

## **Colaboración digital en el aula de inglés: la implementación de Stormboard en dos contextos académicos**

### **Digital collaboration in the English classroom: the implementation of Stormboard in two academic contexts**

Marcela Rivarola<sup>1</sup>  
Cecilia Alejandra Aguirre Céliz<sup>2</sup>

#### **Resumen**

Estamos transitando la era de la digitalización que se distingue por la adopción de las tecnologías digitales en prácticamente todos los escenarios en los que transcurre la vida. Esto va modificando la forma en que los individuos interactúan, trabajan, aprenden, enseñan y se vinculan con su entorno. Como docentes en el nivel superior, sentimos la necesidad de innovar en nuestras prácticas docentes haciendo uso de herramientas digitales que puedan resultar atractivas para acercarnos a los estudiantes de una manera disruptiva y, que, a la vez, sirva como complemento de las clases presenciales. En esta oportunidad, se llevaron a cabo dos experiencias con la misma aplicación, pero en distintos contextos académicos. La herramienta digital es Stormboard: una aplicación que permite el trabajo colaborativo y cooperativo entre varios estudiantes, a la vez que son tutorizados por el docente. La primera experiencia se desarrolló con estudiantes avanzados de la Licenciatura en Trabajo Social y la segunda con estudiantes de cinco carreras de ingeniería de los últimos años. Estas carreras se dictan en la Universidad Nacional de San Luis. Estas actividades se desarrollaron en el marco del Proyecto de Investigación denominado “Prácticas tecno-pedagógicas disruptivas en los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en la universidad”. El objetivo de este trabajo es comentar sobre las dos experiencias llevadas a cabo con Stormboard, conocer la percepción de los estudiantes acerca del uso de esta aplicación y reflexionar acerca de la utilidad de las herramientas tecnológicas para crear propuestas didácticas innovadoras.

**Palabras clave:** experiencias disruptivas; trabajo colaborativo; Stormboard; enseñanza del inglés.

#### **Abstract**

---

<sup>1</sup> Traductora Pública Nacional de Inglés (UN de Córdoba) y Magíster en Educación Superior (UNSL) [rivarola.marcela@gmail.com](mailto:rivarola.marcela@gmail.com) / <https://orcid.org/0000-0002-1291-8236>

<sup>2</sup> Traductora Pública Nacional de Inglés y Magíster en Procesos Educativos Mediados por Tecnología [ceciliaaguirreceliz@gmail.com](mailto:ceciliaaguirreceliz@gmail.com) / <https://orcid.org/0000-0001-5864-1757>

We are living in the digital age, characterized by the adoption of digital technologies in virtually every aspect of life. This is changing how individuals interact, work, learn, teach, and connect with their environment. As university professors, we feel the need to innovate in our teaching practices by using digital tools that can be engaging and help us connect with students in a disruptive way, while also complementing in-person classes. Two experiences were conducted with the same application, but in different academic contexts. The digital tool is Stormboard: an application that allows for collaborative and cooperative work among several students, while they are guided by the professor. The first experience was carried out with advanced students in the Bachelor of Social Work program, and the second with engineering students in their final years. These programs are offered at the National University of San Luis. These activities were developed within the framework of the Research Project entitled "Disruptive techno-pedagogical practices in the teaching and learning processes of the English language at the university". The aim of this work is to share the two experiences carried out with Stormboard, to know the students' perceptions about the use of this application and to reflect on the usefulness of technological tools to create innovative didactic proposals.

**Keywords:** disruptive experiences; collaborative work; Stormboard; English teaching.

Recibido: 16/12/2025  
Evaluado: 16/3/2026  
Aprobado: 24/4/ 2026

## **Introducción**

En la actualidad, estamos inmersos en un escenario en el que la digitalización se ha convertido en un elemento característico de la época en la que vivimos. El fácil acceso a Internet por la mayoría de las personas, el uso de dispositivos electrónicos inteligentes y la continua aparición de plataformas, recursos y aplicaciones ha modificado intensamente el modo en que trabajamos, enseñamos, aprendemos y nos comunicamos. La educación superior no se encuentra al margen de esta situación ya que las prácticas docentes modernas se ven atravesadas por la necesidad de implementar recursos y estrategias digitales que den lugar a dinámicas de enseñanza y aprendizaje más activas, motivadoras y que se adapten a las demandas y necesidades de los estudiantes del siglo XXI.

En este contexto, los docentes nos vemos ante la necesidad de enfrentarnos al desafío de innovar en nuestras prácticas y otorgarle un lugar especial al uso de las tecnologías en nuestra aula, ya sea presencial, semipresencial o totalmente virtual. El potencial de las herramientas digitales, nos lleva a buscar alternativas para

ofrecer a los estudiantes experiencias educativas más participativas, interactivas y que promuevan, como valor agregado, el buen uso de herramientas tecnológicas.

Una de ellas, y que se convierte en el foco de nuestro trabajo, es la aplicación en línea Stormboard que promueve el trabajo interactivo en entornos virtuales y favorece tanto la construcción cooperativa y colaborativa de ideas, como la intervención del docente en el proceso con un rol de guía y tutor.

En este artículo, se presentarán de manera detallada dos experiencias llevadas a cabo con Stormboard para complementar las clases de inglés en la Universidad Nacional de San Luis (UNSL). Vale aclarar que ambas actividades se desarrollaron con distintos grupos de estudiantes. En la primera experiencia se trabajó con estudiantes avanzados de la carrera Licenciatura en Trabajo Social (LTS), durante el primer cuatrimestre de 2025, mientras que la segunda se implementó con estudiantes de los últimos años de Ingeniería Agronómica, Química, Electrónica, Electromecánica y Mecatrónica durante el segundo cuatrimestre del mismo año. Asimismo, se hará hincapié en los resultados obtenidos en cada caso, se indagará acerca de las percepciones de los estudiantes sobre el trabajo dinamizado por la aplicación Stormboard y finalmente, se ofrecerán algunas reflexiones sobre las experiencias en sí y sobre cómo la tecnología puede poner a nuestro alcance propuestas didácticas más innovadoras.

