



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“ESTRATEGIAS COLABORATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES”

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciados en Ciencias de la Educación Básica.

Autores:

MUÑOZ CISNEROS, Diego Alexander

NAVAS PIEDRA, Kerlyn Cecibel

Tutor:

VIZUETE TOAPANTA, Juan Carlos Mg.C

PUJILÍ – ECUADOR

Agosto, 2022

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotros, **MUÑOZ CISNEROS DIEGO ALEXANDER Y KERLYN CECIBEL NAVAS PIEDRA**, declaramos ser autores del proyecto de investigación; **“ESTRATEGIAS COLABORATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES”**, siendo el Mg.C. Juan Carlos Vizuite Toapanta tutor del presente trabajo; eximimos a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certificamos que las ideas conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el trabajo de titulación son de nuestra exclusiva responsabilidad.



C.L: 050376134-8



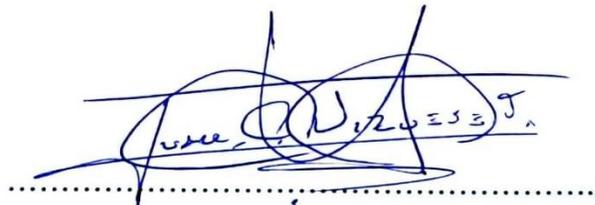
C.L: 175115261-0

AVAL DEL TRADUCTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título: “**ESTRATEGIAS COLABORATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES**”, de las postulantes, **MUÑOZ CISNEROS DIEGO ALEXANDER Y KERLYN CECIBEL NAVAS PIEDRA**, de la carrera de Educación Básica, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Extensión Pujilí de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Pujilí, agosto, 2022

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Juan Carlos Vizúete Toapanta', is written over a horizontal dotted line.

Lic. Mg.C Juan Carlos Vizúete Toapanta

C.L: 050196014-0

TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Extensión Pujilí; por cuanto, los postulantes: **MUÑOZ CISNEROS DIEGO ALEXANDER Y KERLYN CECIBEL NAVAS PIEDRA** con el título de Proyecto de Investigación: **“ESTRATEGIAS COLABORATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES”**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Sustentación del proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según las normativas institucionales.

Pujilí, agosto, 2022

Para constancia firma:



MgC. Lorena del Rocío Logroño Herrera
C.L: 050197612-0

Lector 1



Mg. Mayra Verónica Riera Montenegro
C.L: 050299230-8

Lector 2



PhD. Luis Gonzalo López Rodríguez

C.L: 180170194-5

Lector 3

DEDICATORIA

El presente proyecto realizado con mucho esfuerzo se lo dedico a mis padres y hermanos con gran sacrificio me apoyaron incondicionalmente durante mi formación profesional lo cual, quedo profundamente agradecido por todo el tiempo compartido donde hay momentos que sentíamos desfallecer nos motivaron a seguir adelante en alcanzar nuestro objetivo.

A todos los directivos y docentes que conforman la “Universidad Técnica de Cotopaxi “quienes fueron nuestros guías y fortalecieron nuestros conocimientos para alcanzar nuestras metas como profesionales.

Diego

Dedico este trabajo de investigación principalmente a Dios por brindarme sabiduría y permitirme haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional, a mi madre Cecilia Piedra quien ha sido mi principal inspiración y motivación para cumplir esta meta tan anhelada gracias por confiar, creer en mí, por los consejos, valores y principios que me ha inculcado para nunca rendirme y siempre salir adelante, a mis hermanos quienes me motivaron con sus palabras de aliento para cumplir mis sueños y metas. A mi hermano Jhonny Calapaqui quien desde el cielo me cuida y me guía por un buen camino y sé que ahora festeja conmigo este logro.

Kerlyn

AGRADECIMIENTO

Agradezco gentilmente a todos los docentes por sus palabras fueron sabias, sus conocimientos rigurosos y precisos, a ustedes mis profesores queridos, les debo mis conocimientos. Donde quiera que vaya, los llevaré conmigo en mí transitar profesional. Su semilla de conocimientos, germinó en el alma y el espíritu. Gracias por su paciencia, por compartir sus conocimientos de manera profesional e invaluable, por su dedicación perseverancia y tolerancia.”

Diego

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por bendecirme en este proceso educativo brindándome salud, vida, entendimiento e inteligencia y por ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad. A toda mi familia porque son y serán mi inspiración y apoyo para salir adelante y no decaer en mi vida. ¡Gracias por confiar en mí!

Como no agradecer a la Universidad Técnica de Cotopaxi quien me abrió las puertas del establecimiento para cumplir uno de mis sueños, a las autoridades, docentes los cuales impartieron sus conocimientos con paciencia y mucho amor.

Kerlyn

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

TEMA: “ESTRATEGIAS COLABORATIVOS ENTORNOS VIRTUALES”

Autores: Diego Alexander Muñoz Cisneros

Kerlyn Cecibel Navas Piedra

RESUMEN

En la actualidad, la educación exige la incorporación de varias estrategias colaborativas en entornos virtuales durante el proceso didáctico, ya que, las mismas han ido adquiriendo una creciente importancia y evolucionando a lo largo de estos últimos años, por ello, es importante crear escenarios virtuales innovadores que motiven a los estudiantes a aprender. Cabe agregar, que las plataformas virtuales son fundamental porque es el espacio que se crea contenidos educativos para el intercambio de conocimientos entre docentes y estudiantes, es decir se promueve la colaboración mediante, plataformas que favorecen las interacciones para realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollo de habilidades interpersonales. Entonces, los recursos tradicionales no responden a las necesidades de los estudiantes del presente siglo, pues se enfocan solo en el aprendizaje tradicional, memorístico y monótono. Ante ello se suma la falta de capacitación docente en cuanto al uso y manejo de las plataformas digitales. Por ello, el objetivo de la investigación es promover el uso de estrategias colaborativas mediante entornos virtuales para el desarrollo cognitivo en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la “Unidad educativa José Mejía Lequerica” del cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi, año lectivo 2021-2022. La metodología utilizada para el desarrollo de este proyecto se enmarca en la investigación cualitativa porque, permite comprender la realidad del contexto educativo, además, se utilizó las etapas que son: preparatoria, trabajo de campo, analítica e informativa, para la búsqueda de información en relación a las variables del objeto de estudio, también se utilizó la investigación de campo para la recolección de datos. El método que se empleó en este trabajo es el método inductivo La técnica empleada es la entrevista con su instrumento guía de entrevista, que permitió obtener información de los sujetos de la investigación de la unidad educativa para la implementar nuevas estrategias colaborativas dentro del entorno virtual. Los resultados son satisfactorios porque se analizará la utilización de estrategias innovadoras donde el docente tenga la posibilidad de manejar la tecnología correctamente junto con sus estudiantes creando espacios colaborativos donde los educandos desarrollen su pensamiento crítico en cada entorno virtual. de esta forma, mejorara los encuentros sincrónicos donde el docentes y estudiantes obtienen beneficios al utilizar las plataformas digitales esto servirá para desarrollar el aprendizaje colaborativo en los estudiantes, de tal manera, que se logre captar la atención, interés y motivación mediante el uso de recursos tecnológicos, lo que generará mejoras en el aprendizaje del estudiante.

Palabras clave: Entornos virtuales, estrategias colaborativas, desarrollo cognitivo.

ABSTRACT**TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI
PUJILI EXTENSION****THEME: “COLLABORATIVE STRATEGIES IN VIRTUAL ENVIRONMENTS”****Authors: Diego Alexander Muñoz Cisneros
Kerlyn Cecibel Navas Piedra****ABSTRACT**

Nowadays, education requires several collaborative strategies in virtual environments during the didactic process, as they have been acquiring an increasing importance that involve over the last few years, therefore, is important to create virtual, innovative settings that motivate students to learn. Virtual platforms are fundamental because there are spaces which builds educative contents to knowledge exchange between teachers and students, that promotes the collaboration through platforms stimulating interactions to realize the teaching – learning process and develop interpersonal abilities. Then, the traditional resources do not respond to the students’ necessities in this century, because of focusing only on traditional, memoirist and monotonous learning. Given this, there is a lack of teacher training in the digital platforms uses and management. Therefore, promoting collaborative strategies use through virtual environments for cognitive development in the students of sixth-grade from “José Mejía Lequerica Elementary School” at Salcedo, Cotopaxi Province in 2021-2022 was the objective. The methodology used for this project development is part of qualitative investigation because allows us to understand educational context, in addition, the stages were extracted from: preparatory, field work, analytical and informative, for this search about the variables of the study, also was used the field research for data collection. The method used in it, is the inductive method. The technique used is the interview with its own interview guide instrument, which allowed to get information from the investigation subjects of that place to implement new collaborative strategies inside the virtual environment. The results are satisfactory because the innovative strategies use will be analyzed where the teacher has the possibility of manage technology correctly together with their students, creating collaborative spaces where students can develop their critical thinking in each virtual environment. In this way, synchronous meetings will improve where teachers and students obtain benefits by using digital platforms. This will serve to develop collaborative learning in the students, in this form a way to catch the attention, interest and motivation through the technological resources uses, which will generate improvements in the student learning.

Keywords: Virtual environments, collaborative strategies, cognitive development.

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que:

La traducción del resumen al idioma Inglés del artículo cuyo título versa: **“ESTRATEGIAS COLABORATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES”** presentado por: **Diego Alexander Muñoz Cisneros y Kerlyn Cecibel Navas Piedra**, estudiantes de la Carrera de: **Educación Básica** perteneciente a la **Extensión Pujilí**, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a los peticionarios hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, agosto del 2022

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
**LIDIA
REBECA**



**CENTRO
DE IDIOMAS**

Mg. Lidia Rebeca Yugla Lema
DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS-UTC
CI: 050265234-0

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	ii
AVAL DEL TRADUCTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
1. INFORMACIÓN GENERAL	1
2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	2
3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	4
3.1. Los beneficiarios directos	4
3.2. Los beneficiarios Indirectos	4
4. PLANTEAMIENTO DE INVESTIGACIÓN	4
4.1 Contextualización del problema	4
4.2. Formulación del problema	7
5. OBJETIVOS	8
5.1. Objetivo general	8
5.2. Objetivos específicos	8
6. SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS 8	
6.1. Antecedentes	10
6.2. Enfoque teórico investigativo	13
6.3. Marco teórico	15
6.3.1. Estrategias colaborativas y cooperativas.....	15
6.3.2. Aprendizaje colaborativo	17
6.3.3. Enseñanza colaborativa.....	18
6.3.4. Capacitación.....	19
6.3.5. Equipo de trabajo	19
6.3.6. Motivación	19
6.3.7. Talleres pedagógicos.....	20

6.3.8.	Proyectos educativos.....	20
6.3.9.	Recursos audiovisuales	21
6.3.10.	Aprendizaje autónomo	22
6.3.11.	Métodos y técnicas	23
6.4.	Entornos virtuales	24
6.4.1.	TIC y educación	25
6.4.2.	Educación virtual	27
6.4.3.	Pedagogía y didáctica.....	28
6.4.4.	TIC	29
6.4.5.	Recursos didácticos tecnológicos.....	31
7.	PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS	33
8.	MARCO METODOLÓGICO	33
8.1.	Enfoque de la investigación	33
8.2.	Tipos de investigación	34
8.2.1.	Investigación cualitativa.....	34
8.2.2.	Investigación descriptiva.....	35
8.2.3.	Investigación documental o bibliográfica	36
8.2.4.	Investigación de campo.....	36
8.3.	Método	36
8.3.1.	Método teórico	36
8.4.	Técnica e instrumentos	37
8.4.1.	Entrevista.....	37
8.4.2.	Guía de entrevista.....	37
8.4.3.	Muestra (población)	37
9.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	37
10.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	1
11.	BIBLIOGRAFÍA.....	2
12.	ANEXOS	1
12.1.	Anexo Matriz de operacionalización de variables	1
12.2.	Anexo Guía de entrevista	1
12.3.	Anexos Guía de entrevista llena	1

12.4.	Anexo Hojas de vida	1
	CURRICULUM VITAE	2

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

1. INFORMACIÓN GENERAL

- **Título del Proyecto:** Estrategias colaborativas entornos virtuales.
- **Fecha de inicio:** Mayo 2022.
- **Fecha de finalización:** Agosto 2022.
- **Lugar de ejecución:** El desarrollo del presente proyecto de investigación se realizó en la Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”, del cantón Salcedo de la provincia de Cotopaxi, zona 3.
- **Unidad Académica que auspicia.**
Extensión Pujilí.
- **Carrera que auspicia:**
Educación Básica.
- **Proyecto de investigación vinculado:**
Proyecto de la Carrera – Enseñanza y Aprendizaje Estratégico.
- **Equipo de Trabajo:**
- **Tutor:** Lic. Mg.C. Juan Carlos Vizquete T.
- **Investigadores:**
- **Nombre:** Muñoz Cisneros Diego Alexander.
- **C.I.** 050376134-8
- **Teléfono:** 0987984958
- **Correo:** diego.munoz1348@utc.edu.ec
- **Nombre:** Kerlyn Cecibel Navas Piedra
- **C.I.** 1751152610
- **Teléfono:** 096 020 7405
- **Correo:** kerlyn.navas2610@utc.edu.ec
- **Área de Conocimiento:** Educación.
- **Línea de investigación:**
Educación y comunicación para el desarrollo humano y social.
- **Sub líneas de investigación de la Carrera:**
Prácticas pedagógicas curriculares didácticas e inclusivas.

2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

EL presente proyecto investigativo tiene como propósito brindar un análisis de nuevas estrategias colaborativas en entornos virtuales con la intención de diagnosticar el proceso académico de la “Unidad educativa José Mejía Lequerica” de esta forma, se tendrá un punto de partida para los encuentros sincrónicos donde docentes y estudiantes obtienen beneficios al utilizarlas.

Según Marta (2012) expresa

Los entornos virtuales son muy importantes para liderar los procesos de innovación pedagógica en la enseñanza y ayuda al docente a manejar correctamente los recursos necesarios ya que hoy en día la utilización de las tecnologías de la información y comunicación son imprescindibles para un adecuado aprendizaje.

Es decir, los espacios virtuales son utilizados para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, además promover el desarrollo de habilidades personales y facilitar la motivación dentro del aula. Así mismo, los maestros utilizan los recursos didácticos como ayuda pedagógica tal como: presentación de los contenidos mediante Prezi, PowerPoint, la cual, favorecen el aprendizaje del estudiante.

En este sentido, los entornos virtuales son muy importantes para liderar los procesos de innovación pedagógica en la enseñanza y ayuda al docente a manejar correctamente los recursos necesarios ya que hoy en día la utilización de las tecnologías de la información y comunicación son imprescindibles para un adecuado aprendizaje. Por lo tanto, gracias a las plataformas los profesores puedan resolver dudas de manera online a sus alumnos creando grupos de trabajo o coordinando actividades colaborativas con los estudiantes así, se forma un diálogo continuo entre educadores y alumnos, beneficiando el proceso de aprendizaje.

Según Barriga (1998) manifiesta que “la motivación escolar no es una técnica o método de enseñanza particular, sino un factor cognitivo-afectivo presente en todo proceso pedagógico, ya sea de manera explícita o implícita” es decir, la motivación es de manera natural del docente puesto que juega un rol importante en la orientación de la conducta positiva del estudiante ante

El proceso de aprendizaje, además la motivación explícita o implícita contribuye a desarrollar sus capacidades, superar sus limitaciones y atender a sus intereses, por lo cual, se

considera que mientras más motivado está el alumno más aprenderá y llegará fácilmente al aprendizaje significativo.

La educación hoy en día está ligada a las plataformas digitales como: Meet, Microsoft Teams, Prezzi, PowerPoint, WhatsApp, Zoom entre otras, las cuales son muy importantes para los encuentros sincrónicos es por ello que:

Sánchez (2009) la define como "un amplio rango de aplicaciones informáticas instaladas en un servidor cuya función es la de facilitar al profesorado la creación, administración, gestión y distribución de cursos a través de Internet" es decir, las plataformas digitales son indispensables para el docente ya que permite generar espacios que los alumnos piensen creativamente para resolver problemas, el trabajo en equipo, el dinamismo que se genera en las clases con las herramientas virtuales invita a que los alumnos trabajen en equipo para intercambiar ideas.

La virtualidad permite hoy llegar a nuevos estudiantes, con nuevos gustos e intereses diferentes, y como docentes se debe actualizar constantemente por lo que, Óscar Hernán Velásquez Arboleda menciona que:

El docente dejará de ser la fuente de información, para convertirse en facilitador del aprendizaje, cambiando su papel de docente en el tiempo de clase, a ser una guía o un compañero en el proceso completo de formación, encaminando al estudiante a través de los materiales, debates, foros, casos y simulaciones que se reflejan en una evaluación continua de las actividades realizadas individualmente o en grupos, apoyándose en numerosas herramientas electrónicas que provee el campus virtual.

El rol del docente necesariamente cambia ante esta nueva realidad, el papel del profesor que enseña es cambiado por el papel de un profesor que facilita el aprendizaje del alumno, y este reto que plantean estas nuevas metodologías de aprendizaje, por otra parte, del docente un conjunto de competencias y habilidades necesarias para afrontar el fuerte cambio de escenario en el que se desarrollan los nuevos procesos formativos apoyados en los tics.

El presente trabajo investigativo tiene como impacto social la formación de estudiantes intelectuales de la escuela José Mejía Lequerica creando espacios sincrónicos acordes a la virtualidad mediante las estrategias colaborativas en el proceso enseñanza-aprendizaje además fomentar las relaciones interpersonales de los mismos.

Este proyecto cuenta con el suficiente acceso de información primaria tanto de revistas científicas, libros en línea y fuentes bibliográficas esto permite aportar con los nuevos fundamentos teóricos, por otra parte, las autoridades del plantel educativa aprueban al grupo de estudiantes de la UTC junto con los maestros y estudiantes para llevar a cabo el trabajo investigativo. El estudio poblacional se realizará a los estudiantes de sexto año de educación básica de la “Unidad Educativa José Mejía Lequerica” el grupo cuenta con 14 niños.

También este proyecto cuenta con el apoyo de las autoridades y docentes de la universidad, por último, es importante mencionar que los convenios gestionados por los investigadores son de utilidad porque facilitan nuevas capacitaciones en la Unidad Educativa.

3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

3.1. Los beneficiarios directos

1) Un docente del sexto año de educación General Básica de la “Unidad educativa José Mejía Lequerica”.

3.2. Los beneficiarios Indirectos

1) 14 estudiantes de sexto año de educación General Básica de la “Unidad educativa José Mejía Lequerica”

2) Autoridades del establecimiento educativo.

4. PLANTEAMIENTO DE INVESTIGACIÓN

4.1 Contextualización del problema

Actualmente la educación marca gran diferencia en el mundo del internet donde el sistema educativo se adaptado en un ambiente virtual de aprendizaje porque es el espacio que se crea contenidos educativos para el intercambio de conocimientos entre docentes y estudiantes, es decir se promueve la colaboración mediante, plataformas que favorecen las interacciones para realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollo de habilidades interpersonales.

Según datos informativos de la UNESCO (2019) en su documento Entornos virtuales de aprendizaje y práctica docente: Retos y perspectivas de los docentes del Ecuador afirma que.

Con la llegada de la pandemia a causa de la COVID 19, se ha producido un efecto de crisis sin precedentes en todos los entornos educativos, por ello, ha hecho que, el sistema educativo del mundo en general haya dado un vuelco en su modalidad, pues, se vio en la obligación de

suspender las clases presenciales en todo nivel, lo cual ha afectado a un 67% de estudiantes en el Ecuador.

Ante lo cual, el traslado de la escuela a la casa en el contexto de la pandemia ha mostrado debilidades en el sistema educativo porque en el país no estuvieron preparados para las clases virtuales. De tal forma, que los estudiantes que no cuentan con el acceso al internet han sido afectados en su proceso de formación que puede terminar en la deserción y abandono escolar.

En el mismo sentido, la incorporación de la tecnología al campo educativo se ha convertido en algo imprescindible. Al respecto, Torres (2002), afirma que “la cultura tecnológica ha influido el 28% lentamente en el desarrollo de estrategias en la educación virtual del Ecuador y que el 72% de los centros educativos ofrecen programas virtuales y semipresenciales.” Es decir, que, en el país, el uso de entornos virtuales ha sido paulatino, no obstante, muchas instituciones educativas han promovido la educación virtual sin la metodología que demanda esta modalidad.

Por consiguiente, la dificultad que tienen los estudiantes en el uso de las plataformas es muy frecuente porque desconocen el uso de dichas aplicaciones, así como menciona.

(Sánchez, 2009).

El uso de estas plataformas puede potenciar el aprovechamiento de una serie de recursos y herramientas antes no tan fácilmente disponibles para el estudiantado tales como materiales digitales, multimedia, espacios colaborativos y cooperativos de aprendizaje conjunto para estudiantes a distancia y, por otro lado, la poca posibilidad de interacción entre docentes-estudiantes y estudiantes-estudiantes, con lo que generan espacios inactivos y pocas oportunidades de aprendizaje en un modelo educativo a distancia.

En este sentido, tanto docentes como estudiantes no tienen un panorama claro al utilizar los materiales tecnológicos que cuenta la plataforma lo cual, genera espacios pocos interactivos y entendible en la modalidad virtual. Además, el estudiante al no tener un acercamiento directo por parte de sus compañero y docente su aprendizaje es autónomo e individualista.

En la provincia de Cotopaxi se ha evidenciado gran parte de docentes que desconocen en elaborar nuevas estrategias que permitan al educando ejercer habilidades, destrezas en el ámbito virtual esto implica el fracaso durante el proceso académico.

En la provincia de Cotopaxi, según la investigación realizada por el Plan Desarrollo Cotopaxi (2011) “el 57 % de docentes desconocen el uso de estrategias virtuales, mientras tanto el 25% en los espacios virtuales no se ejerce por su bajo servicio del internet y 15,5% de la población es afectado económica por la pandemia.”

En los establecimientos educativos de la provincia de Cotopaxi los docentes no cuentan con una capacitación adecuada para fortalecer su trabajo en la virtualidad esto perjudica el perfil del profesor en su labor profesional sin embargo, los trabajos elaborados se vuelven repetitivos y fáciles para la comodidad del docente.

En ese sentido, los espacios virtuales no se han utilizado correctamente a nivel provincial debido que la mayoría de los estudiantes tienen dificultades para conectarse a las clases virtuales como la mala conexión del servicio del internet, además, la calidad de enseñanza virtual no es la misma que presencial puesto que, este problema se agudiza en los ámbitos rurales donde no existe conexión.

