

Implementar plataformas educativas en Educación Normal

Implementing educational platforms in teacher training programs

Dra. Mónica Judith Benítez Martínez

Instituto Superior de Estudios Universitarios ISEU

ORCID: 0009-0002-4828-7429

mjudithbtz@gmail.com

Dr. Julio Álvarez Botello

Instituto Superior de Estudios Universitarios ISEU

ORCID: 0000-0003-2858-2172

julioalvarezbotello@yahoo.com

Dra. Eva Martha Chaparro Salinas

Universidad Autónoma del Estado de México

ORCID: 0000-0001-7955-4628

bebachaparro@yahoo.com.mx

RESUMEN

La implementación de plataformas educativas en Educación Normal fomenta la interacción, el intercambio de ideas y la participación, abriendo nuevas oportunidades para desarrollar la innovación y creatividad, así como las habilidades digitales en los alumnos, permite que los docentes tengan mayores recursos educativos. Objetivo general. Las plataformas educativas facilitan los procesos de enseñanza- aprendizaje en el aula, la incorporación paulatina de la tecnología permitió una mayor participación y motivación de los estudiantes en las diferentes actividades académicas, fortalecer las habilidades tecnológicas y el desarrollo de estrategias dentro y fuera de la institución. El tipo de investigación es cualitativa, el alcance de la investigación es interpretativo ya que se trabajó en una escuela, en cuanto al diseño de la investigación es investigación acción, ya que la temática y finalidad del proyecto está dirigido a realizar cambios en el diseño de las clases y mejorar los procesos educativos. Para la obtención de los resultados se realizó una entrevista a estudiantes sobre su experiencia con la utilización de las plataformas educativas, la importancia de que los docentes fomenten la utilización de estas, los beneficios a su desarrollo académico, así como los obstáculos a los que se enfrentan, dentro de los hallazgos detectados el 80 % de los estudiantes coinciden que las plataformas son una herramienta fundamental para mejorar los aprendizajes, así como permiten el desarrollo de habilidades digitales, lo cual es fundamental para su formación académica y profesional.

Palabras clave: Plataforma digital, Tecnología educativa, Auxiliar audiovisual, Enseñanza audiovisual, Programa informático didáctico.

ABSTRACT

The implementation of educational platforms in Normal Education encourages interaction, the exchange of ideas, and participation, opening up new opportunities to develop innovation and creativity, as well as digital skills in students, and allows teachers to have more educational resources. General objective. Educational platforms make teaching and learning processes in the classroom easier. The gradual incorporation of technology allowed for greater student participation and motivation in various academic activities, strengthened technological skills, and the development of strategies inside and outside the institution. The type of research is qualitative; the scope of the research is interpretative because it was conducted in a school. As for the research design, it is action research, since the topic and purpose of the project are aimed at making changes in class design and improving educational processes. To obtain the results, an interview was conducted with students about their experience using educational platforms, the importance of teachers encouraging their use, the benefits for their academic development, as well as the obstacles they face. Among the findings, 80% of the students agreed that the platforms are a key tool for improving learning, and they also allow the development of digital skills, which is essential for their academic and professional training.

Key words: Digital platform, Educational technology, Audiovisual assistant, Audiovisual teaching, Educational software.

Introducción

Actualmente las plataformas educativas son herramientas que fortalecen los procesos de enseñanza aprendizajes, así como el poder lograr una mayor interacción entre docentes y estudiantes, una mejora en las habilidades digitales, propicia una mayor participación, e incrementa la creatividad, conocimientos y motivación en los estudiantes.

A continuación, se presenta el marco conceptual, marco referencial y marco normativo de la presente investigación:

Marco conceptual

Según Pablos & García-Lázaro. Las plataformas educativas han revolucionado la forma de enseñar y de fortalecer los aprendizajes en las instituciones de todos los niveles educativos, lo que ha dado lugar a la innovación, al desarrollo de nuevas habilidades digitales; en las últimas décadas se dieron cambios significativos tanto en el ámbito tecnológico, pedagógico y educativo, que dieron como resultado entre otros la consolidación de los entornos de aprendizaje a distancia. (Pablos, J.M & García-Lázaro, I., 2019).

