia aumenta con los contenidos premium. Una de las ventajas que ofrece es que las plantillas están prediseñadas lo que ahorra tiempo y esfuerzo en tener que realizarlas, invirtiendo dicho tiempo en agregar contenido y dedicarse a enseñar.

Genial.ly es una herramienta que nos permite generar contenidos digitales interactivos sin necesidad de programar y sin tener conocimientos de diseño. Es decir, podemos diseñar infografías, presentaciones o mapas con el típico interfaz de "arrastrar y soltar" y, además, podemos dotarlo de cierta interactividad para el usuario e incrustarlo fácilmente en una web o generar una presentación interactiva para visualizar en el navegador.

El punto fuerte de Genial.ly, a diferencia de Canva y Piktochart, es la interactividad, pero ten en cuenta que esta aplicación está pensada para diseñar contenidos en formato digital que puedas incrustar en páginas web o mostrar online, y no para diseñar creatividades que quieras imprimir en formato papel. Esta aplicación te brinda infinidad de plantillas prediseñadas que te servirán de base y únicamente tendrás que modificar la información que quieras, y como prácticamente todas las herramientas online que hemos visto, la podemos usar de manera gratuita con limitaciones.

Esta aplicación es bastante interactiva y por lo tanto su manejo para la creación de actividades virtuales hacen que aumente un poco la dificultad, esto significa que este tipo de herramientas son para aquellos docentes que ya cuentan con un conocimiento amplio en el uso de plataformas virtuales. Ya que esta plataforma es bastante interactiva se puede utilizar para evaluar el conocimiento que durante las clases de inglés se han adquirido.

Una manera muy divertida de hacerlo es mediante un quiz. Por ejemplo, se puede evaluar “Simple present” y “Present continuous” dentro de esta aplicación hay una variedad de temas para elegir, dentro de las mismas podemos editar al estilo de una diapositiva. Es posible editar la manera en que las palabras hacen su transición a la pantalla, editar la respuesta correcta, se pueden agregar sonidos, imágenes, y dependiendo la imaginación y habilidades del docente es el resultado final de la actividad.

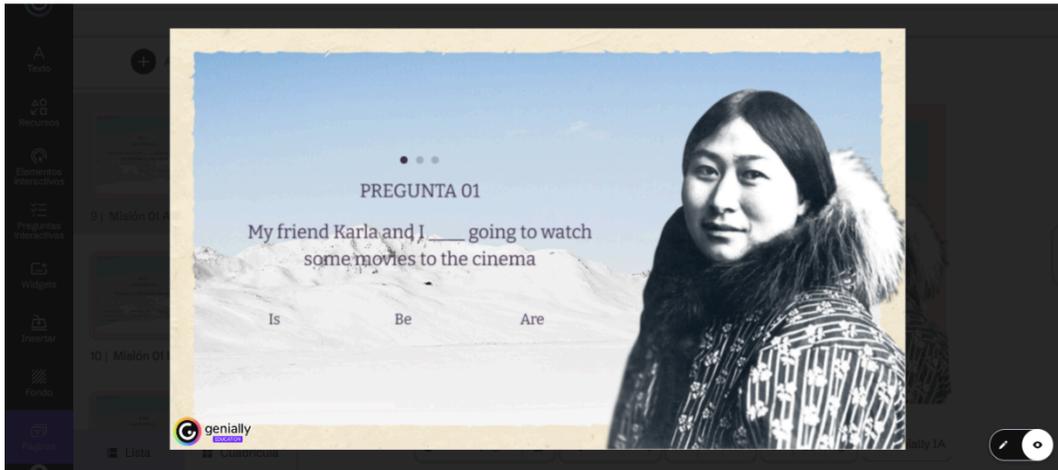
Para que esta actividad sea llevada a cabo de manera correcta es necesario que el docente complementa con otras herramientas tecnológicas como el uso de un smartphone, ya que como es una evaluación se debería hacer en tiempo real en una clase presencial.