La pandemia ha afectado económicamente a las familias quienes no tienen recursos suficientes para comprar aparatos tecnológicos a sus hijos o a la vez realizar recargas a los celulares cabe mencionar, que existen maestros que vienen sobrecargado de tareas esto conlleva al desinterés, cansancio y estrés en los educandos.

En la unidad educativa José mejía Lequerica del cantón salcedo parroquia Panzaleo se evidencia que en el proceso de enseñanza y aprendizaje no se aprovecha todas las herramientas y aplicaciones digitales que proporcionan la virtualidad. Es así que, para el desarrollo de las clases en entorno virtual se usa la plataforma Microsoft Teams para la interacción, la cual es muy limitada por el desconocimiento del docente en el uso de la tecnología, a pesar de las capacitaciones realizadas por el ministerio de educación.

En la institución se está trabajando de forma semipresencial, lo que significa que se debe continuar utilizando los recursos tecnológicos para complementar el proceso pedagógico, lo cual implica que el docente debe estar actualizado para poder involucrarse en la aplicación de recursos innovadores. También es importante señalar que no todos los estudiantes tienen internet fijo ni móvil y aquellos que si lo poseen no manejan la plataforma, desconocen las herramientas.

Otro elemento es que la metodología que se usa en la virtualidad no difiere de la presencial, se sigue realizando de la misma manera, solo se ha cambiado la pizarra por la pantalla. Por lo tanto, las estrategias de enseñanza no promueven la colaboración en las clases en tiempo real como el asincrónico. Se desconoce que las plataformas tienen herramientas que permiten trabajar cooperativamente, pero el individualismo prevalece como un rezago del tradicionalismo.

Además, los estudiantes no conformes con las estrategias planteadas por los docentes prefieren no ingresar a las clases virtuales por ser muy monótono y tradicional. Cabe mencionar, que los estudiantes se entretienen muy fácilmente, si tienen internet se encuentran en otras páginas o redes sociales sea en el computador o en el teléfono celular por ello no atienden a las clases sincrónicas, pues al estar frente a un computador mucho tiempo se aburren. De igual manera la colaboración por parte de los padres no es constante con sus hijos ya que deben cumplir sus labores domésticos o urocultivos dejando a sus descendencias solos a cumplir con su proceso académico responsablemente sin embargo los educandos no lo hacen al verse solos no tienen quien les exija y por ello deciden no ingresar a los encuentros sincrónicos.

En consecuencia, la metodología juega un papel fundamental tanto en la virtualidad como en la presencialidad, aún más si se trata de fomentar el trabajo en equipo, de esta forma romper esquemas tradicionales centrados en el individualismo.

4.2. Formulación del problema

Los resultados esperados permitirán que el docente desarrolle estrategias colaborativas en entornos virtuales con el fin de que los estudiantes se sientan seguros para aprender, desarrollar su creatividad, ser innovadores y gestores de nuevos procesos de aprendizaje para ello se plantea el siguiente problema: ¿De qué manera se aplican las estrategias colaborativas en entornos virtuales con los niños de sexto grado de la Unidad educativa José Mejía Lequerica del cantón Salcedo provincia de Cotopaxi durante el año lectivo 2021-2022?

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo general

- Promover el uso de estrategias colaborativas mediante entornos virtuales para el desarrollo cognitivo en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la “Unidad educativa José Mejía Lequerica” del cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi, año lectivo 2021-2022.

5.2. Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente las estrategias colaborativas y los entornos virtuales.
- Identificar las estrategias colaborativas y los entornos virtuales que se aplican en la unidad educativa.
- Diagnosticar el uso de las estrategias colaborativas en entornos virtuales para el desarrollo cognitivo de los estudiantes de la unidad educativa José Mejía Lequerica.

6. SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

Tabla 1 Sistema de tareas en relación a los objetivos planteados

Objetivo	Actividad	Resultado de la Actividad	Descripción de la actividad (técnicas e instrumentos).
ETAPA PREPARATORIA			
Definir los fundamentos teóricos sobre las estrategias de enseñanza basadas en el pensamiento crítico para el fortalecimiento de la práctica de la lectura.	Revisión bibliográfica en diferentes fuentes confiables (libros, artículos científicos, revistas).	Marco teórico	Matriz de operacionalización de variables Documento del Marco teórico
ETAPA TRABAJO DE CAMPO			

Estimar las estrategias de enseñanza basadas en el pensamiento crítico para el desarrollo de la lectura aplicadas por los docentes.	Aplicación del instrumento de recolección de información. Entrevista a docentes acerca de la aplicación de estrategias de enseñanza basadas en el pensamiento crítico y la lectura, en el área de Lengua y Literatura	Sistematización de Información recabada en los instrumentos de la entrevista.	Técnicas de la entrevista Instrumentos Guía de entrevista Ficha de validación
FASE ANALITICA			
	Análisis de la información recabada en torno a la entrevista realizada a la docente de quinto grado.	Síntesis de información de la entrevista u observación.	Matrices de procesamiento de información de la entrevista y observación.
ETAPA INFORMATIVA			
Reflexionar acerca de las estrategias de enseñanza basadas en el pensamiento crítico para el desarrollo de la lectura.	Interpretación de las categorías identificadas en el análisis de la información recolectada con sustento científico.	Contraste de la información recolectada Triangulación de la información recolectada.	Documento de la reflexión (resultados) acerca de las estrategias de enseñanza basadas en el pensamiento crítico.
		Graficación de categorías encontradas.	Gráficos

Elaborado por: *Diego Muñoz & Kerlyn Navas*

FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TEÓRICO

6.1. Antecedentes

El proyecto está sujeto a la evolución del proceso de enseñanza-aprendizaje para la mejora de la calidad en la educación, por ello se presenta trabajos realizados que aportan al desarrollo de la investigación.

Como dice (Arévalo, 2013) realizo una investigación aserca del trabajo colaborativo virtual: La presente investigación ha tenido por objetivo analizar la influencia del trabajo colaborativo virtual como herramienta para la creación y mejora del conocimiento curricular de tres profesores de educación física de secundaria. Se ha basado en la investigación educativa de modalidad en línea y en un enfoque cualitativo mediante el diseño de investigación-acción. Los resultados obtenidos han mostrado el potencial del trabajo colaborativo virtual como herramienta de formación para el profesorado de educación física. Sin embargo, el trabajo presente contribuye al docente de educación física como base fundamental para este proyecto de investigación.

Del mismo modo, (Sánchez, 2015) ejecuto el trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje lo cual, se realizó una revisión sistemática de literatura con el objetivo de resumir los estudios sobre el uso del trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación. Inicialmente, mediante la búsqueda en cuatro bases de datos de publicaciones científicas, se obtuvieron 95 estudios publicados en los últimos cinco años. Luego de un cuidadoso análisis de cada uno de ellos, se verifica que 40 coinciden con los requerimientos de la revisión, análisis que dio como resultado la síntesis de once Técnicas de Aprendizaje Colaborativo (TAC) que llevan a la práctica la estrategia, que a su vez agrupan a 19 denominaciones comunes de estrategias encontradas en los documentos, es decir, las estrategias o técnicas colaborativas asociadas a cada estudio. La revisión arrojó también una cantidad importante de aportes de la comunidad investigadora que sientan una base importante para trabajos futuros, dejando en claro que el trabajo colaborativo se consolida cada vez más como una estrategia didáctica válida y pertinente, no solo en la enseñanza/aprendizaje de la programación, sino también en otras áreas del conocimiento incluyendo las ciencias de la computación. De tal manera, el trabajo

desarrollado aporta diferentes técnicas colaborativas para el desarrollo académico del estudiante.

Por otra parte, (Reyes, 2016) desarrollo este trabajo de Estrategia colaborativa para lograr motivación y competencias en las carreras técnicas. En esta investigación intervienen alumnos del segundo semestre de la carrera de técnico superior de podología de la Facultad de Medicina de la Universidad Autónoma de Sinaloa, durante el ciclo escolar 2014 -2015; el objetivo es determinar el impacto que ejercen las estrategias colaborativas en el logro de la motivación y las competencias en Microbiología. El enfoque utilizado fue mixto con diseño longitudinal, la parte cualitativa es etnográfica en la aplicación de estrategia didáctica, y cuantitativa en el análisis estadístico de datos de la escala EMA, el cual permite desarrollar procesos y causas. Se examinaron los cambios durante el tiempo establecido (seis meses), en el cual se midió la diferencia lograda cuando se realizó el tratamiento con la variable independiente (la estrategia colaborativa). Durante este periodo, en el proceso de recolección de datos se utilizaron instrumentos como el diario de campo, las autoevaluaciones, las rúbricas de desempeño, entre otros. Los resultados obtenidos confirman la teoría de que la conformación de los grupos de aprendizaje colaborativo genera competencias cognitivas y sociales en ellos, además de que motiva la interacción entre iguales, desarrolla capacidades intelectuales, sociales, afectivas y valores, y lo más importante, provee y refuerza.

El autor (Sellés, 2014) realizó un plan de aprendizaje colaborativo en un entorno virtual. De tal sentido, el aprendizaje en los espacios virtuales ciertamente existe en la educación respaldada por alta tecnología y, como resultado, las actividades prácticas desarrolladas en forma de aprendizaje cooperativo respaldado por computadora (CSCL) son cada vez más comunes. Al detallar el plan de lección CSCL, la planificación parece ser uno de los temas clave, lo que inevitablemente lleva a considerar los recursos técnicos, los métodos y la configuración del grupo como un medio para mejorar la comunicación y el aprendizaje del grupo de aprendizaje. El propósito de este estudio fue analizar los problemas relacionados con la fase de planificación de CSCL, sopesar sus componentes clave de diseño y examinar la topología del acuerdo de grupo y su utilidad en la formación y el rendimiento del equipo. Con este fin, llevamos a cabo un estudio utilizando un método cuantitativo no experimental basado en un cuestionario de 106 estudiantes de pregrado sobre 5 temas

diferentes de CSCL. Las conclusiones demuestran los componentes de la planificación, la redacción de acuerdos de grupo y su impacto en la formación de equipos y la interacción. Para asegurar la calidad del aprendizaje, dos cosas son muy importantes: planificar adecuadamente la iniciativa CSCL y comprender que las decisiones organizativas, pedagógicas y técnicas deben servir al mismo propósito, de modo que se mantengan los aspectos cognitivos y sociales que configuran el aprendizaje individual y grupal. Finalmente, este plan ayuda a generar nuevas ideas motivadoras dentro del ámbito virtual.

Teniendo en cuenta a (Cristina, 2018)a realizado el siguiente trabajo referente a entorno virtual de aprendizaje iconográfico para el desarrollo de habilidades cognitivas para estudiantes de escasos recursos este problema ha llevado a realizar diferentes estudios relacionados con el empleo de Entornos Virtuales soportados por un amplio uso de las TIC para apoyar la enseñanza presencial con lo virtual. Esta investigación se orientó hacia la necesidad de promover la utilización de un (EVE/A) sustentado sobre aspectos teóricos que posibilitan el desarrollo de habilidades, valores, sentimientos y nuevos umbrales de representación cognitiva, que influyen en el aprendizaje de quienes interactúan con estos entornos, convirtiéndolos en un poderoso mediador educativo. Se utilizó una muestra de 22 estudiantes de la carrera de Ingeniería Empresarial de la Sede Macas. Aplicando la observación científica, la revisión de las actividades colocadas en los cursos diseñados en el EVE/A, las entrevistas y encuestas a profesores y estudiantes, se recogieron los datos que se procesaron estadísticamente obteniendo análisis porcentuales, y medias aritméticas para elaborar tablas y gráficos. Como principal resultado se destaca que la aplicación de estrategias dirigidas a la solución de problemas de manera individual y colectiva, así como, el trabajo colaborativo en grupo, basados en una eficaz gestión de contenidos y de información con el EVE/A, permitieron la mejora del rendimiento individual y grupal de los estudiantes potenciando su aprendizaje, la actitud positiva hacia la investigación científica y su aplicación en la vida profesional. De tal modo, el trabajo aporta grandes beneficios para el estudiante donde el desarrollo cognitivo ejerce en ambiente donde adapte su formación personal.

Como lo hace notar, (Verónica, 2021)realizo una investigación acerca del aprendizaje colaborativo en entornos virtuales con el objetivo de conseguir metas comunes, en un entorno

constructivista de aprendizaje activo y colaborativo, bajo principios de respeto, solidaridad, clima de amistad, confianza y responsabilidad en diferentes tareas de aprendizaje. La implementación del trabajo colaborativo en la Unidad Educativa Ciudad de Jipijapa permitirá maximizar la participación docente, en entornos virtuales de aprendizaje ejerciendo la metodología de enseñanza aprendizaje colaborativo que emplea buenas prácticas educativas de apoyo mutuo de experiencia e interacción entre alumnos. Para el efecto se realizó una capacitación sobre Aprendizaje Colaborativo en Entornos Virtuales a docentes del área de Bachillerato General Unificado con el objetivo de desarrollar competencias digitales al trabajar con herramientas diseñadas para este propósito. La capacitación se apoyó en una planificación de enseñanza proporcionado por el modelo constructivista lo cual, está basado en 5 fases: Enganche, Explorar, Explicar, Elaborar y Evaluar.

6.2. Enfoque teórico investigativo

El presente trabajo de investigación está orientado al constructivismo, enfocado en que el estudiante sea capaz de crear su propio conocimiento, a través actividades basadas en experiencias de su contexto real donde el docente se convierte en orientador del proceso de aprendizaje significativo y funcional, en donde el estudiante sea eje principal del aprendizaje de esta manera ofreciendo un paradigma diferente para la actual era digital.

Por su parte (García J. G., 2020) Afirma que:

El constructivismo permite preparar al alumno para dar respuesta a las transformaciones complejas de la sociedad del conocimiento, donde es trascendente para el individuo mantenerse en un aprendizaje y actualización permanente ante los cada vez más crecientes volúmenes de información que se producen y que atañen a diversos ámbitos (p. 8-9).

De acuerdo con lo citado, el constructivismo permite hacer evoluciones positivas con el alumnado al permitir que sea un educando activo, autónomo, innovador, crítico, tecnológico, para dar respuesta a cambios sociales. Además, el constructivismo se enfoca en la creación del aprendizaje significativo a través de la participación activa entre docente y estudiante al generar un intercambio lógico entre los conocimientos, de tal forma que se pueda llegar a una síntesis productiva para ambos y, así obtener resultados favorables durante todo el año lectivo.

Sin embargo, el constructivismo actual, es un modelo educativo donde el educando es el actor importante del aprendizaje, ya que construye de forma activa su conocimiento, relaciona la información nueva con la que posee, así mismo contempla un profesor que promueve el aprendizaje, que propicia situaciones de aprendizaje que permiten construir andamiajes para desarrollar el conocimiento.

En este modelo no se concreta a memorizar, sino a estimular en el aula a los estudiantes en su aprendizaje. El constructivismo plantea una educación basada en el desarrollo de habilidades, destrezas, de esta manera el aprendizaje es continuo, significativo, satisfactorio y receptivo. El estudiante cimienta, transforma, diversifica y ordena sus esquemas y construye de esta forma una red de significados que enriquecen su conocimiento del mundo físico, social y participan en su desarrollo personal. Por lo cual, al docente le corresponderá ser creativo y además promover actividades en relación a su contexto.

Cabe mencionar, que el constructivismo y el socio cultural se han unido para dar un nuevo modelo que se aplica en las instituciones este enfoque supone el tratamiento del estudiante se integra en un contexto social específico, de modo que pueda construir su propio conocimiento no solo con la asunción de contenidos, sino mediante la interacción social con sus compañeros de clases.

Según el Dr. (Bruner, 2001) afirma que “en un aula socio constructivista, el docente asume la función adicional de animar a otras personas los alumnos a compartir el rol de enseñantes.” Ante lo dicho del autor, el socio-constructivismo en la educación sitúa la mirada en el alumno, como ser social inmerso y responsable en su propio aprendizaje.

En general, el enfoque socio-constructivista nos plantea dos premisas educativas principales. La primera de ellas es que el conocimiento es construido por el alumno, por lo tanto, la educación tiene que instruir en torno a ello. La segunda, que destaca en gran medida el contexto social, ya que los individuos viven y aprenden a través de una cultura.

Seguidamente, otro de los pilares importantes del socio-constructivismo en la educación es el aprendizaje cooperativo este tiene lugar cuando los estudiantes colaboran para aprender a través de la ayuda mutua. Al tener cada uno de ellos una representación independiente de la realidad construyen juntos un aprendizaje más concreto y creativo.

Finalmente, estas estrategias destacan por aumentar la motivación de los estudiantes. Además, favorece una interdependencia y una relación de enseñanza entre iguales. Y en última estancia, crear una comunidad cooperativa entre alumnos, profesores y familias.

Para llegar al aprendizaje constructivista se debe dejar de lado el tradicionalismo en las instituciones educativas y optar por cambios positivos que ayuden al alumno a potenciar sus habilidades cognitivas. “La integración de las TIC en la metodología constructivista es óptima para motivar, crear experiencias, y, como resultado conjunto, para enseñar a pensar, enseñar a aprender e incrementar el conocimiento mediante un aprendizaje significativo” (Martínez, 2019, p.17). Así mismo, la incorporación de las tecnologías de información y comunicación aporta positivamente en el sistema educativo creando espacios creativos, motivadores, innovadores que aportan en el proceso enseñanza-aprendizaje para los estudiantes y así llegar al aprendizaje deseado juntamente con el docente.

En el mismo sentido, existen docentes tradicionales que no salen de la monotonía en las aulas de clases, utilizan materiales comunes que no son interesante o llamativos que aporten en los contenidos para aprender por ende ni en los conocimientos de los educandos, mientras tanto añadiendo éstas herramientas tecnológicas contribuye una nueva manera de educarse, creando en los estudiantes una experiencia única para la construcción de su conocimiento basados en la nueva era digital que hoy en día es importante para toda la comunidad educativa.

Finalmente, en resumen, la educación es uno de los factores que más influye en el avance y progreso de personas y sociedades. Además de proveer conocimientos, la educación enriquece la cultura, el espíritu, los valores y todo aquello que nos caracteriza como seres humanos uno de los objetivos más importantes de la educación es formar niños con valores y como seres integrales capaces de reconocer sus habilidades e importancia en la sociedad.

6.3. Marco teórico

6.3.1. Estrategias colaborativas y cooperativas

Hoy en día, el campo de la virtualidad se ha implementado en todo el mundo con el propósito de colaborar con la educación a través de plataformas digitales donde el maestro y alumno forman parte de esta generación virtual esto permite que los estudiantes tengan oportunidades para su formación académica.

En el campo pedagógico Latorre (2017) afirman: “Una estrategia metodológica colaborativa es un conjunto finito de acciones siempre conscientes e intencionales dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje, posibilitando interacciones entre individuos, en las que se comunican, expresan y desarrollan un pensamiento crítico” (p.15).

Las estrategias metodológicas colaborativas cumplen un papel fundamental para mejorar el aprendizaje es decir que se conseguirá que el educando sea responsable de su propio proceso académico, requiriendo que los ambientes generados para el proceso de enseñanza-aprendizaje sean en posibilidades que propicien el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales, para alcanzar la meta en colaboración con otros estudiantes.

Por otra parte, Cabrera y Pesantez (2018) definen:

Las estrategias metodológicas colaborativas son todos los procedimientos que se activan para adquirir una destreza y por eso deben estar bien organizadas por el 7 docente para alcanzar su objetivo, es decir, ayudar al estudiante a aprender en forma significativa y autónoma los distintos contenidos y destrezas. (p.46).

Ratificando lo manifestado, las estrategias metodológicas colaborativas son un conjunto de actividades con carácter intencional que permiten la elección, coordinación y aplicación de las habilidades que poseen los discentes, mediante la utilización de procedimientos; además, poseen una estrecha vinculación con la consecución del aprendizaje significativo; por ello, deben estar basadas en los intereses de los discentes y propiciar el pensamiento crítico reflexivo a través del trabajo conjunto.

Sin embargo, las estrategias cooperativas cumplen un rol especial dentro de la virtualidad como generar grupos de trabajos utilizar aplicaciones cibernéticas para crear reuniones y compartir argumentos que pueda facilitar en el marco de la educación.

(Johnson, 2019). “El aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos, normalmente heterogéneos, en el que el alumnado trabaja junto para alcanzar metas comunes, maximizando su propio aprendizaje y el de los demás”.

Ante lo mencionado por dicho autor el aprendizaje cooperativo es ampliamente reconocido como un método pedagógico que promueve el aprendizaje y la socialización entre los estudiantes de todos los niveles educativos. Además, permite al docente alcanzar varias

metas importantes al mismo tiempo y proporcionar al alumnado experiencias saludables a nivel social, psicológico y cognitivo.

Finalmente, el trabajo cooperativo es la interacción entre los alumnos, es concebida hoy en día como un factor clave en la construcción de sus conocimientos. El aprendizaje cooperativo es una estrategia metodológica que permite articular de forma positiva y eficaz estas interacciones entre alumnos.

Las investigaciones realizadas en la institución constatan, de forma clara, que el aprendizaje cooperativo es superior a las estructuras individualistas y competitivas tanto en los logros sociales como académicos, también que es una metodología idónea para el desarrollo de las competencias básicas, así como un elemento imprescindible para la construcción de una escuela inclusiva que facilite el aprendizaje y la participación de todo el alumnado.

6.3.2. Aprendizaje colaborativo

La teoría del aprendizaje colaborativo es la expresión más representativa del socio constructivismo educativo a nivel mundial científicos afirman que no es una teoría inseparable en sus componentes, sino un conjunto de líneas teóricas que resaltan el valor constructivo de la interacción socio cognitiva y de la coordinación entre participantes, integrantes de un grupo.

Lo cual, es eficaz conocer argumentos conceptualizados por autores.

Según Guitert (2015), el aprendizaje colaborativo es un proceso social en el que, a partir del trabajo conjunto y el establecimiento de metas comunes, se genera una construcción de conocimientos; de acuerdo con se da una reciprocidad entre un conjunto de individuos que saben diferenciar y contrastar sus puntos de vista, de tal manera que llegan a forjar un proceso de construcción de conocimiento.

En la actualidad, el aprendizaje colaborativo se lo considera como una técnica didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el alumno basando el trabajo en pequeños grupos, donde los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia implantada por su profesor.