Estas actividades se desarrollaron en el marco del Proyecto de Investigación denominado “Prácticas tecno-pedagógicas disruptivas en los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en la universidad” que se desarrolla en la UNSL. El objetivo del proyecto es indagar acerca de prácticas tecno-pedagógicas disruptivas en el nivel superior y su aplicación en la enseñanza de inglés en la Facultad de Ingeniería y Ciencias Agropecuarias y la Facultad de Ciencias Económicas Jurídicas y Sociales.

## **Marco Teórico**

### **La era digital: definición e impacto en los estudiantes**

Se podría denominar a esta época “la era digital”. Se refiere a un periodo histórico que comenzó a mediados de la década de 1970, impulsado por el desarrollo de las tecnologías electrónicas, telemáticas e informáticas. En este periodo, se extendió el uso intensivo de las tecnologías de la información y la comunicación en distintos ámbitos de la sociedad, por ejemplo, en la economía, el entretenimiento y las relaciones sociales, especialmente a partir del surgimiento de Internet y la popularización de los dispositivos móviles. Esto ha generado una nueva forma de subjetividad, implicando una profunda transformación en las interacciones sociales (Sarasola, 2024). El ámbito educativo no queda fuera de este grupo de entornos que han sido atravesados por la tecnología: cada vez más docentes diseñan e implementan propuestas para sus clases haciendo uso de recursos tecnológicos que facilitan, promueven y modernizan el aprendizaje. Asimismo, el impacto de la tecnología en los estudiantes es altamente positivo, ya que sus roles, actitudes y motivación hacia el aprendizaje han cambiado rotundamente.

Los estudiantes de la era digital, según Casablanca (2017) saben hacer, producir, y generar conocimiento en múltiples formatos; también pueden aprender utilizando diversas tecnologías digitales que los motiven a involucrarse en su propio aprendizaje de manera activa y solicitan estar habilitados para usar en el espacio escolar aquello que conocen y utilizan en su vida cotidiana y les gusta (aplicaciones variadas, redes sociales, computadoras, tabletas, celulares, etc.).

La incorporación de la tecnología en el ámbito educativo ha dado lugar a la modernización de las prácticas académicas generando entornos educativos más dinámicos que responden a los intereses, necesidades y preferencias de los estudiantes de la actualidad, quienes están ávidos de aprender mediante variados métodos y formatos.

### **Innovación educativa: algunas definiciones**

La innovación educativa es un suceso que ha cobrado una relevancia cada vez mayor debido a la velocidad de la constante evolución de las tecnologías digitales, al proceso de globalización que caracteriza a la sociedad moderna y a la imperiosa necesidad de formar a los estudiantes para que sean capaces de desenvolverse con éxito en un entorno social, académico y laboral que se encuentra en permanente cambio y adaptación a las nuevas formas mediadas por tecnologías. Vázquez Recio et al. (2021) comentan que la innovación educativa comprende las estrategias de mejora y elección de las más adecuadas para enfrentarse de manera exitosa a los cambios y a las transformaciones para cubrir las nuevas y complejas necesidades que se originan en el entorno educativo. Por otro lado, Erazo-Moreno et al. (2023) resaltan la importancia de la curiosidad, tanto de los docentes como de los estudiantes, como un proceso constante, dinámico y esencial que impulsa a la innovación educativa que transforma al acto de aprender en una experiencia significativa, profunda y enriquecedora. Martínez-Bonafé y Rogero-Anaya (en Sujatovich y Brocca, 2024) consideran a la innovación educativa como un acto motivado por el deseo docente de transformar sus prácticas. Esta perspectiva enfatiza el papel protagónico que tienen los educadores, en cuanto los concibe como protagonistas impulsados por el compromiso y el deseo de transformar sus prácticas educativas. En este sentido, la innovación no se limita solo a la incorporación de recursos digitales novedosos, sino que conlleva también la presencia de una actitud reflexiva y crítica.

Concluyendo este apartado, creemos que la innovación educativa no puede englobarse en una sola definición ni en un solo actor del proceso educativo, sino que las tecnologías, los estudiantes y los docentes conforman una trilogía inseparable.

### **Trabajo colaborativo mediado por tecnología: uso de la plataforma Stormboard**

En la educación superior los docentes deben incentivar la indagación y la construcción autónoma del conocimiento (Pegalajar Palomino, 2018). El

aprendizaje colaborativo se integra, así, como una estrategia pertinente, ya que favorece la participación activa de los estudiantes, la espontaneidad y la creatividad. A través del trabajo en conjunto, se desarrollan y potencian las habilidades comunicativas, investigativas y sociales, lo que contribuye a la construcción tanto colectiva como individual del conocimiento. Por otro lado, la estrategia de trabajo colaborativo fortalece la responsabilidad compartida y el desarrollo de competencias esenciales para el desempeño académico y profesional (Matzumura et al., 2019). En este contexto, el trabajo colaborativo mediante el uso de recursos tecnológicos se ha consolidado como una estrategia efectiva para promover la participación activa de los estudiantes, así como la construcción colectiva de conocimientos y el desarrollo de habilidades cooperativas y colaborativas propias del trabajo en equipo. En el aprendizaje del inglés, el trabajo colaborativo permite que los estudiantes negocien e interactúen en búsqueda de significados, logren aprendizajes nuevos, permite el intercambio de ideas, el debate y la construcción colectiva de conocimientos, incluso de manera remota mediante recursos tecnológicos que fortalecen la interacción en los procesos de enseñanza y de aprendizaje (Tarco Sánchez, 2022).