De acuerdo con Díaz. En las plataformas educativas se encuentran herramientas para lograr los aprendizajes pedagógicos, además de un sinnúmero de beneficios, como: revolucionar la enseñanza en el aula, ambientes de aprendizaje más flexibles, el desarrollo de cursos aún con pocas habilidades, fomentar los intereses de los estudiantes. (Díaz S., 2009). Vital Carrillo. Argumenta con las herramientas tecnológicas se ha transformado la educación con los avances tecnológicos, a la interacción entre docentes y estudiantes, a la implementación de nuevos métodos de enseñanza; las instituciones han apostado a la incorporación de tecnología en el aula, para reforzar los aprendizajes y la motivación en los alumnos; en actividades académicas, culturales y tecnológicas. (Vital Carrillo, M., 2021).

Según Viñas. Las plataformas son herramientas que proporcionan una excelente opción para llevar a cabo un trabajo colaborativo en los procesos de enseñanza aprendizaje tanto entre docentes alumnos o entre pares académicos, son esenciales para mejorar las estrategias de enseñanza en los niveles de educación básica, media superior y superior, todo inicio es difícil, pero una vez que se conocen, se identifican las ventajas y funcionalidad para implementarlas dentro y fuera de las aulas. (Viñas. M., 2017).

Marco referencial

La investigación de Collado Melgar, Y. A. (2022). De plataformas virtuales en la educación, facilita la interacción educativa, en los niveles educativos proporciona el intercambio cultural y conocimientos de todos los participantes, incorporan a las actividades académicas y/o administrativas la mejora de conocimientos y habilidades de los docentes y estudiantes.

Investigación de Torrijos Rioja E. & Ventura Rojas M.P. (2021). Ponen de manifiesto que existen una amplia variedad de herramientas tecnológicas que apoya a los trabajos educativos, es indispensable resaltar el papel del docente, con estrategias para interactuar con los estudiantes consiguiendo un interés genuino por la cátedra y la materia. Es primordial que las instituciones educativas cuenten con programas que fortalezca la enseñanza aprendizaje.

Investigación de Menacho Villa, A. (2022). Con la aparición de internet y las plataformas de aprendizaje tiene beneficios para la educación a distancia permitiendo el acceso pleno a la información, sin importar la distancia, siempre y cuando se tenga acceso a internet.

En referencia a la investigación de Rueda Gómez, Karol Lisette (2024). El objetivo es el diseño, implementación y análisis de una metodología que contribuyera a mejorar los fundamentos conceptuales matemáticos de estudiantes del nivel superior a través del uso de la plataforma Khan Academy.

Investigación de D. Manuel Peinazo Morales (2020). El objetivo fue conocer las limitaciones de los laboratorios virtuales para los procedimientos de enseñanza, los factores positivos, avances y logros del uso de los laboratorios virtuales para fortalecer la enseñanza.

Investigación de Ivonne Alejandra Castillo Maita (2020). El objetivo fue conocer el impacto de las plataformas virtuales y cómo influyen en el rendimiento académico de estudiantes de la Unidad Educativa Mario Cobo Barona de la ciudad de Ambato.

Investigación de Paolo César Flores Luna (2021). El objetivo fue determinar si la educación virtual promueve el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de la Universidad Privada de Trujillo.

Investigación de Mario Fernando Lagia Chuqitarcoy otros (2022). El reto de la pedagogía y didáctica moderna. Tiene como objetivo analizar el efecto de las plataformas educativas virtuales para fortalecer los procesos didácticos pedagógicos de los docentes.

Investigación de: Osvaldo Castro Quijano (2023). Objetivo. Desarrollar una plataforma virtual de matemáticas como estrategia de aprendizaje en educación matemática en modalidad síncrona y asíncrona en el nivel medio superior Cuautitlán Izcalli..

Investigación de: Milagros María Erazo Moreno y otros (2022). Su objetivo fue identificar el impacto en el aprendizaje del uso de plataformas virtuales educativas en una universidad pública, de Lima, Perú.