En tal sentido, el aprendizaje colaborativo se ha puesto en práctica a través de los años ahora se lo conoce como un método eficaz para el aprendizaje.

Según Redalyc (2019), afirma que el “aprendizaje colaborativo es la instancia de aprendizaje que se concreta mediante la participación de dos o más individuos en la búsqueda de información, o en la exploración tendiente a lograr una mejor comprensión o entendimiento compartido de un concepto, problema o situación.”

Cabe mencionar, que el aprendizaje colaborativo hace referencia los resultados obtenidos por los equipos de trabajo, en el que un grupo coopera hacia el logro de un mismo objetivo. El trabajo en equipo no es novedad en educación, pero lo que sí es la manera en que el uso de Internet incentiva la colaboración entre grupos de participantes formando comunidades de aprendizaje formales o informales.

Al mismo tiempo, el uso de tales estrategias cumple un doble fin, por un lado, enseñan a los participantes a explorar, contribuir y aprender participando en equipos virtuales, El uso de tales estrategias cumplen un doble fin, por un lado, enseñan a los participantes a explorar, contribuir y aprender participando en equipos virtuales, y por otro lado, los prepara para que inicien o contribuyan a comunidades de aprendizaje virtuales y, por otro lado, los prepara para que inicien o contribuyan a comunidades de aprendizaje virtuales.

6.3.3. Enseñanza colaborativa

La enseñanza es el proceso de transmisión de una serie de conocimientos, técnicas, normas, y habilidades. Está basado en diversos métodos, realizado a través de una serie de instituciones, y con el apoyo de una serie de materiales que son utilizados por el docente.

Según Edel (2014) expresa que la “enseñanza colaborativa es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia”

Según lo expresado del autor, las corrientes actuales como la cognitiva, el docente es un facilitador del conocimiento, actúa como nexo entre éste y el estudiante por medio de un proceso de interacción. Por lo tanto, el alumno se compromete con su aprendizaje y toma la iniciativa en la búsqueda del saber.

Finalmente, el propósito de enseñanza-aprendizaje constituye los fines o resultados, previamente concebidos como un proyecto abierto y flexible, que guían las actividades de profesores y estudiantes.

Sin embargo, es de gran importancia capacitar a los docentes para su actual desempeño en el aula y de esa manera corresponder en la educación tal como menciona el autor:

6.3.4. Capacitación

Chiavenato, (2001) afirma que las “La capacitación es el proceso educativo de corto plazo, aplicado de manera sistemática y organizada, por medio del cual las personas adquieren conocimientos, desarrollan habilidades y competencias en función de objetivos definidos.”

Como menciona el autor la educación es un elemento esencial, ya que es un proceso que dura toda la vida. Cada día descubrimos algo nuevo y sentimos la satisfacción de concretar el aprendizaje. Para los docentes, instructores y maestros no es suficiente que se haya concluido la formación universitaria, sino que es necesario actualizarse y participar en programas de capacitación que les permitan mantenerse al día en cuanto a los enfoques educativos, metodológicos y didácticos, los avances científicos y las tecnologías pedagógica.

6.3.5. Equipo de trabajo

Es importante señalar que el trabajo en equipo fortalece el aprendizaje del miembro puesto que, entre comunicación se puede apreciar varios conceptos.

Smith, (2004) afirma que el “trabajo en equipo, destacan el número reducido de personas con capacidades complementarias, comprometidas con un propósito, un objetivo de trabajo y un planeamiento comunes y con responsabilidad mutua compartida”. Cabe mencionar, que el trabajo en equipo facilita la integración entre personas y permite la formación de grupos. Por otra parte, los beneficios que aporta el trabajar con más personas, uno aprende a intercambiar roles y a mejorar la comunicación. Además, se persigue una meta común, los esfuerzos se potencian, se disminuye el tiempo de acción y aumenta la calidad de los resultados.

En la actualidad, la educación en varias instituciones aplica el modelo del socio-constructivista donde el aprendizaje se adquiere al momento de formar grupos de trabajo a través de debates, mesa redonda, conversatorios dentro del aula de clases.

6.3.6. Motivación

La motivación escolar es un proceso psicológico que determina la manera de enfrentar y realizar las actividades, tareas educativas y entender la evaluación que contribuye a que el alumno/a participe en ellas de una manera activa, donde se dedique y distribuya su esfuerzo en un período de tiempo.

R. Suárez (2000) indica que “motivar el aprendizaje es mover al estudiante a aprender y crear las condiciones necesarias para su logro, quitando las barreras que se oponen para ello. “Por otra parte, Es muy importante mantener al alumno motivado desde el inicio, durante y después de la clase, pues así nos facilitará la realización de actividades que tenemos planeadas; ya que éste tendrá interés por la clase, prestará atención y estimulará el aprendizaje obteniendo más rendimiento escolar.

En otras palabras, motivar el aprendizaje es una tarea que debe estar presente en todos los aspectos de la vida del estudiante. Así, niñas y niños también estarán motivados en sus actividades extraescolares. Algo que puede ayudar en el alumno es que se apunte a aquellas actividades que le gustan, así tendrá más capacidad de iniciativa.

6.3.7. Talleres pedagógicos

Los talleres pedagógicos es una recreación de trabajo donde se unen los docentes en pequeños grupos para buscar beneficios que aporte en la educación.

Según Perozo, (2016) manifiesta que “Un taller pedagógico es una reunión de trabajo donde se unen los participantes en pequeños grupos o equipos para hacer aprendizajes prácticos según los objetivos que se proponen y el tipo de asignatura que los organice.”

El taller pedagógico es una oportunidad académica que tienen los docentes para intercambiar conocimientos y llevar a la práctica acciones educativas que enriquezcan su trabajo cotidiano; además, promueve la adquisición y actualización de conocimientos en los diferentes ámbitos del quehacer académico y docente.

Las principales características que tienen los talleres de aprendizaje son:

- Se basan en los saberes previos de los participantes.
- Es una experiencia integradora donde se unen la formación para el trabajo y la vida, así como, los procesos intelectuales y actitudinal.
- Centrado en los problemas e intereses comunes del grupo.

6.3.8. Proyectos educativos

Hoy en día, un proyecto educativo consiste en la planificación de un proceso para que los alumnos alcancen ciertos objetivos de aprendizaje como cualquier proyecto, surge a partir de la detección de una necesidad o de un problema y su finalidad es la satisfacción o resolución de aquello detectado.

Ministerio, (2019) afirma según el reglamento que establece la constitución “los proyectos escolares son espacios de aprendizaje interactivos que buscan desarrollar tanto las habilidades cognitivas, como las socioemocionales, es decir, contribuir al desarrollo integral del estudiante.” Un proyecto educativo es un instrumento de planificación y gestión, mismo que posibilita la inclusión de la mayoría de los miembros de una comunidad educativa, permitiendo hacer viable la visión y la misión de una escuela, a través de una programación de estrategias para mejorar la gestión de sus recursos para que el establecimiento sea de calidad.

Los proyectos educativos mencionados se pueden concretar en una serie de proyectos escolares que hacen posible a aumentar la eficacia de la experiencia de aprendizaje. De hecho, al plantear el proceso formativo de esta manera, se ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de manera activa y dentro de un contexto.

En la actualidad, ya no es suficiente preparar a los alumnos para aprender de memoria y recitar la lección. En el mundo actual es más importante entender lo que se aprende, resolver problemas creativamente, relacionarse con otros y saber adaptarse a las circunstancias.

Además de capacidades como las matemáticas, la lectura o la escritura, también hace falta saber gestionar el tiempo, sintetizar la información y utilizar herramientas tecnológicas. En otras palabras, se pide a los estudiantes convertirse en directores de sus proyectos escolares y, con ello, los proyectos educativos hacen posible llevar a la práctica un proceso de aprendizaje efectivo, actualizado y, por supuesto, con el apoyo y guía de un maestro capacitado.

6.3.9. Recursos audiovisuales

Los recursos audiovisuales son herramientas que sirven de apoyo para los docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, los cuales ayudan a proyectar la

Información de forma didáctica, mediante elementos visuales y auditivos que permiten una mayor comprensión de los contenidos, así como lo manifiesta Orozco & Castro, (2017) que “los recursos audiovisuales son un conjunto de técnicas visuales y auditivas, que apoyan la enseñanza, facilitando una mayor y más rápida interpretación de las ideas” (p. 9).

Frente a ello, los recursos audiovisuales son considerados como un recurso educativo didáctico muy importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que resultan

motivadores e interesantes, al igual que estimulan y sensibilizan el interés de los estudiantes por aprender, es así que, son cada vez más los docentes que recurren a ellos e incluso producen contenidos para sus estrategias pedagógicas, puesto que la funcionalidad de estos recursos va a depender en todo momento de la aplicación en el proceso educativo.

Además, los recursos audiovisuales crean entornos de aprendizaje motivadores,

Atractivos y de fácil comprensión para los estudiantes, mismos que generan ambientes de aprendizaje didácticos e innovadores, es así que, “en el proceso de enseñanza-aprendizaje, despierta y atrae la atención de los estudiantes generando actitudes de participación activa”, (Rumiguano, 2016). Ante lo citado, los recursos audiovisuales aplicados en el proceso pedagógico, generan en los estudiantes voluntad e interés por aprender, debido a que, crean un entorno de aprendizaje didáctico e interesante, a partir del cual los estudiantes aprenden mejor.

Es así que para Torres (2014) la importancia de emplear los recursos audiovisuales

Como una herramienta de ayuda pedagógica, apoyan la enseñanza del estudiante facilitando una mayor comprensión de los contenidos, ya que son alternativas innovadoras, llamativas y didácticas, que al incorporar en el proceso de enseñanza aprendizaje permite desarrollar aprendizajes significativos.

6.3.10. Aprendizaje autónomo

Según Herrera (2012) “El aprendizaje autónomo es el proceso mediante el cual el estudiante pone en ejecución estrategias de tipo cognitivo, secuenciales, objetivas, procedimentales y formalizadas para la obtención de variados conocimientos estratégicos”. Es decir que, el aprendizaje autónomo se define como la capacidad que el estudiante posee para aprender a través de varias estrategias y recursos, tomando en cuenta su nivel intelectual, afectivo y emocional para la construcción de nuevos conocimientos a través de sus propias experiencias, por ello el docente debe ser el facilitador de estrategias y recursos que considere convenientes para lograr un mejor desempeño en el educando.

Es así que, la autonomía permite al estudiante ser independiente en su proceso de

Aprendizaje, asumiendo responsabilidades en el cumplimiento de sus actividades escolares, logrando así conseguir mejores resultados académicos. Para alcanzar el

aprendizaje autónomo, el educando debe desarrollar la capacidad de aprender por sí mismo, obteniendo las facultades para orientar su manera de aprender de forma consciente.

Sin embargo, Desarrollar el aprendizaje autónomo en el área de matemáticas es importante ya que, en la actualidad se debe entender, aceptar y admitir que el docente no es el único medio del saber, puesto que, los estudiantes no son receptores de conocimiento, si no, son portadores de habilidades y conocimientos.

6.3.11. Métodos y técnicas

Métodos

El ciclo de Kolb que la docente trata de aplicar durante la clase está también encaminado al método inductivo, aunque emita algunos de las etapas, se enfocan en la observación y la reflexión del contexto del estudiante. El método inductivo permite a los estudiantes generar su propio aprendizaje partiendo de experiencias previas en respuesta a necesidades sentidas, que al implicarse en las actividades de aprendizaje propuesta por el docente aumenta la motivación (Prieto, Dia, & Santiago, 2014)

Las metodologías de enseñanza inductivas radican en plantear situaciones concretas para que el estudiante encuentre una solución y se apropie del conocimiento antes de que el docente explique el contenido de la clase, en ese momento el estudiante tendrá noción de lo que se va a tratar.

Al respecto Prieto, Dia, & Santiago mencionan que;

Estos aprendizajes se habrán producido en contextos de uso, por lo que serán más capaces de transferirlos y aplicarlos en el futuro. El protagonismo del alumno en el proceso de aprendizaje en las metodologías inductivas es mucho mayor que en las tradicionales metodologías de instrucción directa por transmisión y enseñanza deductiva. Por esta razón, el aprendizaje inductivo capacita a nuestros alumnos para el aprendizaje autónomo e independiente que tan importante será para su futuro.

En ese sentido, el uso del método inductivo se puede considerar unos de los más recomendados en el proceso pedagógico debido a que está centrado en el protagonismo del estudiante, además permite la adquisidora del conocimiento a través de la práctica lo que permite al estudiante adquirir destrezas y habilidades del pensamiento crítico y la autonomía. Sin embargo, no se cumplió el desarrollo del proceso inductivo porque solo se realizó de

manera parcial en la etapa de observación y reflexión, lo que significa que solo existió un intento de realizar la inducción.

Técnicas

Durante la clase existe diversificación de técnicas, sin embargo, se utiliza la repetición textual, la cual no permite llegar a la transferencia y consolidación del conocimiento necesaria para los estudiantes. Es decir, al utilizar constantemente dicha técnica, se incita al estudiante a un aprendizaje memorístico y repetitivo mismo que no permite el análisis, reflexión y sistematización de los contenidos.

En este contexto Huerta, (2015) menciona que, “las técnicas son herramientas que el método utiliza como recursos para el logro de los objetivos” En tal sentido, las técnicas deben ser seleccionadas y aplicadas de acuerdo a los contenidos de aprendizaje y a las necesidades de los estudiantes pues, mediante ello el aprendizaje es constituido de manera significativa. Así mismo, siempre debe existir propósito de aprendizaje de quien lo utiliza.

En ese sentido la (Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo, 2018) afirma que; La técnica didáctica es también un procedimiento lógico y con fundamento psicológico destinado a orientar el aprendizaje del alumno, lo puntual de la técnica es que ésta incide en un sector específico o en una fase del curso o tema que se imparte, como la presentación al inicio del curso, el análisis de contenidos, la síntesis o la crítica del mismo.

Ante ello, la aplicación de técnicas incide significativamente en el proceso pedagógico ya que mediante ella se logra el desarrollo de actividades para afianzar los conocimientos en los estudiantes. Sin embargo, existe diversificación de técnicas, pero al no ser aplicadas en el momento adecuado no aportan al aprendizaje del estudiante.

6.4. Entornos virtuales

En este orden de ideas, el presente autor hace referencia a los entornos virtuales como:

El espacio o comunidad organizados con el propósito de lograr el aprendizaje, y que para que éste tenga lugar requiere ciertos componentes: una función pedagógica (que hace referencia a actividades de aprendizaje, a situaciones de enseñanza, a materiales de aprendizaje, al apoyo y tutoría puestos en juego, a la evaluación, etc.), la tecnología apropiada a la misma (que hace referencia a las herramientas seleccionadas en conexión con el modelo pedagógico) y el marco organizativo (que incluye la organización del espacio, del

calendario, la gestión de la comunidad, etc. pero también el marco institucional y la estrategia de implantación) (Salinas, 2004. p. 33)

Por lo tanto, los entornos virtuales cuentan con parámetros necesarios para alcanzar el aprendizaje deseado por los educandos, para obtener buenos resultados en el proceso enseñanza-aprendizaje modalidad virtual es indispensable realizar actividades creativas para la experiencia-conceptualización-aplicación para lograr un aprendizaje deseado además ayuda a obtener la atención del estudiante estas acciones pueden ser realizadas en las plataformas digitales como: Power Point-Prezzi-Paint entre otras. También, el docente debe tener una correcta organización en tiempo y espacio es decir distribuir un calendario adecuado para los estudiantes y tener un espacio acorde para proyectarse para poder dirigirse a sus alumnos apropiadamente.

Por otro lado, los espacios de comunicación que permiten el intercambio de información y que harían posible, según su utilización, la creación de un contexto de enseñanza y aprendizaje en el que se facilitará la cooperación del profesor y estudiantes, en un marco de interacción dinámica, a través de unos contenidos culturalmente seleccionados y materializados mediante la representación, de los diversos lenguajes que el medio tecnológico es capaz de soportar (Polanco, 2002. p. 56).

Es decir, los entornos virtuales son áreas de intervención entre docentes y estudiantes para intercambiar ideas entre los mismos, además, estos espacios permiten potenciar la creatividad docente al establecer contenido atractivo que ayude a fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje. Además, al crear material didáctico (cultural, deportes, políticos, etc) suele captar la atención de los estudiantes con facilidad.

6.4.1. TIC y educación

Las telecomunicaciones, (desde el teléfono, el fax, el correo electrónico) hasta los medios de comunicación masiva (radio, TV señal abierta, TV por cable, TV vía satélite, videoconferencias y las redes electrónicas como Internet e Intranet) contribuyen a realizar con efectividad y eficiencia los procesos de aprendizaje tanto individuales, como los grupales, significativos y en colaboración (Leibowicz, 2003)

Por lo tanto, gracias a las telecomunicaciones hoy en día contribuyen de forma efectiva en el proceso enseñanza-aprendizaje al tener una comunicación directa entre docente y

estudiante sin importar el tiempo ni espacio para aprender además fomenta el aprendizaje cooperativo, desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información, mejora de las competencias de expresión y creatividad, fácil acceso a mucha información de todo tipo.

Por otro lado, los ambientes de aprendizaje tecnológico son eficaces, cómodos y motivantes, y pueden ser preocupantes para aquellos que no hayan incursionado como usuarios en ellas y/o que no las manejen con propiedad. En estos ambientes el aprendizaje es activo, responsable, constructivo, intencional, complejo, contextual, participativo, interactivo y reflexivo (Kustcher y St.Pierre, 2001)

Así mismo, los ambientes de aprendizaje basados en la tecnología ayudan en el bienestar de los involucrados además potencian habilidades cognitivas como: percepción, atención, comprensión, memoria, lenguaje y orientación entre otras, que puede ser fomentada de manera grupal o individual.

Integración de las TIC en la Educación

La sociedad de la información y comunicación en la que estamos inmersos requiere nuevas demandas de los ciudadanos y nuevos desafíos a nivel educativo:

- Disponer de criterios y estrategias de búsqueda y selección de la información efectivos, que permitan acceder a la información relevante y de calidad.
- El conocimiento de nuevos códigos comunicativos utilizados en los nuevos medios.
- Potenciar que los nuevos medios contribuyan a difundir los valores universales, sin discriminación a ningún colectivo.
- Formar a ciudadanos críticos, autónomos y responsables que tengan una visión clara sobre las transformaciones sociales que se van produciendo y puedan participar activamente en ellas.
- Adaptar la educación y la formación a los cambios continuos que se van produciendo a nivel social, cultural y profesional.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han ido integrándose en los centros educativos de forma paulatina. El uso de las TIC permite no seguir en la metodología tradicional, en donde el alumno recibe la información que le trasmite el profesor y en la que se valoran fundamentalmente la atención y memoria de los estudiantes.

No obstante, los profesores deseen guiar los aprendizajes de sus alumnos, fomentando la interacción y el aprendizaje colaborativo siguiendo los postulados del constructivismo social o el aprendizaje por descubrimiento, tienen en las TIC un fuerte aliado, fundamentalmente en los diferentes recursos y servicios que ofrece Internet.

Por último las TIC y educación van de la mano ya que gracias a las TIC hoy en día los estudiantes pueden estudiar sin inconveniente alguno además ayuda a fomentar las habilidades docentes al crear actividades basadas en la tecnología y así dejar el tradicionalismo para dar paso a la nueva era con estudiar innovadores críticos pensativos que quieran cambiar el mundo.

Educación

La educación es la formación de los individuos para desarrollar la capacidad intelectual, moral y afectiva. “La educación se entiende como el desarrollo de las potencialidades del sujeto basado en la capacidad que tiene para desarrollarse. Más que la reproducción social, este enfoque plantea la configuración de un sujeto individual y único” (Castillo 2004) es decir, la educación busca potenciar las destrezas de las personas cognitivas e intelectuales para en un futuro buscar el bien pensando en la sociedad, cabe mencionar que cada individuo es indispensable y aprende de acuerdo con su capacidad propia y especial.

Por otra parte, “La educación asume la complejidad de lo humano en la acción educativa. La acción educativa es compleja, porque, en ella, los educandos junto con los educadores encuentran posibilidades de autoconstrucción de su autonomía” (Morin 2009) la educación nace de la propia diversidad de la actividad del hombre en la acción educativa, existe dificultad por parte de estos por no confiar en sus capacidades que pueden ser explotadas con ayuda de los docentes aún más poder construir el conocimiento conjuntamente y así obtener una educación constructiva. Finalmente, el hombre es un ser en continuo crecimiento, progresa significativamente en muchas cosas: evolucionar, desarrollarse, adaptarse, asimilar, recibir, integrarse, apropiarse, crear, construir.

6.4.2. Educación virtual

Las tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han ayudado en el ámbito escolar debido que la educación virtual es uno de los nuevos métodos de enseñanza en la

actualidad y utiliza la tecnología para educar de forma remota, eliminando las barreras de la distancia y tiempo. Como lo manifiesta:

La educación virtual ofrece un caudal de oportunidades no solo para la educación, sino para otro tipo de actividades (de interacción, informativas, lúdicas, etc.), no menos cierto es también que las denominadas Técnicas de Información y Comunicación (TIC) así como Internet han transformado las relaciones, cogniciones, costumbres y hábitos humanos, generando tanto posturas a favor como en contra en torno a los beneficios y cambios paradigmáticos hacia la virtualidad de la educación y, por ende, hacia la educación virtual. (Nieto 2012)

Los estudiantes podrán acceder a medios interactivos, consultar con expertos y con sus compañeros un aprendizaje colaborativo. De igual manera sucede con los profesores, quienes tendrán medios para acompañar y facilitar el proceso de aprendizaje de forma colaborativa, por último, los dos pueden tener una comunicación directa sin ninguna dificultad en época ni zona.

6.4.3. Pedagogía y didáctica

La educación es un proceso amplio. Se fundamenta en la pedagógica es la orientación ordenada y científica del quehacer educativo y la ciencia didáctica la parte práctica por el docente al momento de enseñanza. En pocas palabras la pedagogía es la ciencia que orienta la labor del educador y la didáctica orienta un aspecto específico de ella: su labor como docente. Como lo menciona:

“La didáctica se concretiza en el aula de clase, que tiene a la escuela como su entorno. La pedagogía “escolar” puede concretizarse en la escuela como grupo humano, que tiene al sistema educativo de la sociedad particular como entorno” (Ricardo 2000) la pedagogía es la disciplina que estudia todo lo necesario para saber cómo, por qué y para qué de todo lo que conlleva el proceso educativo. Por otro lado, la didáctica es la disciplina que se enfoca sólo a responder todo lo relacionado con proceso de enseñanza para que surja el aprendizaje.