Algunas indicaciones para la realización de la evaluación son:

1. ingresa a <https://genially.com/es/> , los alumnos deben ingresar el código de la actividad (cuando se publica la actividad la aplicación te proporciona el código)
2. Hay un tiempo límite, dependiendo que tan larga sea la evaluación. Así que se debe asegurar el tiempo en que los alumnos deben culminar la actividad.
3. Los alumnos ingresan con su nombre y por ende se puede recopilar la información obtenida en la evaluación de cada uno.
4. Al finalizar la evaluación los alumnos deben permanecer en silencio y cerrar sesión en su perfil.

A continuación, se proporciona una imagen en donde puede verse la forma en la que se ha ejecutado el ejemplo descrito. Con esta ilustración se busca exponer los colores, imágenes y otros elementos que hacen atractivo el interactuar con el material.

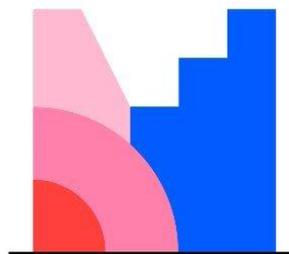
## EJEMPLO 2



### 4.5.4 MENTIMETER

Mentimeter es una aplicación web para interactuar y hacer participar a una audiencia. La aplicación permite lanzar diferentes formatos de participación a un público, una clase de alumnos o en una reunión. Los participantes responden mediante los teléfonos móviles, tablets o pc's y finalmente los resultados se pueden ver en la pantalla en tiempo real.

IMAGEN 4 LOGO DE MENTIMETER



FUENTE: <https://www.mentimeter.com/>

Este tipo de software en línea presenta, además, una interfaz atractiva y muy fácil de utilizar, tanto por parte del alumnado como del profesorado, a través de cualquier dispositivo móvil con posibilidad de conexión a Internet (móvil, tableta u ordenador) y sin necesidad de

instalar ningún tipo de software o programa específico. Aunque Kahoot es probablemente la más conocida, en un primer acercamiento nos pareció mucho más limitada en sus posibilidades que Mentimeter, el software que finalmente hemos utilizado, ya que este último permitía explorar más tipo de preguntas e interacciones, más allá de los quizzes que incorpora Kahoot.

Frente a la docencia habitual, en la que la tecnología se usa de forma unilineal, dirigida del docente al alumnado, aquí las tecnologías permiten la bidireccionalidad mediante la interacción del alumnado con el contenido que se está impartiendo. Obviamente, esto requiere que el profesorado planifique previamente los momentos dentro de sus clases en los que se abre a la participación del alumnado con esta herramienta. Hay instancias especialmente propicias, como el inicio de la asignatura o la evaluación de la misma. No obstante, en este proyecto se ha dado un paso más, al facilitarse que esta interacción pueda darse a lo largo de todo el curso, lo que implica que el uso de la herramienta puede producirse a lo largo de todas las sesiones docentes o de tutorías para facilitar tanto la participación como el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La participación con Mentimeter se hace más sofisticada, puesto que no se limita a una simple pregunta lanzada al aire en el aula, sino que es el resultado de una reflexión sobre cuál es el tipo de pregunta y la modalidad de respuesta más conveniente para los objetivos docentes que se quieren alcanzar con cada participación: bien sea un tipo de preguntas cuyas respuestas se presentan de forma cuantitativa (en forma de elección múltiple, ranking, valoración, “quizzes”...) o cualitativas (nube de palabras, preguntas de respuesta de texto abierto...). En nuestra opinión, esta es una de las innovaciones más relevantes que esta tecnología aporta al proceso de enseñanza, ya que requiere tiempo y reflexión para sistematizar la participación, al tiempo que aporta la ventaja de su inclusión de forma planificada y habitual. Por parte del alumnado, se requiere una actitud activa y una atención continua en el proceso de aprendizaje para poder implicarse. Así mismo, ofrece la visión de que las tecnologías (móvil, tableta u ordenador, así como el SaaS) pueden ser aliados en la enseñanza tanto presencial como online.

