

Recursos digitales para la integración de la colaboración en clase de lengua extranjera

Digital resources searching for the integration of collaboration in foreign language classes

RESUMEN: El objetivo central de este trabajo consiste en aportar información complementaria a las actividades de docencia e investigación educativa en relación con la integración de recursos digitales en las actividades colaborativas en clase de lengua extranjera. Para lograrlo, hemos realizado una indagación en algunos de los buscadores más utilizados en internet a fin de descubrir algunos de los recursos tecnológicos que podrían integrarse en clase para fomentar la colaboración entre los estudiantes. Esta investigación nos ha permitido obtener información general de treinta herramientas que podrían adaptarse a los contextos aludidos. Además, con los resultados obtenidos hemos propuesto un análisis de cuatro aplicaciones con el propósito de esclarecer sus características generales y su aplicación didáctica en el trabajo colaborativo en clase de lengua. Finalmente, consideramos que esta investigación puede enriquecer el conocimiento en el ámbito educativo en cuestión posibilitando que algunos de los elementos expuestos en este trabajo puedan ser considerados para nuevas experiencias en otras investigaciones sobre tecnología educativa.

PALABRAS CLAVE: Aprendizaje colaborativo, lenguas extranjeras, innovación educativa, recursos de Internet, aprendizaje virtual.

ABSTRACT: The aim of this research is to offer information about the activities in the teaching and education research areas related to the integration of digital resources in the collaborative activities in foreign language classes. In order to achieve this objective, we have done a search in some of the most used search engines in the web to discover some of the digital resources that could be integrated to the class to promote the collaboration among students. This research has let us obtain general information about thirty tools that could be adapted to the mentioned contexts. Moreover, with the results we obtained, we propose an analysis of four applications with the purpose to explain their general characteristics and their didactic application in the collaborative work in the language classroom. Finally, we consider that this research can enrich the knowledge in the educational field because it offers

Hugo Trejo González
Universidad de Guadalajara
hugo.trejo@outlook.com

Recibido: 14/05/2018
Aceptado: 15/08/2018

VERBUM ET LINGUA
NÚM. 13
ENERO / JUNIO 2019
ISSN 2007-7319

some possibilities that the alluded resources could be considered in new experiences in other research about educational technology.

KEY WORDS: Collaborative learning, foreign languages, educational innovation, internet resources, virtual learning.

Introducción

El trabajo colaborativo en los ambientes educativos es sin dudas un aliado fuerte en el desarrollo del aprendizaje en clase. En el trabajo en grupos, los miembros se ven obligados a exponer sus ideas para explicar, comprender y realizar tareas complejas difícilmente resueltas de manera individual. En el ámbito de la enseñanza de lenguas extranjeras esto no es una excepción, Landone (2004: 2) afirma que un grupo consolidado de manera adecuada favorece los procesos de comunicación motivando y estimulando el desarrollo de su interlengua en el proceso de interacción. En un contexto didáctico en grupo los alumnos podrían desarrollar efectivamente la competencia comunicativa conversando sobre situaciones sociales o sobre aquellas implicadas en la circunstancia didáctica (Marcos, 2009: 3).

Por otra parte, en lo que se refiere a las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), estas permiten la implementación de entornos virtuales que facilitan la comunicación y ofrecen un aspecto innovador que podría resultar motivante para la colaboración. “Las TIC tienen el papel de ofrecer nuevas posibilidades de mediación social, creando entornos (comunidades) de aprendizaje colaborativo que faciliten a los estudiantes la realización de actividades de forma conjunta, actividades integradas con el mundo real, planteadas con objetivos reales” (García-Valcárcel, Basilotta y López, 2014: 66). Sin embargo, en algunos contextos educativos, los nuevos

recursos tecnológicos resultan poco utilizados por los docentes, quienes por falta de conocimiento, tiempo, espacios o infraestructura deciden impartir sus cursos de manera habitual prescindiendo de las TIC, pero con un alto grado de reclamo de necesidades de capacitación tecnológica (estudio TALIS en OECD, 2015). Aunque la cuestión técnica en la comprensión de las TIC no es ni debería ser una prioridad de todos los factores del aprendizaje (Gutiérrez, 2007: 150), se requiere que cada vez más docentes utilicen los nuevos medios para permitir una reflexión profunda sobre su pertinencia y uso adecuado, buscando aprovechar los beneficios que estas aportan para el aprendizaje. Dicho lo anterior, los nuevos recursos tecnológicos basados en internet permiten generar contextos colaborativos de comunicación más reales que posibilitan la práctica del discurso, para así favorecer el desarrollo de las competencias comunicativas en lenguas extranjeras (Cerdà y Querol, 2014: 22).

Ante esta situación, el objetivo principal de este estudio es analizar el funcionamiento y la posible aplicación de algunas herramientas tecnológicas aplicables al aprendizaje colaborativo en la clase de lengua. En primer lugar, presentaremos fundamentos teóricos buscando esclarecer algunas de las características a considerar en la construcción de actividades colaborativas de aprendizaje. En segundo lugar, hablaremos de la metodología utilizada para la obtención de la información y expondremos los resulta-

dos obtenidos y la manera en la que determinamos el objeto de análisis. Esta etapa tiene como objetivo principal abonar a la comprensión de la disponibilidad de recursos digitales aplicables al aspecto educativo en cuestión. En la tercera etapa, presentamos el análisis considerando las funciones generales y las posibilidades didácticas de los recursos digitales estudiados para la construcción de actividades colaborativas en clase de lengua extranjera. Finalmente, exponemos los hallazgos más relevantes de la investigación.

Fundamentos teóricos: las TIC en el aprendizaje de lenguas y el trabajo colaborativo

Cualquiera que sea el objetivo educativo, las TIC permiten desarrollar procesos didácticos más ricos, dinámicos y congruentes con la realidad del estudiante mediante la integración de nuevos recursos que la innovación digital supone (Morrissey, 2008: 83-84). En el ámbito de las lenguas extranjeras, la integración de medios de comunicación innovadores no resulta algo novedoso, desde hace algunas décadas se han estudiado, implementado y evaluado diferentes soportes audiovisuales que cambian en su época la manera de aprender una lengua (Simons, 2010: 2-3). En la actualidad, esto no es la excepción, con la diversidad de recursos multimedia y aplicaciones para el aprendizaje disponibles en internet, podría considerarse una falta importante no integrarlos a la práctica educativa en la enseñanza de lenguas (Fernández, 2006: 414-415).

Por otra parte, en la enseñanza de lenguas como en cualquier otro ámbito de aprendizaje, la motivación juega un papel

fundamental en la obtención de resultados significativos. En relación con las TIC, siendo estas por sí mismas elementos de motivación que forman parte de la cultura del estudiante, el hecho de excluirlas del aprendizaje podría afectar el rendimiento o los intereses de los alumnos acostumbrados a su uso cotidiano (Maggiolini, 2013: 89-90). Según Rodríguez (2016: 582), las “TIC impulsan los procesos de aprendizaje, fomentan el intercambio de opiniones a través de las redes, el aprendizaje mutuo entre el grupo de alumnos y promueven el desarrollo de diferentes competencias como el aprendizaje colaborativo”. En el aprendizaje de una lengua extranjera, estas representan una oportunidad para enriquecer el acercamiento a la cultura de estudio gracias a la gran diversidad de recursos multimedia digitales, pues “no podemos imaginar documentos más auténticos que aquellos cuyo contenido lingüístico y cultural está justamente destinado a un público francófono” (Mendoza, 2014). A esto, cabe resaltar que los cambios tecnológicos no implican solamente la aparición de dispositivos, tecnologías digitales y recursos multimedia, la innovación representa también cambios en la manera de comunicar que impactan la comprensión del lenguaje y la manera de interactuar con la lengua en entornos digitales (Gavarri, 2016: 56-57).

En relación con el aprendizaje colaborativo, con ayuda de las TIC, esta actividad representa una opción interesante que podría ofrecer resultados positivos en el aprendizaje de lenguas, pues las habilidades comunicativas (de expresión oral y escrita) de los estudiantes tienden a mejorar considerablemente (Torres y Yépez, 2018: 880) y a su vez los entornos tecnológicos

favorecen el desarrollo de habilidades de investigación y aprendizaje autónomo mediante una visión constructivista en donde el docente se vuelve facilitador y mediador del aprendizaje (Moreno, 2011: 6-7). En relación con la interacción en las actividades colaborativas en el aprendizaje de una lengua, Salas-Alvarado (2016: 14) estima que en “la práctica oral en grupo se genera una mejora en las estructuras gramaticales y la pronunciación de palabras y sonidos, ya que se promueve la corrección y la ayuda por parte de quienes participan en el trabajo”. A esto se suma la gran cantidad de recursos tecnológicos digitales que invitan a la diversidad de posibilidades didácticas permitiendo nuevas formas de expresión e intercambio de la información y de acercamiento a la cultura motivando el desarrollo de la creatividad (Henry Jenkins; 2006 y Tyner; 2008, citados en Dussel y Quevedo, 2010: 24).