Stormboard es una plataforma diseñada para el trabajo colaborativo en línea que facilita la creación y el desarrollo de actividades mediante lluvia de ideas entre estudiantes. Esta herramienta resulta especialmente útil para organizar proyectos en grupo, donde cada integrante pueda realizar sus aportes de forma cooperativa o colaborativa. Entre sus funciones se encuentran la creación y el movimiento de notas, el uso de formas como flechas y cuadros para estructurar la información, y la posibilidad de escribir texto directamente en el tablero, incrustar imágenes y videos, siendo su mayor fortaleza la posibilidad de trabajo en equipo. La plataforma cuenta con variadas plantillas según el objetivo del docente en las que los participantes no solo pueden agregar notas adhesivas (stickers), imágenes, enlaces, etc, sino también conectarse en un chat sincrónico que posibilita la comunicación en tiempo real mientras se trabaja en el mismo espacio digital. Creemos que Stormboard es una herramienta digital que, por sus características y posibilidades, favorece el trabajo colaborativo, en cuanto permite la organización de ideas entre los miembros de los equipos y facilita la construcción de conocimiento colectivo.

## **Desarrollo**

### **Metodología**

La presente investigación mantiene un enfoque cualitativo ya que se constituye como un intento de comprender en profundidad los procesos cognitivos, pedagógicos y las percepciones de los estudiantes ante el uso de la plataforma Stormboard. Hernández Sampieri et al. (2014) señalan que la investigación cualitativa parte de datos particulares para lograr comprenderlos y generar categorías, y estudia a los fenómenos en su ambiente natural. El objetivo de este trabajo es analizar cómo los estudiantes utilizaron y construyeron conocimientos mediante Stormboard, teniendo en cuenta no solo la mecánica de su utilización, sino también sus percepciones acerca de este recurso, novedoso para la mayoría.

Los métodos para recolectar datos fueron el análisis de documentos y encuestas. Los documentos analizados corresponden a las producciones de ambos grupos de estudiantes en la plataforma Stormboard. Las encuestas estructuradas, que consistieron de preguntas cerradas y abiertas, se aplicaron a los estudiantes luego de finalizar las tareas solicitadas y permitieron obtener percepciones, valoraciones, experiencias subjetivas e información (Sabino, 1992) acerca de las actividades planteadas y de la plataforma Stormboard para enriquecer la investigación.

La muestra consistió de 8 estudiantes de Licenciatura en Trabajo Social y de 15 estudiantes de Ingenierías. Se les entregó la encuesta en formato papel y se les informó que tanto su trabajo en Stormboard como las respuestas de las encuestas serían utilizados para elaborar el presente trabajo.

Para el análisis de los datos se examinaron minuciosamente las producciones de los estudiantes en Stormboard y los datos provenientes de las encuestas, siguiendo un enfoque interpretativo que, según Hernandez Sampieri et al. (2014), permite que el investigador construya significados, categorías y patrones a partir de los datos recabados.

### **Relato de las experiencias con Stormboard para trabajo colaborativo**

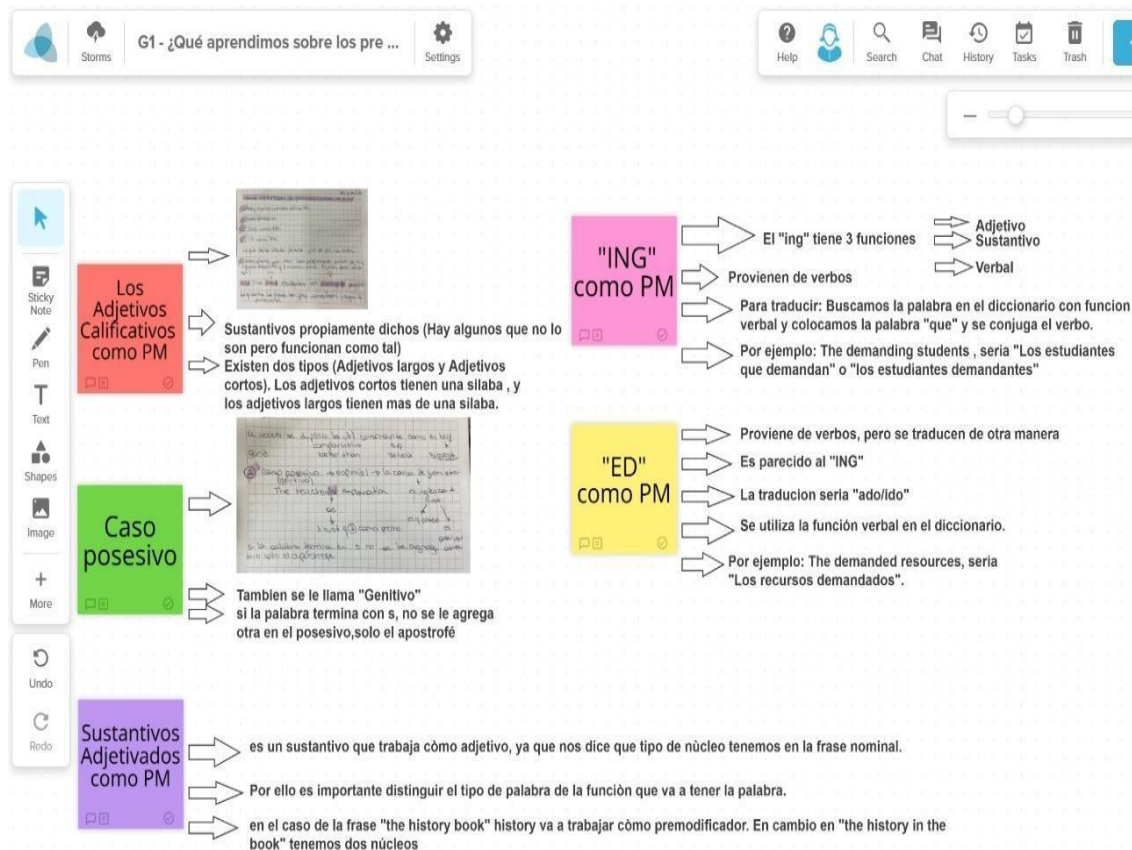
El grupo del primer cuatrimestre de 2025 conformado por estudiantes de Licenciatura en Trabajo Social al que se enseña Inglés con enfoque en Lecto comprensión fue dividido en 2 grupos de 4 integrantes; se enviaron por Whatsapp los enlaces para que cada estudiante se uniera al tablero de Stormboard asignado en donde debían trabajar. También, se les indicó que debían crear una cuenta para el momento de la clase presencial y que llevaran su notebook, tablet y/o celular, aclarando que quienes trabajaran desde su celular debían instalar previamente la aplicación. La consigna consistió en que cada integrante se conectara individualmente desde su dispositivo al tablero asignado y tomará apuntes y notas digitales usando las herramientas que contiene Stormboard mientras la docente exponía en el aula presencial el tema del día (Modificadores de la Frase Nominal); luego, debían confeccionar colaborativamente un resumen con los aportes de cada uno. Cabe señalar que solo dos estudiantes llevaron sus notebooks y los demás intentaron realizar la tarea a través de sus teléfonos móviles. Sin embargo, debido a la baja conectividad de la red institucional de wifi, los estudiantes tuvieron complicaciones con la realización de la tarea. Otro inconveniente se relacionó con que la interfaz de Stormboard no funcionaba correctamente con los teléfonos celulares debido a que la aplicación móvil tiene funcionalidades limitadas comparada con la versión para computadoras de escritorio o notebooks/tablets. Plantillas, reportes, algunas integraciones y otras funciones avanzadas pueden no estar disponibles en la versión móvil, lo que interfirió para que cada estudiante pudiera conectarse desde su dispositivo personal y contribuir con su aporte. Entonces, se les permitió que la versión final fuera completada desde sus hogares y haciendo uso de computadoras de escritorio, notebooks o tablets.

