

1. Uso de Canva como herramienta de evolución en el proceso de formación de docentes

TERESA ORDÓÑEZ SUÁREZ*
LUIS MACARIO FUENTES FAVILA**
NANCY MENDOZA GONZÁLEZ***
GABRIEL MOLINA VÁZQUEZ****

DOI: <https://doi.org/10.52501/cc.198.01>

Resumen

La presente investigación se llevó a cabo en la Escuela Normal de Atlacomulco, Estado de México, con un grupo de cuarto semestre de la licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje en Educación Secundaria con especialidad en inglés, en el que se construyeron materiales con la finalidad de socializar, interactuar, colaborar, diseñar y evaluar procesos de aprendizaje. La siguiente fase requiere hacer una recogida de datos por parte de los estudiantes de educación básica para valorar el impacto de estos recursos audiovisuales. El uso de habilidades tecnológicas en el proceso de enseñanza de los futuros docentes se ha convertido en una propuesta constante en el desarrollo de las sesiones de clase, por tanto, los objetivos planteados son diseñar y operar actividades en la aplicación de Canva para generar ambientes de aprendizaje enfocados a las competencias digitales a través de estrategias didácticas, y así propiciar la participación de los futuros docentes mediante actividades sincrónicas y asincrónicas para que lo aprendido lo apliquen en sus prácticas en educación secundaria.

* Doctora en Educación. Profesora de la Escuela Normal de Atlacomulco. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2137-3485>

** Doctor en Educación. Profesor de la Escuela Normal de Atlacomulco. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4836-6338>

*** Doctora en Educación. Profesora de la Escuela Normal de Atlacomulco. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9157-0890>

**** Doctor en Educación. Profesor de la Escuela Normal de Atlacomulco. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3214-2022>

Palabras clave: *TIC, didáctica, tecnología educativa.*

Abstract

The present research was carried out at the Normal School of Atlacomulco, State of Mexico with a group from the fourth semester of the bachelor's degree in teaching and Learning in Secondary Education with a specialty in English, in which materials were constructed with the purpose of socializing, interacting, collaborating, designing, and evaluating learning processes. The next phase requires data collection by basic education students to assess the impact of these audiovisual resources applied. The use of technological skills in the teaching process of future teachers has become a constant proposal in the development of class sessions, therefore the objectives are to design and operate activities in the Canva application to generate learning environments focused on digital competencies through teaching strategies, and promoting the participation of future teachers through synchronous and asynchronous activities so that what they have learned is applied in their practices in secondary education.

Keywords: *tic, didactics, educative technology.*

Introducción

Las habilidades de los formadores docentes de las escuelas normales deben rebasar las creencias sobre cómo se aprende, con base en eso existe la necesidad de reconstruir el uso de herramientas pedagógicas sobre las formas de aprender. El sistema educativo en las escuelas normales hasta el plan 2018 (SEP, 2018) estaba basado en competencias, y en la puesta en práctica del plan 2022 el enfoque se ha volcado en desarrollar y fortalecer las capacidades individuales y colectivas.

La enseñanza como disciplina ha sido enriquecida por los modelos filosóficos, éticos, epistémicos y pedagógicos desde hace varios siglos; recientemente, debido a las demandas de una sociedad que tiende a recibir información de manera vertiginosa, el uso de datos a los que se tiene acceso se

obtiene a una gran velocidad, eso debe traducirse en competencias docentes que puedan superar las expectativas de los docentes novatos o en formación.

El presente trabajo se enfoca en el desarrollo de habilidades mediante el uso de herramientas tecnológicas como uno de los principios estratégicos, así como en la planificación de actividades, aplicación de estrategias, actividades de intervención, aplicación de la evaluación como una tarea sistemática en el quehacer docente sin faltar el de la retroalimentación a los estudiantes. Se utilizó Canva debido a que su interfaz es muy intuitiva y fácil de usar, lo que permite crear contenido web de todo tipo desde el navegador y de forma gratuita. Con Canva se puede escoger entre varias plantillas para diseñar presentaciones, cabeceras de e-mails, contenido para Facebook, Twitter, blogs y mucho más, actualmente es uno de los programas que más usan los jóvenes.