En lo que se refiere al trabajo colaborativo, siendo este un “conjunto de mediaciones pedagógicas -digitales o no digitales- a través de las cuales se pretende aunar los esfuerzos de un grupo determinado hacia el objetivo de juntos puedan aprender” (Cardozo, 2010: 88), dicho trabajo implica una serie de componentes para asegurar que una tarea en grupo se convierta en una experiencia significativa de aprendizaje. Álvarez y Bassa (2013: 8-9) describen tres aspectos esenciales para comprender la actividad colaborativa: interactividad, sincronidad y negociabilidad. El primero supone el intercambio y comunicación de dos vías entre los participantes. La sincronidad se refiere al tiempo de espera entre las respuestas y se distingue de la comunicación asíncrona en donde los intercam-

bios de información no son instantáneos, por ejemplo, en el caso del *chat* la comunicación es síncrona (Collazos y Mendoza, 2006: 64). En cuanto a la negociación “es un proceso, por el cual dos o más personas intentan superficialmente o en conciencia, obtener consentimiento y acuerdos en relación a una idea, tarea o problema” (Zañartu, 2007: 8).

Por su parte Pérez-López (2014: 88) enumera los cinco fundamentos básicos para el aprendizaje colaborativo: interdependencia positiva, responsabilidad individual, habilidades sociales, interacción y procesamiento de grupo. Según este autor, el desarrollo e integración de estos elementos en las actividades colaborativas supone que las tareas se darán con mayor facilidad y se logrará trasladar a cada miembro la perspectiva e interés para interiorizar cada uno de estos cinco conceptos en el grupo.

La interdependencia positiva indica que el resultado de cada miembro incide en el éxito del grupo por lo que todos los miembros están implicados en la resolución de la tarea. Para esto, se pueden utilizar diferentes mecánicas que motiven la interdependencia, por ejemplo: roles, repartición de recursos, enemigo común, entre otros (Collazos y Mendoza, 2006: 65).

En cuanto a la responsabilidad individual, Núñez, Romero y Mateos (2011: 6) la definen como “el compromiso consciente y libremente asumido por el sujeto que le lleva a actuar haciendo compatibles los intereses colectivos o grupales con los estrictamente individuales o personales”.

En lo que se refiere a la interacción en el grupo, esta requiere de la presencia de habilidades sociales que permitan que el trabajo se dé de manera pertinente y que

este avance hacia el objetivo planteado. Las habilidades sociales suponen que los integrantes sean capaces de defender y argumentar sus puntos de vista de manera respetuosa, así como mantener la armonía en el grupo, ceder la palabra, respetar las diferentes opiniones y buscar la concesión para lograr la meta planteada. Además, estas habilidades implican que el individuo sea capaz de solicitar apoyo a sus compañeros cuando se requiera y dar apoyo a todo el grupo mediante una interacción que considere elementos básicos de respeto: saludar, agradecer, escuchar, disculparse, entre otros (Rodríguez, 2009: 1-3).

Finalmente, el procesamiento del grupo se define como un espacio de reflexión profunda sobre los resultados de la actividad colaborativa. En esta etapa los grupos analizarán las acciones y decisiones tomadas por los integrantes para evaluar cuáles de estas fueron productivas y cuáles deberían ser replanteadas. Se busca entonces que exista el procesamiento con el propósito de hacer visibles los logros, pero también reflexionar sobre los puntos débiles a fin de mejorar las prácticas en actividades posteriores (Johnson y Johnson, 1999: 129).

En resumen, la implicación integral de estos elementos podría facilitar la tarea colaborativa. No obstante, la presencia o ausencia de estos aspectos en la práctica en grupo dependerá en cierta medida de la disposición del estudiante, de los medios físicos o digitales utilizados y de la creatividad del docente para integrar las mecánicas y procesos que motiven la práctica en equipo. Ante esta situación, habrá que tener en cuenta que “el aprendizaje colaborativo no viene a resolver los problemas que tanto el cuerpo docente

como el estudiantado podría afrontar en un contexto académico sino, más bien, es una alternativa a considerar en el momento de enseñar un contenido o de poner este en práctica” (Salas-Alvarado, 2016: 6) y las TIC promueven la implementación de nuevos espacios de trabajo en donde el desarrollo autónomo y colaborativo del estudiante pueden verse beneficiados. Su implicación en el aprendizaje aumenta, al mismo tiempo se desarrollan competencias esenciales para hacer frente a los nuevos retos profesionales. En relación con el profesor, este se ve obligado a desarrollar competencias tecnológicas que le permitan nuevas estrategias didácticas para responder las necesidades educativas actuales (Martínez y Gómez, 2014: 6-8).

Metodología y resultados

A fin de atender nuestro objetivo principal, este estudio se enfoca en analizar, en primer lugar, la disponibilidad actual en materia digital en lo referente a los recursos en internet aplicables al trabajo colaborativo en la clase de lengua. Para ello, en primera instancia, se realizó una indagación en dos de los buscadores de internet más utilizados actualmente *Google* y *Bing*. Esta búsqueda tiene como objetivo primario determinar la facilidad o dificultad que conlleva la indagación de los docentes de lenguas extranjeras que deseen integrar recursos digitales en su práctica docente a fin de proponer actividades colaborativas en clase y, en segundo lugar, ofrecer una visión general del tipo de materiales disponibles de manera gratuita en la *Web*. A esto, resaltamos que más allá de obtener un número que evidencie la alta o baja disposición de herramientas digitales, nuestro interés es que los docentes dispon-

gan de un referente práctico que les permita revisar las funciones generales y algunos de los posibles usos de los recursos expuestos en esta investigación.

En la indagación realizada se utilizaron conceptos generales en los buscadores aludidos con anterioridad a fin de obtener un panorama general que nos permitiera abarcar en mayor medida posibles usos de recursos digitales que respondan a las necesidades requeridas para una actividad colaborativa; hablamos de los cinco aspectos básicos descritos en nuestro apartado anterior (Pérez-López, 2014: 88; Collazos y Mendoza, 2006: 65; Johnson y Johnson, 1999: 129). No obstante, cabe mencionar que solo se utilizó la información obtenida en los primeros cinco sitios web de cada buscador. Esto es debido a nuestro interés principal de delimitar los recursos para facilitar su inserción en el ámbito educativo y no establecer un referente descriptivo

exhaustivo de la alta o baja disponibilidad de recursos en nuestra actualidad. Además, se consideró que al realizar este tipo de búsquedas se puede llegar a obtener demasiada información que podría desviar y complicar el objeto de estudio, dando lugar a un trabajo diferente del que aquí se propone.

Dicho lo anterior, esta indignación se basó en los resultados obtenidos en dos indagaciones utilizando los conceptos *Recursos digitales para el trabajo colaborativo en el aula* en cada uno de los buscadores de internet mencionados.

Cabe señalar que la información expuesta en la tabla siguiente fue consultada en el momento de la indagación, por lo que la disponibilidad de esta en cada sitio web dependerá de los propietarios. La tabla 1 presenta los resultados de las dos indagaciones en los buscadores *Google* y *Bing* utilizando los conceptos *Recursos digitales para el trabajo colaborativo en el aula*.

Tabla 1
Resultados de la primera indagación

	Dirección web para la obtención de la información (Google)	Recursos	
1	http://www.aulaplaneta.com/2015/07/14/recursos-tic/25-herramientas-tic-para-aplicar-el-aprendizaje-colaborativo-en-el-aula-y-fuera-de-ella-infografia/	Office365	Padlet
		Zoho	Stormboard
		Google Apps for Education	Mindmeister
		Edmodo	Symbaloo
		Blogger	Dropbox
		WordPress	Google Drive
		Tumblr	WeTransfer
		Wikia	Jumpshare
		Wikispaces	Google Calendar
		Remind	Hightrack
		Google Hangouts	WorkFlowy
		Marqueed	Symphonical
		Voxopop	

Dirección web para la obtención de la información (Google)		Recursos	
2	http://www.aulaplaneta.com/2014/11/03/recursos-tic/diez-consejos-para-aplicar-el-aprendizaje-colaborativo-en-el-aula/	Google Drive WordPress Blogger SlideShare Prezi Glogster Mural.ly	
3	https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-colaborativas-aula/70926.html	Microsoft Teams Google for Education Edmodo Zoho EasyClass Google Hangouts WordPress Remind	Padlet Stormboard Google Drive WeTransfer Mindmeister Storify Dropbox
4	http://www.tecnologiaseducativas.info/eventos-y-contenidos/noticias-y-articulos-sobre-tecnologia-educativa/16-las-tics-y-el-aprendizaje-colaborativo	Moodle	
5	https://educrea.cl/herramientas-para-el-trabajo-colaborativo-en-linea/	Cmaps tools	
Dirección web para la obtención de la información (Bing)		Recursos	
1	http://www.aulaplaneta.com/que-servicios-ofrece/herramienta-para-el-profesor/usar-recursos-digitales/	Sin información.	
2	http://www.aulaplaneta.com/2015/07/14/recursos-tic/25-herramientas-tic-para-aplicar-el-aprendizaje-colaborativo-en-el-aula-y-fuera-de-ella-infografia/	Misma información que en la búsqueda en <i>Google</i> .	
3	http://www.eduforics.com/es/recursos-dinamicas-grupales-niveles-educativos-contenidos/	Sin información.	
4	https://ineverycrea.net/comunidad/ineverycrea/recurso/aprendizaje-cooperativo-en-el-aula-algunas-ideas/3ec8b040-7b9c-4e02-9f54-e30f7e1c78d1	Sin información.	

Dirección web para la obtención de la información (Google)	Recursos
5 http://mailing.uahurtado.cl/cuaderno_educacion_41/pdf/art_trabajo_colaborativo.pdf	Sin información.