Para este grupo, se eligió una plantilla en blanco en la que los estudiantes podían adicionar notas adhesivas conteniendo los conceptos que les resultaban importantes y relacionarlos con flechas; redactar sus notas en texto al que le

podían dar diversos formatos (color, tamaño y estilo de letra, agregar emoticones, insertarlo en cuadros de texto con diferentes formas y color de fondo) y también podían resaltar frases/palabras (ver Figura 1).

Figura 1

Captura de pantalla. Trabajo colaborativo Grupo 1: ¿Qué aprendimos sobre los Premodificadores de la Frase Nominal?



### Elaboración propia

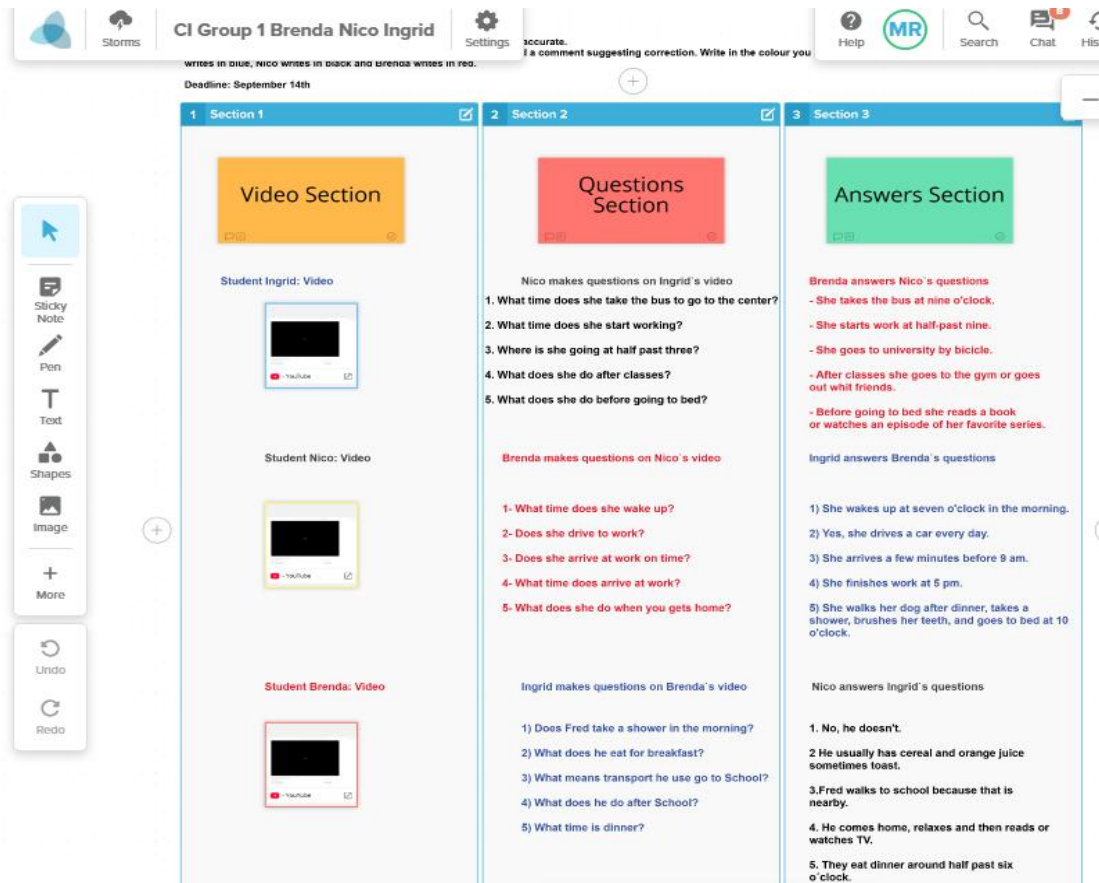
En el caso del grupo del segundo cuatrimestre, en la asignatura Inglés Comunicacional (en adelante IC) se enseña a los estudiantes de ingeniería inglés comunicativo con el objetivo de alcanzar un nivel A1; estuvo compuesto de 15 estudiantes divididos en 5 equipos de 3 estudiantes cada uno. Los enlaces correspondientes a cada tablero de Stormboard se enviaron a través de Whatsapp. Para esta experiencia, se eligió una plantilla con 3 secciones en columnas. Se presentaron las instrucciones en la clase presencial, pero se les indicó que debían trabajar de manera remota e individualmente para desarrollar las actividades. La consigna fue la siguiente:

“En la **Sección 1 - “Video Section”**, cada estudiante buscará un video de aproximadamente dos minutos relacionado con el tema *“Rutina diaria”* y lo agregara debajo de su nombre utilizando la herramienta con el signo “+”. En la

**Sección 2 – “Questions Section”**, a cada estudiante se le asignará un video subido por otro compañero, deberá mirarlo y elaborar cinco preguntas relacionadas con su contenido, escribiéndolas en la sección indicada y ubicándolas debajo de su nombre mediante la herramienta “Texto”. En la **Sección 3 – “Answers Section”**, cada estudiante deberá ver el video asignado según la distribución de su grupo y responder las preguntas creadas por su compañero, escribiendo las respuestas en la sección destinada para ello. Las preguntas deben ser claras y las respuestas completas y precisas, y, en caso de encontrar algún error en los textos de los compañeros, añadir un comentario sugiriendo una corrección. Cada estudiante debe escribir en el color que se le ha asignado.” En la Figura 2, se observa la producción del Grupo 1.