Considerando el rol docente como el guía y constructor de estrategias de intervención, en esta reciente década se ha hecho imperante el uso de los recursos audiovisuales como un elemento de primera interacción entre los aprendientes con el docente. Una de las ideas centrales del presente trabajo es utilizar herramientas tecnológicas en línea para mejorar el tipo de participación de los docentes con el objetivo de que tengan competencias digitales centradas en el proceso de enseñanza a adultos jóvenes y la puesta en práctica de los recursos en actividades de aprendizaje en educación secundaria.

El presente trabajo está dividido en un apartado de antecedentes teóricos, en el cual se contemplan las habilidades y retos de los encuentros entre la generación X, Y y Z en el ámbito de la enseñanza, así como la perspectiva de las competencias digitales en el siglo XXI.

El siguiente aspecto que se consideró fue el metodológico, que integra los elementos de la investigación cualitativa, siendo este paradigma el que se adecúa a las condiciones del contexto, además, los participantes, el modelo de investigación acción que propone Burns (2010) y la propuesta que establece Elliot sobre la investigación acción permiten reformular las actividades para el logro de los objetivos de la presente investigación.

Los resultados reflejan la importancia de utilizar las necesidades del contexto semiurbano para diseñar actividades innovadoras dentro del aula,

que su vez permitan reflexionar sobre sus actividades como docentes de educación básica.

Entre las conclusiones se derivan dos:

- Respecto a la participación de alumnos.
- Las competencias digitales de los formadores de docentes de educación básica.

Desarrollo

Se comenzará explicando los términos de las generaciones X, Y y Z.

La generación X (abreviada gen X) es el modo en que se denomina al grupo demográfico nacido entre 1960 y 1980, aproximadamente, de acuerdo con la terminología anglosajona. Se encuentra entre los *baby boomers* y la generación Y, también conocida como generación Y o milenials. Son llamados así debido a que presenciaron el fin del siglo xx y del segundo milenio de la era actual; son la primera generación que nació inmersa en la revolución tecnológica de finales del siglo xx. Abarca a los nacidos entre 1981 y 1997, y son 22.4% de la población mundial. Posterior a ellos vino la generación Z o centenials. También llamada “posmilénica” o “centúrica”, es la primera generación de nativos digitales de la historia, y abarca a los nacidos entre 1997 y 2012, aproximadamente. Representan en la actualidad 23.7% de la población mundial (Concepto, 2023).

Uno de los autores que ha puesto interés en la diferencia de actividades entre generaciones ha sido Espiritusanto (2023, p. 111), quien afirma que la generación X conoce los antecedentes de la evolución y uso de las redes, mientras que la generación Y llegó a este mundo con el internet evolucionado, es a partir de esta generación que no se puede imaginar la vida sin la conexión a internet y a los dispositivos, en cambio, la generación Z utiliza las herramientas existentes para crear contenido.

El impacto que tienen las generaciones X y Y dentro del ámbito educativo ha sido el procesamiento cognitivo acelerado que posee la generación Z

por el grado de exposición a los recursos digitales, en cambio, la generación Y y la generación Z tienen en común el desarrollo de habilidades para manipular los recursos tecnológicos interconectados en sus actividades diarias, los retos que le quedan al docente de la generación X deben estar encaminados a atraer la atención y el procesamiento cognitivo de la generación Z. Los retos que trae el uso de la tecnología no quedan sólo en hacer actividades atractivas, sino gestadas en el uso de las aplicaciones en situaciones contextualizadas.

Los actores centrales en la educación en esta década del siglo XXI se encaminan a la transposición pedagógica del uso de recursos digitales ante una generación de nativos digitales donde la Organización de Naciones Unidas (ONU) en el año 2018 menciona que México se ha encontrado en un proceso de expansión en el uso de recursos digitales dentro de instituciones de educación superior, implicando que las escuelas normales —como parte de la oferta de educación superior— puedan tener más acceso; sin embargo, las políticas no han reflejado que este acceso a los recursos sea asequible.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco, por sus siglas en inglés) (2022, p. 17) identifica algunas políticas del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los sistemas educativos en América Latina, los sistemas educativos en la región han propuesto iniciativas durante la pandemia para tener acceso a la educación, esto significa que los docentes y los estudiantes han tenido que mejorar la infraestructura y conectividad para dar un mejor servicio de educación.