Como se puede observar en la tabla 1, la mayoría de la información obtenida sobre recursos digitales que hacen referencia al trabajo colaborativo pertenece al mismo sitio encontrado en los resultados de los dos buscadores (*Google y Bing*). Esta página se ubicó en el segundo sitio en la búsqueda en las dos compañías. Esta información nos permite afirmar que se puede encontrar información sobre recursos tecnológicos aplicables al aprendizaje colaborativo fácilmente hasta cierto punto, ya que, sin realizar una búsqueda exhaustiva en internet, hemos logrado localizar e identificar treinta y cuatro herramientas distintas obtenidas en dos búsquedas, pero considerando solo los primeros cinco sitios de los resultados arrojados.

Con el objetivo de clarificar algunas de las funciones generales y la posible aplicación didáctica de estos recursos, proponemos la siguiente tabla descriptiva que

considera ciertas características generales de las herramientas a fin de entender su posible aplicación en el aprendizaje colaborativo. Resulta importante subrayar que, para la descripción de las características de cada recurso encontrado, se hizo una revisión individual inspeccionando la información disponible en su página oficial y probando algunas de las funciones. En ningún momento buscamos ofrecer una descripción detallada de cada recurso y quizás la información aquí expuesta resulte limitada para algún lector; no obstante, nuestra intención fue describir de manera general el posible uso que cada recurso podría ofrecer para que los interesados en el aprendizaje colaborativo dispongan de un referente práctico que les permita conocer un mayor número de herramientas que las que se analizan en el apartado posterior y, de esta manera, adecuar la información a sus intereses y necesidades, ver tabla 2.

Tabla 2
Descripción de recursos

Recursos	Descripción	Tipo de acceso	
		Gratuito	Con costo
Office365	Paquete de <i>Office</i> que incluye herramientas para la gestión y comunicación, así como aplicaciones para la creación de archivos multimedia. Se permite la colaboración en diferentes aplicaciones.	○	○
Zoho	Conjunto de herramientas para crear, compartir y administrar archivos en línea. Dispone de aplicaciones para la comunicación y organización de proyectos y para la creación de archivos en línea.	○	○

Recursos	Descripción	Tipo de acceso	
		Gratuito	Con costo
Google Apps for Education	Grupo de aplicaciones de <i>Google</i> que integra diferentes funciones para la gestión y creación de archivos multimedia en línea. Ofrece herramientas para la comunicación digital y para la gestión de clases virtuales.	○	○
Edmodo	Permite administrar cursos para el aprendizaje a distancia en una interfaz de tipo red social. Dispone de herramientas de comunicación síncrona y se pueden integrar actividades colaborativas.	○	○
Blogger	Herramienta para la creación y gestión de <i>blogs</i> . Perteneciente al grupo de aplicaciones de <i>Google</i> y permite la colaboración.	○	
WordPress	Entorno virtual para la gestión y creación de sitios web en línea. Permite la colaboración en la creación de los contenidos.	○	○
Tumblr	Plataforma virtual para la creación y gestión de <i>blogs</i> . Dispone de herramientas de colaboración y comunicación digital.	○	○
Wikia	Creador y gestor de páginas que pueden ser editadas de manera colaborativa (<i>Wikis</i>).	○	
Wikispaces	Sitio cerrado.	s/i	s/i
Remind	Aplicación para la comunicación digital en grupos en instituciones educativas.	○	○
Google Hangouts	Herramienta perteneciente al grupo <i>Google</i> . Permite la comunicación síncrona mediante chats y videoconferencias.	○	
Marqueed	Sitio cerrado.	s/i	s/i
Voxopop	Sitio cerrado.	s/i	s/i
Padlet	Herramienta para la gestión y creación de muros digitales. Permite la colaboración y posibilita la inserción de archivos multimedia.	○	○
Stormboard	Gestor de tableros para actividades de tipo <i>lluvia de ideas (brainstorming)</i> . Permite la colaboración de cinco usuarios en su versión gratuita.	○	○
Mindmeister	Aplicación para la creación de mapas y esquemas digitales. Permite la colaboración.	○	○
Symbaloo	Plataforma digital para la gestión de contenidos educativos en línea. Se enfoca en la administración de sitios web y permite la colaboración.	○	○

Recursos	Descripción	Tipo de acceso	
		Gratuito	Con costo
Dropbox	Herramienta para administrar y guardar documentos en línea. Permite compartir carpetas y archivos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Google Drive	Herramienta para guardar documentos en línea. Permite compartir carpetas y archivos digitales. Pertenece al grupo <i>Google</i> y posibilita el acceso a todas sus aplicaciones desde la herramienta.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
WeTransfer	Herramienta para el envío de documentos digitales de gran tamaño. No requiere registro y permite enviar los documentos mediante el uso de correo electrónico.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jumpshare	Aplicación para el intercambio de documentos digitales de gran tamaño. Permite la instalación en equipos de cómputo e incluye algunas herramientas de comunicación y edición.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Google Calendar	Aplicación del grupo <i>Google</i> para la gestión de calendario y agenda. Se puede compartir la información sobre los eventos.	<input type="radio"/>	
Hightrack	Herramienta para la gestión de actividades, eventos, calendarios y tareas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
WorkFlowy	Aplicación para la gestión de tareas. Permite la creación una hoja o bloc de notas para crear tareas y subtareas de manera organizada.	<input type="radio"/>	
Symphonical	Cambió su nombre a <i>upwave</i> . Herramienta enfocada a la gestión de tareas, notas y eventos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
SlideShare	Sitio web para la gestión y creación de presentaciones a partir de documentos multimedia.	<input type="radio"/>	
Prezi	Sitio web para la creación de presentaciones, mapas y esquemas. Permite compartir presentaciones y trabajar en colaboración.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Glogster	Herramienta para crear murales, infografías y diseños interactivos educativos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mural.ly	Herramienta para la elaboración de murales. Posibilita el trabajo colaborativo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Microsoft Teams	Herramienta del grupo <i>Office</i> que permite la creación de equipos de trabajo en un entorno que posibilita el intercambio y gestión de documentos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
EasyClass	Sitio web para la gestión y creación de cursos en línea. Se pueden proponer actividades colaborativas con las diferentes herramientas.	<input type="radio"/>	

Recursos	Descripción	Tipo de acceso	
		Gratuito	Con costo
Storify	Sitio cerrado.	s/i	s/i
Moodle	Sitio web para la gestión y creación de cursos en línea. Se pueden proponer actividades colaborativas con ayuda de las diferentes herramientas disponibles.	○	
Cmaps tools	Herramienta descargable para la elaboración de mapas y esquemas. En su versión en línea se permite la colaboración en los proyectos.	○	

○ = tipo de acceso permitido. ○* = acceso gratuito limitado. s/i = sin información disponible.

A partir de los resultados de las tablas 1 y 2, podemos rescatar que los recursos encontrados en nuestra indagación corresponden en su mayoría a tres categorías o tres funciones generales en lo que se refiere a actividades digitales en internet: recursos para la gestión y alojamiento de documentos, herramientas para la edición de murales, infografías y documentos y aplicaciones para la comunicación.

De las treinta y cuatro herramientas resultantes solo se pudo obtener información de treinta, ya que cuatro recursos ya no ofrecen sus servicios. Para seleccionar las herramientas que utilizamos en nuestro análisis en el siguiente apartado, partimos desde un interés personal que considera los elementos: tipo de recurso no repetido, herramientas que consideramos no son de uso común, experiencia previa e interés generado en su primer análisis. De esta manera, buscamos descubrir las funciones de cuatro herramientas que consideramos podrían ser utilizadas de manera conjunta en la elaboración de actividades colaborativas. Dicho esto, seleccionamos los recursos: *Remind* para la comunicación, *Padlet* para la creación de muros colaborativos, *Mindmeister* para la creación de contenido visual y

Microsoft Teams para la gestión de la clase y trabajo en *Wikis*. De esta forma, podríamos tener una visión más completa de algunas de las posibilidades didácticas que se podrían integrar con estos recursos en función de los elementos recomendados para motivar y crear actividades colaborativas, por ejemplo, la interacción y habilidades sociales con *Remind* y la interdependencia positiva en actividades con *Padlet* (Collazos y Mendoza, 2006 y Sosa, 2017: 44). A esto agregamos que no es de nuestro interés que el lector considere que esta fue la mejor elección, pues partimos desde una perspectiva personal que podría no adaptarse a las necesidades de enseñanza de algunos docentes. Consideramos pertinente que los lectores interesados analicen la información que aquí se expone y decidan por sí mismos si estas herramientas se adaptan a sus necesidades institucionales o si otros recursos de la tabla 2 les parecen más interesantes para su aplicación en el aula.

Nuestro objetivo es abonar a la comprensión de la disposición y de las características de los recursos actuales, pero también motivar el uso y aplicación de estos de una manera pertinente en función de las necesidades y el contexto educativo.

Análisis

Con el objetivo de abonar a la comprensión de las características generales y generar en el lector posibles ideas de aplicación didáctica en la clase, proponemos el siguiente análisis de herramientas que considera la descripción y explicación de cada recurso mediante los rubros de estudio: descripción general, uso en actividades colaborativas en la enseñanza de lenguas y desventajas encontradas en la práctica con la herramienta. A esto, subrayamos que la información aquí expuesta no deberá ser considerada como absoluta, pues esta se limita a nuestra experiencia con cada recurso en su análisis individual y a nuestra perspectiva basada en las ideas que se generaron durante el estudio y en función de nuestra práctica docente.