**Figura 2**

*Captura de pantalla. Trabajo Colaborativo Grupo 1: Daily Routine*



Elaboración propia

## Resultados

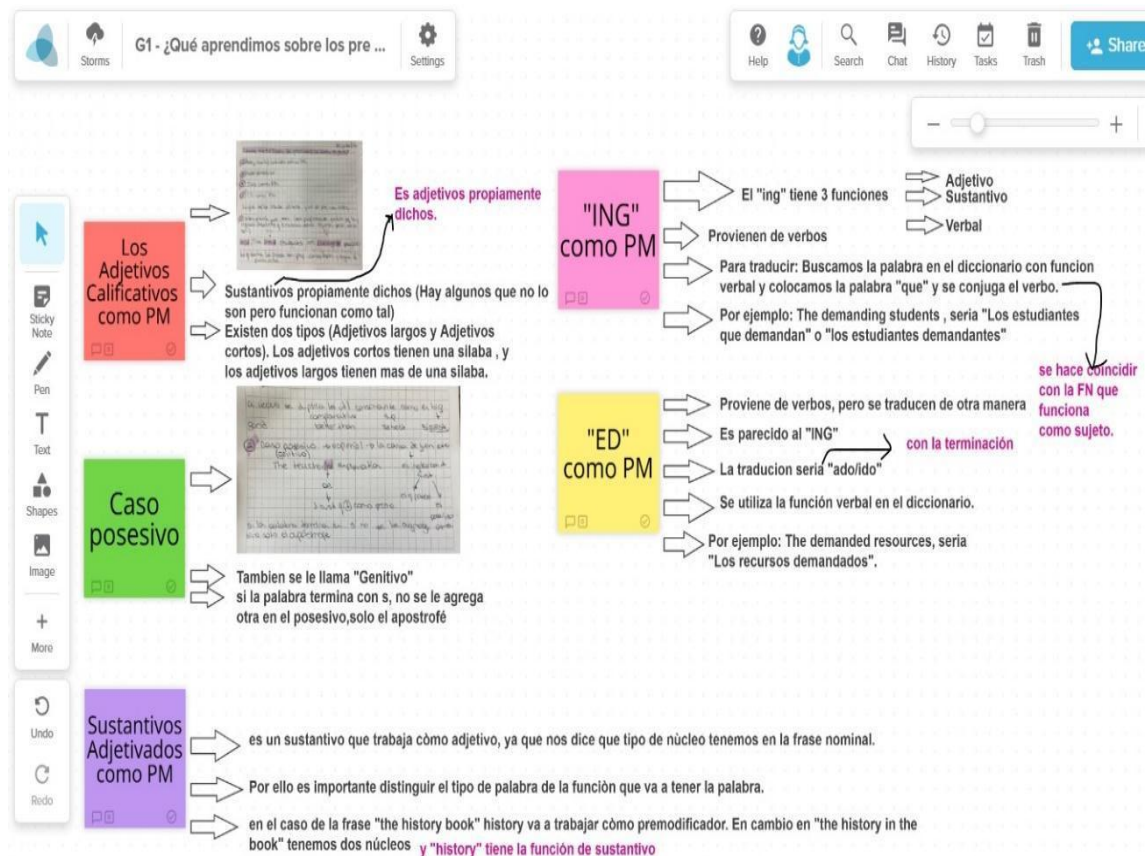
### Fase 1: Implementación de las actividades

Las producciones de los grupos del primer cuatrimestre fueron concisas y completas, ya que tomaron nota de los conceptos destacados y temas principales, y

solo tuvieron algunas omisiones menores o errores de tipeo. Algunos estudiantes, tomaron fotos de sus notas a mano y las incrustaron en el tablero como imagen. Como se puede observar en la Figura 3, para brindar retroalimentación, las docentes emplearon flechas y texto en color contrastante (fucsia).

Figura 3

Captura de pantalla. Retroalimentación sobre actividad Grupo 1 ¿Qué aprendimos sobre los Premodificadores?