Además de esto es necesario considerar un modelo de competencias digitales capaces de responder a las necesidades de los formadores de docentes, por ejemplo, el Marco Común de Competencia Digital Docente (2017) establece áreas de competencias y niveles de competencias, para que los docentes reconozcan las áreas que requieren mejorar.

Las habilidades digitales de los formadores de los futuros docentes de educación básica contrastan respecto al cambio y adaptación de habilidades sociales utilizando las tecnologías como medio para poder aprender, tener momentos de ocio, vivir o comerciar. Fernández-Cruz y Fernández-Díaz (2016) retoman la idea de las habilidades digitales del profesorado, ellos

hacen hincapié en el uso de conocimientos y habilidades para utilizar la tecnología en beneficio de la enseñanza.

Es indudable que entre las preocupaciones del quehacer del formador de docentes estén la inclusión de actividades que logren integrar estrategias didácticas innovadoras. La presente investigación está orientada en el paradigma cualitativo desde la perspectiva de la investigación acción. Elliot (2000, p. 5).

[...] considera la situación desde el punto de vista de los participantes, describirá y explicará “lo que sucede” con el mismo lenguaje utilizado por ellos; o sea, con el lenguaje de sentido común que la gente usa para describir y explicar las acciones humanas y las situaciones sociales en la vida diaria.

La importancia de esta investigación es desarrollar estrategias centradas en el docente de escuelas normales, el objetivo de esta investigación es diseñar y operar actividades en la aplicación de Canva para generar ambientes de aprendizaje enfocados a las competencias digitales a través de estrategias didácticas, un segundo objetivo es propiciar la participación de los futuros docentes mediante actividades sincrónicas y asincrónicas para que lo aprendido lo apliquen en sus prácticas en educación secundaria.

La metodología cualitativa es la que rige la presente investigación, como comentan Blasco y Pérez (2007):

[...] la investigación cualitativa permite al investigador conocer la parte socioemocional, económica, familiar de las personas que se observa y eso se debe a que el contexto y los participantes son la prioridad, asimismo, se logra un análisis detallado del porqué las personas actúan de cierta manera en determinadas situaciones (p. 17).

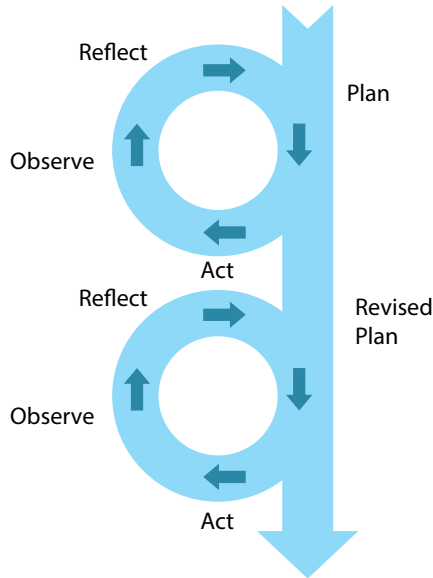
Sin embargo, la investigación cualitativa va de lo particular a lo general por medio de la observación sin hacer mediciones enfocadas en los cambios notorios:

La investigación cualitativa es inductiva. Los investigadores desarrollan conceptos, intelecciones y comprensiones partiendo de pautas de los datos, y no

recogiendo datos para evaluar modelos, hipótesis o teorías preconcebidos. En los estudios cualitativos los investigadores siguen un diseño de la investigación flexible. Comienzan sus estudios con interrogantes sólo vagamente formulados (Taylor y Bogdan, 1987, p. 20).

La investigación acción se retoma para llevar a cabo el proceso de investigación, se basa en analizar los datos obtenidos por los participantes y los alumnos para generar estrategias de mejora dentro del aula. El modelo para abordar el presente trabajo propone a Latorre (2005), la visión que anuncia lo revela en la siguiente figura.