Remind

Descripción genera. *Remind* es una plataforma digital enfocada en ofrecer el servicio de comunicación en entornos seguros para contextos escolares. Su objetivo principal es brindar un espacio en donde los profesores, estudiantes y tutores puedan tener información de lo que sucede en la clase para dar seguimiento a los procesos educativos. Para hacer uso de sus diferentes funciones

se requiere el registro de una cuenta de correo y el acceso se realiza por medio de un teléfono inteligente, desde una aplicación o mediante el ingreso al sitio web de la compañía en donde se pueden utilizar las diferentes funciones de comunicación. A diferencia de otras aplicaciones de comunicación digital, uno de los intereses principales de la marca es ofrecer una comunicación segura permitiendo que los números de teléfono personales permanezcan confidenciales. *Remind* dispone de tres tipos de acceso: profesor, padre o tutor y estudiante. Entre las funciones principales, esta herramienta permite el envío de mensajes, archivos, confirmaciones, avisos y posibilita la creación de grupos para promover debates o facilitar el trabajo colaborativo (Remind, 2018). En relación con su uso, consideramos que gracias a la simplicidad de la aplicación para teléfonos inteligentes y de la página web, *Remind* podría ser utilizado por la mayoría de los estudiantes, docentes y padres que tienen experiencia con aplicaciones digitales actuales, pues la interfaz en los dos tipos de acceso nos resulta simple y fácil de entender al agrupar la mayoría de sus características en la herramienta de *chat* (ver Figura 1).

Figura 1
Captura de la interfaz de chat en página web

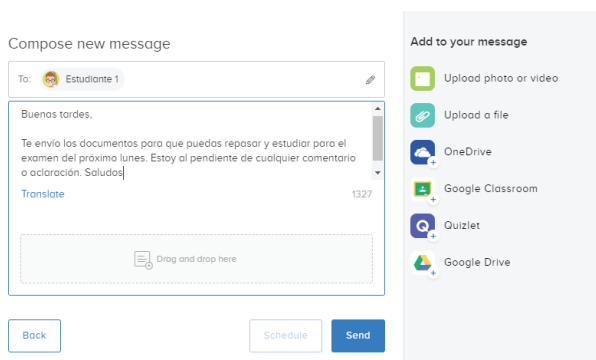
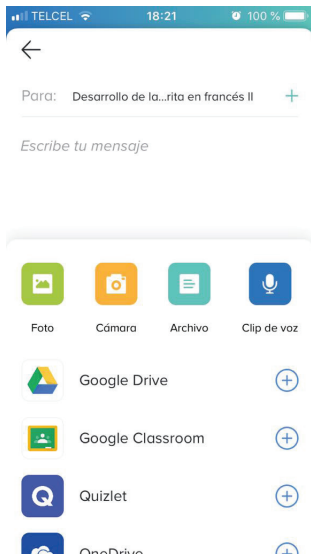


Figura 2
Captura de la interfaz de chat en teléfono inteligente



Como se puede observar en las figuras 1 y 2, la aplicación también posibilita la inserción de documentos y archivos desde las aplicaciones *OneDrive*, *Google Classroom*, *Quizlet* y *Google drive*. Además, es importante subrayar que en el *chat* se puede enviar fotos, clip de voz y utilizar la función de traducción para enviar mensajes en setenta idiomas distintos.

Para crear un curso como profesor solo se requieren pocos pasos que concluirán en la obtención de un código que el estudiante deberá utilizar para unirse a las clases y tener acceso a las diferentes funciones de la herramienta. Tanto el docente como el estudiante pueden crear cursos y agregar estudiantes a los diferentes grupos. Además, las dos cuentas antedichas permiten agregar familiares para la supervisión de las actividades educativas.

Uso en actividades colaborativas en la enseñanza de lenguas. En lo referente a la enseñanza de lenguas extranjeras, consideramos que *Remind* facilita la comunicación en la clase y el intercambio de documentos necesarios para las actividades docentes. Estimamos que la simplicidad de la aplicación permite que su uso sea aceptado por la mayoría de las estudiantes y profesores que ya utilizan recursos digitales y que tiene experiencia en el uso de aplicaciones móviles. Para el trabajo colaborativo en clase de lengua, creemos que la aplicación podría beneficiar cualquier actividad de grupo en la clase, por ejemplo, los profesores podrían proponer una actividad de trabajo en equipo mediante la creación de actividades que promuevan la discusión en la aplicación considerando la participación escrita u oral de los estudiantes en lengua extranjera. Así, los profesores pueden tener en su teléfono o computadora todas las producciones realizadas para hacer la corrección de la lengua por equipo. También, al promover el uso de la aplicación para la comunicación y organización de trabajos colaborativos, el docente puede crear los grupos de trabajo en *Remind* y así dar retroalimentación, seguimiento y apoyo en la realización de las acciones requeridas en un proyecto determinado: actividades integradoras, monografías, presentaciones, producciones orales o escritas, etc.

Además, es importante señalar que es probable que la herramienta de traducción disponible en la aplicación motive en mayor medida la comunicación en lengua extranjera en el marco de la clase, pues el estudiante puede escribir en su lengua materna y realizar la traducción al instante. Sin embargo, esta opción también podría

ser considerada como un inconveniente, pues el estudiante al beneficiarse de la traducción instantánea podría dejar de intentar realizar sus propias producciones en la lengua meta de estudio. El docente deberá ser cuidadoso con esta situación y asegurar que el estudiante comprenda las afectaciones posibles al desarrollo lingüístico.

En resumen, consideramos que con las diferentes funciones disponibles en *Remind* el estudiante de lengua extranjera podría tener un gran apoyo en la comunicación para el desarrollo de la interdependencia positiva mediante la interacción síncrona constante en los grupos de trabajo, pues sabemos que si no se tiene un intercambio continuo de ideas entre los participantes del equipo en la realización de las tareas, no se desarrollará la interdependencia positiva en el grupo (Johnson y Johnson, 1999: 8). Además, la aplicación podría ser utilizada como medio de retroalimentación y generación de espacios de procesamiento de grupo en ambientes de aprendizaje mixtos o a distancia, pudiendo así tener reflexiones sobre los resultados, es decir un momento en donde “el grupo procesa la calidad del trabajo y su funcionamiento como equipo” (Johnson y Johnson, 1999: 111).

Inconvenientes encontrados. En relación con los posibles problemas con *Remind*, no hemos encontrado inconvenientes relacionados con el buen funcionamiento de la aplicación para el envío y recepción de mensajes y contenidos. Durante las pruebas realizadas para el análisis, se utilizaron tres cuentas (docente, familiar y estudiante) para la revisión de las diferentes funciones disponibles y en ningún momento hemos tenido

problemas técnicos, ni inconvenientes en el uso de la aplicación. Sin embargo, creemos importante recordar que la función de traducción podría representar un problema en contextos educativos de enseñanza de lenguas, pues si no se tiene un control o no se logra que el estudiante comprenda el uso adecuado de una herramienta de traducción en el desarrollo de las competencias lingüísticas de la lengua meta, este podría hacer un uso excesivo de la traducción en actividades que impliquen la utilización de *Remind*, impidiendo que se tenga un esfuerzo consciente para la expresión escrita. Con respecto a esta situación, nos parece pertinente tener en cuenta que si no se tiene el ambiente de trabajo ideal en donde los estudiantes son conscientes de las implicaciones de la traducción en su desarrollo lingüístico, esta herramienta se utilice solamente para favorecer la comunicación y el intercambio de información en actividades colaborativas.

Padlet

Descripción general. *Padlet* es una herramienta digital enfocada en la creación de muros o tableros para la organización de archivos multimedia. En una página web, los usuarios pueden colocar, insertar y organizar publicaciones para compartir información o administrar un portafolio digital de sus trabajos. Aunque el sistema puede ser utilizado gratuitamente mediante el registro de una cuenta de correo y una contraseña, se ofrece también una versión de costo que aumenta las características, por ejemplo, mejora la privacidad, elimina la marca de la empresa y permite aumentar de espacio. Esta herramienta promueve la colaboración en las actividades que propone, pues

desde su descripción en la página web se señalan las funciones para compartir y colaborar en la elaboración de los muros de trabajo.

En cuanto al apartado de diseño, el sistema dispone de estilos preestablecidos que facilitan el proceso de edición y después de realizar el registro en el sitio web, los usuarios tendrán a su disposición tutoriales que les guiarán paso a paso en el proceso de creación del muro digital. Consideramos que esta herramienta es fácil de utilizar y de comprender por los usuarios que ya tienen experiencia con herramientas digitales, pues la interfaz no se sobrecarga con muchas funciones y accesos que compliquen su comprensión. Sus funciones principales se limitan a tres accesos: crear *Padlet*, unirse a un *Padlet* y *Galería*. El primero inicia la creación del muro, el segundo posibilita el acceso a un espacio ya creado y el tercero muestra ejemplos existentes (ver figura 3) (Padlet, 2018).

En el proceso de creación y edición de los muros digitales, la función para agregar contenido al sitio se realiza mediante el uso de un botón en la parte inferior izquierda de la pantalla. Mediante este acceso, el usuario puede agregar el contenido multimedia y realizar las publicaciones en el muro virtual. Entre los documentos que el estudiante puede incluir en el muro se encuentran: textos, enlaces, videos, fotos, audio, dibujo, capturas de pantalla, entre otros, ver figura 4.