Pedagogía

“La pedagogía era referida más bien a “la acción del adulto sobre el niño” en la actualidad se entiende por tal el arte, la ciencia de la educación cuyo propósito esencial no es otra cosa que explicar el hecho educativo” (Hernández 2003) De esta manera, la pedagogía

es la acción del docente hacia el estudiante, es el estudio intencionado, sistemático y científico en la educación.

Así mismo, la pedagogía es el aspecto de la educación que tiene la necesidad de innovar y responder a las necesidades propias del proceso educativo, expresado en la enseñanza y aprendizaje de niños y jóvenes.

Didáctica

La didáctica “Es el campo de conocimientos, de investigaciones, de propuestas teóricas y prácticas que se centran en los procesos de enseñanza y aprendizaje: cómo estudiarlos, cómo llevarlos a la práctica en buenas condiciones y cómo mejorar todo el proceso” (Zabalza 2007) es decir la didáctica estudia el proceso de enseñanza aprendizaje a través de los métodos prácticos, por lo tanto, se enfoca a orientar al docente.

Por otro lado, “La didáctica es una tecnología de la educación y como tal estructura, desarrolla, y transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje con el propósito de viabilizar la formación eficiente, eficaz y con calidad del estudiante” (Hashimoto 2006) la didáctica es de carácter práctico y ordenado que tiene como propósito intervenir en el proceso enseñanza-aprendizaje en la formación intelectual de los educandos para un llevar hacia la práctica para la sociedad.

6.4.4. TIC

En la actualidad las tecnologías de información y comunicación (TIC) son utilizadas en el ámbito educativo, empresarial, uso personal entre otras por obtener con facilidad información y comunicación alrededor del mundo.

“Las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e Interconexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas y educativas” (Belloch, C, 2000)

Las TIC son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes las mismas que ayuda a obtener mejor comunicación a nivel mundial e ayuda a conseguir información inmediata

sin importa el tiempo ni espacio. Gracias a las tecnologías de la información y comunicación pueden acceder a la educación a distancia modalidad virtual y terminar sus estudios sin tener que ir a las instituciones educativas.

Ventajas y desventajas de las (TIC)

Las tecnologías de información y comunicación tienen sus aspectos positivos y negativos a nivel educativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como en el rol del profesor y del alumno como son las siguientes: (Díaz, D, 2009)

- El profesor puede acceder a innumerables fuentes tanto de conocimiento como metodológicas para el desarrollo de sus cátedras. Además, puede acceder a las publicaciones más reciente sobre sus temas de investigación y publicación.
- Permite dictar cátedras sin necesidad de contar con un espacio físico y puede asignar actividades para que los estudiantes hagan fuera del horario de clases.
- Favorece el aprendizaje cooperativo entre los estudiantes.
- Desarrolla la habilidad de búsqueda y selección de información, de acuerdo con las necesidades y requerimientos.
- El acceder a múltiples recursos educativos para estudiar y trabajar un determinado contenido.
- Los estudiantes pueden aprender en menos tiempo, en comparación con el aprendizaje tradicional.

Las numerosas ventajas que tienen las TIC a nivel educativo es fortalecimiento en los docentes permitiendo la actualización permanente de los contenidos para impartir en las clases virtuales, además, ayuda a fomentar el trabajo colaborativo en los estudiantes fuera de las horas de clases creando compañerismo, intercambio de ideas para desarrollarse de mejor manera entre ellos. Por último, en los estudiantes crea habilidades tecnológicas para la selección de información de acuerdo con sus necesidades de aprendizaje autónomo sin necesidades del docente.

Desventajas

- Como se tiene acceso a mucha información, es muy fácil que los estudiantes se distraigan en la búsqueda de la información. Y en algunas ocasiones, la información obtenida es incorrecta.

- Da lugar a que estudiantes se aprovechen del aprendizaje colaborativo, y no trabajen.
- En ocasiones, el método clásico exige menos compromiso, tiempo y esfuerzo.
- Existe oportunidades donde los videos y/o presentaciones no funcionan y no permite el normal desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- El acceder a mucha información, puede llevar al plagio “cortar y pegar”

La negativa que tiene las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el ámbito docente es el facilismo para presentar videos, audios, presentaciones en PowerPoint que no fomenten al desarrollo del estudiante o al aprendizaje deseado en el proceso educativo. Por otra parte, en los estudiantes causa el conformismo al trabajar en equipo sin ningún esfuerzo o compromiso por aprender, además, que causa la copia y pega de sus trabajos sin entender y no obtener un aprendizaje adecuado por ellos mismos por último pueden acceder a información ilimitada que no sea favorable para los educandos.

6.4.5. Recursos didácticos tecnológicos

Las aplicaciones de que tiene la tecnología han ido evolucionando paulatinamente en el proceso enseñanza-aprendizaje al contar con un sin números de plataformas digitales la cual ayuda para la proyección de las diferentes cátedras en las horas clases. También, ayuda a la evolución del docente al crear contenido entretenido, evolucionado para sus estudiantes.

Debe tenerse en cuenta todos los beneficios que nos brindan las tecnologías de información y comunicación en el sistema educativo.

“Las nuevas tecnologías como herramienta didáctica son de igual importancia y es necesario aprovechar todas sus potencialidades para formar seres humanos más justos, más capaces, más cooperativos, los que nos llevaría a afirmar que lo importante no es la tecnología como tal, sino que los actores formadores puedan hacer del elemento tecnológico, para humanizarla” (Ossa, 2002)

Es decir, los recursos didácticos tecnológicos ayudan a fomentar las habilidades digitales e intelectuales en los docente y estudiante creando personas informáticas para la sociedad, tomando en cuenta que el docente es el orientador al crear y buscar continuamente nuevas ideas y estrategias de intervención e instrumentos de enseñanza que ayuden a los alumnos a sacar el máximo partido a sus conocimientos. Cabe menciona que existe los docentes tradicionales que crea aun material didáctico concreto debido a la poca capacitación

que tienen al manejar un medio tecnológico o una plataforma digital para crear contenido didáctico basados con la tecnología y llegar al aprendizaje anhelado.

Por último, el uso de “Recursos tecnológicos en las aulas permite nuevas formas de acceder, generar y transmitir información y conocimientos, teniendo como beneficio el poder flexibilizar no solo el tiempo, sino el espacio en el que se desarrolla la acción educativa” (Rodríguez, 2007) es importante señalar que las instituciones educativas están implementando las plataformas digitales para enseñar debido a la facilidad que tiene para hacerles entender a los alumnos con materiales como: juegos digitales, actividades creativas presentaciones en prezzi, PowerPoint, entre otras todas estas relacionadas con el tema planteado que ayudan a generar atención, curiosidad y mayores oportunidades de aprender.

6.4.5.1. Plataformas digitales

Son programas o aplicaciones online que permiten la resolución de una serie de problemas en un mismo espacio y cada plataforma está pensada para satisfacer ciertas necesidades de los usuarios.

“Las plataformas digitales son espacios en Internet que permiten la ejecución de diversas aplicaciones o programas, para satisfacer necesidades, con funciones diferentes que ayudan a los usuarios a resolver distintos problemas de manera rápida y usando menos recursos” (Giraldo, 2019) los beneficios que brinda las plataformas digitales en el ámbito educativo es generar espacios llamativos para fortalecer el aprendizaje de los educandos permitiendo la ejecución de tareas, trabajos, test en las plataformas con más facilidad.

6.4.5.2. Características de las plataformas digitales

Las plataformas digitales aspiran a posicionar la web como principal canal para adquirir contenidos, así pues, se presentan algunas de sus características.

“Soportan la producción de contenidos multimedia e interactivos, transfiere la posesión al aprendiz mediante explicaciones, ejercicios, y pruebas, consistentes en textos, gráficos, animaciones y sonido e impartir cursos de forma interactiva” (Rodenés y Salvador 2013, p.149) es decir, la evolución de las tecnologías ha generado un impacto en el ámbito social y con ello se ha incluido en la educación diferentes herramientas tecnológicas que han permitido que el sistema educativo tenga continuamente transformaciones favorables que motiven a los alumnos mediante la interacción y manipulación de las diferentes plataformas

educativas con el fin de facilitar el aprendizaje de los estudiantes para que sean autónomos en la construcción de sus conocimientos y obtengan un aprendizaje significativo.

Existen plataformas que fomentan el trabajo colaborativo en la virtualidad como:

6.4.5.3. Microsoft Teams

Microsoft Teams permite la realización del trabajo en equipo de una manera más eficiente. Por medio de la creación de grupos de chat dentro de la propia interfaz, las posibilidades de colaboración y comunicación inmediata con dichos grupos durante la ejecución de determinadas tareas se incrementan.

7. PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos de las estrategias colaborativas y los entornos virtuales?
- ¿Cuáles son las estrategias colaborativas y los entornos virtuales que se aplican en la unidad educativa?
- ¿Como se utiliza el uso de las estrategias colaborativas en entornos virtuales para el desarrollo cognitivo de los estudiantes de la unidad educativa José Mejía Lequerica?

8. MARCO METODOLÓGICO

8.1. Enfoque de la investigación

El presente trabajo de investigación está basado en el enfoque interpretativo lo cual tiene como objetivo profundizar el conocimiento y comprensión del porqué de la realidad de los hechos de la indagación. Ante ello, Ricoy (2006) menciona que “El paradigma interpretativo se considera como interpretativo simbólico, cualitativo, naturalista, humanista” es decir, el paradigma interpretativo estudia la conducta humana desde el entorno donde se desarrolla basándose en la interpretación de la realidad, observación de los hechos naturales sin argumento de gestas no observados, cualitativo al describir los aspectos importantes para la investigación, naturalista al mostrarte tal y como se presenta por último, humanista al entender el contexto sin ser cuestionada.

Cabe mencionar que, el enfoque interpretativo accedió a los educandos investigadores entender las problemáticas del contexto educativo en el cual se despliegan, mismo que contribuyeron para la construcción de su conocimiento a partir de sus experiencias obtenidas en el proceso de Práctica Pre-Profesional. Así mismo, el enfoque contribuyó a entender la

perspectiva de los docentes en cuanto a la realidad de la educación y los efectos de las metodologías aplicadas en los centros educativos y cómo estas influyen en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los educandos.

8.2. Tipos de investigación

8.2.1. Investigación cualitativa

La presente investigación se basa en la descripción de las características recopiladas en la investigación suelen ser experiencias vividas, opiniones, conceptos, observaciones, entrevistas, emociones y comportamientos para tentativamente analizarlas, por ello, los resultados de la muestra cualitativa son presentada en palabras. Por ende,

El proceso de indagación cualitativa es flexible y se mueve entre los eventos y su interpretación, entre las respuestas y el desarrollo de la teoría. Su propósito consiste en “reconstruir” la realidad tal como la observan los actores de un sistema social definido previamente. A menudo se llama “holístico”, porque se precia de considerar el todo sin reducirlo al estudio de sus partes. Según Hernández (2004)

Ante ello, la investigación cualitativa se desarrolla en el campo de investigación basando en la flexibilidad al describir la realidad con el objetivo de interpretar el ambiente de indagación.

Por ello, esta investigación se centra en el trabajo colaborativos de los estudiantes implementando las tecnologías de información y comunicación para desarrollo de las clases y fortalecimiento de las destrezas digitales que ayudan al proceso enseñanza-aprendizaje. Así mismo, la conjugación de este espacio de trabajo atrae la motivación, interés, participación en los alumnos para el fortalecimiento de sus conocimientos, que en muchas ocasiones no se suelen obtienen debido al mal uso de métodos, técnicas, estrategias y recursos que no se ajustados a las necesidades de los estudiantes.

Para el desarrollo de la investigación se debe seguir un proceso secuencial que guía al grupo de investigadores para el trabajo de indagación. Por consiguiente, (Rodríguez, Gil, & García, 2010) menciona que se debe seguir tres etapas de la investigación;

Etapas preparatoria. En esta primera etapa de la investigación cualitativa, los investigadores ingresan a un proceso reflexivo de preparación y planificación de actividades que se realizarán durante el trabajo de campo en el cual se identifican problemáticas dentro

del contexto educativo y la especificación del campo investigativo y sujetos de estudio. En este sentido, en la etapa preparatoria significó la importancia de revisión de diferentes orígenes bibliográficos lo que dio como resultado la definición del planteamiento del problema, la fundamentación teórica en relación con las variables bajo sustento de diferentes autores teóricos, mismos, que contribuyen y consolidan el estudio realizado.

Etapa de trabajo de campo. Es aquí donde plantea la metodología de la investigación además en esta etapa de la investigación los indagadores accedieron al contexto educativo para el desarrollo de actividades planificadas en la primera fase, que consiste en la recolección de datos de información mediante el acceso a la unidad educativa para la recopilación de información a través de la aplicación de la entrevista con su respectivo instrumento que fue la guía de entrevista. De este modo, se obtuvo información importante acerca de las estrategias colaborativas en entornos virtuales en el sexto año de educación básica las mismas que ayudan al procesamiento y sistematización de información.

Etapa analítica. En esta etapa se realizó el análisis e interpretación de información acerca de las estrategias colaborativas en entornos virtuales obtenida a través de la entrevista realizada con los involucrados de la investigación, además, se procedió al procesamiento y a la sistematización la cual permitió realizar la interpretación de la realidad del sistema educativo para llegar a una conclusión definitiva.

8.2.2. Investigación descriptiva

Esta investigación permite enfatizar en la descripción de la realidad del estudio. Según (Guevara G. 2020) “Es un tipo de investigación que tiene como objetivo describir algunas características fundamentales, utilizando criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes” (pág. 11)

En efecto, este tipo de investigación se utiliza para narrar las características de una población o fenómeno en estudio, en este caso acerca de las estrategias colaborativas en entornos virtuales lo que facilitó la recopilación de información de forma cualitativa de las dos variables para su posterior análisis e interpretación. Por lo tanto, esta investigación aportó de forma favorable al permitir la descripción, caracterización de varios aspectos que son indispensables para el tema de indagación.

8.2.3. Investigación documental o bibliográfica

La presente investigación se basa en la revisión de fuente bibliográfica que aportan favorablemente a las variables estas pueden ser: revistas, periódico, artículos científicos, libros, páginas web entre otras que fundamentan a la indagación. Ante ello, Arias (2017) menciona que “es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios; es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas” ahora bien, este tipo de investigación ayudó a recopilar conceptos acerca del tema abordado con la intencionalidad de escoger la información que aporte a dicha investigación.

8.2.4. Investigación de campo

Esta investigación se basa en la recopilación de información tal y como se encuentran las variables sin alterar el fenómeno de estudio. Por ello, según Martins (2010), expresa que “la investigación de campo consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar las variables” es decir, en esta tipo de la investigación los investigadores accedieron al contexto educativo para el desarrollo de actividades planificadas, que consiste en la recolección de datos a través de la guía de entrevista que es dirigida especialmente a docentes y autoridades de dicho establecimiento educativo sin tener ninguna alteración en la indagación.

8.3. Método

8.3.1. Método teórico

El método que se empleó fue el inductivo debido que permitió hacer observaciones particulares del contexto educativo de la presente investigación para seguidamente obtener conclusiones generales. De igual manera, Dávila (2006), manifiesta que “para obtener conocimiento es imprescindible observar la naturaleza, reunir datos particulares y hacer generalizaciones a partir de ellos” De igual forma, este método permitió como investigadores reconocer cualidades y características que son fundamentales en el proceso enseñanza y aprendizaje, y contribuyó en conocer más sobre las estrategias colaborativas en entorno virtuales.

8.4. Técnica e instrumentos

8.4.1. Entrevista

La técnica que se empleo fue la entrevista, la misma que ayudo a obtener información sobre las estrategias colaborativas en entornos virtuales con la participación de los involucrados como la autoridad y docente.

“La entrevista es una conversación entre dos personas, un entrevistador y un informante, dirigida y registrada por el entrevistador con el propósito de favorecer la producción de un discurso conversacional, continuo y con una cierta línea argumental, no fragmentada, segmentada, pre codificado y cerrado por un cuestionario previo del entrevistado sobre un tema definido en el marco de la investigación” (Alonso 2007)

La entrevista tiene como propósito tener una conversación amigable entre los involucrados en la indagación. Por ello, permitió tener una relación amable con los entrevistados de la Unidad Educativa José Mejía Lequerica para así conseguir información adecuada para la investigación.

8.4.2. Guía de entrevista

La guía de entrevista es un documento que contiene los temas, preguntas sugeridas y aspectos a analizar en una entrevista. Según Vargas (2012), expresa que “la guía de entrevista es un documento que contiene los temas, preguntas sugeridas y aspectos a analizar en una entrevista” ante ello, la guía de entrevista permitió la realización de preguntas importante para poder obtener información deseada la misma que fue ejecutada en la institución educativa con los entrevistados y el entrevistador con los medios necesarios para la realizar la misma.

8.4.3. Muestra (población)

El trabajo investigativo se realizó en una población intencionada específica de la autoridad de la “Unidad Educativa José Mejía” y un docente como representantes principales del proceso investigativo, sobre las estrategias colaborativas en entornos virtuales.

9. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El análisis e interpretación de los datos recolectados a través de la guía de entrevista que se ha ejecutado con la autoridad y docentes de la institución educativa con el fin de culminar con el proceso didáctico.

- **¿De qué manera usted desarrolla actividades orientadas a la colaboración y cooperación en el aula?**

En la unidad educativa José Mejía Lequerica la cooperación se realiza mediante el uso y el desarrollo del aprendizaje colaborativo utilizando actividades diferentes como son debates, se trabaja con exposiciones, mesas redondas y también con lo que es proyectos a través de proyectos institucionales, proyectos de campo se ha ido trabajando con nuestros estudiantes. (Autoridad)

Es decir, al aplicar las actividades como: debates, exposiciones, mesas redondas y proyectos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje permite que los estudiantes despierten la curiosidad, el interés por aprender el nuevo tema lo cual es una fortaleza ya que por medio de estas actividades adquieren los conocimientos de una manera rápida y precisa, además, permite que los estudiantes se sientan motivados, activos y participativos.

Por lo cual, el aprendizaje colaborativo es primordial en el ámbito educativo ya que permite crear espacios comunicativos y adjunta relaciones sociales y afectivas con sus compañeros.

- **¿De qué forma la institución ha capacitado a los docentes en las estrategias colaborativas?**

En la institución educativa con el cuerpo docente se ha venido trabajando mediante las reuniones continuas de trabajo tanto para la elaboración de planificaciones, elaboración del plan de unidad didáctica, elaboración del PEI del PCI elaboración de la propuesta pedagógica también para tomar decisiones siempre estamos trabajando con estrategias colaborativas. (Autoridad)

La unidad educativa José Mejía Lequerica trabajo en conjunto entre autoridad y docentes mediante reuniones establecidas, realizando propuestas pedagógicas y en la realización de planificaciones basadas en el trabajo colaborativo todo aquello, con la finalidad que sean favorables de los educandos en el aula de clases.

Del mismo modo, el trabajo colaborativo docente permite generar cambios e innovaciones favorables para el estudiante en el proceso educativos con el objetivo de llegar a metas en conjunto.

- **¿En su opinión como los estudiantes aprenden más: en equipo o de forma individual?**

Los estudiantes pedagógicamente se ha llegado a conclusiones que en la actualidad trabajamos de forma grupal ya que existe una manera de competencia en la cual también es importante prevalecer lo que es el juego los estudiantes al trabajar en equipo se establecen retos ellos también se establecen tiempos la misma que puede desarrollar tiempos perfectos y va a existir siempre la competencia entre los estudiantes y vamos a alcanzar mejores aprendizajes. (Autoridad)

El trabajo grupal es indispensable en las aulas de clases permite fortalecer capacidades y destrezas de aprendizaje en los estudiantes, además crear competencias académicas las mismas que son favorables, ayuda a poner el interés de superarse en el rendimiento académico de cada uno de ellos así mismo, la competitividad de ser mejor entre ellos siempre se va a permanecer en el sistema educativo.

- **¿Qué actitud muestra los estudiantes cuando trabajan en equipo?**

Cuando los estudiantes trabajan en equipo pues podemos darnos cuenta de que los mismos desarrollan la forma de colaborar, de participar ser dinámicos ya que ellos son capaces de explorar nuevos conocimientos investigar no ser los típicos estudiantes receptivos, sino que son investigativos ir a través de la investigación generar nuevo conocimiento aportar con nuevas ideas para desarrollar las destrezas que estamos buscando alcanzarlas. (Autoridad)

Los estudiantes al trabajar en grupo tienen una actitud participativa entre ellos les permite sentirse en confianza y así poder alcanzar el objetivo que tienen en común también, les accede a opinar, ser colaborativos y dinámicos al momento de trabajar en conjunto, por último, se puede involucrar las tecnologías de información y comunicación acceder a información en conjunto para obtener un mejor trabajo, esto permite tener estudiantes investigativos desarrollando destrezas digitales y salir de la zona de confort.

Entre los análisis, se considera que la dinámica son actividades colectivas que tienen el objetivo de promover la integración entre los miembros del aula de clase, además, permite obtener la atención y participación activa de los educandos.

- **¿Cómo usted aplica en sus clases las estrategias colaborativas?**

En las clases nosotros este tipo de estrategias lo hacemos a diario a través de talleres utilizando talleres pedagógicos creativos con el único propósito de mejorar los aprendizajes. (Autoridad)

Al implementar los talleres pedagógicos es una oportunidad académica que tienen para intercambiar conocimientos y llevar a la práctica acciones educativas que enriquezcan el aprendizaje. Además, los talleres creativos son actividades relacionadas con el arte como: pintar, dibujar, escribir entre otros que ayuda prósperamente alcanzar los objetivos deseados en la educación.

Considerando los análisis los talleres pedagógicos son actividades creativas de enseñanza y aprendizaje conducentes a formar en los participantes una actitud científica, crítica y reflexiva que enriquecen el aprendizaje de los estudiantes.