Mentimeter se ajusta a cualquier metodología, puesto que se puede adaptar a los métodos más tradicionales o a los más innovadores, porque una encuesta es un elemento muy habitual en cualquier aula. La principal ventaja de un recurso TIC como éste, es que nos permite cambiar el

formato de los utensilios más tradicionales para hacer encuestas o actividades de expresión escrita: cambiamos el lápiz y el papel por el teclado. Y eso es muy motivador para los alumnos. Nos facilita, al mismo tiempo, poder realizar una evaluación diferente y cooperativa, desde otro punto de vista, donde el alumno puede reflexionar sobre su modo de aprender y más en línea con metodologías más actuales, guardando en el cajón las mismas pruebas escritas de siempre. Otra evaluación es posible. Favorece el cambio de papel del alumno como creador de contenidos: serán sus respuestas las que marquen el hilo conductor de las sesiones. Nos ofrece la introducción de una didáctica más tecnológica y más en sintonía con la sociedad de hoy en día.

Una actividad que se puede crear con Mentimeter es elaborar preguntas de algún tema interesante, o en este contexto se adapta a una actividad para la enseñanza de una segunda lengua (inglés).

Las herramientas que esta aplicación ofrece tiene una variedad de modos en las que los docentes pueden elegir, tales como: “Opción múltiple”, “Ranking”, “Adivina el número”, “Rejillas 2x2” “Pin en imagen”, “Nube de palabras”, “Balanza”, “Preguntas y respuestas (Q&A)”, “100 puntos” y “Formulario rápido”.

Para reforzar o retroalimentar una de las cuatro habilidades del idioma inglés (Structure), se puede usar el modo “Opción múltiple” en el que el docente deja como asignación analizar una oración y los alumnos deben revisar y elegir una opción que, dependiendo el caso (a la oración le falte un verbo, un sujeto, un conector, etc) haga que la oración esté correcta.

Ahora, es hora de crear preguntas, encuestas y juegos para los alumnos. Así que las instrucciones para la realización de la actividad son las siguientes:

1. ingresa a <https://www.mentimeter.com/>
2. En la sección Type: elige tipos de preguntas populares: Opción múltiple.
3. En la sección Content: escribe las preguntas, en este caso serán las oraciones y en ese mismo apartado puedes elaborar las opciones múltiples (configurando la respuesta correcta).

4. Por último, copia y comparte el vínculo a los alumnos a través de WhatsApp, Facebook o cualquier medio que desees.

5. Por último, los alumnos deben descargar sus resultados en un documento PDF, y ese documento se debe subir en el espacio de tarea de Classroom o a la plataforma virtual que usen.

Así que, como docente, obtener estos resultados pueden colaborar con la evaluación del avance de los alumnos ya que permite tener dichos resultados en la plataforma y hace mucho más fácil el manejo e interpretación de esa información.

#### 4.5.5 EDUCANDY

Educandy nos permite crear diferentes juegos educativos muy visuales y atractivos para nuestros alumnos. Solo tenemos que registrarnos y empezar a crear sopas de letras, crucigramas, el juego del ahorcado, anagramas, juegos de memoria, test de respuesta múltiple. etc. La creación es realmente sencilla y fácil de compartir. Hacer clic en la imagen para acceder al recurso. Educandy Studio te permite crear juegos de aprendizaje interactivos en minutos. Todo lo que necesitas es ingresar el vocabulario o las preguntas y respuestas y Educandy convierte tu contenido en actividades interactivas geniales.

IMAGEN 5 LOGO DE EDUCANDY



FUENTE: <https://www.educandy.com/>

Una vez que hayas creado una actividad, se genera un código único. Simplemente comparte ese código con tus alumnos y podrán jugar en su propio dispositivo, en clase, en casa o incluso en el autobús de camino a la escuela. Incluso puedes insertar los juegos en tu propio sitio

web si lo deseas. Con Educandy puedes hacer actividades como sopas de letras, memoria, actividades de arrastre, cuestionarios, anagramas, jugar al “ahorcado”, entre otras. Todas ellas en un entorno muy llamativo para los estudiantes y con la facilidad de hacerlo en prácticamente 3 clics.