Para compartir la edición del muro, el usuario utiliza el botón *Compartir* que le permite elegir entre cuatro tipos de opciones: privado, contraseña protegida, secreto (con código) y público. Estas opciones permiten tener más control sobre el acceso al muro digital para gestionar el trabajo en actividades educativas. Estimamos que esta herramienta facilita en gran medida el trabajo colaborativo, pues las diferentes opciones y características del sitio permi-

Figura 3
Captura de la interfaz principal de Padlet

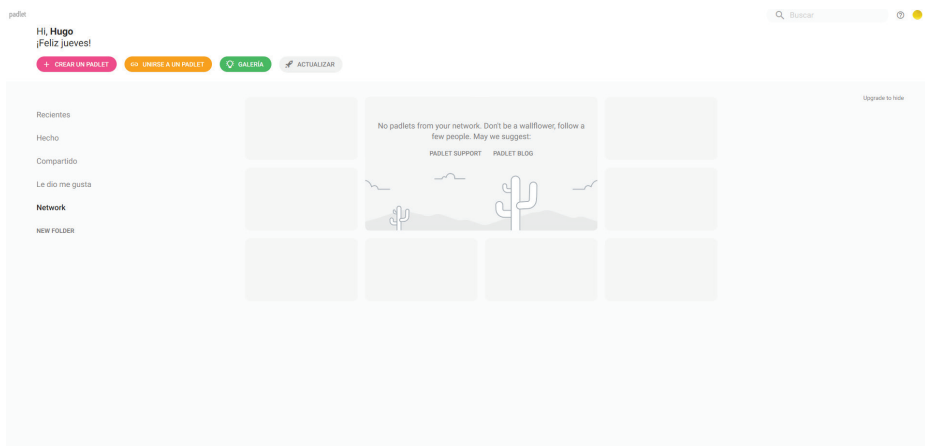


Figura 4
Captura de la interfaz de diseño de Padlet



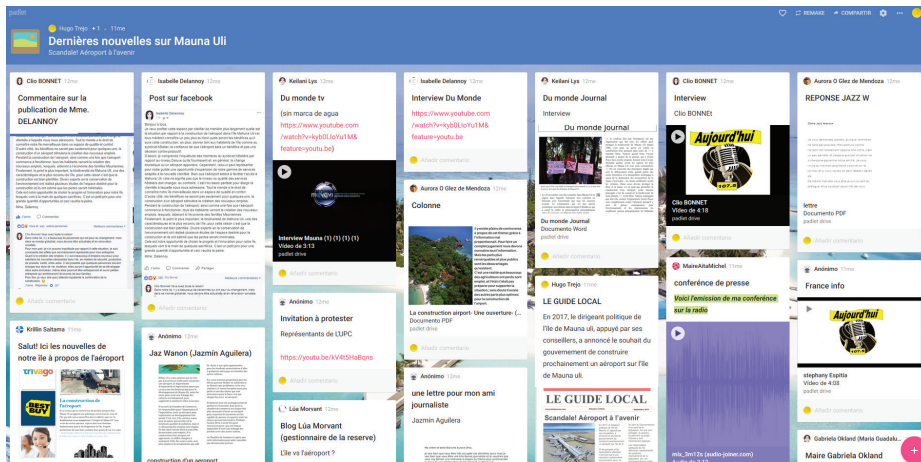
ten compartir rápidamente contenidos digitales para crear repositorios, discusiones y portafolios individuales o en equipo.

Uso en actividades colaborativas en la enseñanza de lenguas. En cuanto al trabajo colaborativo en clase de lengua, creemos que *Padlet* ofrece un espacio digital que favorece considerablemente el desarrollo de los elementos básicos para la colaboración. Con la posibilidad de gestionar espacios de trabajo en grupo, se pueden introducir actividades en donde los estudiantes de lengua presenten trabajos en grupos con roles preestablecidos (interdependencia positiva y responsabilidad individual) o puedan crear un portafolio educativo en equipo (procesamiento de grupo e interacción), esto utilizando la lengua meta de aprendizaje. Como ejemplo, a partir de nuestra experiencia con la plataforma en la enseñanza del francés como lengua extranjera, podemos ilustrar el uso de herramienta para crear un espa-

cio para compartir publicaciones correspondientes al trabajo realizado utilizando la técnica de *Simulación Global* que implica el desarrollo de una situación concreta en la que los estudiantes deben crear identidades ficticias para responder una problemática establecida que permitirá la interacción en la lengua meta integrando diferentes competencias lingüísticas, sociales y culturales necesarias para la realización de las diversas actividades (Lehuen y Kitlinskap, 2006: 2-3). En nuestro caso, fue la problemática de construcción de un aeropuerto en una isla. *Padlet* permitió obtener un espacio para compartir las posturas de las identidades ficticias frente a la problemática mencionada. Los estudiantes a partir de su función social y política debían interactuar con diferentes publicaciones (según su rol) para presentar y discutir (en individual y en equipo) las diferentes posturas, ver figura 5.

Con este tipo de actividades en *Padlet*, podemos disponer de un espacio digital en

Figura 5
Muro digital de la Simulación Global en Padlet



donde todos los trabajos de lengua sean compartidos para la retroalimentación, interacción y construcción de entornos colaborativos. En nuestro caso, se utilizó el espacio para el trabajo colaborativo del grupo para fomentar la interdependencia positiva, la responsabilidad individual (mediante los roles y posturas a favor y en contra), la interacción y discusión (críticas y debate), el desarrollo de habilidades sociales (elementos pragmáticos de los géneros creados) y el procesamiento de grupo (retroalimentación y análisis de las producciones), (Collazos y Mendoza, 2006; Rodríguez, 2009; Johnson y Johnson, 1999).

Inconvenientes encontrados. En relación con posibles problemas al utilizar las diferentes funciones de *Padlet*, no hemos encontrado dificultades en el registro y uso de la herramienta. En las pruebas realizadas durante este estudio no hemos encontrado problemas que pudieran dificultar el uso de las

diversas características de la aplicación. Consideramos que esta herramienta ofrece un espacio rápido y fluido que permitirá gestionar de manera efectiva trabajos de los estudiantes permitiendo su uso integral con otras herramientas digitales que podrían enriquecer el tipo de entradas en el muro digital. Ahora bien, quizás el apartado de notificaciones podría ser desarrollado, pues la aplicación no envía mensajes a los propietarios del muro cuando alguien realiza un aporte o comenta en las diferentes publicaciones.

Mindmeister

Descripción general. La herramienta *Mindmeister* corresponde a un sitio web o aplicación de teléfono inteligente que permiten el diseño de mapas mentales y esquemas para su publicación digital o impresión en formatos físicos. Esta aplicación se distingue por facilitar la colaboración en la creación de los documentos digitales y permite que

los mapas creados puedan ser utilizados como presentaciones mediante la organización de apartados en diapositivas. Para hacer uso de sus diferentes funciones, se requiere el registro de un correo electrónico y una contraseña que permitirán crear un perfil en donde se guardarán todas las creaciones. Cabe mencionar que *Mindmeister* ofrece cuatro tipos de cuenta: *Básica*, *Personal*, *Pro* y *Empresarial*. Solo la cuenta *Básica* es gratuita y permite la creación de tres mapas posibilitando la colaboración en tiempo real. El resto de las cuentas aumentan las capacidades en la aplicación, pero implican un costo anual por parte del usuario. También, *Mindmeister* ofrece cuentas educativas que mejoran los costos anuales y aumentan las funciones disponibles en la aplicación (Mindmeister, 2018).

Para este trabajo, nos enfocaremos en la cuenta gratuita, pues consideramos que con las funciones disponibles en este tipo de acceso el profesor o estudiante puede

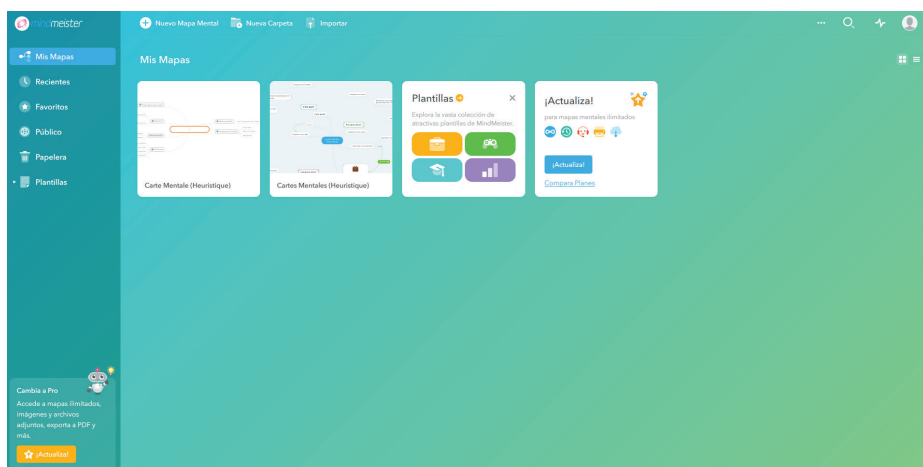
realizar algunas actividades interesantes para el trabajo colaborativo en la clase.

En la interfaz principal de la aplicación, el usuario puede crear carpetas para la gestión de los mapas, utilizar plantillas, importar diseños en formatos compatibles y configurar los apartados de diseño e información de la cuenta, ver figura 6.

La disposición simple de los apartados en la interfaz permite una fácil comprensión de los menús y de las opciones de creación. Estimamos que la organización de los elementos gráficos cumple criterios básicos de usabilidad web (tiempo de respuesta, facilidad de aprendizaje, disminución de la carga cognitiva, etc.) que permiten que el sitio pueda ser comprendido por la mayoría de los usuarios que utilizan herramientas digitales (Cancio y Bergues, 2013: 183-184).