- **¿Qué actividades creativas implementaron en la institución en el proceso de la virtualidad?**

La unidad educativa José Mejía Lequerica en el proceso de la virtualidad que fue un tiempo bastante transitorio y difícil en vista que tuvimos que sortear diferentes cambios en el diario vivir de los estudiantes en las actividades diferentes ya que muchos estudiantes no tenían internet muchos estudiantes no tenían dispositivos pero bueno en este caso por ejemplo hacemos referencia a la pregunta las actividades creativas que se implementó en la institución educativa fue siempre el mantener el estado de ánimo en altísimo sin decaer ya que era momentos que los estudiantes y docentes teníamos que estar con un estado de ánimo alto siempre tratar de ser empático tratar de ser resilientes ante la situación que estábamos viviendo. (Autoridad)

En la virtualidad se desarrolló diferentes actividades para los niños especialmente en la motivación constante desde el inicio hasta el final de la jornada académica. En el ámbito educativo el estado de ánimo de los docentes es fundamental porque transmite confianza, carisma, empatía, motivación para aprender, además, los niños al ver las cualidades del educador ingresan a las clases con toda la predisposición para instruirse en los diferentes contenidos aun si se encuentran en alguna dificultad en su hogar o del país como fue la pandemia que sucedió a nivel mundial.

Del mismo modo, en el ámbito educativo es primordial la afectividad activa en el aula de clase por parte del docente con sus alumnos a pesar de circunstancias difíciles, porque accede a la transmisión de confianza, participación, empatía con los mismos.

- **¿En la educación virtual cuales fueron las fortalezas y debilidades evidenciadas en el sistema educativo nacional?**

En este sistema educativo nacional podemos anotar como fortalezas que la institución se desarrolló el uso de diferentes plataformas digitales como son: plataforma Microsoft Teams también aquí se utilizó otro tipo de plataformas como es el Google Meet también se utilizó el Zoom pero la más utilizada por disposición del ministerio de educación fue Microsoft Teams fue una fortaleza porque a través de esta plataforma logramos trabajar a diario con nuestros estudiantes el problema de las debilidades en cambio se suscitó en que los estudiantes no disponían todos línea de internet fija o tampoco como fibra óptica tampoco disponían de dispositivos fue esa debilidad tuvimos que sortearle en esta época de pandemia. (Autoridad)

En la educación virtual se sustentaron situaciones positivas y dificultades en el sistema educativo. Como fortaleza fue el desarrollo de las plataformas digitales como: Zoom, Microsoft Teams, Google Meet entre otras utilizadas de acuerdo a cada establecimiento educativo o establecidas por el ministerio de educación, uno de esas fue Microsoft Teams la misma que fue dispensable, fácil y manejable por parte de los estudiantes y docentes. Por otro lado, como debilidad fue la falta de dispositivos electrónicos para conectarse en las clases virtuales no conforme no contaban con líneas de internet de ningún tipo esto obstaculizo a los niños para que puedan aprender en el sistema virtual.

Considerando los análisis expuestos, las plataformas digitales son indispensables, su principal función es facilitar la creación de entornos virtuales para impartir todo tipo de información a través de internet.

- **¿Qué cambios metodológicos fueron necesarios para el desarrollo de la educación virtual?**

Durante la educación virtual tuvieron que utilizar cambios que si fueron relativos ya que de manera presencial trabajamos con un tipo metodología a través del currículo nacional cuando ingresamos a trabajar de manera virtual tuvimos que adaptarnos a las metodologías

que nos permitía trabajar a través del currículo priorizado o de emergencia entonces en este proceso de trabajo con nuestros estudiantes fue importante tomar en cuenta el inter aprendizaje que consistía en trabajar por proyecto interdisciplinario trabajando con diferentes asignaturas al mismo tiempo y con ayuda en casa. (Autoridad)

La educación tuvo un cambio trascendente presencial a virtual por ende hubo cambio o implementación metodológicos en el sistema educativo. En este marco el ministerio de educación opto por el proyecto interdisciplinar, consiste en promover la capacidad creativa, imaginación y resolución de problemas de los estudiantes, además, se unificaron las asignaturas para mejorar el régimen académico este proceso virtual se trabajó con el apoyo del docente y las familias como mediadores, motivadores y orientadores del proceso.

Así mismo, los proyectos interdisciplinarios es la integración de asignaturas para mejorar el régimen académico en el proceso educativo virtual optimizando medios, recursos y responsabilidad planificando unificadamente.

- **¿De qué forma se conectaban los estudiantes para el desarrollo de la clase?**

Los estudiantes se conectaban mediante, celulares y computadores, pero algunos no contaban con ninguno de los dos, pero los padres hicieron un esfuerzo para cómprales y que sus hijos puedan aprender además un celular utilizaban para todos sus hijos que tenían. (Autoridad)

En la virtualidad existió muchos percances en las familias en base a la economía de cada uno de ellos, uno de los problemas más predecible fue la falta de medios tecnológicos para sus hijos al contar con un solo teléfono que no abastecía por la cantidad de hijos que tenían los padres de familia también, las horas de clases coincidían entre ellos y así debían turnarse o compartir el celular o el computador para las clases.

Considerando los análisis expuestos, las tecnologías de informaciones y comunicación en el ámbito educativo son indispensables puesto que forma ciudadanos críticos, autónomos y responsables. Cabe mencionar que, existe situaciones complejas con los estudiantes al no contar con acceso al internet en algunas instituciones educativas esto no permite obtener el aprendizaje deseado.

- **¿Cómo la institución promueve el uso de los tics para el trabajo en equipo?**

Las tics son las tecnología de información y comunicación nos referimos para trabajar de manera institucional porque a nivel si nos referimos al sistema dentro del a institución educativa se trató de promover mediante el manejo de la gamificación porque es una estrategia excelente para promover el juego en los estudiantes juegos virtuales también clases divertidas con nuestros estudiantes aprender mediante el juego y con las herramientas que son GeoGebra geneally son herramientas que el sistema de las tic nos pudo facilitar para poder trabajar y continuar trabajando de manera presencial. (Autoridad)

La institución educativa para fomentar el trabajo colaborativo en la virtualidad promovió la gamificación ya que es técnica de aprendizaje que traslada los conocimientos por medio del juego al aplicar esta técnica promueve la interacción entre docente y estudiante creando un ambiente divertido, con el fin de conseguir mejores resultados en el nivel educativo. También, existen más plataformas digitales que nos brindan las tecnologías de información y comunicación que se pueden emplear en la educación virtual para suscitar el trabajo colaborativo en los educandos.

Del mismo modo, al implementar la gamificación promueve la interacción docente y estudiante creando un ambiente dinámico, además, es una técnica de aprendizaje que utiliza la mecánica de juegos al ámbito educativo con la finalidad de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar habilidades o recompensar acciones concretas, entre otros.

- **¿Cuál fue la mayor dificultad para enseñar durante la virtualidad?**

La dificultad para enseñar a nuestros estudiantes podemos en numerarlos la falta de internet en los hogares también la poca responsabilidad de los padres para vuestros hijos ya que no les controlaban les dejaban que apaguen las cámaras entonces los estudiantes dejaban las clases también los escasos de dispositivos en los hogares dispositivos electrónicos falta también de responsabilidad por parte de los estudiantes en el compromiso de trabajar virtualmente en este proceso de pandemia. (Autoridad)

El internet es indispensable para todas las personas, pero durante la virtualidad fue unos escasos que tuvieron algunos alumnos, la falta de líneas de internet dificultó la enseñanza por parte del docente al no contar con todos los estudiantes o contar con pocos

durante las clases. Así mismo, la irresponsabilidad por parte de los padres de familia fue muy notoria al dejar a sus hijos solos en las clases, dejar que no participen, desistir que apaguen sus cámaras, no preocuparse en la entrega de tareas y dejar que realicen otras actividades no académicas, por último, existió el poco compromiso por aprender por los educandos realizando otras actividades.

Expuestos los análisis, existen desventajas en los tics la más relevante es la dificultad que tienen los hogares al no contar con acceso al internet por falta de recursos económicos en el mismo sentido tienen problema en la adquisición de dispositivos tecnológicos la dificulta la educación virtual y aprendizaje.

- **¿Qué plataformas utilizó en la virtualidad en la formación académica de los estudiantes?**

La plataforma que utilizamos fue Microsoft Teams que ayudo en el aprendizaje de los estudiantes. Las plataformas están basadas para satisfacer las necesidades que tienen las personas, ayudan a buscar, comunicar, informar, facilitar y ejecutar diversas tareas. (Autoridad)

Ante ello, la plataforma Microsoft Teams es una de ellas permite la comunicación entre los integrantes de la reunión acompañada de audio y proyección de cámara además facilita la ejecución de videos, juegos en línea, cuestionario entre otras que ayudan en la hora de clase, por último, es una plataforma de fácil uso para todos los individuos.

Por ende, existen diversas plataformas educativas que ayudan al aprendizaje una de ellas es Microsoft Teams es una plataforma completa la cual permite buscar, comunicar, informar, facilitar y ejecutar diversas tareas en entorno de la virtualidad además es accesible al manejo de todas las personas.

- **¿Qué herramientas usted aplico para enseñar a los estudiantes?**

Las herramientas que trabajamos en la actualidad son Microsoft Word, Teams las plataformas también Google Meet en la actualidad trabajamos utilizando el centro de cómputo a través lo que es el uso de la tecnología de investigación entonces también es importante trabajar con las herramienta que encontramos en la web hoy hay un sin número de herramientas las mismas que nos sirven para que el estudiante sea más creativo más investigador como lo hacemos por medio del juego entonces como sugerencias pues uno de

los resultados que nos ha dado en nuestra institución educativa es la gamificación pues en la web tenemos herramientas como es la GeoGebra que es algo gratis que sirve para trabajar matemática en especial también tenemos Geanilly es una plataforma también gratuita que se puede encontrar juegos didácticos juegos que están relacionado a la asignatura que se desarrolla en la institución educativa. (Autoridad)

Existen un sin número de herramientas o aplicaciones para enseñar estas son expuestas por el docente en los laboratorios de computación que se encuentran en los establecimientos educativos. La gamificación es una técnica que permite emplear diversos recursos y herramientas en el aula que ayudan a los docentes a motivar a los alumnos, personalizar las actividades y contenidos en función de las necesidades de cada estudiante, favorecer la adquisición de conocimientos y mejorar la atención del mismo. Por último, existen plataformas gratuitas la cual permite el ingreso de las personas interesadas y despierta el interés del trabajo autónomo, investigador basado en las diferentes plataformas existen.

De acuerdo a los análisis arrojados, al implementar la gamificación promueve la interacción docente y estudiante creando un ambiente dinámico, además, es una técnica de aprendizaje que utiliza la mecánica de juegos al ámbito educativo con la finalidad de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar habilidades o recompensar acciones concretas, entre otros. Cabe mencionar, que existen más técnicas para enseñar diferentes asignaturas estas facilitan el aprendizaje del estudiante.

¿De qué manera desarrolla Ud. actividades orientadas a la colaboración y cooperación en el aula?

Mediante el aprendizaje colaborativo con actividades variadas, con mesas redondas, debates, exposiciones y trabajos en proyectos institucionales. (docente)

Sin embargo, Trabajar en el aula el aprendizaje colaborativo es indispensable para que los alumnos estén realmente preparados cual sea la tarea futura a la que van a desarrollar de esa manera la interacción de los estudiantes será más eficaz aprendiendo entre ellos.

En efecto, tanto como el docente entrevistado como el entrevistador consideran que el aprendizaje colaborativo es de gran importancia en el marco educativo lo que permite que cada estudiante sea capaz de aportar ideas fundamentales para el desarrollo de sus actividades

también, sugieren que el aprendizaje colaborativo sea mediante salas de conversatorios donde pueda el estudiante analizar y reflexionar del tema planteado por el docente.

- **¿De qué forma la institución ha capacitado a los docentes en las estrategias colaborativas?**

La capacitación para el docente es una parte muy importante dentro de la educación ya que se presentan retos para el profesor día a día y es de suma importancia que este cuenta con las herramientas necesarias para poder darles solución. (Docente)

El profesor tiene la responsabilidad de formar a los alumnos en todos sus aspectos lo cual es necesario realizar gestiones acordes a la modalidad que tiene el profesor para adaptarse al mundo moderno de la educación. Se pudo evidenciar, que la institución ha capacitado a los docentes mediante reuniones de trabajo.

Del mismo modo, la educación es un elemento esencial, ya que es un proceso que dura toda la vida. Cada día descubrimos algo nuevo y sentimos la satisfacción de concretar el aprendizaje. Para los docentes, instructores y maestros no es suficiente que se haya concluido la formación universitaria, sino que es necesario actualizarse y participar en programas de capacitación que les permitan mantenerse al día en cuanto a los enfoques educativos, metodológicos y didácticos, los avances científicos y las tecnologías pedagógicas.

- **En su opinión como los estudiantes aprenden más: en equipo o en forma individual.**

Se trabaja en equipo ya que todos trabajan por el mismo bien. (Docente)

Por otra parte, el trabajo en equipo facilita la integración entre personas y permite la formación de grupos donde comparten sus ideas lo cual les permite intercambiar nuevos conceptos analizarlos y formar un solo argumento.

Interactuando entre los dos análisis, el trabajo en equipo debe ponerse en práctica en todas las instituciones porque nos permite adquirir nuevos criterios personales por parte del educando esto facilita el aprendizaje entre estudiantes compartiendo principios de saberes y valores que va formando tanto personalmente como académicamente.

- **¿Qué actitud demuestran los estudiantes cuando trabajan en equipo?**

Al formar grupos de trabajo la actitud de los estudiantes es motivadora porque contribuye a desarrollar sus capacidades, superar sus limitaciones y atender sus intereses los estudiantes que se sienten motivados podrá alcanzar su propósito sin mucha dificultad. (Docente)

Por ello, los factores motivacionales juegan un rol importante en la organización y dirección de la conducta positiva del estudiante ante el proceso de aprendizaje, pues la motivación contribuye a desarrollar sus capacidades, superar sus limitaciones y atender sus intereses.

- **¿Cómo usted aplica en sus clases las estrategias colaborativas?**

Se aplica mediante talleres pedagógicos por que los talleres en el mundo de la educación permiten mejorar el nivel educativo y de atención de los alumnos, las competencias interpersonales, impulsan la motivación y sobre todo el desarrollo el pensamiento crítico y la madurez. (Docente)

Por otra parte, A través de talleres pedagógicos se puede utilizar varias técnicas donde el estudiante pueda construir su propio aprendizaje. En efecto, ambas interpretaciones impulsan que los talleres pedagógicos son de importancia en el mundo de la educación lo cual permite innovar nuevos desafíos para el aprendizaje donde el estudiante interactúa desde su punto de vista esto permite ejercer su criterio personal.

- **¿Qué actividades creativas implementaron en la institución en el proceso de la virtualidad?**

Se implementó dinámicas grupales porque permiten a cada alumno y alumna conocerse a fondo, controlar sus emociones y comprender a los demás el uso constante de las pausas activas, las mismas que ayudaban al estudiante a mantenerse en buen estado dinámico. (Docente)

El hecho de que en las dinámicas de grupo cada persona sea ella misma ayuda a que la comunicación sea más fluida y se eviten conflictos. Además, así como menciona, Entre los dos análisis, se considera que las dinámicas grupales permiten a cada alumno y alumna conocerse a fondo, controlar sus emociones y comprender las de los demás como: la Comunicación un factor donde permite conocer los valores de cada estudiante el hecho de

que en las dinámicas de grupo cada persona sea ella misma ayuda a que la comunicación sea más fluida y se eviten conflictos de esa manera aumenta la motivación para aprender.

- **En la educación virtual cuales fueron las fortalezas y debilidades evidenciales en el sistema educativo nacional.**

Mediante estas herramientas de trabajo se desarrolló el uso de la plataforma Microsoft Teams, Zoom. Como debilidades en cambio diremos que no todos los estudiantes tenían internet, computadoras, celulares. (Docente)

Las plataformas digitales se les conoce como herramientas que nos permiten la comunicación con los alumnos, en la que ayuda a tener avances significativos en el autoaprendizaje, hoy podemos contar con plataformas que cubre diferentes enfoques hacia los alumnos y profesores, pero cada estudiante vive un mundo diferente donde no cuentan casi con los recursos necesarios para acceder a ella.

Considerando, que el uso de las plataformas ha sido de gran vitalidad en la educación especialmente en la pandemia COVID-19 donde alumnos y profesores culminaron con su objetivo dentro del marco de la educación esto beneficio a muchos jóvenes estudiantes para alcanzar una enseñanza de calidad, pero su gran debilidad es el internet o el uso de aparatos tecnológicos.

- **¿Qué cambios metodológicos fueron necesarios para el desarrollo de la educación virtual?**

Los cambios que se utilizó fueron de implementar proyectos escolares para optimizar los medios y recursos, el desempeño, la responsabilidad y el trabajo en equipo en la gestión escolar, para desarrollar de manera planificada los objetivos institucionales. (Docente)

Cabe recalcar, que entre los dos resultados el proyecto escolar educativo permite optimizar los medios y recursos, el desempeño, la responsabilidad y el trabajo en equipo en la gestión escolar, para desarrollar de manera planificada los objetivos institucionales. Además, Constituye una herramienta para liderar cambios planificados y ordenados en un contexto específico e integral. Desarrolla la autonomía institucional, porque facilita y mejora el proceso de toma de decisiones que responden a las necesidades de aprendizaje y a la experiencia de toda la comunidad educativa.

- **¿Cómo la institución promueve el uso de los tics para el trabajo en equipo, tecnología de la información y la comunicación?**

Mediante los recursos audiovisuales aplicados en el proceso pedagógico permiten al estudiante una nueva forma de aprender, a través de la motivación, retroalimentación, lo cual aumenta la creatividad y facilita el aprendizaje por descubrimiento. (Docente)

Por otro lado, Mediante el manejo de la gamificación por medio de los instrumentos virtuales existentes en la web como son GeoGebra y Geanilly.

Cabe señalar, tanto como el docente y el entrevistador los instrumentos audiovisuales es fundamental para la enseñanza y aprendizaje del estudiante lo que le permite conocer aprender de una forma dinámica donde pone practica su concentración y aumenta sus conocimientos, además, los vídeos humanizan la enseñanza online y refuerzan el aprendizaje gracias a la posibilidad de poder crear vídeos en multitud de formatos, los estudiantes aprenden de una forma más amena y eficaz.

- **¿Cuál fue la mayor dificultad para enseñar durante la virtualidad?**

En efecto, el poco acceso al internet, irresponsabilidad de los padres de familia, falta de dispositivos electrónicos. (Docente)

El internet permite resolver problemas y conocer diferentes realidades, pero el mal uso y la mala conexión hace que los estudiantes pierdan el rumbo académico por otra, parte los padres no controlan a sus hijos al momento de utilizar el internet lo que perjudica su aprendizaje.

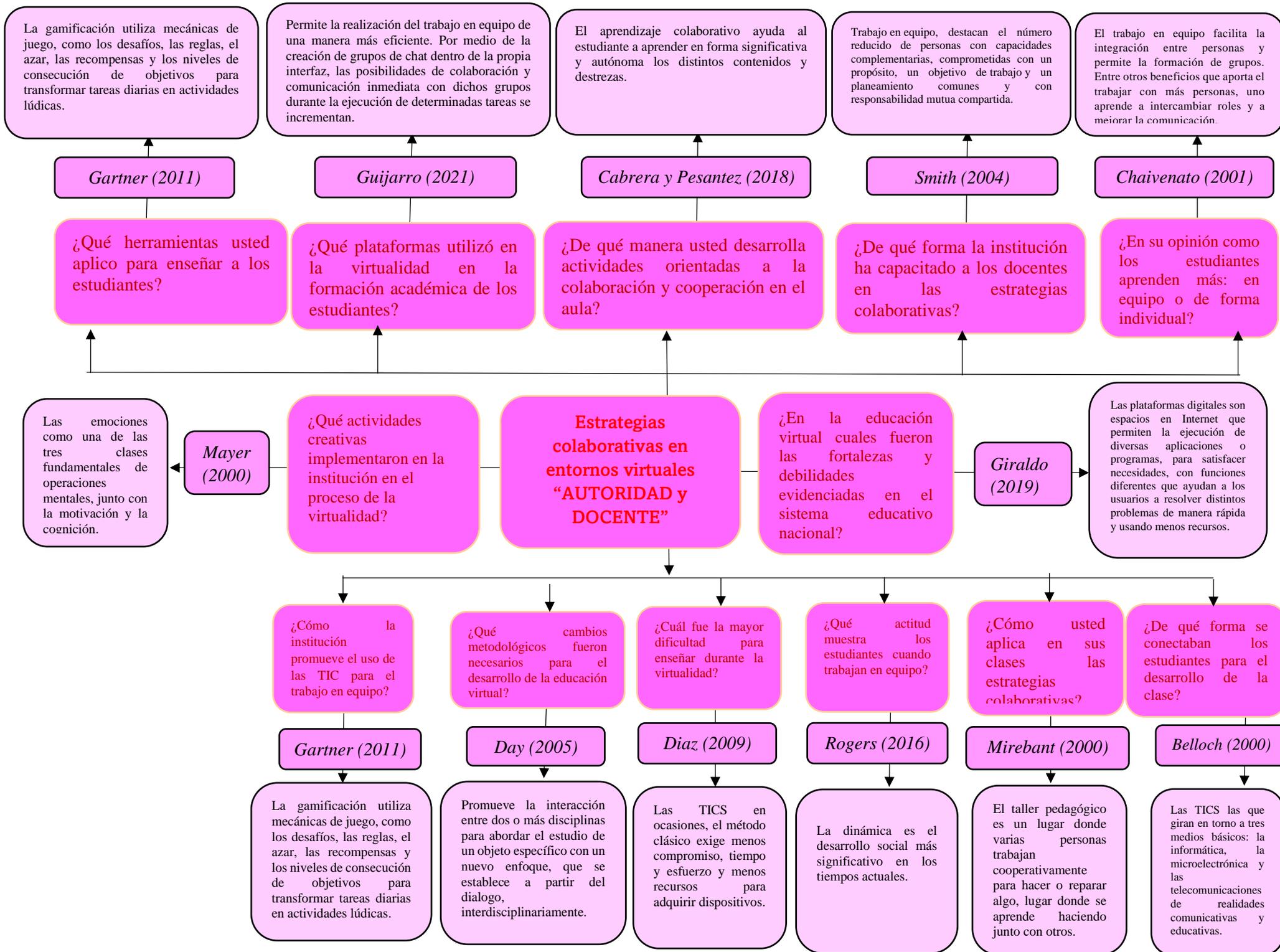
En este punto el uso del internet diario por partes de los estudiantes es mal manejado puesto que, los alumnos no se centran en sus aprendizajes y obtienen malos resultados en su proceso académico, además, la mala conexión hace que los educandos pierdan su oportunidad de aprender se conoce que el internet permite que un número ilimitado de personas pueda comunicarse fácil y libremente, sin barreras, pero no se está aplicando para la educación.