Marco normativo

Los artículos que influyeron en la presente investigación son: Artículo 3o. de la Constitución Mexicana, Artículo 1, 6, 17 y 20 de la Ley General de Educación en su reforma del 07-06-2024, Artículo 5 y 60 de la Ley de Educación del Estado de México.

Toda persona tiene derecho a la educación, la Federación, Estados y Municipios del país - impartirá y garantizará la educación inicial, preescolar, primaria, secundaria, media superior y superior, también es obligación de las mexicanas y los mexicanos, que nuestros hijos o hijas con menos de 18 años asistan a las escuelas desde la educación preescolar hasta media superior. Adicional la Nueva Escuela Mexicana NEM orienta y promueve una educación integral, para lo cual integra contenidos de planes y programas de estudio; los docentes acompañarán a los estudiantes en su trayecto formativo en los diferentes niveles educativos, modalidades de estudio, de tal forma que se logre la construcción de aprendizajes, como lo son: tecnológicos, científicos, humanísticos, sociales, biológicos y de comunidades.

Metodología

Diseño de la investigación

Objetivos Específicos

Desarrollar un marco teórico que sustente la implementación de plataformas educativas en el aula.

Levantar y analizar datos en la Escuela Normal sobre necesidades tecnológicas en las aulas.

Desarrollar propuestas de solución para la implementación de plataformas educativas para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en el aula.

Implementar plataformas educativas que beneficien los procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

Como preguntas de investigación se tienen las siguientes:

1. ¿Al desarrollar un marco teórico referencial para implementación de plataformas educativas en el aula, se encontrarán las metodologías para la investigación?
2. ¿El levantamiento y análisis de datos en la Escuela Normal sobre las necesidades tecnológicas en las aulas, nos permitirá identificar las plataformas educativas ideales?
3. ¿El desarrollo de propuestas de solución para la implementación de plataformas educativas en el aula, mejorará los procesos de enseñanza aprendizaje en el aula?
4. ¿La implementación de plataformas educativas tendrá un beneficio en los procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes?

El tipo de investigación es cualitativa y el alcance de la investigación es interpretativo ya que se trabajó únicamente en una escuela.

Diseño de investigación: Investigación-Acción. En cuanto al diseño de la investigación se trabajó la investigación acción, ya que la temática y finalidad del proyecto está dirigido a realizar cambios en el diseño de las clases y mejorar los procesos educativos.

Levantamiento de datos

Descripción de la población

La Escuela se encuentra ubicada en el Estado de México, oferta estudios a nivel Licenciatura en Educación, uno de los requisitos para ingresar a la institución es contar con educación media superior y la selección se realiza mediante examen de ingreso.

La Escuela cuenta con una organización completa, integrada por un directivo, subdirección académica y administrativa, con una planta docente que desempeñan funciones frente a grupo y/o administrativa.

Determinación de la muestra (tipo de muestra).

Respecto a la investigación cualitativa Salamanca Castro & Martín-Crespo (2007) mencionan:

“...los participantes del estudio nos resultan desconocidos cuando lo iniciamos y es la propia información obtenida la que va guiando el muestreo”.

De acuerdo a las recomendaciones de nuestros referentes se tomó una muestra de 30 estudiantes, la finalidad es conocer la perspectiva, experiencia y punto de vista del contexto.

Técnicas de levantamiento.

La técnica del levantamiento de datos que se utilizó es la entrevista ya que permite conocer las experiencias y opiniones de la población, la cantidad de estudiantes fue una parte representativa de

la institución y es de 30 alumnos de dos grupos de primer grado, todos han concluido estudios de nivel medio superior.

La entrevista que se utilizó fue abierta y estructurada, se realizó una guía general y preguntas de acuerdo a la temática de investigación.

Resultados de la investigación

Diseño del instrumento

El instrumento para la recolección de la información que se utilizó es el cuestionario abierto, con una serie de preguntas que dan respuesta a lo analizado, a continuación se coloca el tercer estudio de dependencia realizado a los estudiantes.