En la interfaz de diseño, el usuario deberá comenzar la creación a partir de un concepto central que desplegará las diferentes relaciones con el uso de un botón

Figura 6
Interfaz principal de Mindmeister



superior que posibilita la inserción de nuevos conceptos o mediante la utilización del ratón con las funciones de *doble clic* y *clic derecho* para la edición de la información. De las diferentes opciones que ofrece la plataforma, podemos destacar la posibilidad de insertar en los mapas: videos, íconos, enlaces e imágenes. Además, el usuario puede editar el tamaño de la letra, cambiar los diferentes colores y hacer uso de herramientas externas (*Dropbox*, *Google Drive* y *Evernote*) para enriquecer los contenidos multimedia del mapa (ver figura 7).

Es importante señalar que la aplicación permite que las creaciones sean presentadas mediante diapositivas. Una vez terminados los diseños, el usuario puede crear una presentación digital mediante la organización de capturas de pantalla de las diferentes burbujas de contenido (ver figura 8).

En relación con el trabajo colaborativo, los mapas creados pueden ser enviados vía correo o mediante el uso de enlaces que

posibilitan el trabajo entre pares como invitado o con registro.

Uso en actividades colaborativas en la enseñanza de lenguas. De la misma manera que en otras áreas educativas, los mapas mentales en la enseñanza de lenguas extranjeras permiten que los estudiantes dispongan de una herramienta que podría resultar lúdica por la necesidad creativa para diseñar y esquematizar aprendizajes que evidencien los resultados del trabajo previo en clase. Según Mateo y Lora (2015: 2-6) y Buzán (citado en Mateo y Lora, 2015), los mapas mentales tienen gran importancia en el aprendizaje, ya que estos permiten crear asociaciones entre conceptos que ayudan a mejorar su recuerdo en la memoria, logrando también el desarrollo de la concentración a partir de una organización de la información para crear conocimiento desde la perspectiva del estudiante. A este punto, Cameron (2001) afirma que “cuan-

Figura 7
Interfaz de diseño de Mindmeister

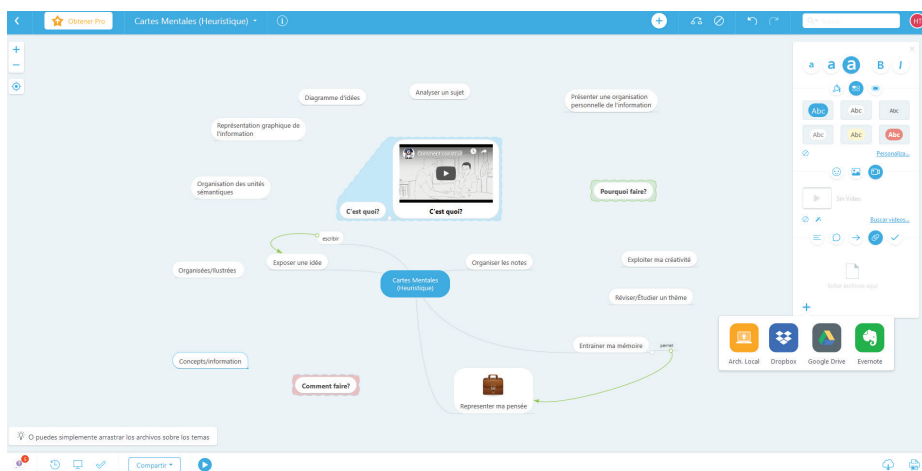
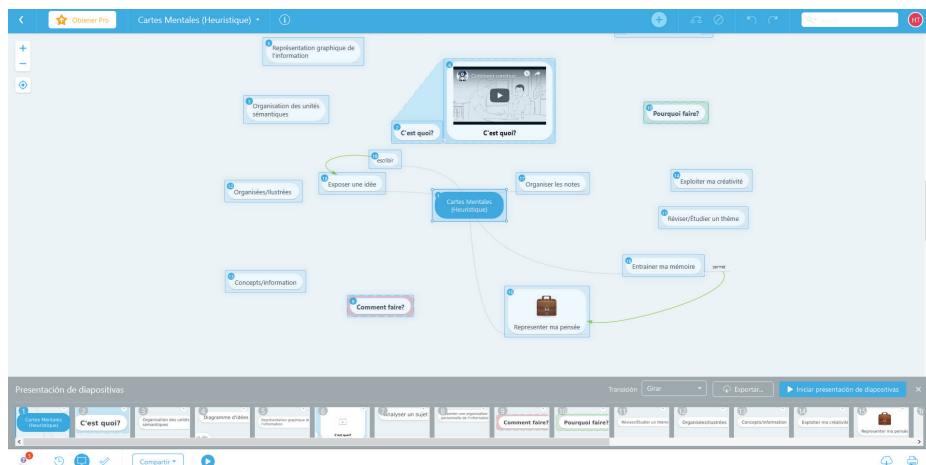


Figura 8
Interfaz de diseño de Mindmeister



do los alumnos se ven en una situación de explorar todos sus recursos descomponen las unidades aprendidas y las vuelven a componer con un nuevo propósito” (citado en Cerdà y Querol, 2014: 22).

En la enseñanza de lenguas extranjeras se podría introducir el uso de mapas mentales colaborativos desde dos perspectivas: como técnica para la discusión y generación de una *lluvia de ideas* (*brainstorming*) o como un espacio gráfico para la presentación, asociación y organización de conceptos a partir de una palabra clave (campos semánticos y léxicos) (Rodríguez, 2012: 122-128). En cualquiera de los dos casos, se puede utilizar esta técnica para motivar el desarrollo lingüístico de los estudiantes en individual o en colaboración. Por ejemplo, los estudiantes en grupos pueden crear un campo léxico de una palabra en la lengua meta en la herramienta *Mindmeister* para después presentar sus resultados en

una proyección utilizando la función de presentación. En este caso, los estudiantes podrían colaborar en un solo dispositivo o cada uno desde su teléfono o tableta digital, pues como se mencionó en el apartado anterior, se encuentra disponible una aplicación gratuita para teléfono inteligente.

Consideramos entonces que la herramienta *Mindmeister* podría ser integrada de manera pertinente en el desarrollo de actividades colaborativas en la clase de lengua extranjera, pues el sistema permite tanto la colaboración asíncrona como el trabajo síncrono en situaciones de aprendizaje a distancia y en presencial. De esta forma, estimamos que mediante el uso de herramientas para actividades de presentación de proyectos, conceptos y perfeccionamiento del léxico, el estudiante puede verse implicado en momentos que promueven el desarrollo de las competencias colaborativas: interacción (a distancia o cara a

cara), interdependencia positiva (mediante la creación de equipos y roles), habilidades interpersonales (en el trabajo presencial en equipos) y el procesamiento de grupo (en la presentación de resultados con la aplicación), (Johnson y Johnson, 1999).

Inconvenientes encontrados. Durante las pruebas realizadas en *Mindmeister*, no se presentaron inconvenientes relacionados con el buen funcionamiento de las diferentes características de la aplicación. La interfaz principal y la interfaz de diseño ofrecen a la vista la información necesaria para comprender el funcionamiento general de la plataforma. No obstante, nos resulta importante mencionar que consideramos que la manera de agregar conceptos e ideas, así como las conexiones entre estos nos han resultado algo difícil de comprender. Estimamos que, para un buen uso de la herramienta de diseño para creación de mapas mentales, es necesario practicar previamente a la realización de un mapa a fin de comprender el funcionamiento de las diferentes opciones, ya que algunas acciones requieren de tiempo para dominar su uso y agilizar el proceso de edición. Por ejemplo, los globos de conceptos no pueden moverse libremente para ser organizados como en otros programas de diseño en donde se desplazan mediante el arrastre de los objetos. Sin embargo, es nuestro deber indicar que esta opinión se construye con base en la experiencia que hemos tenido con esta y otras herramientas y en ningún momento corresponde a una verdad absoluta. Dicho esto, los usuarios (estudiantes y profesores) serán quienes determinen si la propuesta de diseño dirigido les convence o no en función de sus intereses académicos.

Por otra parte, consideramos que *Mindmeister* en su versión básica puede resultar limitado para el trabajo colaborativo y la gestión de mapas en las clases. En esta versión el usuario solamente puede crear tres mapas. La exportación para la creación de archivos se limita a texto y al formato de la compañía y no se dispone de un *chat* para la discusión síncrona a distancia. Esta situación podría desmotivar su uso, pues algunos usuarios en la actualidad están acostumbrados a mayores prestaciones y para acceder a mejores condiciones de trabajo en *Mindmeister* se requiere de una cuota que amplíe los beneficios.

Microsoft Teams

Descripción general. *Microsoft Teams* es una plataforma digital para la gestión de equipos de trabajo que tiene como objetivo el intercambio de información en una interfaz virtual que posibilita la comunicación a distancia en texto, audio y video. En su versión gratuita el sistema permite un gran número de funciones para el trabajo colaborativo: envío y recepción de mensajes de manera ilimitada, acceso de invitados, trabajo con hasta trescientos usuarios, acceso a aplicaciones de *Office*, videoconferencia, pantalla compartida, entre otros. Para poder hacer uso de sus diferentes funciones, se requiere de una cuenta de correo de la compañía *Office 365* y el llenado de un formulario para el registro de la institución o grupo de trabajo. Dicho esto, es importante aclarar que para poder hacer uso de las funciones de *Microsoft Teams* como miembros de los grupos, se necesita que las cuentas dispongan de una membresía de *Office 365* para instituciones u organizaciones (Microsoft Teams, 2018).