- **¿Qué herramientas utiliza para enseñar a los estudiantes?**

Se conoce algunas aplicaciones para trabajar en la educación tal como: Microsoft Teams, llamadas telefónicas, Google Meet, llamadas telefónicas, mensajes de texto, WhatsApp. (Docente)

Las aplicaciones educativas permiten crear un entorno de aprendizaje más personalizado, adaptado a las necesidades concretas de cada alumno, fomentando el aprendizaje autodirigido.

Por lo tanto, estas aplicaciones facilitan al momento de compartir información también ayuda culminar con las tareas que son impartidas por el profesor, además, las aplicaciones digitales son importantes porque son las que impulsan la propia creatividad, y con ventaja de guardar nuestras experiencias e información en archivos asegurados por el sistema.



Reflexión crítica

El propósito de la reflexión tiene como objeto diagnosticar el trabajo colaborativo en entornos virtuales en los encuentros sincrónicos.

- **Aprendizaje colaborativo**

En la unidad educativa José Mejía Lequerica la cooperación se realiza mediante el uso y el desarrollo del aprendizaje colaborativo utilizando actividades diferentes como son debates, se trabaja con exposiciones, mesas redondas y también con lo que es proyectos a través de proyectos institucionales, proyectos de campo se ha ido trabajando con nuestros estudiantes. Es decir, al aplicar las actividades como: debates, exposiciones, mesas redondas y proyectos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje permite que los estudiantes despierten la curiosidad, el interés por aprender el nuevo tema lo cual es una fortaleza ya que por medio de estas actividades adquieren los conocimientos de una manera rápida y precisa, además, permite que los estudiantes se sientan motivados, activos y participativos. Así mismo, Cabrera y Pesantez (2018) menciona que *“el aprendizaje colaborativo ayuda al estudiante a aprender en forma significativa y autónoma los distintos contenidos y destrezas”* por lo cual, el aprendizaje colaborativo es primordial en el ámbito educativo ya que permite crear espacios comunicativos y adjunta relaciones sociales y afectivas con sus compañeros.

- **Trabajo docente**

En la institución educativa con el cuerpo docente se ha venido trabajando mediante las reuniones continuas de trabajo tanto para la elaboración de planificaciones, elaboración del plan de unidad didáctica, elaboración del PEI del PCI elaboración de la propuesta pedagógica también para tomar decisiones siempre estamos trabajando con estrategias colaborativas. La unidad educativa José Mejía Lequerica trabajo en conjunto entre autoridad y docentes mediante reuniones establecidas, realizando propuestas pedagógicas y en la realización de planificaciones basadas en el trabajo colaborativo todo aquello, con la finalidad que sean favorables de los educandos en el aula de clases. Ante ello, Smith, (2004) afirma que el *“trabajo en equipo, destacan el número reducido de personas con capacidades complementarias, comprometidas con un propósito, un objetivo de trabajo y un planeamiento comunes y con responsabilidad mutua compartida”* del mismo modo, el trabajo colaborativo docente permite generar cambios

e innovaciones favorables para el estudiante en el proceso educativos con el objetivo de llegar a metas en conjunto.

- **Trabajo en equipo**

Los estudiantes pedagógicamente se ha llegado a conclusiones que en la actualidad trabajamos de forma grupal ya que existe una manera de competencia en la cual también es importante prevalecer lo que es el juego los estudiantes al trabajar en equipo se establecen retos ellos también se establecen tiempos la misma que puede desarrollar tiempos perfectos y va a existir siempre la competencia entre los estudiantes y vamos a alcanzar mejores aprendizajes. El trabajo grupal es indispensable en las aulas de clases permite fortalecer capacidades y destrezas de aprendizaje en los estudiantes, además crear competencias académicas las mismas que son favorables, ayuda a poner el interés de superarse en el rendimiento académico de cada uno de ellos así mismo, la competitividad de ser mejor entre ellos siempre se va a permanecer en el sistema educativo. *“El trabajo en equipo facilita la integración entre personas y permite la formación de grupos. Entre otros beneficios que aporta el trabajar con más personas, uno aprende a intercambiar roles y a mejorar la comunicación”* así mismo, los estudiantes crean conexiones intelectuales y afectivas al trabajar en conjunto facilitando el aprendizaje entre ellos.

- **Dinámica**

Cuando los estudiantes trabajan en equipo pues podemos darnos cuenta de que los mismos desarrollan la forma de colaborar, de participar ser dinámicos ya que ellos son capaces de explorar nuevos conocimientos investigar no ser los típicos estudiantes receptivos, sino que son investigativos ir a través de la investigación generar nuevo conocimiento aportar con nuevas ideas para desarrollar las destrezas que estamos buscando alcanzarlas. Los estudiantes al trabajar en grupo tienen una actitud participativa entre ellos les permite sentirse en confianza y así poder alcanzar el objetivo que tienen en común también, les accede a opinar, ser colaborativos y dinámicos al momento de trabajar en conjunto, por último, se puede involucrar las tecnologías de información y comunicación acceder a información en conjunto para obtener un mejor trabajo. Esto permite tener estudiantes investigativos desarrollando destrezas digitales y salir de la zona de confort. Según Rogers (2016) *“la dinámica es el desarrollo social más significativo en los tiempos actuales”* entre los análisis, se considera que la dinámica

son actividades colectivas que tienen el objetivo de promover la integración entre los miembros del aula de clase, además, permite obtener la atención y participación activa de los educandos.”

- **Taller pedagógico**

En las clases nosotros este tipo de estrategias lo hacemos a diario a través de talleres utilizando talleres pedagógicos creativos con el único propósito de mejorar los aprendizajes. Al implementar los talleres pedagógicos es una oportunidad académica que tienen para intercambiar conocimientos y llevar a la práctica acciones educativas que enriquezcan el aprendizaje. Además, los talleres creativos son actividades relacionadas con el arte como: pintar, dibujar, escribir entre otros que ayuda prósperamente alcanzar los objetivos deseados en la educación. Según Mirebant (2000) *“el taller pedagógico es un lugar donde varias personas trabajan cooperativamente para hacer o reparar algo, lugar donde se aprende haciendo junto con otros”* considerando los análisis los talleres pedagógicos son actividades creativas de enseñanza y aprendizaje conducentes a formar en los participantes una actitud científica, crítica y reflexiva que enriquecen el aprendizaje de los estudiantes.

- **Estado de animo**

La unidad educativa José Mejía Lequerica en el proceso de la virtualidad que fue un tiempo bastante transitorio y difícil en vista que tuvimos que sortear diferentes cambios en el diario vivir de los estudiantes en las actividades diferentes ya que muchos estudiantes no tenían internet muchos estudiantes no tenían dispositivos per bueno en este caso por ejemplo hacernos referencia a la pregunta las actividades creativas que se implementó en la institución educativa fue siempre el mantener el estado de ánimo en altísimo sin decaer ya que era momentos que los estudiantes y docentes teníamos que estar con un estado de ánimo alto siempre tratar de ser empático tratar de ser resilientes ante la situación que estábamos viviendo. En la virtualidad se desarrolló diferentes actividades para los niños especialmente en la motivación constante desde el inicio hasta el final de la jornada académica. En el ámbito educativo el estado de ánimo de los docentes es fundamental porque transmite confianza, carisma, empatía, motivación para aprender, además, los niños al ver las cualidades del educador ingresan a las clases con toda la predisposición para instruirse en los diferentes contenidos aun si se encuentran en alguna dificultad en su hogar o del país como fue la pandemia que sucedió a nivel mundial. Según Mayer (2000) *“las emociones como una de las tres clases fundamentales*

de operaciones mentales, junto con la motivación y la cognición” del mismo modo, en el ámbito educativo es primordial la afectividad activa en el aula de clase por parte del docente con sus alumnos a pesar de circunstancias difíciles, porque accede a la transmisión de confianza, participación, empatía con los mismos.

- **Plataformas digitales**

En este sistema educativo nacional podemos anotar como fortalezas que la institución se desarrolló el uso de diferentes plataformas digitales como son: plataforma Microsoft Teams también aquí se utilizó otro tipo de plataformas como es el Google Meet también se utilizó el Zoom pero la más utilizada por disposición del ministerio de educación fue Microsoft Teams fue una fortaleza porque a través de esta plataforma logramos trabajar a diario con nuestros estudiantes el problema de las debilidades en cambio se suscitó en que los estudiantes no disponían todos línea de internet fija o tampoco como fibra óptica tampoco disponían de dispositivos fue esa debilidad tuvimos que sortearle en esta época de pandemia. En la educación virtual se sustentaron situaciones positivas y dificultades en el sistema educativo. Como fortaleza fue el desarrollo de las plataformas digitales como: Zoom, Microsoft Teams, Google Meet entre otras utilizadas de acuerdo a cada establecimiento educativo o establecidas por el ministerio de educación, uno de esas fue Microsoft Teams la misma que fue dispensable, fácil y manejable por parte de los estudiantes y docentes. Por otro lado, como debilidad fue la falta de dispositivos electrónicos para conectarse en las clases virtuales no conforme no contaban con líneas de internet de ningún tipo esto obstaculizo a los niños para que puedan aprender en el sistema virtual. Giraldo (2019) *“las plataformas digitales son espacios en Internet que permiten la ejecución de diversas aplicaciones o programas, para satisfacer necesidades, con funciones diferentes que ayudan a los usuarios a resolver distintos problemas de manera rápida y usando menos recursos”* considerando los análisis expuestos, las plataformas digitales son indispensables, su principal función es facilitar la creación de entornos virtuales para impartir todo tipo de información a través de internet.

- **Proyecto interdisciplinario**

Durante la educación virtual tuvieron que utilizar cambios que si fueron relativos ya que de manera presencial trabajamos con un tipo metodología a través del currículo nacional cuando ingresamos a trabajar de manera virtual tuvimos que adaptarnos a las

metodologías que nos permitía trabajar a través del currículo priorizado o de emergencia entonces en este proceso de trabajo con nuestros estudiantes fue importante tomar en cuenta el inter aprendizaje que consistía en trabajar por proyecto interdisciplinario trabajando con diferentes asignaturas al mismo tiempo y con ayuda en casa. La educación tuvo un cambio trascendente presencial a virtual por ende hubo cambio o implementación metodológicos en el sistema educativo. En este marco el ministerio de educación opto por el proyecto interdisciplinar, consiste en promover la capacidad creativa, imaginación y resolución de problemas de los estudiantes, además, se unificaron las asignaturas para mejorar el régimen académico este proceso virtual se trabajó con el apoyo del docente y las familias como mediadores, motivadores y orientadores del proceso. Según Day (2005) manifiesta que los proyectos interdisciplinarios *“promueve la interacción entre dos o más disciplinas para abordar el estudio de un objeto específico con un nuevo enfoque, que se establece a partir del dialogo, interdisciplinariamente”* así mismo, los proyectos interdisciplinarios es la integración de asignaturas para mejorar el régimen académico en el proceso educativo virtual optimizando medios, recursos y responsabilidad planificando unificadamente.

- **Tics**

Los estudiantes se conectaban mediante, celulares y computadores, pero algunos no contaban con ninguno de los dos, pero los padres hicieron un esfuerzo para cómprales y que sus hijos puedan aprender además un celular utilizaban para todos sus hijos que tenían. En la virtualidad existió muchos percances en las familias en base a la economía de cada uno de ellos, uno de los problemas más predecible fue la falta de medios tecnológicos para sus hijos al contar con un solo teléfono que no abastecía por la cantidad de hijos que tenían los padres de familia también, las horas de clases coincidían entre ellos y así debían turnarse o compartir el celular o el computador para las clases. Belloch (2000) *“las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas y educativas”* considerando los análisis expuestas, las tecnologías de informaciones y comunicación en el ámbito educativo son indispensables puesto que forma ciudadanos críticos, autónomos y responsables. Cabe mencionar que, existe situaciones complejas

con los estudiantes al no contar con acceso al internet en algunas instituciones educativas esto no permite obtener el aprendizaje deseado.

- **Gamificación**

Las tics son las tecnología de información y comunicación nos referimos para trabajar de manera institucional porque a nivel si nos referimos al sistema dentro del a institución educativa se trató de promover mediante el manejo de la gamificación porque es una estrategia excelente para promover el juego en los estudiantes juegos virtuales también clases divertidas con nuestros estudiantes aprender mediante el juego y con las herramienta que son GeoGebra Geneally son herramientas que el sistema de las tic nos pudo facilitar para poder trabajar y continuar trabajando de manera presencial. La institución educativa para fomentar el trabajo colaborativo en la virtualidad promovió la gamificación ya que es técnica de aprendizaje que traslada los conocimientos por medio del juego al aplicar esta técnica promueve la interacción entre docente y estudiante creando un ambiente divertido, con el fin de conseguir mejores resultados en el nivel educativo. También, existen más plataformas digitales que nos brindan las tecnologías de información y comunicación que se pueden emplear en la educación virtual para suscitar el trabajo colaborativo en los educandos. Gartner (2011) señala que *“la gamificación utiliza mecánicas de juego, como los desafíos, las reglas, el azar, las recompensas y los niveles de consecución de objetivos para transformar tareas diarias en actividades lúdicas”* del mismo modo, al implementar la gamificación promueve la interacción docente y estudiante creando un ambiente dinámico además, es una técnica de aprendizaje que utiliza la mecánica de juegos al ámbito educativo con la finalidad de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar habilidades o recompensar acciones concretas, entre otros.

- **Tics**

La dificultad para enseñar a nuestros estudiantes podemos en numerarlos la falta de internet en los hogares también la poca responsabilidad de los padres para vuestros hijos ya que no les controlaban les dejaban que apaguen las cámaras entonces los estudiantes dejaban las clases también los escasos de dispositivos en los hogares dispositivos electrónicos falta también de responsabilidad por parte de los estudiantes en el compromiso de trabajar virtualmente en este proceso de pandemia. El internet es indispensable para todas las personas, pero durante la virtualidad fue unos escasos que

tuvieron algunos alumnos, la falta de líneas de internet dificultó la enseñanza por parte del docente al no contar con todos los estudiantes o contar con pocos durante las clases. Así mismo, la irresponsabilidad por parte de los padres de familia fue muy notoria al dejar a sus hijos solos en las clases, dejar que no participen, desistir que apaguen sus cámaras, no preocuparse en la entrega de tareas y dejar que realicen otras actividades no académicas, por último, existió el poco compromiso por aprender por los educandos realizando otras actividades. Según Díaz, D, (2009) *“los tics en ocasiones, el método clásico exige menos compromiso, tiempo y esfuerzo y menos recursos para adquirir dispositivos”* expuestos los análisis, existen desventajas en los tics la más relevante es la dificultad que tienen los hogares al no contar con acceso al internet por falta de recursos económicos en el mismo sentido tienen problema en la adquisición de dispositivos tecnológicos la dificulta la educación virtual y aprendizaje.

- **Microsoft teams**

La plataforma que utilizamos fue Microsoft Teams que ayudo en el aprendizaje de los estudiantes. Las plataformas están basadas para satisfacer las necesidades que tienen las personas, ayudan a buscar, comunicar, informar, facilitar y ejecutar diversas tareas. Ante ello, la plataforma Microsoft Teams es una de ellas permite la comunicación entre los integrantes de la reunión acompañada de audio y proyección de cámara además facilita la ejecución de videos, juegos en línea, cuestionario entre otras que ayudan en la hora de clase, por último, es una plataforma de fácil uso para todos los individuos. Según Guijarro (2021) Microsoft Teams *“permite la realización del trabajo en equipo de una manera más eficiente. Por medio de la creación de grupos de chat dentro de la propia interfaz, las posibilidades de colaboración y comunicación inmediata con dichos grupos durante la ejecución de determinadas tareas se incrementan”* por ende, existen diversas plataformas educativas que ayudan al aprendizaje una de ellas es Microsoft Teams es una plataformas completa la cual permite buscar, comunicar, informar, facilitar y ejecutar diversas tareas en entorno de la virtualidad además es accesible al manejo de todas las personas.

- **Gamificación**

Las herramientas que trabajamos en la actualidad son Microsoft Word, Teams las plataformas también Google Meet en la actualidad trabajamos utilizando el centro de cómputo a través lo que es el uso de la tecnología de investigación entonces también es

importante trabajar con las herramienta que encontramos en la web hoy hay un sin número de herramientas las mismas que nos sirven para que el estudiante sea más creativo más investigador como lo hacemos por medio del juego entonces como sugerencias pues uno de los resultados que nos ha dado en nuestra institución educativa es la gamificación pues en la web tenemos herramientas como es la GeoGebra que es algo gratis que sirve para trabajar matemática en especial también tenemos geanilly es una plataforma también gratuita que se puede encontrar juegos didácticos juegos que están relacionado a la asignatura que se desarrolla en la institución educativa. Existen un sin número de herramientas o aplicaciones para enseñar estas son expuestas por el docente en los laboratorios de computación que se encuentran en los establecimientos educativos. La gamificación es una técnica que permite emplear diversos recursos y herramientas en el aula que ayudan a los docentes a motivar a los alumnos, personalizar las actividades y contenidos en función de las necesidades de cada estudiante, favorecer la adquisición de conocimientos y mejorar la atención de los mismo. Por último, existen plataformas gratuitas la cual permite el ingreso de las personas interesadas y despierta el interés del trabajo autónomo, investigador basado en las diferentes plataformas existen. Gartner (2011) señala que *“la gamificación utiliza mecánicas de juego, como los desafíos, las reglas, el azar, las recompensas y los niveles de consecución de objetivos para transformar tareas diarias en actividades lúdicas”* de acuerdo a los análisis arrojados, al implementar la gamificación promueve la interacción docente y estudiante creando un ambiente dinámico además, es una técnica de aprendizaje que utiliza la mecánica de juegos al ámbito educativo con la finalidad de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar habilidades o recompensar acciones concretas, entre otros. Cabe mencionar, que existen más técnicas para enseñar diferentes asignaturas estas facilitan el aprendizaje de los estudiantes.

- **Estrategias colaborativas y cooperativas**

Mediante el aprendizaje colaborativo con actividades variadas, con mesas redondas, debates, exposiciones y trabajos en proyectos institucionales. Sin embargo, Trabajar en el aula el aprendizaje colaborativo es indispensable para que los alumnos estén realmente preparados cual sea la tarea futura a la que van a desarrollar de esa manera la interacción de los estudiantes será más eficaz aprendiendo entre ellos. Latorre (2017) afirman: *“Una estrategia metodológica colaborativa es un conjunto finito de acciones siempre*

conscientes e intencionales dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje, posibilitando interacciones entre individuos, en las que se comunican, expresan y desarrollan un pensamiento crítico” (p.15). En efecto, tanto como el docente entrevistado como el entrevistador consideran que el aprendizaje colaborativo es de gran importancia en el marco educativo lo que permite que cada estudiante sea capaz de aportar ideas fundamentales para el desarrollo de sus actividades también, sugieren que el aprendizaje colaborativo sea mediante salas de conversatorios donde pueda el estudiante analizar y reflexionar del tema planteado por el docente.

- **Capacitaciones**

La capacitación para el docente es una parte muy importante dentro de la educación ya que se presentan retos para el profesor día a día y es de suma importancia que este cuenta con las herramientas necesarias para poder darles solución, el profesor tiene la responsabilidad de formar a los alumnos en todos sus aspectos. Se pudo evidenciar, que la institución ha capacitado a los docentes mediante reuniones de trabajo.

Según Chiavenato I. (2001) *“La capacitación es el proceso educativo de corto plazo, aplicado de manera sistemática y organizada, por medio del cual las personas adquieren conocimientos, desarrollan habilidades y competencias en función de objetivos definidos”*. Del mismo modo, la educación es un elemento esencial, ya que es un proceso que dura toda la vida. Cada día descubrimos algo nuevo y sentimos la satisfacción de concretar el aprendizaje. Para los docentes, instructores y maestros no es suficiente que se haya concluido la formación universitaria, sino que es necesario actualizarse y participar en programas de capacitación que les permitan mantenerse al día en cuanto a los enfoques educativos, metodológicos y didácticos, los avances científicos y las tecnologías pedagógicas.

- **Trabajo en equipo**

El trabajo en equipo facilita la integración entre personas y permite la formación de grupos donde comparten sus ideas lo cual les permite intercambiar nuevos conceptos analizarlos y formar un solo argumento. Por otra parte, se trabaja en equipo ya que todos trabajan por el mismo bien. Smith, (2004) afirma que el *“trabajo en equipo, destacan el número reducido de personas con capacidades complementarias, comprometidas con un propósito, un objetivo de trabajo y un planeamiento comunes y con responsabilidad mutua compartida”*.

Interactuando entre los dos análisis, el trabajo en equipo debe ponerse en práctica en todas las instituciones porque nos permite adquirir nuevos criterios personales por parte del educando esto facilita el aprendizaje entre estudiantes compartiendo principios de saberes y valores que va formando tanto personalmente como académicamente.

- **Motivación**

La motivación contribuye a desarrollar sus capacidades, superar sus limitaciones y atender sus intereses los estudiantes que se sienten motivados podrán alcanzar su propósito sin mucha dificultad. Sin embargo, su participación es muy emotiva, colaborativa, entusiasta porque exploran nuevos conceptos, y generan nuevas ideas, como menciona el autor, R. Suárez (2000) indica que *“motivar el aprendizaje es mover al estudiante a aprender y crear las condiciones necesarias para su logro, quitando las barreras que se oponen para ello.”* Por ello, los factores motivacionales juegan un rol importante en la organización y dirección de la conducta positiva del estudiante ante el proceso de aprendizaje, pues la motivación contribuye a desarrollar sus capacidades, superar sus limitaciones y atender sus intereses.

- **Talleres pedagógicos**

Los talleres en el mundo de la educación permiten mejorar el nivel educativo y de atención de los alumnos, las competencias interpersonales, impulsan la motivación y sobre todo el desarrollo el pensamiento crítico y la madurez. Por otra parte, A través de talleres pedagógicos para mejorar los aprendizajes. Según Perozo, (2016) manifiesta que *“Un taller pedagógico es una reunión de trabajo donde se unen los participantes en pequeños grupos o equipos para hacer aprendizajes prácticos según los objetivos que se proponen y el tipo de asignatura que los organice”*. En efecto, ambas interpretaciones impulsan que los talleres pedagógicos son de importancia en el mundo de la educación lo cual permite innovar nuevos desafíos para el aprendizaje donde el estudiante interactúa desde su punto de vista esto permite ejercer su criterio personal.