Tabla 1

Estudio de dependencia realizado a estudiantes en la Escuela Normal.

Preguntas instrumento	Respuestas Entrevista 1	Respuestas Entrevista 2
¿En el aula de clases cuentan con equipo de cómputo e internet?	Equipo de cómputo si, sin embargo no se tiene internet en el aula, únicamente existe el centro de cómputo donde tenemos acceso a internet.	En el aula se tiene computadora y video proyector, con internet no se cuenta.
¿Consideras pertinente que para la exposición en clases utilices las plataformas educativas? ¿Por qué?	Si Facilita la presentación de contenidos, temáticas y la exposición.	Si Da agilidad a la presentación y te da una guía.
¿Consideras que el uso de herramientas tecnológicas puede mejorar el proceso de enseñanza y la participación en clases? ¿Por qué?	Si. Ayudan a captar más rápido la información, porque muchos de los compañeros somos visuales y se nos facilita más.	Si. Porque se tiene acceso a más información, aunque considero que no mejora la participación porque hay compañeros que no les gusta participar.
¿Cuál es tu opinión con respecto a las plataformas educativas?	Son excelentes para ayudar a la presentación de una clase.	Reducen tiempos y costos de la elaboración de material educativo, ya que en varios casos no es necesario imprimir.
¿Estás satisfecho con la utilización de las plataformas educativas en el desarrollo de clases? ¿Por qué?	Si. Aunque se puede mejorar en algunas materias.	No. Porque casi todos utilizamos lo mismo y no nos permite conocer más.
¿Cuáles son los obstáculos para la utilización de plataformas educativas en el aula?	No contar con la suficiente tecnología en el aula y que solo en el centro de cómputo se cuenta con los equipos y conectividad necesaria limita la utilización.	Muchas veces la falta de equipo de cómputo actualizado y el acceso a internet.
¿Qué plataformas educativas utilizas?	Google Classroom Canva PowerPoint	Canva Kahoot
¿Cuáles son los beneficios de utilizar las plataformas educativas?	Información más rápida. Nos permite una interacción entre compañeros y docente.	Tener mayores habilidades digitales y desarrollar en menor tiempo los trabajos.
¿Consideras importante la implementación de clases virtuales? ¿Por qué?	Si. Porque se acortan distancias y se puede tener información al instante.	Si. Porque se reducen los gastos de traslado y se puede tener acceso desde cualquier lugar a las clases.

Nota: Desarrollo propio. Esta tabla muestra las respuestas de dos estudiantes sobre el uso de las plataformas educativas.

Análisis de datos

Para la realización del análisis de datos y obtención de la información, se realizó con el

programa *Atlas TI 25*, que es lo recomendable para las investigaciones de tipo cualitativo.

Figura No. 1

Documentos importados referentes a las entrevistas.



Nota: Desarrollo propio, apoyándome de Atlas TI 25. Representa las entrevistas como muestra del grupo de estudio.

Figura No. 2.

Generación de códigos.



Nota: Desarrollo propio, apoyándome de Atlas TI 25, se generan los códigos que son las características que describen las habilidades dentro de una entrevista.

Figura No. 3.

Red de beneficios del uso de plataformas.



Nota: Desarrollo propio, apoyándome de Atlas TI 25

Considerando la información de las entrevistas que se realizaron a los estudiantes sobre la utilización de plataformas educativas se determina que estas ofrecen múltiples beneficios en el ámbito escolar, ya que permite el desarrollo de nuevas habilidades digitales, un mayor conocimiento gracias a la facilidad de uso y acceso a la información; así como una interacción entre alumnos y docentes. La innovación educativa es fundamental en toda institución, el aporte de los estudiantes indica que son una excelente herramienta para llevar a cabo investigaciones, tener mayores recursos y herramientas para mejorar los aprendizajes, son excelentes para apoyarse en el desarrollo de una clase y sirven para el desarrollo de competencias para su carrera profesional.