Figura 1.1. Proceso de investigación acción según Ann Burns (2010)



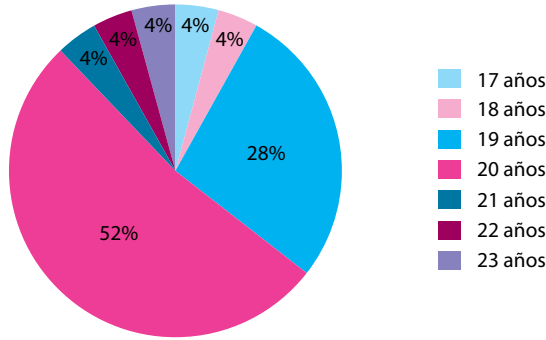
Fuente: Burns (2010).

En el modelo con el que se ha trabajado en el presente estudio se ha considerado la participación de los estudiantes y las competencias digitales para que contribuyan en el desarrollo de la autonomía en el aprendizaje.

Se trabajó con un grupo de cuarto semestre de la licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje del Inglés en educación secundaria, conformado por 38 estudiantes, 19 mujeres y 19 hombres, el promedio de edad oscila entre

los 19.5 años, los estudiantes provienen de al menos seis municipios del norte del Estado de México.

Gráfica 1.1. *Edad de los participantes*



Como se puede observar, los alumnos se encuentran en una edad considerada parte de la generación Z.

Entre las herramientas de la recogida de datos para seguir con el esquema de la investigación acción están las entrevistas a los alumnos y al docente que participan en la investigación, el análisis que se hace en esta primera fase está orientada a desarrollar actividades que permitan determinar qué actividades propician la participación en los estudiantes y el desarrollo de competencias digitales en el docente.

Se ha diseñado un plan de acción para lograr los objetivos del presente trabajo, la tabla 1.1 muestra el plan de acción:

Tabla 1.1. *Plan de Acción*

<i>Actividad</i>	<i>Objetivos</i>	<i>Indicadores de logro</i>
Contexto de prácticas de los docentes en formación.	Identificar el contexto de los docentes en formación para orientar la planificación docente.	Lograr la participación de 100% de los estudiantes.
Secuencia de actividades de la práctica social; diferencias culturales.	Lograr la participación de los docentes en formación en las actividades planeadas.	Que los estudiantes tengan acceso a las actividades, las puedan revisar y utilizar en su jornada de práctica.
Secuencia de actividades relacionadas con las prácticas sociales, expresiones de agrado y desagrado.	Integrar a los estudiantes en dinámicas donde participen y diseñen actividades para su segunda jornada de prácticas.	Que los docentes en formación hagan uso de los materiales para desarrollar actividades sincrónicas y asincrónicas.

La idea central de la investigación consiste en formular actividades relacionadas con el uso de Canva y la creación de actividades vinculadas al aprendizaje, uno de los ejes centrales es promover la participación de los docentes en formación durante las actividades sincrónicas, así como el uso de esta para el diseño de actividades didácticas durante su periodo de prácticas. Ruiz-Loor y Wilson (2022) aclaran la importancia que tiene la tecnología en las nuevas generaciones, considerando que los modelos educativos deben cambiar y ser más flexibles para que los aprendientes puedan desarrollar las habilidades digitales necesarias y enfrentar los cambios vertiginosos de esta era; el docente, en cambio, debe ser un agente innovador, la herramienta de Canva ayuda a medir en algunos momentos el nivel de motivación de los estudiantes.

Resultados

Frecuentemente, la experiencia docente se ha centrado en acciones donde la tecnología ha dejado de ser una práctica innovadora, el uso de recursos digitales forma parte de la tarea cotidiana, el formador de docentes necesita tomar ventaja para crear ambientes de aprendizaje centrados en el desarrollo de competencias genéricas, profesionales y disciplinares, como lo estipulan planes y programas de estudio de 2018, el desafío para los docentes es poder integrar un modelo de las tecnologías aplicadas al aprendizaje que permitan integrar las capacidades del plan 2022.

Durante el desarrollo de esta intervención, se les ha preguntado a los participantes el tipo de recursos con los que cuentan para el desarrollo de sus actividades escolares cotidianas, destacando lo siguiente:

- 92% de los informantes refieren que cuentan con un recurso de cómputo para desarrollar actividades académicas, del mismo modo
- 100% de ellos tiene un dispositivo móvil, sin embargo,
- 85% cuenta con acceso libre a internet, mientras que el resto de los estudiantes hacen uso de los datos móviles, pero sólo para actividades relevantes que se desarrollen.