- **Dinámicas**

Las dinámicas grupales permiten a cada alumno y alumna conocerse a fondo, controlar sus emociones y comprender a los demás. El hecho de que en las dinámicas de grupo cada persona sea ella misma ayuda a que la comunicación sea más fluida y se eviten conflictos. Además, El uso constante de las pausas activas, las mismas que ayudaban al estudiante a mantenerse en buen estado dinámico.

Así como menciona, Roger Mucchielli (2015), un clásico de la dinámica de grupos, la define como *“el conjunto de fenómenos psicosociales que se producen en los grupos primarios, y las leyes que los regulan, y el conjunto de los métodos de acción que actúan sobre la personalidad.”* Entre los dos análisis, se considera que las dinámicas grupales permiten a cada alumno y alumna conocerse a fondo, controlar sus emociones y comprender las de los demás como: la Comunicación un factor donde permite conocer los valores de cada estudiante el hecho de que en las dinámicas de grupo cada persona sea ella misma ayuda a que la comunicación sea más fluida y se eviten conflictos de esa manera aumenta la motivación para aprender.

- **Plataformas digitales**

Las plataformas digitales se les conoce como herramientas que nos permiten la comunicación con los alumnos, en la que ayuda a tener avances significativos en el autoaprendizaje, hoy podemos contar con plataformas que cubre diferentes enfoques hacia los alumnos y profesores, pero cada estudiante vive un mundo diferente donde no cuentan casi con los recursos necesarios para acceder a ella. Es decir, mediante estas herramientas de trabajo se desarrolló el uso de la plataforma Microsoft Teams, Zoom. Como debilidades en cambio diremos que no todos los estudiantes tenían internet, computadoras, celulares. Susana Pardo (2019) define las plataformas virtuales como *“una propuesta flexible, individualizada e interactiva, con el uso y combinación de diversos materiales, formatos y soportes de fácil e inmediata actualización.”*

Considerando, que el uso de las plataformas a sido de gran vitalidad en la educación especialmente en la pandemia COVID-19 donde alumnos y profesores culminaron con su objetivo dentro del marco de la educación esto beneficio a muchos jóvenes estudiantes para alcanzar una enseñanza de calidad.

- **Proyectos educativos**

Los resultados constatan que el proyecto educativo permite optimizar los medios y recursos, el desempeño, la responsabilidad y el trabajo en equipo en la gestión escolar, para desarrollar de manera planificada los objetivos institucionales. Por otra parte, Trabajamos con proyectos mediante el aprendizaje Interdisciplinario. Según el Ministerio, (2019) afirma que el reglamento que establece la constitución *“los proyectos escolares son espacios de aprendizaje interactivos que buscan desarrollar tanto las habilidades cognitivas, como las socioemocionales, es decir, contribuir al desarrollo*

integral del estudiante.” Cabe recalcar, que entre los dos resultados el proyecto escolar educativo permite optimizar los medios y recursos, el desempeño, la responsabilidad y el trabajo en equipo en la gestión escolar, para desarrollar de manera planificada los objetivos institucionales. Además, Constituye una herramienta para liderar cambios planificados y ordenados en un contexto específico e integral. Desarrolla la autonomía institucional, porque facilita y mejora el proceso de toma de decisiones que responden a las necesidades de aprendizaje y a la experiencia de toda la comunidad educativa.

- **Instrumentos audiovisuales**

Los recursos audiovisuales aplicados en el proceso pedagógico permiten al estudiante una nueva forma de aprender, a través de la motivación, retroalimentación, lo cual aumenta la creatividad y facilita el aprendizaje por descubrimiento. Por otro lado,

Mediante el manejo de la gamificación por medio de los instrumentos virtuales existentes en la web como son GeoGebra y genialy. así como lo manifiesta, Orozco & Castro, (2017) que *“los recursos audiovisuales son un conjunto de técnicas visuales y auditivas, que apoyan la enseñanza, facilitando una mayor y más rápida interpretación de las ideas”* (p. 9). Cabe señalar, tanto como el docente y el entrevistador los instrumentos audiovisuales es fundamental para la enseñanza y aprendizaje del estudiante lo que le permite conocer aprender de una forma dinámica donde pone practica su concentración y aumenta sus conocimientos, además, los vídeos humanizan la enseñanza online y refuerzan el aprendizaje gracias a la posibilidad de poder crear vídeos en multitud de formatos, los estudiantes aprenden de una forma más amena y eficaz.

- **Internet**

El internet permite resolver problemas y conocer diferentes realidades, pero el mal uso y la mala conexión hace que los estudiantes pierdan el rumbo académico por otra, parte los padres no controlan a sus hijos al momento de utilizar el internet lo que perjudica su aprendizaje. En efecto, el poco acceso al internet, irresponsabilidad de los padres de familia, falta de dispositivos electrónicos. *Así como afirma Snell (2018), “es una red masiva de redes, infraestructura de redes que conecta a millones de computadoras unidas de forma global con el propósito de compartir información en el mundo de la educación.”* En este punto el uso del internet diario por partes de los estudiantes es mal manejado puesto que, los alumnos no se centran en sus aprendizajes y obtienen malos resultados en su proceso académico, además, la mala conexión hace que los educandos pierdan su

oportunidad de aprender se conoce que el internet permite que un número ilimitado de personas pueda comunicarse fácil y libremente, sin barreras, pero no se está aplicando para la educación.

- **Aplicaciones digitales**

Las aplicaciones educativas permiten crear un entorno de aprendizaje más personalizado, adaptado a las necesidades concretas de cada alumno, fomentando el aprendizaje autodirigido. Además, se conoce algunas aplicaciones para trabajar en la educación tal como: Microsoft Teams, llamadas telefónicas, Google Meet, llamadas telefónicas, mensajes de texto, WhatsApp.

Según Xavier (2019) afirma que las herramientas digitales *“son programas educativos didácticos que son diseñados con el fin de apoyar la labor de los profesores en el proceso de enseñanza- aprendizaje; las herramientas educativas están destinadas a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.”*

Por lo tanto, estas aplicaciones facilitan al momento de compartir información también ayuda culminar con las tareas que son impartidas por el profesor, además, las aplicaciones digitales son importantes porque son las que impulsan la propia creatividad, y con ventaja de guardar nuestras experiencias e información en archivos asegurados por el sistema

10. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Las estrategias colaborativas en entornos virtuales son indispensables en el aula de clase, crear áreas comunicativas, reflexivas, participativas, relaciones sociales y afectivas con sus compañeros.
- El trabajo grupal es importante en las clases sincrónicas puesto que permite que los educandos al trabajar en equipo existan conexiones cognitivas y cordiales en conjunto y así facilitando el aprendizaje entre ellos dejando de lado las clases monótonas e individualismo social.
- En la virtualidad existió escases de conectividad en las clases esto decayó el encuentro entre docente y estudiante perjudicando el aprendizaje significativo de los niños.
- Las plataformas digitales ayudan al aprendizaje colaborativo virtual puesto que ayudan a las habilidades tecnológicas y a la interacción entre sus compañeros.

Recomendaciones

- Mantener estrategias basadas en la integración entre los alumnos para obtener buenas relaciones sociales e intelectuales que favorezcan en el futuro de ellos.
- Estimular a los estudiantes la importancia de trabajar conjuntamente para generar actitudes positivas en las clases sincrónicas.
- Implementar espacios tecnológicos en las instituciones educativas que ayuden a los estudiantes que no cuenten con el acceso al internet para su auto aprendizaje.
- Efectuar plataformas digitales educativas que favorezcan el aprendizaje colaborativo para alanzar el objetivo deseado por los educadores.

11. BIBLIOGRAFÍA

- Alarcón, N. (2014). Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la especialidad de Inglés Francés, promoción 2011 de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Chosica
- ALTHEIDE, D.L.: JOHNSON, J.M. (1994): Criteria for assessing interpretive validity in Qualitative Research. En N.K. Denzin & Y.S. Lincoln (Eds.) (1994). 485-499
- Álvarez, M. (2008). La mediación didáctica. Aprender sobre la enseñanza. Recuperado de <http://sujetosyalfabetizaciones.blogspot.com/2007/12/lamediacin-didctica-aprender-sobre-la.html>
- Arias, F. (2017). La investigación documental. Scielo, 7.
- C. G. (2013). El trabajo colaborativo virtual: herramienta de formación del profesorado del gobierno.
- Arévalo, educación física. Murcia: Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación.
- Alarcón, N. (2014). Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la especialidad de Inglés Francés, promoción 2011 de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Chosica
- Barkley, E. Cross, P. Howell, C. (2007). Técnica de aprendizaje colaborativo. Manual para el profesorado universitario. Recuperado de http://reticuah.weebly.com/uploads/9/6/4/6/9646574/barkley_-_aprendizaje_colaborativo.pdf
- Belloch, C. (2000). TIC en Educación Superior: Ventajas y desventajas. 1-7.
- Bruner. (2001). Enfoques de la Educación Actuales. Lima: La Mente es Maravillosa Revista sobre psicología, filosofía y reflexiones sobre la vida.
- Cristina, P. Q. (2018). hiperactividad, Empleo de un entorno virtual de aprendizaje iconográfico para el desarrollo de habilidades cognitivas y procedimentales en estudiantes con trastorno por déficit de atención e. España: Maestría en Informática Educativa.

- Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) (2020). Educación en tiempos de pandemia: consejos de especialistas para enriquecer las aulas virtuales. Argentina: CONICET.
- Chunga, G. (2011). Uso de una plataforma virtual en los profesores de la facultad de humanidades de la universidad católica santo toribio de Mogrovejo. Revista sobre aprendizaje e innovación educativa. Volumen 2.
- Díaz, D. (2009). TIC en Educación Superior: Ventajas y desventajas. 1-17.
- García, J. G. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprenderla construcción del conocimiento en el ser humano. Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores, 2(77), 8-9.
- Gisbert, M. (2002). El nuevo rol del profesor en entornos tecnológicos. En Acción Pedagógica, Vol. 11,1. Recuperado
- Guevara, G. (2020). Metodologías de investigación educativa. RECIMUNDO, 11. doi:10.26820/recimundo/4. (3). julio.2020.163-173
- Guitert, M. y Giménez, F. (2000). El trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje. En J. Duart y A. Sangra (eds.). Aprender en la virtualidad. Barcelona: Gedisa, pp. 113-134.
- Hernández. (2003). Educación y Pedagogía, Enseñanza y Didáctica: diferencias y relaciones. Revista Universidad de La Salle, 4-13.
- Hernández, S. (2004). Investigación. Metodología de la investigación: sexta edición, 1-4.
- J, T. (2006). Tipo de investigación descriptiva. Investigación, 1-5.
- Lalangui, J., & Valarezo, J. (2021). El aprendizaje en tornos virtuales en tiempo de pandemia, la era del conocimiento y las Tics ante la realidad. Atenas, Vol 2 (38). pp. 51-65.
- Lima, S., & No darse, F. (2017). La educación a distancia en entrono virtuales de enseñanza aprendizaje. Reflexiones didácticas. Atenas, Vol 3(39) pp. 31-47. Obtenido de <http://atenas.mes.edu.cu>
- Leibowicz. (2003). LAS TIC EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. Revista de educación Laurus, 10-23.
- López Rayón, Ledesma Saucedo y Escalera Escajeda (2009). Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Instituto Técnico Profesional. México, 2009.

- Martins. (2010). Tipos de investigación. Investigación de campo, 1-10.
- Martínez, L., & Ávila, Y. (2014). Papel del docente en los entornos virtuales de aprendizaje. *Órbita Pedagógica*, 2(2 (2016)), 50-52. Obtenido de <https://refcale.ulead.edu.ec/index.php/enrevista/index>
- Martínez, C. (2015). Uso de Las TIC en el Aula Eficiencia y Efectividad. *DOKUMEN*, 20.
- Metodológica 2020. Guayaquil: Universidad Casa Grande. Departamento de Posgrado.
- Nieto. (2012). EDUCACIÓN VIRTUAL O VIRTUALIDAD DE LA EDUCACIÓN. *Rev.hist.educ.latinoam*, 3-15.
- Ossa, G. C. (mayo de 2002). Tendencias Educativas para el siglo XXI; Educación virtual, online y @learning; Elementos para la discusión. Obtenido de <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec15/cardona.pdf>
- Prieto, J. (2014). Estrategias de aprendizajes para Entornos Virtuales. Ecuador: Área de Tecnología Educativa y Producción de Recursos Didácticos.
- Polonco. (2002). Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad distancia. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 8-20.
- Quesada, A. (enero-junio, 2013). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: los recursos de la Web 2.0. *Revista de Lenguas Modernas*, (18), 337-350.
- Reyes, C. B. (2016). Estrategia colaborativa para lograr motivación y competencias en microbiología. México: *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*.
- Ricardo. (2000). Educación y Pedagogía, Enseñanza y Didáctica: diferencias y relaciones. *Revista Universidad de La Salle*, 3-13.
- Rodríguez Íllora, J. (2001). Docente colaborativo en entornos virtuales [Collaborative learning in virtual environments]. *Anuario de Psicología*, 32(2), 63-75.
- Rodríguez, G., Gil, J., & García, E. (2010). Metodología de la Investigación Cualitativa. (Vol. II). ALGIBE
- Rubinstein, B y Sainz C. (2006). El trabajo colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Cognición*, No. 7. Pags 38-45.
- Rubinstein, B y Sainz C. (2006). El trabajo colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Cognición*, No. 7. Pags 38-45.

- Salinas. (2004). Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad distancia. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 7-20.
- Sánchez, F. (2009). ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS COLABORATIVAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE. España: OLIMPIA. *Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma*.
- Sánchez, O. R. (2015). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje. Colombia: © Copyright 2015 Creative Commons Atribución (CC BY).
- Sebastián Díaz (2009): "Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos". Federación de Enseñanza de C.C.O.O. de Andalucía. Plataformas virtuales.
- Sellés, N. H. (2014). Desarrollar un plan de aprendizaje colaborativo en un entorno virtual. Madrid: Volumen 21, N 42, Q1, enero de 2014.
- Seco, L. y. (2014). ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS COLABORATIVAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE. Loja: OLIMPIA. *Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma*.
- Suarez Guerrero, (2002). Los Entornos Virtuales de Aprendizaje como Instrumento de mediación. Ediciones Universidad de Salamanca. España.
- Torres, I. (2015). El aprendizaje colaborativo en el desarrollo cognitivo. México: <http://repositorio.uta.edu.ec/>.
- UNESCO. (2019). *Revista del Patrimonio Cultural UNESCO del Ecuador*. Quito: Instituto Nacional de Patrimonio Cultural.
- Velásquez, M. (2015). Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA). Lima: E-learning, Entornos Virtuales de Aprendizaje.
- Zapata, M. (2016). Sistemas de gestión del aprendizaje–Plataformas de teleformación:[Learning management systems - Teletraining platforms]. RED. *Revista de Educación a Distancia*, (50), 1-55.
- Zabalza, M.A., La didáctica universitaria: una alternativa para transformar la enseñanza, *Bordón* ISSN: 0210-5934, 59 (2-3), 489-509 (2007)

12. ANEXOS

12.1. Anexo Matriz de operacionalización de variables

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSION PUJILI
ASIGNATURA DE TITULACIÓN 1
MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

Título: Estrategias colaborativas en entornos virtuales

Objetivo: Involucrar las estrategias colaborativas para el fortalecimiento de los educandos en la Unidad Educativa “José Mejía Lequerica” del Cantón Salcedo.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	DOCENTES	AUTORIDAD
ESTRATEGIAS COLABORATIVAS	Estrategias didácticas y metodológicas	Estrategias colaborativas y cooperativas.	¿De qué manera usted desarrolla actividades orientadas a la colaboración y cooperación en el aula?	¿De qué manera usted desarrolla actividades orientadas a la colaboración y cooperación en el aula?
			¿De qué forma la institución ha capacitado a los docentes en las estrategias colaborativas?	¿De qué forma la institución ha capacitado a los docentes en las estrategias colaborativas?
		Aprendizaje colaborativo	¿En su opinión como los estudiantes aprenden más: en equipo o de forma individual?	¿En su opinión como los estudiantes aprenden más: en equipo o de forma individual?
			¿Qué actitud muestra los estudiantes cuando trabajan en equipo?	¿Qué actitud muestra los estudiantes cuando trabajan en equipo?
		Enseñanza colaborativa	¿Cómo usted aplica en sus clases las estrategias colaborativas?	¿Cómo usted aplica en sus clases las estrategias colaborativas?

		Método y técnica	¿Qué actividades creativas implementaron en la institución en el proceso de la virtualidad?	¿Qué actividades creativas implementaron en la institución en el proceso de la virtualidad?
ENTORNOS VIRTUALES	TIC y educación	Educación virtual	¿En la educación virtual cuales fueron las fortalezas y debilidades evidenciadas en el sistema educativo nacional?	¿En la educación virtual cuales fueron las fortalezas y debilidades evidenciadas en el sistema educativo nacional?
		Pedagogía y didáctica	¿Qué cambios metodológicos fueron necesarios para el desarrollo de la educación virtual?	¿Qué cambios metodológicos fueron necesarios para el desarrollo de la educación virtual?
		TIC	¿De qué forma se conectaban los estudiantes para el desarrollo de la clase?	¿De qué forma se conectaban los estudiantes para el desarrollo de la clase?
			¿Cómo la institución promueve el uso del tic para el trabajo en equipo?	¿Cómo la institución promueve el uso del tic para el trabajo en equipo?
			¿Cuál fue la mayor dificultad para enseñar durante la virtualidad?	¿Cuál fue la mayor dificultad para enseñar durante la virtualidad?
		Recursos didácticos tecnológicos	¿Qué plataformas utilizó en la virtualidad en la formación académica de los estudiantes?	¿Qué plataformas utilizó en la virtualidad en la formación académica de los estudiantes?
			¿Qué herramientas usted aplico para enseñar a los estudiantes?	¿Qué herramientas usted aplico para enseñar a los estudiantes?

12.2. Anexo Guía de entrevista

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSION PUJILI
CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA
ENTREVISTA DIRIGIDA A LA AUTORIDAD DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA “JOSÉ MEJÍA LEQUERICA”**

OBJETIVO: Obtener información acerca de *las estrategias colaborativas en entornos virtuales* de los estudiantes en la Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

INVESTIGADORES: Diego Muñoz-Kerlyn Navas

FECHA: 07 de junio del 2022

PREGUNTAS:

PREGUNTAS	RESPUESTAS
¿De qué manera usted desarrolla actividades orientadas a la colaboración y cooperación en el aula?	
¿De qué forma la institución ha capacitado a los docentes en las estrategias colaborativas?	
¿En su opinión como los estudiantes aprenden más: en equipo o de forma individual?	
¿Qué actitud muestra los estudiantes cuando trabajan en equipo?	
¿Cómo usted aplica en sus clases las estrategias colaborativas?	

¿Qué actividades creativas implementaron en la institución en el proceso de la virtualidad?	
¿En la educación virtual cuales fueron las fortalezas y debilidades evidenciadas en el sistema educativo nacional?	
¿Qué cambios metodológicos fueron necesarios para el desarrollo de la educación virtual?	
¿De qué forma se conectaban los estudiantes para el desarrollo de la clase?	
¿Cómo la institución promueve el uso de los tics para el trabajo en equipo?	
¿Cuál fue la mayor dificultad para enseñar durante la virtualidad?	
¿Qué plataformas utilizó en la virtualidad en la formación académica de los estudiantes?	
¿Qué herramientas usted aplico para enseñar a los estudiantes?	

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSION PUJILI
CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA
ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
“JOSÉ MEJÍA LEQUERICA”

OBJETIVO: Obtener información acerca de *las estrategias colaborativas en entornos virtuales* de los estudiantes en la Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”

INVESTIGADORES: Diego Muñoz-Kerlyn Navas

FECHA: 07 de junio del 2022

PREGUNTAS:

PREGUNTAS	RESPUESTAS
¿De qué manera usted desarrolla actividades orientadas a la colaboración y cooperación en el aula?	
¿De qué forma la institución ha capacitado a los docentes en las estrategias colaborativas?	
¿En su opinión como los estudiantes aprenden más: en equipo o de forma individual?	
¿Qué actitud muestra los estudiantes cuando trabajan en equipo?	
¿Cómo usted aplica en sus clases las estrategias colaborativas?	
¿Qué actividades creativas implementaron en la institución en el proceso de la virtualidad?	

¿En la educación virtual cuales fueron las fortalezas y debilidades evidenciadas en el sistema educativo nacional?	
¿Qué cambios metodológicos fueron necesarios para el desarrollo de la educación virtual?	
¿Cómo la institución promueve el uso de los tics para el trabajo en equipo?	
¿Cuál fue la mayor dificultad para enseñar durante la virtualidad?	
¿Qué herramientas usted aplico para enseñar a los estudiantes?	