Se resalta la importancia de incorporar las plataformas educativas, ya que facilita la presentación y ejecución de las clases y da mayores recursos para mejorar los aprendizajes e innovar en cada uno de sus cursos.

Es importante mencionar que surgieron algunos obstáculos para trabajar con las plataformas, entre las que se encuentran: el no contar con los recursos informáticos suficientes y el acceso a internet; por otro lado, mencionan las plataformas que más utilizan son: Google Classroom, Canva, PowerPoint, Teams y Zoom.

Dentro de las recomendaciones de los estudiantes, es que las clases virtuales ofrecen múltiples beneficios, como lo son: la reducción de los costos de traslado, acceso a la información sin importar el lugar donde se encuentren, entre otros.

Discusión

Entre las propuestas de solución se encuentran:

1. Actualizar equipos informáticos y mejorar la conectividad en el aula, de tal forma que se pueda garantizar la conectividad en el aula, así como el correcto funcionamiento de los equipos de cómputo que permitan el desarrollo de las actividades tecnológicas.

Llevar a cabo esta propuesta genera las condiciones óptimas en cuanto a infraestructura tecnológica para poder implementar las plataformas en el aula, por lo cual es fundamental que el equipo de cómputo que se encuentra en el aula funcione correctamente, se tenga el software especializado que se requiere en el semestre, así como contar con una conexión a internet.

La actualización del equipo de cómputo y la conexión a internet en las aulas, mejorarán la implementación de plataformas educativas y fortalecerán los procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes.

Los beneficios que se pueden tener son: optimizar y mejorar los procesos, impulsar el uso de los avances tecnológicos y permitir la conexión e intercambio de información.

2. Implementar cursos y talleres de herramientas tecnológicas para los estudiantes, que mejoren las habilidades tecnológicas de los docentes y la integración de plataformas educativas en el aula.

Es prioritario capacitar a docentes en la utilización de plataformas educativas, porque les permite el desarrollo de nuevas estrategias, habilidades y destrezas para la enseñanza, la innovación tecnológica, así como agilizar los procesos académicos y administrativos.

La capacitación de docentes, permitirá el desarrollo de clases dinámicas y actuales, donde la y la tecnología sean un eje importante para facilitar el desarrollo de los contenidos y la forma de enseñanza en los docentes.

Para realizar las capacitaciones es necesario detectar las habilidades y conocimientos de los docentes que desean participar, para lo cual es primordial realizar un diagnóstico, además de una observación directa en el aula.

3. Implementar cursos y talleres de herramientas tecnológicas para los estudiantes. Asegurar la oferta de cursos y/o talleres de herramientas tecnológicas para estudiantes, que mejoren las habilidades digitales, promuevan la creatividad y la innovación digital.

Es primordial que cada ciclo escolar además de las materias que integra el plan de estudios, los alumnos fortalezcan su preparación profesional a través de cursos, talleres, seminarios, conferencias, etc., con temáticas de innovación tecnológica, que les permita el desarrollo de estrategias, habilidades y mayores conocimientos para poder integrarlos a su práctica docente y mejore el desempeño y rendimiento académico en la institución.

Para lograr lo anterior es necesario integrar cursos y talleres de herramientas digitales, que aporten una formación complementaria integral que contribuya a fortalecer los procesos de aprendizaje, la innovación tecnológica, el desarrollo de habilidades digitales, de tal forma que favorezca el trayecto formativo en los estudiantes.

Para llevar a cabo los cursos y talleres para estudiantes se requiere realizar un análisis de la finalidad formativa en cuanto a la utilización de herramientas digitales, considerando: temáticas complementarias a su formación profesional, que fortalezcan el desarrollo de habilidades digitales e impulsen la creatividad en los estudiantes, estilos de aprendizaje e intereses y detección de habilidades digitales.

Conclusiones

Las plataformas educativas son un apoyo tanto para docentes como para estudiantes en el desarrollo y participación de las dinámicas en clases, ya que el uso de herramientas digitales permite una mayor flexibilidad, un ambiente colaborativo, la visualización de la información, aprendizajes más fáciles, ágil y que exista una mayor motivación e interés en el desarrollo de tareas y actividades, así como la obtención de nuevos conocimientos.