### Elaboración propia

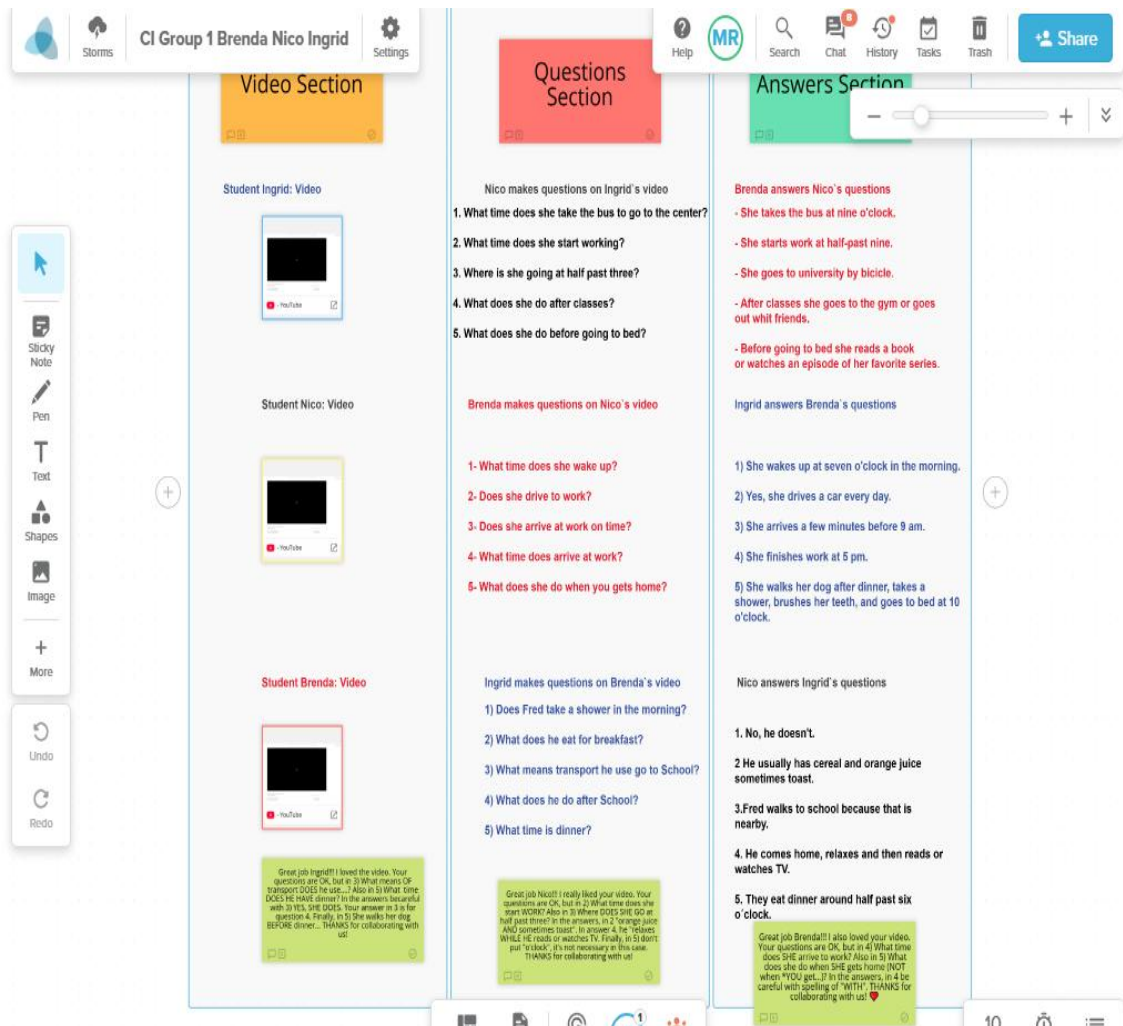
Los estudiantes de los grupos de IC trabajaron colaborativamente según lo solicitado: buscaron los videos sobre rutina en YouTube, elaboraron las preguntas y respuestas asignadas y colocaron sus producciones en las secciones correspondientes. Cabe señalar que hubo dos grupos que mostraron un mayor entusiasmo ya que filmaron sus propios videos en los que describían su rutina, subieron sus videos a YouTube con acceso público y, finalmente, los enlazaron al tablero correspondiente. Hubo además algunos estudiantes que filmaron videos enunciando las preguntas sobre el video que debían visualizar y completaron de este modo su tarea en la Sección 2: *Questions Section*.

En el caso de la retroalimentación para los grupos de IC, se incrustaron notas adhesivas conteniendo comentarios, correcciones y emoticones (ver Figura 4). Por

otro lado, en algunos casos se anidaron comentarios con correcciones puntuales en las notas de los propios estudiantes.

**Figura 4**

*Captura de pantalla. Retroalimentación sobre actividad Grupo 1 IC*



Elaboración propia

## Fase 2: La opinión de los estudiantes

La primera encuesta constó de 5 preguntas y se aplicó a los estudiantes de Licenciatura en Trabajo Social que cursaron Inglés en el primer cuatrimestre.

Con respecto a la primera pregunta “¿Qué te pareció la experiencia llevada a cabo con la plataforma Stormboard?”, las opiniones fueron variadas: a algunos estudiantes les pareció innovadora, pero comentaron que no les fue de total utilidad dado que no se podía descargar en el teléfono celular. Por otro lado, enfatizaron la escasa o falta de conectividad dentro del campus universitario, algo que es ajeno a la voluntad de las docentes. Otra estudiante valoró la posibilidad de trabajo en equipo a través de una plataforma digital. Vale recordar que no todos los estudiantes poseen una computadora portátil (notebook/tablet) por lo que

durante la experiencia sólo se contó con dos dispositivos para que trabajaran las 8 estudiantes.

En respuesta a la segunda pregunta, el 63% de los estudiantes manifestó que Stormboard le resultó práctica y útil; sin embargo, las respuestas de la tercera pregunta dieron cuenta de que no utilizarían esta plataforma porque les resulta más fácil tomar apuntes a mano. Una estudiante manifestó que la utilizaría porque la considera didáctica.

Al consultar a los estudiantes acerca de cuáles herramientas consideraron más útiles, los resultados fueron los que se detallan en la Tabla 1. Vale aclarar que a esta pregunta respondieron 7 estudiantes y que podían señalar varias de las opciones provistas.

**Tabla 1**

*Respuestas a la pregunta “¿Qué herramientas y características de Stormboard te parecieron más útiles?”*

Función Stormboard	de	Frecuencia en %
Crear notas		86%
Mover notas		43%
Herramientas formas	de	71%
Escribir texto		71%
Incrustar imágenes		43%
Incrustar videos		43%
Trabajo en equipo		71%

Las herramientas más valoradas son las que priorizan las funciones básicas para la organización visual del tablero, por sobre las que sirven para enriquecer la actividad con recursos audiovisuales (imágenes y videos). También, se advierte que el trabajo en equipo es valorado como una de las funciones centrales de la herramienta, destacando su aporte para la colaboración y la construcción conjunta de saberes.

A partir de las respuestas recogidas en el último ítem de la encuesta (sugerencias sobre la utilización de otras plataformas para el aprendizaje), se percibe una marcada preferencia hacia la inclusión de las redes sociales (Instagram y TikTok), lo que evidencia el interés por incorporar a su vida académica herramientas cercanas a sus hábitos sociales digitales. También mencionan, aunque en menor frecuencia, a la plataforma educativa Classroom como otra opción más tradicional.