El aprendizaje a través de los juegos es una metodología que ha sido ampliamente aplicada alrededor del mundo con excelentes resultados. Basado en esto Educandy es una plataforma que brinda una manera sencilla de que padres, maestros o cualquier interesado pueda crear juegos didácticos rápidamente y lo mejor, sin pagar nada.

En Educandy se pueden realizar diferentes tipos de actividades interactivas para los diferentes niveles educativos, ya que su interfaz es muy sencilla de utilizar y dinámica. Una actividad que el docente puede crear en esta aplicación, es una donde los alumnos pueden practicar los verbos, adjetivos, etc. Es decir que esta aplicación es una buena herramienta para que los estudiantes aprendan nuevo vocabulario en el idioma inglés.

En esta plataforma se pueden observar que hay distintas opciones para poner actividades a los alumnos, como, por ejemplo: “Búsqueda de palabras”, “Ceros y cruces”, “Crucigramas”, “Deletréelo”, “Anagramas”, “Emparejamiento”, “Opción múltiple” y, por último, “Memoria”.

Para elaborar la actividad el docente debe utilizar la opción de “Emparejamiento” y poner algunos verbos con imágenes. Aquí los alumnos emparejarán los verbos con sus respectivas imágenes y al finalizar se mandará los resultados de la actividad a su profesor, dependiendo de la plataforma utilizada por el docente.

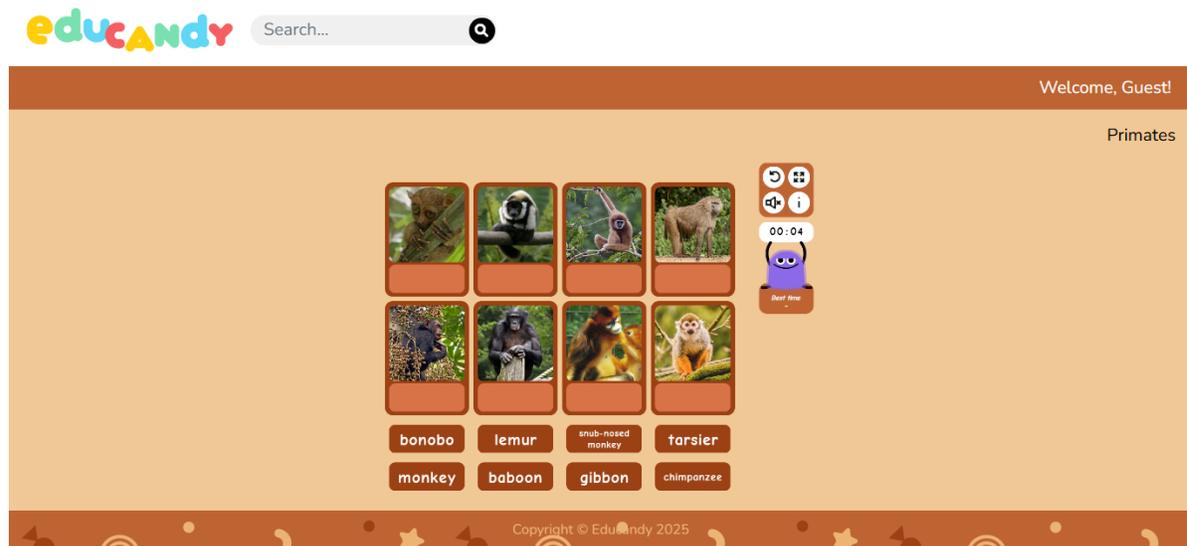
Para poder realizar actividades en esta aplicación:

- Primero, se accede a la página de Educandy: <https://www.educandy.com/>
- El docente debe haber creado previamente una actividad, en este caso es una actividad en inglés sobre el tema de Animales.