Con el desarrollo del marco teórico referencial para la implementación de plataformas educativas en el aula, se analizaron y se detectaron las metodologías adecuadas para la realización de la investigación en diferentes artículos, así como con diferentes autores.

El levantamiento y análisis de datos sobre las necesidades tecnológicas en las aulas, permitió identificar las plataformas educativas ideales, tanto para docentes, como estudiantes considerando las habilidades y las facilidades de uso.

Con el desarrollo de las propuestas de solución para la implementación de plataformas educativas en el aula, se determinó que se mejoran los procesos de enseñanza aprendizaje en el aula, entre las que se encuentran: Actualizar equipos informáticos y mejorar la conectividad en el aula, capacitar a docentes sobre el uso de plataformas educativas e implementar cursos y talleres de herramientas tecnológicas para los estudiantes.

La implementación de plataformas educativas en las aulas proporciona beneficios en los procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, en cuanto al diseño de estrategias, la creatividad e innovación educativa y la facilidad para diversas actividades académicas.

Como parte final se concluye que una vez que se consoliden las propuestas, se pueden ver reflejados mayores beneficios, ya que con su uso y capacitación constante los docentes y estudiantes podrán realizar mejores intervenciones académicas, con reflexiones continuas y fortalecer el trabajo colaborativo.

Referencias Bibliográficas

- Arjona-Granados, M. del P., López Lira-Arjona, A. y Maldonado-Mesta E. A. (2022). Los sistemas de gestión de la calidad y la calidad educativa en Instituciones Públicas de Educación Superior de México. <https://doi.org/10.17163/ret.n24.2022.05>
- Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. (2024). Ley General de Educación. <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGE.pdf>
- Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. (2025). Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/CPEUM.pdf>
- Castillo Maita I. A. (2020). Las plataformas virtuales y el rendimiento académico de los estudiantes de la unidad educativa Mario Cobo Barona de la ciudad de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/3ef8f924-ce05-4ede-9902-cefe79c8c50d>
- Collado Melgar, Y. A. (2022). Diseño de plataforma virtual y su relación con el aprendizaje de la asignatura de informática educativa de los estudiantes de la mención de educación primaria 2019. COLMEXIQ. (2006). Información del Estado de México.

- https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/160892/3.3_Mapa_Edo_mexico_region_IV_XIV.pdf
- De Pablos, J.M.; Colás, M.P.; López Gracia, A. y García-Lázaro, I. (2019). Los usos de las plataformas digitales en la enseñanza universitaria. Perspectivas desde la investigación educativa. *redu. Revista de Docencia Universitaria*, 17(1), 59-72. <https://doi.org/10.4995/redu.2019.11177>
- Díaz, S. (2009). Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos. Sevilla, España. <https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/wpcontent/uploads/rtMedia/users/31451/2021/09/PLATAFORMAS-EDUCATIVAS-UN-ENTORNO-PARA-profesores-y-alumnos.pdf>
- Erazo Moreno M.M., Guizado Oscco F., Huachara Martínez E., Nina-Cuchillo J. & Nina-Cuchillo E.E. (2022). Plataformas virtuales educativas y aprendizaje colaborativo en estudiantes de una universidad pública, de Lima, Perú. <https://doi.org/10.56712/latam.v3i2.106>
- Esteves, E. M., & Pacheco, M. C. (2023). Plataformas digitales en la universidad: performatividad e identidades educativas. *Ciencia, Docencia Y Tecnología*, 34 (69 (set-dic). <https://doi.org/10.33255/3469/160414>
- Flores Luna, P. C. (2021). Plataformas virtuales y educación virtual en estudiantes de una universidad privada de Trujillo. Plataformas virtuales y educación virtual en estudiantes de una universidad privada de Trujillo, 2021 (ucv.edu.pe)
- Flores Olarte, D. V. (2022). Moodle como plataforma educativa Definición, características principales, entorno de trabajo, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.
- Gobierno del Estado de México. (29 de febrero de 2024). Ley de Educación del Estado de México. Periódico Oficial Gaceta del Gobierno. https://secti.edomex.gob.mx/sites/secti.edomex.gob.mx/files/files/docentes/periodo_sabatico/leyvig180.pdf
- Granda, L. Y., Espinoza, E. E., & Mayon, S. E. (Enero - Marzo de 2019). Las TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Conrado*, 15(66), 104-110.
- H. Congreso de la Unión. (1978). Ley para la Coordinación de Educación Superior. https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/558c2c24-0b12-4676-ad90-8ab78086b184/ley_coord_educ_superior.pdf
- Hernández-Granados. L. (2021). La importancia del uso de las Plataformas Educativas. Recuperado a partir de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ixtlahuaco/article/view/7621>
- Lagla Chuquitarco M. F., Toapanta Cunalata O. G., López Altamirano D.A., Sánchez Aguaguña R. E., Mayorga Alvarado H.M., Lima Arcos A.X.& Zambrano Pinzón D.M. (2022). Plataformas