12.3. Anexos Guía de entrevista llena

EXTENSION PUILI					
CARRERA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA					
MATRIZ DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN					
ENTREVISTA DIRIGIDA A LA AUTORIDAD					
VARIABLE 1: ESTRATEGIAS COLABORATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES					
N°	PREGUNTAS	DESCRIPCION (tal como lo dijeron los entrevistados)	PALABRAS CLAVE	ANALISIS (aquí su análisis en sus propias palabras)	CATEGORIA (aquí defina a que contenido o dimensión o indicador corresponde)
1	¿De qué manera usted desarrolla actividades orientadas a la colaboración y cooperación en el aula?	En la unidad educativa José Mejía Lequerica la cooperación se realiza mediante el uso y el desarrollo del aprendizaje colaborativo utilizando actividades diferentes como son debates, se trabaja con exposiciones, mesas redondas y también con lo que es proyectos a través de proyectos institucionales, proyectos de campo se ha ido trabajando con nuestros estudiantes.	Aprendizaje colaborativo	Al aplicar las actividades como: debates, exposiciones, mesas redondas y proyectos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje permite que los estudiantes despierten la curiosidad, el interés por aprender el nuevo tema lo cual es una fortaleza ya que por medio de estas actividades adquieren los conocimientos de una manera rápida y precisa, además, permite que los estudiantes se sientan motivados, activos y participativos.	Estrategias colaborativo y cooperativo
2	¿De qué forma la institución ha capacitado a los	En la institución educativa con el cuerpo docente se ha venido trabajando mediante las reuniones continuas de trabajo tanto para la elaboración de planificaciones,	Trabajo docente y autoridad	La unidad educativa José Mejía Lequerica trabajo en conjunto entre autoridad y docentes mediante reuniones establecidas, realizando propuestas	Estrategias colaborativo y cooperativo

	docentes en las estrategias colaborativas?	elaboración del plan de unidad didáctica, elaboración del PEI del PCI elaboración de la propuesta pedagógica también para tomar decisiones siempre estamos trabajando con estrategias colaborativas		pedagógicas y en la realización de planificaciones basadas en el trabajo colaborativo todo aquello, con la finalidad que sean favorables de los educandos en el aula de clases.	
3	¿En su opinión como los estudiantes aprenden más: en equipo o de forma individual?	Los estudiantes pedagógicamente se ha llegado a conclusiones que en la actualidad trabajamos de forma grupal ya que existe una manera de competencia en la cual también es importante prevalecer lo que es el juego los estudiantes al trabajar en equipo se establecen retos ellos también se establecen tiempos la misma que puede desarrollar tiempos perfectos y va a existir siempre la competencia entre los estudiantes y vamos a alcanzar mejores aprendizajes.	Trabajo grupal	El trabajo grupal es indispensable en las aulas de clases permite fortalecer capacidades y destrezas de aprendizaje en los estudiantes, además crear competencias académicas las mismas que son favorables, ayuda a poner el interés de superarse en el rendimiento académico de cada uno de ellos así mismo, la competitividad de ser mejor entre ellos siempre se va a permanecer en el sistema educativo.	Aprendizaje colaborativo
4	¿Qué actitud muestra los estudiantes cuando trabajan en equipo?	Cuando los estudiantes trabajan en equipo pues podemos darnos cuenta de que los mismos desarrollan la forma de colaborar, de participar ser dinámicos ya que ellos son capaces de explorar nuevos conocimientos investigar no ser los típicos estudiantes receptivos, sino que son	Dinámicos Participar Colaborar	Los estudiantes al trabajar en grupo tienen una actitud participativa entre ellos les permite sentirse en confianza y así poder alcanzar el objetivo que tienen en común también, les accede a opinar, ser colaborativos y dinámicos al momento de trabajar en conjunto, por último,	Aprendizaje colaborativo

		investigativos ir a través de la investigación generar nuevo conocimiento aportar con nuevas ideas para desarrollar las destrezas que estamos buscando alcanzarlas.		se puede involucrar las tecnologías de información y comunicación acceder a información en conjunto para obtener un mejor trabajo. Esto permite tener estudiantes investigativos desarrollando destrezas digitales y salir de la zona de confort.	
5	¿Cómo usted aplica en sus clases las estrategias colaborativas?	En las clases nosotros este tipo de estrategias lo hacemos a diario a través de talleres utilizando talleres pedagógicos creativos con el único propósito de mejorar los aprendizajes	Talleres pedagógicos	Al implementar los talleres pedagógicos es una oportunidad académica que tienen para intercambiar conocimientos y llevar a la práctica acciones educativas que enriquezcan el aprendizaje. Además, los talleres creativos son actividades relacionadas con el arte como: pintar, dibujar, escribir entre otros que ayuda prósperamente alcanzar los objetivos deseados en la educación.	Enseñanza colaborativa
6	¿Qué actividades creativas implementaron en la institución en el	La unidad educativa José Mejía Lequerica en el proceso de la virtualidad que fue un tiempo bastante transitorio y difícil en vista que tuvimos que sortear diferentes cambios en el diario vivir de los estudiantes en las actividades diferentes ya que	Estado de animo	En la virtualidad se desarrolló diferentes actividades para los niños especialmente en la motivación constante desde el inicio hasta el final de la jornada académica. En el ámbito educativo el estado de ánimo de los docentes es fundamental	Métodos y técnicas

	proceso de la virtualidad?	muchos estudiantes no tenían internet muchos estudiantes no tenían dispositivos pero bueno en este caso por ejemplo hacemos referencia a la pregunta las actividades creativas que se implementó en la institución educativa fue siempre el mantener el estado de ánimo en altísimo sin decaer ya que era momentos que los estudiantes y docentes teníamos que estar con un estado de ánimo alto siempre tratar de ser empático tratar de ser resilientes ante la situación que estábamos viviendo.		porque transmite confianza, carisma, empatía, motivación para aprender, además, los niños al ver las cualidades del educador ingresan a las clases con toda la predisposición para instruirse en los diferentes contenidos aun si se encuentran en alguna dificultad en su hogar o del país como fue la pandemia que sucedió a nivel mundial.	
7	¿En la educación virtual cuales fueron las fortalezas y debilidades evidenciadas en el sistema educativo nacional?	En este sistema educativo nacional podemos anotar como fortalezas que la institución se desarrolló el uso de diferentes plataformas digitales como son: plataforma Microsoft Teams también aquí se utilizó otro tipo de plataformas como es el Google Meet también se utilizó el Zoom pero la más utilizada por disposición del ministerio de educación fue Microsoft Teams fue una fortaleza porque a través de esta plataforma logramos trabajar a diario con	Plataformas digitales Disposición de internet y dispositivos	En la educación virtual se sustentaron situaciones positivas y dificultades en el sistema educativo. Como fortaleza fue el desarrollo de las plataformas digitales como: Zoom, Microsoft Teams, Google Meet entre otras utilizadas de acuerdo a cada establecimiento educativo o establecidas por el ministerio de educación, uno de esas fue Microsoft Teams la misma que fue dispensable, fácil y manejable por parte de los	Educación virtual

		nuestros estudiantes el problema de las debilidades en cambio se suscitó en que los estudiantes no disponían todos línea de internet fija o tampoco como fibra óptica tampoco disponían de dispositivos fue esa debilidad tuvimos que sortearle en esta época de pandemia		estudiantes y docentes. Por otro lado, como debilidad fue la falta de dispositivos electrónicos para conectarse en las clases virtuales no conformo no contaban con líneas de internet de ningún tipo esto obstaculizo a los niños para que puedan aprender en el sistema virtual.	
8	¿Qué cambios metodológicos fueron necesarios para el desarrollo de la educación virtual?	Durante la educación virtual tuvimos que utilizar cambios que si fueron relativos ya que nosotros de manera presencial trabajamos con un tipo metodología a través del currículo nacional cuando ingresamos a trabajar de manera virtual tuvimos que adaptarnos a las metodologías que nos permitía trabajar a través del currículo priorizado o de emergencia entonces en este proceso de trabajo con nuestros estudiantes fue importante tomar en cuenta el inter aprendizaje que consistía en trabajar por proyecto interdisciplinario trabajando con diferentes asignaturas al mismo tiempo y con ayuda en casa.	Proyecto interdisciplinario	La educación tuvo un cambio trascendente presencial a virtual por ende hubo cambio o implementación metodológicos en el sistema educativo. En este marco el ministerio de educación opto por el proyecto interdisciplinario, consiste en promover la capacidad creativa, imaginación y resolución de problemas de los estudiantes, además, se unificaron las asignaturas para mejorar el régimen académico este proceso virtual se trabajó con el apoyo del docente y las familias como mediadores, motivadores y orientadores del proceso.	Pedagogía y didáctica

9	¿De qué forma se conectaban los estudiantes para el desarrollo de la clase?	Los estudiantes se conectaban mediante, celulares y computadores, pero algunos no contaban con ninguno de los dos, pero los padres hicieron un esfuerzo para comprarlos y que sus hijos puedan aprender además un celular utilizaban para todos sus hijos que tenían.	Celulares Computadoras	En la virtualidad existió muchos percances en las familias en base a la economía de cada uno de ellos, uno de los problemas más predecible fue la falta de medios tecnológicos para sus hijos al contar con un solo teléfono que no abastecía por la cantidad de hijos que tenían los padres de familia también, las horas de clases coincidían entre ellos y así debían turnarse o compartir el celular o el computador para las clases.	TIC
10	¿Cómo la institución promueve el uso de las TIC para el trabajo en equipo?	Las tics son las tecnología de información y comunicación nos referimos para trabajar de manera institucional porque a nivel si nos referimos al sistema dentro del a institución educativa se trató de promover mediante el manejo de la gamificación porque es una estrategia excelente para promover el juego en los estudiantes juegos virtuales también clases divertidas con nuestros estudiantes aprender mediante el juego y con las herramienta que son GeoGebra geneally son herramientas que el sistema de las tic nos pudo facilitar	Gamificación Juegos virtuales	La institución educativa para fomentar el trabajo colaborativo en la virtualidad promovió la gamificación ya que es técnica de aprendizaje que traslada los conocimientos por medio del juego al aplicar esta técnica promueve la interacción entre docente y estudiante creando un ambiente divertido, con el fin de conseguir mejores resultados en el nivel educativo. También, existen más plataformas digitales que nos brindan las tecnologías de información y comunicación que se pueden emplear en la	Aprendizaje colaborativo

		para poder trabajar y continuar trabajando de manera presencial		educación virtual para suscitar el trabajo colaborativo en los educandos.	
11	¿Cuál fue la mayor dificultad para enseñar durante la virtualidad?	La dificultad para enseñar a nuestros estudiantes podemos en numerarlos la falta de internet en los hogares también la poca responsabilidad de los padres para vuestros hijos ya que no les controlaban les dejaban que apaguen las cámaras entonces los estudiantes dejaban las clases también los escasos de dispositivos en los hogares dispositivos electrónicos falta también de responsabilidad por parte de los estudiantes en el compromiso de trabajar virtualmente en este proceso de pandemia.	Internet Irresponsabilidad	El internet es indispensable para todas las personas, pero durante la virtualidad fue unos escasos que tuvieron algunos alumnos, la falta de líneas de internet dificultó la enseñanza por parte del docente al no contar con todos los estudiantes o contar con pocos durante las clases. Así mismo, la irresponsabilidad por parte de los padres de familia fue muy notoria al dejar a sus hijos solos en las clases, dejar que no participen, desistir que apaguen sus cámaras, no preocuparse en la entrega de tareas y dejar que realicen otras actividades no académicas, por último, existió el poco compromiso por aprender por los educandos realizando otras actividades.	TIC
12	¿Qué plataformas utilizó en la virtualidad en la	La plataforma que utilizamos fue Microsoft Teams que ayudo en el aprendizaje de los estudiantes.	Microsoft Teams	Las plataformas están basadas para satisfacer las necesidades que tienen las personas, ayudan a buscar, comunicar, informar, facilitar y ejecutar diversas	Recursos didácticos tecnológicos

	formación académica de los estudiantes?			tareas. Ante ello, la plataforma Microsoft Teams es una de ellas permite la comunicación entre los integrantes de la reunión acompañada de audio y proyección de cámara además facilita la ejecución de videos, juegos en línea, cuestionario entre otras que ayudan en la hora de clase, por último, es una plataforma de fácil uso para todos los individuos.	
13	¿Qué herramientas usted aplico para enseñar a los estudiantes?	Las herramientas que trabajamos en la actualidad son Microsoft Word, Teams las plataformas también Google Meet en la actualidad trabajamos utilizando el centro de cómputo a través lo que es el uso de la tecnología de investigación entonces también es importante trabajar con las herramienta que encontramos en la web hoy hay un sin número de herramientas las mismas que nos sirven para que el estudiante sea más creativo más investigador como lo hacemos por medio del juego entonces como sugerencias pues uno de los resultados que nos ha dado en nuestra institución	Gamificación	Existen un sin número de herramientas o aplicaciones para enseñar estas son expuestas por el docente en los laboratorios de computación que se encuentran en los establecimientos educativos. La gamificación es una técnica que permite emplear diversos recursos y herramientas en el aula que ayudan a los docentes a motivar a los alumnos, personalizar las actividades y contenidos en función de las necesidades de cada estudiante, favorecer la adquisición de conocimientos y mejorar la atención de los mismo. Por último, existen plataformas	Recursos didácticos tecnológicos

		educativa es la gamificación pues en la web tenemos herramientas como es la GeoGebra que es algo gratis que sirve para trabajar matemática en especial también tenemos Geanilly es una plataforma también gratuita que se puede encontrar juegos didácticos juegos que están relacionado a la asignatura que se desarrolla en la institución educativa.		gratuitas la cual permite el ingreso de las personas interesadas y despierta el interés del trabajo autónomo, investigador basado en las diferentes plataformas existen.	
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

EXTENSION PUILI CARRERA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA MATRIZ DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE					
VARIABLE 1: ESTRATEGIAS COLABORATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES					
N °	PREGUNTAS	DESCRIPCION (tal como lo dijeron los entrevistados)	PALABRAS CLAVE	ANALISIS (aquí su análisis en sus propias palabras)	CATEGORIA (aquí defina a que contenido o dimensión o indicador corresponde)
1	¿De qué manera Ud. desarrolla actividades orientadas a la colaboración y cooperación en el aula?	Mediante el aprendizaje colaborativo con actividades variadas, con mesas redondas, debates, exposiciones y trabajos en proyectos institucionales.	Colaborativo	Trabajar en el aula el aprendizaje colaborativo es indispensable para que los alumnos estén realmente preparados cual sea la tarea futura a la que van a desarrollar de esa manera la interacción de los estudiantes será más eficaz aprendiendo entre ellos.	Estrategias colaborativo y cooperativo
2	¿De qué forma la institución ha capacitado a los docentes en las estrategias colaborativas?	La institución ha capacitado a los docentes mediante reuniones de trabajo	Capacitaciones	La capacitación para el docente es una parte muy importante dentro de la educación ya que se presentan retos para el profesor día a día y es de suma importancia que este cuenta con las herramientas necesarias para poder darles solución, el profesor tiene la responsabilidad de formar a los alumnos en todos sus aspectos.	Estrategias colaborativo y cooperativo

3	En su opinión como los estudiantes aprenden más: en equipo o en forma individual.	En equipo ya que todos trabajan por el mismo bien.	Trabajo en equipo	El trabajo en equipo facilita la integración entre personas y permite la formación de grupos donde comparten sus ideas lo cual les permite intercambiar nuevos conceptos analizarlos y formar un solo argumento.	Aprendizaje colaborativo
4	¿Qué actitud demuestran los estudiantes cuando trabajan en equipo?	Su participación es muy emotiva, colaborativa, entusiasta porque exploran nuevos conceptos, y generan nuevas ideas	Motivación	la motivación contribuye a desarrollar sus capacidades, superar sus limitaciones y atender sus intereses los estudiantes que se sienten motivados podrán alcanzar su propósito sin mucha dificultad.	Aprendizaje colaborativo
5	¿Cómo usted aplica en sus clases las estrategias colaborativas?	A través de talleres pedagógicos para mejorar los aprendizajes.	Talleres pedagógicos	Los talleres en el mundo de la educación permiten mejorar el nivel educativo y de atención de los alumnos, las competencias interpersonales, impulsan la motivación y sobre todo el desarrollo el pensamiento crítico y la madurez.	Enseñanza colaborativa
6	¿Qué actividades creativas implementaron en la institución en el	El uso constante de las pausas activas, las mismas que ayudaban al estudiante a mantenerse en buen estado dinámico.	Dinámicas	Las dinámicas grupales permiten a cada alumno y alumna conocerse a fondo, controlar sus emociones y comprender a los demás. El hecho de que en las dinámicas de grupo cada	Métodos y técnicas

	proceso de la virtualidad?			persona sea ella misma ayuda a que la comunicación sea más fluida y se eviten conflictos.	
7	En la educación virtual cuales fueron las fortalezas y debilidades evidenciales en el sistema educativo nacional.	Como fortaleza se desarrolló el uso de la plataforma Microsoft Teams, Zoom. Como debilidades en cambio diremos que no todos los estudiantes tenían internet, computadoras, celulares.	Plataformas digitales	Las plataformas educativas son herramientas que nos permiten la comunicación con los alumnos, en la que ayuda a tener avances significativos en el autoaprendizaje, hoy podemos contar con plataformas que cubre diferentes enfoques hacia los alumnos y profesores, pero cada estudiante vive un mundo diferente donde no cuentan casi con los recursos necesarios para acceder a ella.	Educación virtual
8	¿Qué cambios metodológicos fueron necesarios para el desarrollo de la educación virtual?	Trabajamos con proyectos mediante el aprendizaje Interdisciplinario.	Proyectos educativos	Los resultados constatan que el proyecto educativo permite optimizar los medios y recursos, el desempeño, la responsabilidad y el trabajo en equipo en la gestión escolar, para desarrollar de manera planificada los objetivos institucionales.	Pedagogía y didáctica
9	¿Cómo la institución promueve el uso de los tics para el trabajo en	Mediante el manejo de la gamificación por medio de los instrumentos virtuales existentes en la web como son GeoGebra y Genially.	Instrumentos virtuales	La tecnología está cambiando el escenario educativo, las aplicaciones como Google ayuda a la información son herramientas para agilizar,	Aprendizaje colaborativo

	equipo, tecnología de la información y la comunicación?			optimizar y extender procesos de enseñanza y aprendizaje.	
10	¿Cuál fue la mayor dificultad para enseñar durante la virtualidad?	Poco acceso al internet, irresponsabilidad de los padres de familia, falta de dispositivos electrónicos.	Internet	El internet permite resolver problemas y conocer diferentes realidades, pero el mal uso y la mala conexión hace que los estudiantes pierdan el rumbo académico por otra, parte los padres no controlan a sus hijos al momento de utilizar el internet lo que perjudica su aprendizaje.	TIC
11	¿Qué herramientas utiliza para enseñar a los estudiantes?	Microsoft Teams, llamadas telefónicas, Google Met, llamadas telefónicas, mensajes de texto, WhatsApp.	Aplicaciones digitales	Las aplicaciones educativas permiten crear un entorno de aprendizaje más personalizado, adaptado a las necesidades concretas de cada alumno, fomentando el aprendizaje autodirigido.	Recursos didácticos tecnológicos

12.4. Anexo Hojas de vida



CURRICULUM VITAE

Juan Carlos Vizuite Toapanta

DATOS PERSONALES	
Nacionalidad: ecuatoriano	Lugar de Nacimiento: Guaytacama – Cotopaxi
Domicilio: Parroquia Guaytacama (Centro)	Fecha de Nacimiento: 01/05/1973
Provincia de Residencia: Latacunga	CI.: 050196014-0
E-mail: jc_vizuite@yahoo.es	Estado Civil: Casado
juan.vizuite@utc.edu.ec	Cel.: 0987520753
Teléfono.: 032 690011	
Formación Académica	Primaria: Fisco Misional “Santa Mariana de Jesús” Secundaria: Instituto Tecnológico “Vicente León” - Latacunga - Cotopaxi Tercer Nivel: Universidad Técnica de Babahoyo – Babahoyo – Los Ríos Cuarto Nivel: Universidad Técnica de Ambato
Experiencia Profesional	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinador de la Carrera de Educación Básica • Director de tesis de posgrado • Director de Tesis de Grado • Docente Titular Auxiliar • Universidad Técnica de Cotopaxi – Latacunga
Cursos y Seminarios	<ul style="list-style-type: none"> • Jornadas de capacitación “La Calidad en las Instituciones de Educación Superior”. Universidad Técnica de Cotopaxi • Seminario de “Didáctica en Educación Superior”. CIENESPE. • Participación en el curso “Tutor Virtual en Entornos Virtuales de Aprendizaje Moodle”. Universidad Técnica de Cotopaxi - Moodle Ecuador.
Obras y Libros	<ul style="list-style-type: none"> • “Propuesta de un Modelo Educativo Marco para el Diseño y Rediseño Curricular de la Universidad Técnica de Cotopaxi” • “Propuesta de un Modelo Educativo Marco para el Diseño y Rediseño Curricular de la Universidad Técnica de Cotopaxi” Dirección de Posgrados.



CURRICULUM VITAE

Diego Alexander Muñoz Cisneros

DATOS PERSONALES

Nacionalidad: ecuatoriano

Estado Civil: Soltero

Lugar de Nacimiento: Santo Domingo de los Tsáchilas

Domicilio: Latacunga Av. Miguel Iturralde.

Fecha de Nacimiento:

28/01/1994 **Provincia de**

Residencia: Cotopaxi **CL:**

0503761348

E-mail: yeyop2015@gmail.com – diego.munoz1348@utc.edu.ec

Teléfono:

Cel.:

Formación Académica	<p>Primaria: Unidad Educativa “Dr. Benjamín Carrión. Santo Domingo – Santo Domingo de los Tsáchilas Unidad Educativa “Bautista” Santo Domingo – Santo Domingo de los Tsáchilas</p> <p>Secundaria: Unidad Educativa “Juan Montalvo Fiallos” Sigchos – Cotopaxi Unidad Educativa “Dr. Trajano Naranjo Jácome” Sigchos - Cotopaxi Unidad Educativa “Colegio Técnico Sigchos”</p> <p>Superior: Universidad Técnica de Cotopaxi – Latacunga – Cotopaxi</p>
Experiencia Profesional	<p>Unidad Educativa “Pedro Carbo” Cotopaxi – Latacunga (práctica preprofesional). Unidad Educativa “Belisario Quevedo” Cotopaxi – Pujilí (práctica preprofesional).</p>
Cursos y Seminarios	<p>Seminario Taller de Actualización y Perfeccionamiento Docente. 40 horas. (2018) Taller De Oratoria y Liderazgo. 40 horas. (2018)</p>
Idioma	<p>Inglés (Nivel B1)</p>



CURRICULUM VITAE

Kerlyn Cecibel Navas Piedra

DATOS PERSONALES

Nacionalidad: ecuatoriana

Estado Civil: Soltera

Lugar de Nacimiento: Quito

Domicilio: Valle de los chillos barrio selva alegre

Fecha de nacimiento: 28-05-1999

E-mail: kerlyn.navas2610@utc.edu.ec

Teléfono: 0960207405

Formación Académica	<p>Primaria: Unidad Educativo “Otto Von Bismarck”</p> <p>Secundaria: Colegio “Humanistico Quito”</p> <p>Superior: Universidad Técnica de Cotopaxi – Latacunga – Cotopaxi</p>
Experiencia Profesional	<p>Unidad Educativa “José Mejía Lequerica” Cotopaxi – Latacunga (práctica preprofesional).</p>
Cursos y Seminarios	<p>Seminario Taller de Actualización y Perfeccionamiento Docente. 40 horas. (2018) Taller De Oratoria y Liderazgo. 40 horas. (2018)</p> <p>Seminario desarrollo de macro destrezas de lengua y literatura en educación general básica (2022)</p>
Idioma	<p>Inglés (Nivel B1)</p>