La siguiente tabla refiere el resultado de las actividades enfocadas a la problemática detectada en el uso de recursos digitales.

Tabla 1.2. *Resultado de actividades desarrolladas en este momento de intervención*

<i>Problemática</i>	<i>Actividades</i>	<i>Hallazgos</i>
Los alumnos contestan un cuestionario para identificar las necesidades o carencias con las que cuentan	Cuestionario inicial Material en la aplicación de Canva	La influencia de las actividades que programan los formadores de docentes impacta de manera positiva
En la segunda acción se planearon y diseñaron actividades enfocadas a una práctica social del lenguaje orientada a las diferencias individuales	Uso de la aplicación Canva, elaboración de una presentación que incluía actividades sincrónicas y asincrónicas	Los estudiantes participaron en cada actividad, estas fueron individuales
En la tercera actividad se diseñó una secuencia de actividades orientada a la práctica social	Se utilizó la aplicación de <i>Canva</i> para la realización de una secuencia de actividades sincrónicas	Los estudiantes participaron, la diferencia con esta es que las actividades fueron exclusivamente sincrónicas y por equipos

Como puede observarse, el docente debió ser capaz de exigir el desarrollo de habilidades digitales para estar atentos a las necesidades de los nuevos aprendizajes en una generación tan demandante. Fernández-Cruz y Fernández-Díaz (2016) destacan la actuación del profesorado en entornos virtuales que permitan el cambio en la práctica.

Se realizó una entrevista a los estudiantes que estuvieron en las actividades desarrolladas con la página de Canva, los alumnos refieren lo siguiente:

Tabla 1.3. *Desafíos, indicadores y acciones de mejora*

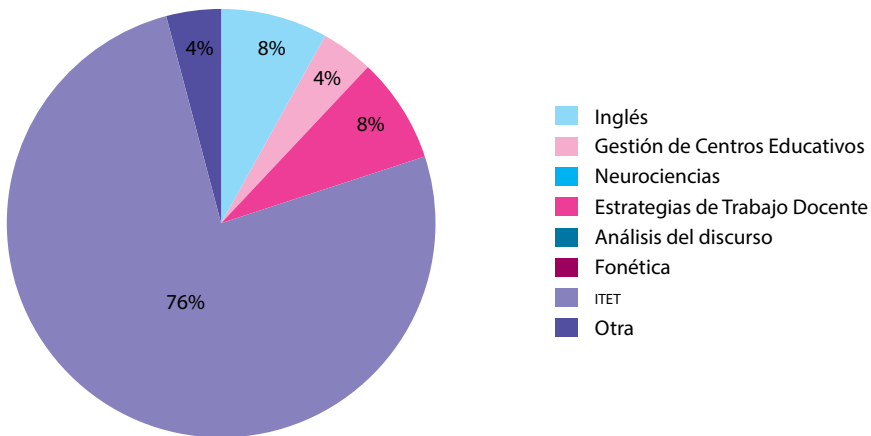
<i>Acción</i>	<i>Desafíos</i>	<i>Indicadores de logro</i>	<i>Acciones de mejora</i>
Lograr la participación de los estudiantes utilizando Canva para identificar características del contexto de prácticas	Que los alumnos utilicen la aplicación como un recurso asincrónico	Los alumnos en 90% lograron incluir información visual sobre su contexto de prácticas	Dar indicaciones con mayor precisión
La segunda intervención fue desarrollar actividades como ejemplo de una práctica social de lenguaje	Lograr que los alumnos sean capaces	80% de los alumnos realizaron las actividades	Las actividades deben ser específicas
La tercera actividad diseñada en Canva incluyó actividades enfocadas a las cuatro habilidades	Lograr que los estudiantes hicieran actividades en equipo y que estas estuvieran contextualizadas	100% de los estudiantes participó en las actividades	Se planearon actividades extra, sin embargo no fue posible terminarlas

La tabla 1.3 describe las acciones que se realizaron, los desafíos, indicadores de logro y acciones de mejora; se puede visualizar que el formador de docentes demanda la aplicación de procedimientos didácticos que revelen la siguiente información.