- educativas: El reto de la pedagogía y didáctica moderna Dialnet-PlataformasEducativas-9401616.pdf
- Lagunes, A., & Lagunes, P. (2018). Plataformas educativas para mejorar el proceso de aprendizaje en organizaciones educativas. Guadalajara, México. https://www.researchgate.net/publication/328642287_Plataformas_educativas_para_mejorar_el_proceso_de_aprendizaje_en_organizaciones_educativas
- Legislatura del Estado de México. (2025). Constitución Política del Estado libre y soberano de México. <https://sesyn.edomex.gob.mx/sites/sesyn.edomex.gob.mx/files/files/Constituci%C3%B3n%20Pol%C3%ADtica%20del%20Estado%20de%20M%C3%A9xico.pdf>
- López, P. (2004). Población muestra y muestreo
- Menacho Villa, A. (2022). Plataformas de aprendizaje basadas en competencias y aplicaciones tecnológicas asociadas. Recuperado de MENACHO_VILLA_Antonio_Tesis.pdf
- Meneses, J & Rodríguez D. (2011) El cuestionario y la entrevista
- Ortega Sánchez, R. M. (2021). Uso de Herramientas Tecnológicas en Tiempos de COVID 19. Revista Tecnológica-Educativa. <https://acortar.link/Us6W7k>
- Oswaldo Castro Quijano (2023). Plataforma virtual de matemáticas como estrategia de aprendizaje a nivel medio superior Cuautitlán Izcalli <http://51.143.95.221/bitstream/TecNM/6150/1/TESIS%20POSGRADO%20CastroQuijanoOswaldo.pdf>
- Peinazo Morales, D. M. (2020). Estudio de validación didáctica de laboratorios virtuales integrados en plataformas b-learning y/o en redes sociales ubicuas, y su combinación con gamificación en enseñanzas de educación superior. <http://hdl.handle.net/10396/20782>
- Rueda Gómez, K. L. (2024). Diseño, implantación y análisis de una propuesta metodológica para fortalecer los presaberes matemáticos en educación superior mediante el uso de plataformas online de enseñanza. <https://hdl.handle.net/10651/76073> TD_KarolLisetteRuedaGomez.pdf
- Salamanca Castro A. B., Martín-Crespo C. (2007) El muestreo en la investigación cualitativa Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, P. B. (2010). Metodología de la investigación.
- Secretaría de Cultura y Turismo del Estado de México. https://experiencia.edomex.gob.mx/recursos_turisticos/mostrarDetalleRecursos/1860
- Secretaría de Educación Pública. (2020). Reglamento Interior de la SEP. https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/15131/2/images/reglamento_interior_sep_2020.pdf
- Torrijos Rioja, E. & Ventura Rojas, M.P. (2021). Play kahoot como propuesta para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en alumnos de la licenciatura en informática administrativa.

- Viñas, M. (2017). La importancia del uso de plataformas educativas.
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/61390>
- Vital Carrillo , M. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para aprendizaje.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593>