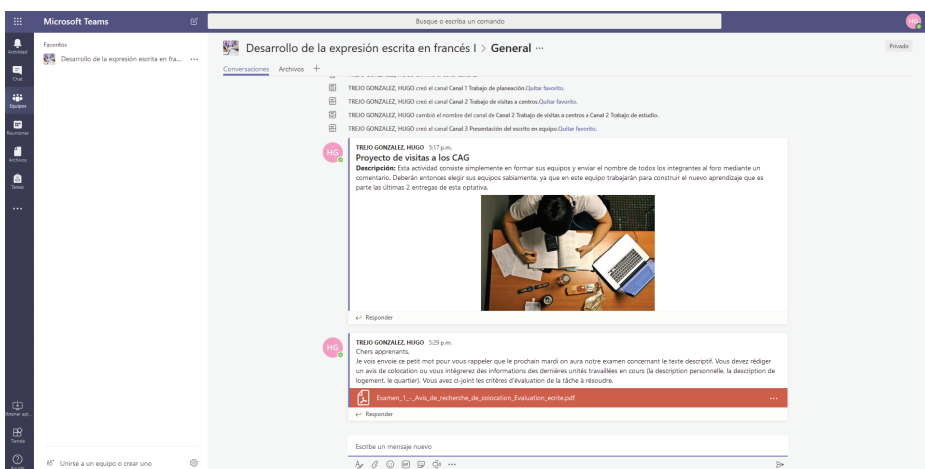
El sistema en cuestión permite editar las opciones para facilitar y controlar la comunicación digital en los espacios de trabajo mediante la configuración de una gran variedad de apartados: privacidad, notificaciones, permisos, sonido, idioma, roles, etc. En relación con su interfaz y funciones, consideramos que las opciones y la disposición de la interfaz resultan comprensibles desde su primer ingreso. La pantalla se organiza en tres apartados principales. El primero, encontrado en la parte izquierda de la interfaz, corresponde al menú de desplazamiento entre las pantallas de trabajo de las funciones generales de la aplicación: actividad, *chat*, equipos, reuniones, archivos y tareas. El espacio siguiente permite gestionar los equipos para que el usuario cree los mismos y los canales que les pertenecen. Un tercer apartado de mayor tamaño (en la parte central) corresponde al espacio de trabajo en donde se verán todas las publicaciones para cada grupo y se podrán

realizar los aportes de tipo: texto, audios, imágenes, videos, *emojis*, adhesivos, entre otros (ver figura 9).

Dicho lo anterior, cabe subrayar que la interfaz tiene como base el uso de discusiones o *chats* para el trabajo colaborativo, es decir, la mayoría del trabajo se centra en el envío de publicaciones, mensajes y contenidos en un espacio (el tercer apartado antes mencionado) en donde los miembros pueden participar en las publicaciones realizando comentarios. De esta forma, la aplicación se centra en el trabajo colaborativo; igualmente, la participación de los miembros se realiza mediante el acceso a los canales en cada grupo con las aportaciones que se generan en los mismos.

En cuanto a sus funciones y aplicaciones didácticas, rescatamos que *Microsoft Teams* ofrece una extensa gama de posibilidades en lo que se refiere al intercambio de archivos digitales en la *Web*. Mediante la gestión de grupos de trabajo, los usuarios

Figura 9
Interfaz de trabajo en Microsoft Teams

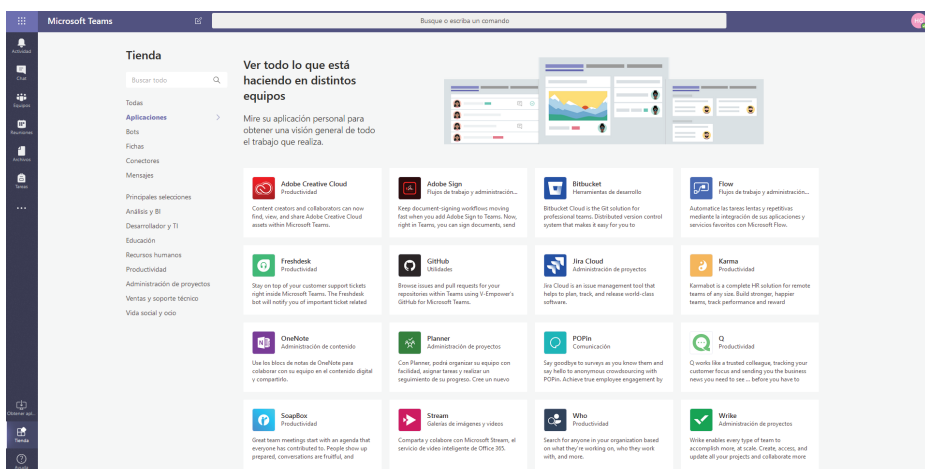


pueden intercambiar una extensa variedad de archivos para construir proyectos en colaborativo sin limitaciones en lo que se refiere a la discusión y al envío de materiales multimedia. Además, la aplicación dispone de un espacio de *chat* para la comunicación síncrona, un espacio para la creación de *Wikis*, necesarios en el trabajo colaborativo en línea y la posibilidad de instalar aplicaciones externas que enriquezcan la disponibilidad tecnológica en la plataforma (ver captura 10).

En resumen, *Microsoft Teams*, desde nuestra perspectiva y experiencia en el estudio de recursos tecnológicos, es una plataforma completa enfocada en el trabajo colaborativo en línea para docentes y estudiantes que favorece el trabajo colaborativo en una interfaz que posibilita la integración de la mayoría de las herramientas de uso común en un espacio de trabajo simple y altamente funcional en lo que se refiere a la comunicación actual en entornos seguros.

Uso en actividades colaborativas en la enseñanza de lenguas. En cuanto al trabajo colaborativo en la enseñanza de lenguas mediante el uso de *Microsoft Teams*, creemos que esta aplicación ofrece el espacio ideal de trabajo para la realización de actividades didácticas que impliquen al estudiante en el desarrollo de proyectos de investigación. Esta aplicación ofrece todas las facilidades para la comunicación y el intercambio de archivos en entornos privados para favorecer el trabajo entre pares de manera completa mediante el uso de las diferentes aplicaciones de *Office* que en algunos casos forman parte de la vida cotidiana de los estudiantes. En este espacio se podrían dar discusiones en la lengua meta que evidencien el desarrollo lingüístico de los estudiantes, por ejemplo, pedir que en grupos se realicen indagaciones sobre una cultura y se recolecte información para la construcción de un posible proyecto en la clase. Además, con la herramienta para *wikis*, se podría trabajar

Figura 10
Interfaz de trabajo en Microsoft Teams



la redacción escrita en lengua extranjera en un espacio que evidencie el trabajo de cada integrante facilitando la revisión, el intercambio y la comunicación, buscando aumentar el interés y la participación de los estudiantes gracias al uso de un entorno innovador. En los estudios realizados por Emively, Faylenys y Lidia (2009) se pudo observar un aumento de la motivación y una mejora de la ortografía y de la sintaxis en las producciones escritas en el aprendizaje del inglés. Los docentes de lengua extranjera pueden promover, a través de esta herramienta, actividades en clase que impliquen el uso de laboratorios de cómputo para fomentar actividades en donde dos o más estudiantes trabajen en una investigación o en una redacción escrita in situ. Por ejemplo, en el caso de la *Simulación Global* en clase de lengua, se podría utilizar la herramienta de *wiki* para la creación de una monografía en colaborativo sobre el entorno implicado en la situación problemática de la técnica didáctica. Mediante la interfaz, el docente puede supervisar en todo momento el trabajo en cada equipo desde su equipo principal de trabajo.

En relación con los elementos y competencias ideales para el trabajo en grupos, estimamos que *Microsoft Teams* podría responder de manera pertinente a las necesidades esenciales para la colaboración en lo que se refiere a la interactividad, sincronidad y negociabilidad (Álvarez y Bassa, 2013) y abonar en el desarrollo de los cinco elementos básicos para este tipo de trabajo (Pérez-López, 2014; Collazos y Mendoza, 2006; Johnson y Johnson, 1999).

Inconvenientes encontrados. Durante las diferentes pruebas realizadas con las herra-

mientas de *Microsoft Teams*, no encontramos inconvenientes mayores para que los usuarios puedan integrar adecuadamente esta aplicación en sus actividades colaborativas en clase de lengua. Sin embargo, resulta importante destacar ciertos elementos que, en algunos casos, podrían complicar una integración rápida de la herramienta. Dicho esto, rescatamos los siguientes puntos:

En primer lugar, consideramos que *Microsoft Teams* es una herramienta compleja que requiere de un estudio cuidadoso de sus diferentes funciones. Al ser una plataforma que permite la incorporación de un gran número de herramientas de *Office*, así como herramientas externas, para el uso de todos los beneficios se necesita un cierto tiempo de práctica y estudio para el dominio de las diversas posibilidades de gestión y comunicación. Ante esta situación, es probable que algunos usuarios sin experiencia en herramientas de *Office Online* necesiten revisar guías y tutoriales que les ayuden a comprender de mejor manera las posibilidades y alcances de la aplicación en cuestión.