La segunda encuesta constó de 8 preguntas y fue aplicada a los estudiantes de ingeniería que cursaron en el 2do cuatrimestre y apuntó a conocer sus opiniones acerca de la experiencia de trabajar con Stormboard. De los 15 estudiantes que conformaban el grupo, solo 13 la completaron.

La primera pregunta indagó acerca de la experiencia de trabajar con Stormboard y las respuestas se categorizaron según el tipo de comentario. En primer lugar, los estudiantes valoraron a esta plataforma por la posibilidad que ofrece para trabajo grupal, lo que, a la vez genera interacción entre los integrantes sin la necesidad de reunirse de manera presencial. Los comentarios acerca de las características de la plataforma fueron muy positivos: les pareció novedosa, dinámica, flexible e interesante. También, algunos mencionaron que nunca antes la habían usado. En relación a la utilidad de Stormboard, subyacieron algunas bondades de la actividad propuesta en cuanto mencionaron que les permitió recuperar y reforzar sus conocimientos para formular preguntas y respuestas, y también para investigar expresiones útiles para desarrollar la tarea solicitada. Finalmente, destacaron la creatividad de las docentes en el diseño de la actividad ya que los embarcó en la búsqueda o realización de recursos audiovisuales que contuvieran la información necesaria para desarrollar la actividad. Sólo un estudiante mencionó como aspecto negativo, que le resultó difícil el trabajo colaborativo por no poder organizarse con sus compañeros de equipo.

La segunda pregunta indagó sobre la utilidad de Stormboard para mejorar la comprensión de vídeos en inglés; recordemos que la actividad comenzaba con la búsqueda de un video sobre la rutina diaria apto para formular y responder preguntas. Los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes considera que la actividad contribuyó de manera positiva a mejorar la comprensión de vídeos en inglés. Las categorías “Mucho” y “Bastante” obtuvieron la frecuencia mayor (38,5% y 46% respectivamente) lo que implica que la mayoría de los estudiantes percibió a la actividad como una posibilidad para mejorar su habilidad de escucha e interpretación oral. Solo un 15,5 % reportó que ayudó “poco” y ningún estudiante consideró que no aportó en absoluto. En conjunto, los datos evidencian que la actividad generó un impacto favorable en la comprensión audiovisual en lengua inglesa.

Las preguntas 3 y 4 indagaron acerca de la utilidad de las etapas de crear y responder preguntas de la actividad planteada. Los resultados obtenidos mostraron que en el caso de la etapa “Crear preguntas”, más de la mitad de los estudiantes (54%) la consideraron útil, mientras que el 38,5% la consideró “Útil”. Sumados estos porcentajes (92,5%), vemos que la mayoría de los estudiantes vivenció esta etapa como una oportunidad interesante para comprender, repasar y afianzar los conocimientos requeridos para realizar preguntas en inglés. Sólo el 7,5% de los participantes manifestó que la actividad hizo un leve aporte a sus conocimientos previos relacionados con la formulación de preguntas. En relación a la etapa de responder preguntas, nuevamente vemos la tendencia e influencia positiva de la actividad en los aprendizajes de los estudiantes, en cuanto la mayoría la consideró “Muy útil” y “Útil” (69% y 31% respectivamente), mostrando que los estudiantes percibieron una notoria utilidad de la actividad para enunciar respuestas a las preguntas acerca de los videos.

La siguiente pregunta apuntó a conocer si esta plataforma les resultaba útil para realizar prácticas, tomar apuntes, organizar un trabajo en equipo para otra asignatura y, posteriormente se les pidió indicar el porqué de sus respuestas. En cuanto a los datos cuantitativos, el 92% indicó que sí la utilizaría, y entre las razones más relevantes señalaron que es dinámica, rápida, flexible, didáctica y fácil de usar; útil para hacer esquemas o resúmenes visuales; permite la posibilidad de desarrollar la competencia de trabajo en equipo sin estar presencialmente reunidos y usar el chat incorporado, y que el trabajar colaborativamente permite aprender de los pares.

La sexta pregunta inquirió acerca de las funciones de Stormboard (crear y mover notas, usar formas para estructurar información y escribir texto en el tablero, etc.). En la Tabla 2 puede verse el porcentaje de estudiantes que eligió cada una de las opciones. Vale aclarar que en esta pregunta podían seleccionar varias funciones.

**Tabla 2**

*Resultados de la pregunta 6: ¿Qué herramientas y características de Stormboard te parecieron más útiles (grupo IC)?*

Función Stormboard	de	Frecuencia en %
Crear notas		64%
Mover notas		50%
Herramientas formas	de	50%
Escribir texto		43%
Incrustar imágenes		43%
Incrustar videos		71%
Trabajo en equipo		64%

Los resultados muestran que las funciones más elegidas fueron incrustar videos, crear notas y trabajo en equipo. Esto sugiere que los contenidos audiovisuales (videos y notas) y la valoración del trabajo en equipo fueron aspectos que los estudiantes destacaron de la plataforma y aportaron a su aprendizaje. Si bien el resto de las funciones (mover las notas, herramientas de formas, escribir texto e incrustar imágenes) fueron menos elegidas, el hecho de haber sido seleccionadas por algunos estudiantes implica que también fueron de utilidad y valiosas al momento de realizar la actividad.

La pregunta siete tuvo como objetivo conocer qué aspectos negativos habían experimentado con Stormboard. Algunos comentarios aludieron a la necesidad de aprender a dominar la “incertidumbre” que produce el movimiento del fondo del

tablero; que no permite editar lo realizado por otros compañeros de equipo, que solo se puede trabajar desde una pc y no desde el teléfono celular; que solo permite incrustar videos de YouTube públicos y no admite videos grabados a través de un celular, por ejemplo. También mencionaron la resistencia que provoca tener que crear una cuenta de usuario para utilizarla. Si bien la plataforma les resultó novedosa, dos estudiantes indicaron que inicialmente la consigna de trabajo colaborativo no les había resultado clara, pero que luego de comprenderla les resultó una actividad amigable.