Se utilizó un cuestionario para la recogida de datos donde los informantes revelan que la actividad que les resultó más significativa fue la tercera, donde ellos fueron partícipes de actividades realizadas en equipo.

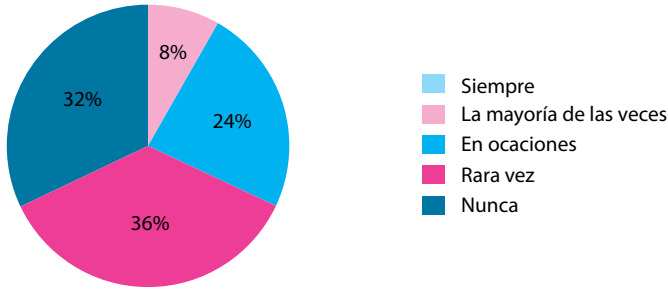
Los cursos que los informantes consideran que utilizan la tecnología son los mencionados en la gráfica 1.2; el curso que tiene mayor porcentaje es el de ITET que está orientado a diseñar actividades para trabajar en sus escuelas de práctica; 76% de los informantes refieren que es en este curso donde han adquirido mayor apoyo para poder generar actividades de manera digital.

Gráfica 1.2. *Cursos donde los docentes utilizan la tecnología en el aula*



Dentro del formulario que se aplicó se realizó otra serie de cuestionamientos relacionados con sus habilidades digitales y el contraste con el uso de la tecnología en las escuelas secundarias para contrastar si el material que generan en las asignaturas curriculares les sirve para aplicarlas en un contexto de educación básica; se observa lo siguiente:

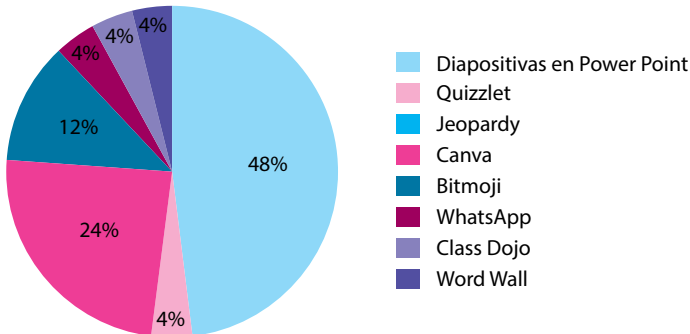
Gráfica 1.3. *Uso de la tecnología*



Los estudiantes refieren que en su contexto de escuelas secundarias, donde se realizan actividades de trabajo docente, existe un alto porcentaje de profesores que hacen poco uso de herramientas tecnológicas, donde 32% no utiliza algún recurso, 36% rara vez lo hace, 24% lo hace en ocasiones y sólo 8% lo hace la mayoría de las veces; si estos porcentajes se traducen a números solo 1.5 docentes de un grupo de 25 hacen uso de la tecnología, desafortunadamente los docentes en formación tienen pocas posibilidades de diseñar y aplicar actividades donde se haga uso de la tecnología.

En contraste con esta información, los docentes en formación refieren en la gráfica 1.4 que los alumnos pueden hacer presentaciones de Power Point en 48% y Canva en 24%, esto significa que los alumnos han tomado ventaja de lo que aprenden en sus cursos.

Gráfica 1.4. *Aplicaciones que pueden utilizar en la escuela de prácticas*



El uso de la tecnología en contextos de educación superior posee una de las grandes ventajas por los accesos que tienen los alumnos dentro de la escuela y en casa; no así en las escuelas secundarias. Respecto al uso de Canva, se recabó información donde se muestra que los alumnos pueden diseñar y utilizar estos recursos en las escuelas secundarias en 24%, que traducido en número de estudiantes sería al menos 5 de 25 alumnos.

Conclusiones

Las escuelas normales, como parte de las instituciones de educación superior, deben enriquecerse de las habilidades y competencias docentes, a fin de resolver problemas, así como diseñar actividades que inspiren el trabajo de los docentes en formación. En este sentido, la instrucción recibida no pudo quedar por ningún motivo apartada de la realidad y de los avances científicos y tecnológicos de la época que estamos viviendo, así como de las venideras.