- El docente seleccionará el tipo de actividad en el que los alumnos trabajarán, por ejemplo, se seleccionará el apartado de “Emparejamiento” y los alumnos tendrán que poner en orden los nombres de los animales (en este caso de los primates) con su respectiva imagen.
- Los alumnos se dirigen a la aplicación con el código dado por el docente y empiezan a realizar la actividad.
- Dentro de la aplicación hay un reloj en el cual el alumno debe de acabar la actividad en buen tiempo.
- Al finalizar la actividad, los alumnos deben haber puesto los nombres de los animales en su respectivo lugar y después les tomarán foto a sus resultados (tiempo en el que terminó el ejercicio) y mandarlo a la plataforma utilizada por el docente.

A continuación, se proporciona una imagen en donde puede verse la forma en la que se ha ejecutado el ejemplo descrito. Con esta ilustración se busca exponer los colores, imágenes y otros elementos que hacen atractivo el interactuar con el material.

#### EJEMPLO 4



En conclusión, el uso de Recursos Educativos Abiertos representa una oportunidad invaluable para mejorar la enseñanza en Chiapas, especialmente en contextos donde el acceso a

materiales educativos puede ser limitado. A través de los ejemplos expuestos, se ha demostrado cómo los docentes pueden aprovechar plataformas digitales, bibliotecas virtuales y herramientas colaborativas para enriquecer sus estrategias pedagógicas. Estos recursos no solo facilitan el acceso a contenidos actualizados y de calidad, sino que también fomentan la autonomía del estudiante y el aprendizaje significativo.

Sin embargo, para que la implementación de los Recursos Educativos Abiertos sea efectiva, es fundamental que los docentes reciban formación y apoyo en el uso de estas herramientas. La capacitación en competencias digitales, así como el diseño de estrategias didácticas que integren los REA de manera pertinente, permitirán maximizar su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, el trabajo colaborativo entre instituciones educativas, comunidades docentes y organismos gubernamentales es clave para garantizar que estos recursos se utilicen de manera equitativa y sostenible en la educación en Chiapas.

## 5.0 CONCLUSIÓN

Partiendo de la investigación realizada tanto del contexto tecnológico del estado y de Tuxtla Gutiérrez, asimismo de la cultura que se ha ido gestando en torno a las nuevas tecnologías de la información y la educación, y también de la accesibilidad y flexibilidad en el uso de las plataformas educativas, llegamos a las siguientes conclusiones:

El primero es que hasta antes de la pandemia había un marcado rezago tecnológico y cultural en torno a los medios digitales, internet, etc. Pero en el marco de la pandemia hubo un mayor acceso a estas tecnologías tanto para la comunicación como para el entretenimiento, lo que propició que se invirtiera más en dichas tecnologías en el Estado de Chiapas y en la capital, sobre todo. A esto también contribuyó que se han ido eliminando los cables tradicionales de cobre sustituyéndolos por los de Fibra óptica, lo que mejora significativamente la navegación en internet en los hogares. También fue por estas fechas que surge el 5G que es una nueva tecnología que permite el acceso a internet a toda clase de dispositivos de una manera

extremadamente rápida sin precedentes, haciendo del uso de cables algo del pasado o para los hogares.

Pero no sólo esto, sino que el actual gobierno, se propuso por medio de la CFE brindar internet gratis a las comunidades y los municipios que no poseían cobertura y otros con sistemas de pago de modo que todas las comunidades tienen acceso al 3G y 4G que es una tecnología ya respetablemente rápida. ¿Esto qué significa para el proyecto de la enseñanza de inglés en entornos virtuales? Que no se estaría restringiendo este proyecto sólo a la ciudad capital, sino que todo el estado tendría la posibilidad de participar sea con Tablet, Pc's en casa o Smartphones, aunque significativamente más lento que en la capital. Sin embargo, tampoco estarían tan rezagados o fuera de sus posibilidades.