La última pregunta solicitó sugerencias o ideas acerca del uso de plataformas educativas como Stormboard para el aprendizaje de inglés u otras asignaturas. Ante esta solicitud, los estudiantes indicaron que les gustaría que todas las materias utilizaran otras plataformas y dejar de usar siempre el método tradicional y sugirieron algunas como Canva, Miro, Kahoot, Quiziz, Prezi y actividades de tipo Escape Room. Y, una vez más, recalcaron lo valioso de poder realizar trabajos colaborativos mediante herramientas digitales que permitan trabajar de manera remota en los tiempos y lugares de su conveniencia.

## **Cierre**

Las tecnologías permiten modernizar prácticas y procesos educativos aportando diversidad, ampliando el alcance al conocimiento y permitiendo que tanto docentes como estudiantes se sientan motivados ante prácticas novedosas. Los estudiantes, receptores de estas prácticas innovadoras y motivados por la curiosidad de aprender de una manera diferente, adoptan un papel activo en su propio aprendizaje, se convierten en protagonistas del proceso y desarrollan habilidades necesarias para desenvolverse no solo en el ámbito educativo, sino también en el ámbito social y laboral. Los docentes, por último, dan lugar al cambio del paradigma educativo a partir de la reflexión sobre sus prácticas para crear propuestas innovadoras que promuevan entornos de aprendizaje más participativos y flexibles.

La experiencia con los estudiantes de LTS del primer cuatrimestre evidencia tanto el potencial como las limitaciones de Stormboard. Si bien la propuesta fomentó la toma individual de apuntes y la construcción colaborativa de un resumen, las dificultades técnicas vinculadas a la conectividad institucional y al uso de dispositivos móviles limitaron la participación plena de algunos estudiantes. Estos obstáculos muestran la importancia de asegurar condiciones tecnológicas adecuadas y de promover el acceso a equipos compatibles para optimizar el trabajo colaborativo.

Al comparar las producciones, opiniones y sugerencias de los estudiantes ante las experiencias didácticas, se percibe su predisposición a la realización de actividades que fomenten el trabajo colaborativo a través de medios digitales sin la necesidad de reunirse de manera presencial y que les permitan posicionarse como agentes activos de sus experiencias de aprendizaje. Esto fue notorio en el grupo del segundo cuatrimestre ya que, si bien las actividades que debieron realizar fueron más diversas y demandantes, les permitieron practicar sus habilidades de escucha, producción y lectura en inglés de una manera novedosa y atractiva. Asimismo, la

dinámica propuesta para el desarrollo de las actividades permitió subsanar los inconvenientes de conectividad baja ya que podían trabajar desde sus hogares sin la necesidad de conectarse a la red wifi de la institución.

De las experiencias llevadas a cabo, se concluye que Stormboard es un recurso apropiado para la realización de actividades que fomenten el trabajo colaborativo con el inglés, u otras disciplinas, para la práctica oral, la producción escrita y la interacción. Esto se potencia con la creatividad del docente que desee enriquecer sus clases y diseñe actividades del estilo de las descritas en este trabajo, actividades que desafíen a los estudiantes a desarrollarlas y les permitan superarse. Sin embargo, para próximas implementaciones deberá considerarse las limitaciones ya mencionadas de esta plataforma en cuanto a conectividad y dispositivos de acceso, de modo que pueda sacarse el máximo provecho de este recurso digital.

### **Referencias bibliográficas**

Casablanco, S. (2017). No es malo perder el rumbo: reconfiguraciones del rol docente en el contexto digital. En H. Sevilla, F. Tarasow. y M. Luna, (coords.) *Educación en la era digital* (pp. 17-34). Editorial Pandora. <https://pent.flacso.org.ar/producciones/no-es-malo-perder-el-rumbo-reconfiguraciones-del-rol-docente-en-el-contexto-digital>

Erazo-Moreno, M., Colichón-Chiscul, M., Nina-Cuchillo, J. y Cubas-Irigoin, N. (2023). Competencias emocionales y aprendizaje cooperativo de estudiantes universitarios en el contexto de la educación en línea. *Revista Formación Universitaria*, Vol. 16(3), 11-20. [https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v16n3/0718-5006-formuniv-16-03-11.pdf?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v16n3/0718-5006-formuniv-16-03-11.pdf?utm_source=chatgpt.com)

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill Education.

Matzumura, J. P., Gutiérrez, H., Pastor, C., & Ruiz, R. A. (2019). Valoración del trabajo colaborativo y rendimiento académico en el proceso de enseñanza de un curso de investigación en estudiantes de medicina. *Anales de La Facultad de Medicina*, 80(4), 457-464. <https://doi.org/10.15381/anales.v80i4.17251>  
<https://revistas.umce.cl/index.php/dialogoseducativos/article/view/1076/2658>

Pegalajar Palomino, M. del C. (2018). Formación en competencias en alumnado universitario de Educación Social mediante prácticas basadas en aprendizaje cooperativo. *Revista Complutense de Educación*, 29(3), 829-845. <https://doi.org/10.5209/RCED.53970>

Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación* (2.ª ed.). Lumen.

Sarasola, J. (2024) en [ikusmira.org](https://ikusmira.org), "Era Digital" (en línea) Disponible en: <https://ikusmira.org/p/era-digital>

Sujatovich, L. M. y Brocca, D. (2024). Revisión teórica sobre la innovación educativa: análisis de perspectivas académicas contemporáneas. *Revista Ciencias Pedagógicas E Innovación*, 12(2), 115-122. <https://doi.org/10.26423/rcpi.v12i2.796>

Tarco Sánchez, L. M. (2022). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. *Revista UCV - SCIENTIA*, 14(1), 68-79. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9867239>

Vázquez Recio, R., Picazo Gutiérrez, M., & López-Gil, M. (2021). Estudio de casos e innovación educativa: un encuentro hacia la mejora educativa. *Investigación En La Escuela*, (105). <https://doi.org/10.12795/IE.2021.i105.01>