El uso de Canva representa el ejercicio sistemático en el uso de diversas estrategias pedagógicas para lograr que los alumnos participen y desarrollen una competencia didáctica innovadora.

La plataforma en cuestión representa el “qué”, sin embargo, los formadores de docentes deben trabajar en el “cómo”, sacar el mayor provecho de esta considerando las necesidades presentes y futuras de los docentes en formación a su cargo y, de manera general, aspectos que ayuden al mejor y más rápido procesamiento de la información que desean transmitir o construir.

La utilización de Canva requiere la disposición de analizarla a profundidad a fin de aprovechar la gama de opciones que ofrece a los docentes y empatarlos con los objetivos que se pretenden alcanzar, teniendo presente que la aplicación representa el medio, no el fin como tal.

Es evidente la necesidad de realizar más estudios como el presente, ya que resultan de gran utilidad para dotar tanto a los formadores de docentes, como a los docentes en formación de herramientas y competencias para emplearlas de manera progresiva tanto en sus jornadas de práctica, como en su labor como docentes titulares.

Desde la perspectiva formativa, es decir, de los estudiantes normalistas, se requiere de competencias didácticas, habilidades digitales y conocimientos sobre teorías de aprendizaje.

Finalmente, para lograr el éxito de las actividades utilizando la tecnología en el aula se requiere de una infraestructura que dé acceso a servicios para utilizarlos en diferentes escenarios y estos deben contener evidencias de un aprendizaje contextualizado.

Referencias

- Burns, A. (2010). Doing Action Research in Language Teaching: A guide for practitioners. p. 96. https://www.academia.edu/48349845/Burns_A_2010_Doing_Action_Research_in_Language_Teaching_A_Guide_for_Practitioners_NY_Routledge_Pp_196
- Blasco, J., Pérez, J. (2007) *Metodologías de investigación en educación física y deportes: ampliando horizontes*. Editorial Club Universitario.
- Concepto. (6 de febrero de 2023). *Generación X*. <https://concepto.de/generacion-x/#ixzz81u20cFur>
- Elliot (2000). *Investigación Acción en Educación*. Cuarta Edición. <https://www.terras.edu.ar/biblioteca/37/37ELLIOT-Jhon-Cap-1-y-5.pdf>
- Espiritusanto (2016) Los auténticos nativos digitales: ¿estamos preparados para la Generación Z? *Revista de Estudios de Juventud*, 16(114).
- Fernández-Cruz, F., y Fernández-Díaz, M. (2016). Los docentes de la Generación Z y sus competencias digitales. *Comunicar XXIV(46)*,97-105. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15847441010>
- Ferreiro, R. F. (2006). El reto de la educación del siglo XXI: la generación N. *Apertura*, 6(5),72-85. ISSN: 1665-6180. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68800506>
- INTEF (2017). Marco Común de Competencia Digital Docente – septiembre 2017. https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAN-de-Competencia-Digital-Docente.pdf
- Latorre, E, Castro, K. y Potes I. (2018). *LAS TIC, LAS TAC Y LAS TEP: Innovación Educativa En La Era Conceptual*. Universidad Sergio Arboleta. <https://repository.usergioarboleda.edu.co/bitstream/handle/11232/1219/TIC%20TAC%20TEP.pdf>
- Navio, A. (2001). *El formador de formación continua*. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/5004/ang09de20.pdf?sequence=9>
- Ruiz- Loor y Wilson, I. (2022). El uso de la herramienta tecnológica Canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la Escuela Fiscal Lorenzo Luzuriaga. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), pp. 75-90. <https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167005/html/>

- SEP (2018) *Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje del Inglés en Educación Secundaria*. <https://www.aefcm.gob.mx/dgenam/ENSM/archivos/licenciatura/ingles.pdf>
- SEP (2022). *Plan de Estudio de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje del Inglés*. pp 7-11: https://dgesum.sep.gob.mx/public/normatividad/acuerdos/ANEXO_19_DEL_ACUERDO_16_08_22.pdf
- Taylor, S. y R.C. Bogdan (1989). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Paidós.
- UNESCO (2022). *Políticas digitales en educación en América Latina. Tendencias emergentes y perspectivas de futuro*.