El acceso a internet, por parte de las familias Chiapanecas y Tuxtlecas ha aumentado. El conocimiento de las nuevas generaciones de las grandes posibilidades que permiten los entornos virtuales y las plataformas facilita más el hecho de plantear proyectos orientados a la enseñanza en línea independientemente de la modalidad que se desee emplear: E-LEARNING, B-LEARNING o M-LEARNING. Entonces por fortuna se han ido juntando los dos elementos esenciales, tanto la infraestructura tecnológica como la parte cultural, aunque se deba en buena medida a la pandemia. Lo importante es que se pueda aprovechar estas nuevas posibilidades para la enseñanza del inglés para aquellos que tengan otra forma de organizar su tiempo y no puedan asistir de manera presencial a los cursos y se acomoden mejor a las plataformas que se emplean para dicho fin.

Si bien no todas las plataformas digitales que se presentaron no están pensadas para la educación, lo cierto es que todos muestran una gran versatilidad para dicho fin, incluso algunos que no están pensado para eso tienen más potencial que los que fueron pensados para la educación.

Esto último quizás se deba a que, las plataformas pensadas para la educación, están más enfocadas en los niños y no en público en general. Y es que unas de las cosas que busca este proyecto es ser versátil y enfocarse en todo público que desee aprender inglés desde las distintas plataformas que se estudiaron y se presentaron para dicho fin. Pero incluso aquellas plataformas

enfocadas en los niños, si son tomadas por un buen profesor de inglés o algún estudiante que tenga la experiencia y la paciencia suficiente, puede bien enfocarlos a distintos públicos y ofrecer los cursos sea de forma gratuita o en pago.

Uno de los inconvenientes que presentan las plataformas es que al ser de pagos las versiones gratuitas pueden estar limitadas a propósito para que aquellos que quieran lucrar con la plataforma tengan que pagar cuentas especializadas para poder ofrecer sus cursos, sin embargo, esto no es ningún impedimento si se desea trabajar de manera limitada. Por otra parte, si se desea empleo de forma profesional de las plataformas si sería recomendable pagar para aprovecharlas al máximo.

Por tanto, la enseñanza de inglés y su aprendizaje es cada vez más fácil y accesible a todo mundo y es algo que le vendría genial al estado de Chiapas dado el rezago educativo del que goza, pues ya no se tendría tanto pretexto para no acceder a la posibilidad de aprender, dado que casi todo mundo tiene un celular con posibilidad de conectarse a internet y ahora que el internet está más rápido y más barato en el estado esto se presenta como una oportunidad sin precedentes.

## **6.0 APORTES**

Este trabajo contribuye a que los compañeros de la carrera en Lenguas Internacionales y cualquier profesor de idiomas sepa que existen plataformas que permiten la enseñanza online y que pueden acomodarse al tiempo de los estudiantes. Es decir, tanto se puede enseñar de manera interactiva cómo crear las plantillas necesarias y los cursos que los estudiantes pueden tomar por su propia cuenta de manera interactiva y con una mínima retroalimentación de parte de los profesores.

Este trabajo precisamente estaba pensado en buscar alternativas a la enseñanza de inglés además de la forma clásica que es de manera presencial, sino que también poder aprovechar las herramientas y los medios disponibles y el avance de la tecnología en nuestros días.

Como podemos ver, es solo un primer acercamiento, pero permite saber que dichas herramientas existen y que son posibles soluciones al problema del empleo como profesor de inglés, pero también que son formas en que se puede enseñar dicho idioma en caso de no disponer de tiempo ni espacios físicos para la interacción. Pero más importante aún es que no se reduce únicamente a la ciudad de Tuxtla, sino que es extensivo a todo el estado y a todo aquel que tenga las herramientas apropiadas y las ganas de aprender dicho idioma en cualquier lugar del estado e incluso del país y del mundo. Esto ofrece un sinfín de posibilidades que pueden ser aprovechadas e incluso dedicarse sólo a la enseñanza por medios digitales de modo que se obtenga un ingreso a base de esto.