En segundo lugar, es importante señalar que para hacer uso de las distintas funciones de *Microsoft Teams* es necesario disponer de una cuenta educativa o de organización. Esta situación limita el uso de la aplicación en instituciones registradas en *Office*, por lo que no todos los maestros pueden aprovechar las ventajas de esta aplicación en sus diferentes instituciones laborales. Además, consideramos que, para tener un mejor uso de las funciones, es necesario que todos los miembros (alumnos y profesores) de la institución registrada conozcan las funciones y estén dados de alta en la aplicación para tener una mejor gestión y comunicación en la creación de equipos de

trabajo, situación que requiere de una inversión de tiempo considerable para poder aprovechar completamente el potencial de esta herramienta.

Conclusiones

A partir de las experiencias y resultados obtenidos en este trabajo, hemos logrado constatar que existe un gran número de posibilidades didácticas en lo que se refiere a recursos digitales para el trabajo colaborativo en clase de lengua. Con la indagación realizada previamente a nuestro análisis, hemos logrado rescatar información general sobre treinta recursos que responden a diferentes necesidades educativas para la integración de los elementos básicos para las actividades colaborativas.

Esta información, además de mostrar en cierta medida la disponibilidad actual en materia tecnológica, nos permite también obtener un referente sintético de algunos instrumentos utilizables para los docentes en la implementación de la colaboración en clase de lengua. Aunque somos conscientes de que esta información solo muestra una pequeña parte de la disponibilidad en materia de tecnología digital aplicable en contextos educativos, los resultados de este trabajo coadyuvan a una posible apropiación de los medios por parte de los investigadores o docentes interesados en el tema para que estos dispongan de mayor información aplicable a nuevas investigaciones o experiencias docentes que permitan de alguna manera ampliar el campo de conocimiento en la materia.

Con respecto al estudio de las herramientas *Remind*, *Padlet*, *Mindmeister* y *Microsoft Teams*, el análisis aquí expuesto ha permitido esclarecer algunas funcionalidades y

posibles usos de cada instrumento. Esto ha tenido el propósito de ofrecer un referente práctico que permita tanto a estudiantes como profesores tener mayor conocimiento sobre la posible aplicación de cada instrumento en su situación académica, considerando también los inconvenientes que se pudieran presentar mediante su uso.

En síntesis, podemos afirmar que la disposición en materia de recursos digitales para el desarrollo de actividades colaborativas es extensa y variada. En la *Web* se pueden encontrar de manera gratuita herramientas que facilitan el trabajo colaborativo en entornos digitales respondiendo a necesidades de interacción y comunicación (*Remind*), de cooperación e interdependencia (*Padlet* y *Microsoft Teams*) y de creación de materiales visuales (*Mindmeister*), entre otras (tabla 2).

Para concluir, es importante considerar que este trabajo representa un pequeño aporte al ámbito de la tecnología educativa. Somos conscientes de que la información aquí expuesta es solo una pequeña contribución al ámbito que podría ser considerada como el primer paso para el análisis de recursos digitales. Estimamos que más estudios deberían realizarse con el objetivo de experimentar en entornos determinados que permitan exponer los logros o defectos en el aprendizaje deseado con cada recurso tecnológico utilizado.

Bibliografía

Álvarez, G. y Bassa, L. (2013). TIC y aprendizaje colaborativo: el caso de un blog de aula para mejorar las habilidades de escritura de los estudiantes preuniversitarios. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 10(2): 5-19. <http://doi.dx.org/10.7238/rusc.v10i2.1740>.

- Cancio, L. y Bergues, M. (2013). Usabilidad de los sitios Web, los métodos y las técnicas para la evaluación. *Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud*, 24(2): 176-194.
- Cardozo, J. (2010). Los aprendizajes colaborativos como estrategia para los procesos de construcción de conocimiento. *Revista de educación y desarrollo social*, 2: 87-103.
- Cerdà, C. y Querol, J. (2014). El aprendizaje cooperativo para el desarrollo de la competencia comunicativa oral en lengua inglesa de primaria. *Encuentro* 23: 6-29.
- Collazos, C. y Mendoza, J. (2006). Cómo aprovechar el “aprendizaje colaborativo” en el aula. *Educación y Educadores*, 9 (2): 61-76.
- Dussel, I. y Quevedo, L. (2010). *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Buenos Aires: Santillana.
- Emively, P., Faylenys, G. y Lidia, G. (2009). Estrategias de enseñanza basadas en un wiki para el desarrollo de la destreza escrita en estudiantes de inglés como lengua extranjera. *Télématique*, 8(2): 28-43.
- Fernández, M. (2006). Las TIC en la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera (ILE): una herramienta online y una off-line. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 5 (2): 409-416.
- Gavarrí, S. (2016). El aprendizaje de lenguas extranjeras mediado por las TIC: aprender Inglés con Duolingo. *El toldo de Astier*, 12: 56-65.
- García-Valcárcel, A. Basilotta, V. y López, C. (2014) Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar*, 21 (42): 65-74.
- Gutiérrez, A. (2007). Integración curricular de las TIC y educación para los medios en la sociedad del conocimiento. *Revista Iberoamericana de educación*, 45: 141-156.
- Johnson, D. y Johnson, R. (1999). *Aprender juntos y solos, aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Buenos aires: Aique S.A.
- Simons, M. (2010). Perspectiva didáctica sobre el uso de las TIC en clase de ELE. *MarcoELE*, 11: 1-21.
- Landone, E. (2004). El aprendizaje cooperativo del ELE: propuestas para integrar las funciones de la lengua y las destrezas colaborativas. *RedELE. Revista electrónica de didáctica del español como lengua extranjera*, 0.
- Lehuen, J. y Kitlinska, S. (2006). Simulation globale en réseau pour le FLE ? La plate-forme informatique MEPA-2D. *Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation et la Formation*, ATIEF, 13, 23.
- Maggiolini, L. (2013). Estrategias de motivación en una era digital: Teléfonos móviles y Facebook en el aula. *Digital Education Review* , 24: 83-97.
- Marcos, M. (2009). *El aprendizaje cooperativo para el desarrollo de competencias en las lenguas extranjeras*. VI Jornadas de Innovación Universitaria. Universidad Europea de Madrid.
- Martínez, B. y Gómez, M. (2014). Las TIC como herramienta para fortalecer el aprendizaje colaborativo, en las IES. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12.
- Mateo, F. y Lora, Y. (2015). *Los mapas mentales como alternativa en la enseñanza de las matemáticas en Formación Profesional Básica*. Jornadas sobre el Aprendizaje y la Enseñanza de las Matemáticas. Recuperado de: <http://17jaem.semrm.com/aportaciones/n157.pdf>

- Mendoza, T. (2014). El aspecto humano y las TIC en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Relingüística aplicada*, 14.
- Moreno, N. (2011). *Las TICs como herramientas para el desarrollo del aprendizaje autónomo del español como segunda lengua (L2) en las A.T.A.L. XII congreso internacional de teoría de la educación*. Recuperado de: <https://www.cite2011.com/Comunicaciones/TIC/105.pdf>
- Morrissey, J. (2008) *El uso de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje. Cuestiones y desafíos*. Fondo de Naciones Unidas para la Infancia. Buenos Aires.
- Núñez, L., Romero, C. y Mateos, T. (2011). *Aprendizaje cooperativo y desarrollo de la responsabilidad personal y grupal: una experiencia de innovación docente en la Universidad de Sevilla (España). XII congreso internacional de teoría de la educación*. Recuperado de: <http://www.cite2011.com/Comunicaciones/A+R/140.pdf>
- OECD (2015). *Teaching in Focus. Enseñar con tecnología*. Recuperado de: <http://www.oecd.org/education/school/Teaching-in-Focus-brief-12-Spanish.pdf>
- Pérez-López, E. (2014). Implementación de la estrategia didáctica del aprendizaje colaborativo, en el curso de laboratorio de técnicas instrumentales de análisis de la carrera de laboratorista químico. *InterSedes: Revista de las Sedes Regionales*, 15 (32): 85-96.
- Rodríguez, L. (2012) *La enseñanza de ELE desde el enfoque léxico: técnicas de integración de vocabulario y uso de mapas mentales*. Actas del III Simposio internacional de didáctica de español para extranjeros del Instituto Cervantes de Argel. Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/argel_2012.htm
- Rodríguez, N. (2016). ¿Las TIC como mediadoras en la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras? *Opción*, 10: 569-588.
- Rodríguez, S. (2009). El aprendizaje cooperativo como reforzador para la adquisición de algunas competencias básicas. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 5.
- Salas-Alvarado, J. (2016). El aprendizaje colaborativo en la clase de Inglés: El caso del curso de Comunicación Oral I de la Sede del Pacífico de la Universidad de Costa Rica. *Revista Educación* 40(2):1-19.
- Sosa, E. (2017). Aprendizaje colaborativo mediante estudio de caso y juego de roles en el curso análisis de las finanzas de la escuela de administración de negocios en la universidad de costa rica. *Tec Empresarial*, 11(2) : 41-53.
- Torres-Cajas, M. y Yépez, D. (2018). Aprendizaje cooperativo y TIC y su impacto en la adquisición del idioma inglés. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 23(78): 861-882.
- Zañartu, L. (2007). Aprendizaje colaborativo: una nueva forma de Diálogo Interpersonal y en red. *Revista digital de educación y nuevas tecnologías*, 28.

Webgrafía

- Remind (2018). Recuperado de: <https://www.remind.com>
- Padlet (2018). Recuperado de: <https://es.padlet.com/>
- Mindmeister (2018). Recuperado de: <https://www.mindmeister.com/>
- Microsoft Teams (2018). Recuperado de: <https://products.office.com/en-us/microsoft-teams/group-chat-software>