En la actualidad tanto estudiantes como docentes se enfrentan a cambios muy notables y significativos para el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje. Cabe resaltar que la tecnología ya es parte de tan notable cambio, por lo cual, instituciones educativas, docentes y alumnos deben ir al mismo ritmo. La enseñanza está experimentando avances positivos, y sobre todo en la enseñanza de una segunda lengua (inglés) es aún más perceptible. Los desarrollos de estas herramientas de enseñanza permitirán que la educación evolucione, a tal grado que ya no sería indispensable acudir de manera presencial a la sesión de clases. El futuro de la educación y de la enseñanza del inglés está en el uso de las nuevas tecnologías.

Los elementos positivos del uso de la tecnología en clase son principalmente notables en el medio ambiente, ya que se reduce el uso de materiales didácticos tales como el lápiz, las hojas blancas y de color, libretas, plumones, borradores, etc. Así que mediante la reducción del uso de estos materiales en el medio ambiente se pueden bajar los niveles de contaminación en el planeta. Por otro lado, el fácil uso, manejo y comunicación de estas herramientas hacen que el aprendizaje sea más dinámico, motivador y significativo. Lo que permite una mejor calidad en la educación y un impulso al sistema educativo.

Un aspecto bastante positivo es que estas aplicaciones despierten el interés y la motivación en los alumnos por aprender, ya que las interfaces de dichas aplicaciones son fáciles de comprender y manejar. Lo que crea un ambiente de aprendizaje adecuado para el aprendizaje y desarrollo de habilidades, permitiendo así tener una variedad de materiales didácticos digitales más atractivas, entretenidas y eficaces.

Se dice que todo lo positivo tiene un lado negativo, y el uso de la tecnología en un ambiente educativo no puede ser la excepción. El principal aspecto negativo del uso de la tecnología en la enseñanza es claramente esto, que los alumnos no entiendan la responsabilidad que tienen sobre estas herramientas, lo que conlleva su correcto uso y que estos mismos distorsionen el objetivo principal de una herramienta tecnológica. En pocas palabras, que lo usen para entretenimiento y no para el desarrollo de sus habilidades y su aprendizaje.

Otro aspecto a considerar es que los docentes no cuentan con los conocimientos necesarios para el uso de las aplicaciones y plataformas virtuales de enseñanza, lo que implica un estancamiento en los métodos y estrategias de enseñanza del inglés.

Y por último se le considera un aspecto negativo no muy frecuente pero sí probable, al que los alumnos no tengan acceso a una red Wifi, o inclusive es probable que algunos alumnos no cuenten con aparatos electrónicos o comúnmente conocido al día de hoy como “aparato inteligente” que cuenten con esa característica, y esto traiga como consecuencia el rezago del aprendizaje y desarrollo de habilidades que los docentes elaboran con actividades específicas. Dando por hecho que esto sería una tremenda dificultad tanto para el docente como para el alumno llevar a cabo las actividades planeadas en cuanto al uso de las herramientas tecnológicas.

## 7.0 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez, R. B. (2018, marzo). El robo de identidad en México Dike. file:///D:/DESCARGAS/Dialnet-ElRoboDeIdentidadEnMexico-6622310.pdf

Andrés, J. B. (2012). La enseñanza de la lengua inglesa en el sistema educativo español: de la legislación al aula como entidad social (1970-2000). Cabás, 8 , 72-96.

Astelarra, M. (2023, febrero 27). La Era Digital: Transformación para el Empleo. LinkedIn. <https://es.linkedin.com/pulse/la-era-digital-transformaci%C3%B3n-para-el-empleo-astelarra-olamendi>

Baquero, R. (1996). Vigotsky y el aprendizaje escolar (Vol. 4). Aique.

Barrera, E. A. (2019). Suplantación de identidad digital con fines de trata de personas en Facebook. INFOTEC.

Barriga Arceo, F. D., & Hernández Rojas, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista (2ª ed.). McGraw-Hill Interamericana.

Bloomfield, L. (1914). An introduction to the study of language. Henry Holt and Company.

British Council. (2018). English in Mexico: An examination of policy, perceptions and influencing factors. <https://www.britishcouncil.org>

Brown, H. (2001). Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy (2ª ed.). Longman.

Bueno, C., & Martínez, J. (2002). Aprender y enseñar inglés: Cinco siglos de historia. Scielo.

Buitrago, A. (2011). Ambiente virtual de aprendizaje: Una herramienta para mejorar la comprensión y uso del inglés (Trabajo de grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá-Colombia.

Casas, R. M. (s.f.). El inglés como lengua internacional: ¿Nuevos modelos de pronunciación?

Cortés Fuentes, C. A. (2014). Utilización de las herramientas TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en ambientes virtuales de aprendizaje.

Cuevas Romo, A., Hernández Sampieri, R., Leal Pérez, B. E., & Mendoza Torres, C. P. (2016). Enseñanza-aprendizaje de ciencia e investigación en educación básica en México. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 18 (3), 187-200.

Díaz-Cintas, J. (2009). Audiovisual translation: An overview. In J. Munday (Ed.), *The Routledge companion to translation studies* (pp. 1-19). Routledge.

Education First. (2018). EF English proficiency index 2018. <https://www.ef.com/epi>

Education First. (2019). EF English proficiency index 2019. <https://www.ef.com/epi>

García Peñalvo, F. J. (2005). Estado actual de los sistemas e-learning. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 6 (2). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021055001>

Gordillo, J. H. (2018). Redes sociales y habilidades sociales en alumnos de la Preparatoria 6 de Tuxtla. *Revista Educación Básica*.

Graham, S. (2020). *Strategies for second language listening: Current scenarios and future directions*. Palgrave Macmillan.

Ibáñez, J. S., de Benito Crosetti, B., Garcías, A. P., & Cervera, M. G. (2018). Blended learning, más allá de la clase presencial. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 21 (1), 195-213.

Izquierdo, N. C. (2008). La enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras y las TICs: El caso del español como Lengua Extranjera (ELE). Iniciación a la Investigación.

Mariscal, Á. (2020, agosto 11). Sin tecnología para regreso a clases en Chiapas. Aristegui Noticias.

Méndez Pardo, A. (2008). Paradigmas en la enseñanza de lenguas. UNICACH. ISBN 978-968-514-984-6.

Méndez Pardo, A. (2023). Creando las novedades en la enseñanza de lenguas. Historia Herencia Mexicana. ISBN 978-607-8675-99-9.

Méndez Pardo, A., & Méndez Pardo, S. (2007). (Coords.) El docente investigador: Textos de Wilfred Carr, traducción. UNICACH. ISBN 978-968-514-967-9.

Méndez Pardo, A., & Méndez Pardo, S. (2023, abril). Dimensión axiológica y complejidad de contextos posmodernos del Siglo XXI. AcademiaJournals.com. ISSN 1946-5351.

Méndez Pardo, S. (2009). De aquí to there: Actividades didácticas para la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Colección Selva Negra, Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas.

Monroy, M. (2021, junio 23). Chiapas, último del país en número de hogares con internet y usuarios de celular. Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, México.

Negrete, Y. M. A., & Zermeño, M. G. G. (2017). E-estrategias de lectura y escritura del inglés en ambientes virtuales de aprendizaje. Campus Virtuales, 6 (1), 109-119.

Pérez-Baztán, A. (2015). Aprendizaje incidental de vocabulario en entornos digitales: Implicaciones para la enseñanza de lenguas extranjeras. Ediciones Académicas.

Pujadas, G., & Muñoz, C. (2018). The role of subtitled audiovisual input in language learning: An empirical study. *Language Learning Journal*, 46 (3), 345-358.  
<https://doi.org/10.1080/09571736.2018.1431769>

Rodríguez, A. (2022, diciembre 22). Historia del lenguaje HTML. Tokio School.  
<https://www.tokioschool.com/noticias/historia-lenguaje-html/>

Sampieri, R. H. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw Hill México.

UNESCO. (2012). Paris OER Declaration 2012.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245912>

Zambrano, J. (2009). Aprendizaje móvil (M-learning). *Inventum*, 4 (7), 38-41.