



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA MODALIDAD: INFORME DE INVESTIGACIÓN

Título: _____

Estrategias para el proceso integral de enseñanza - aprendizaje a través del dominio de herramientas tecnológicas a las que pueden acceder los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de magister en Educación Básica

Autor

Miguel Marcelo Espín Jiménez

Tutor

Dr. José Augusto Cadena Moreano

LATAACUNGA – ECUADOR

2022

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “Estrategias para el proceso integral de enseñanza - aprendizaje a través del dominio de herramientas tecnológicas a las que pueden acceder los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo” presentado por el Lcdo. Marcelo Espín, para optar por el título magíster en Educación Básica.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y se considera que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación para la valoración por parte del Tribunal de Lectores que se designe y su exposición y defensa pública.

Latacunga, mayo 03, 2022



Dr. José Augusto Cadena Moreano
CC: 0501552798

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación: "Estrategias para el proceso integral de enseñanza - aprendizaje a través del dominio de herramientas tecnológicas a las que pueden acceder los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo", ha sido revisado, aprobado y autorizado su impresión y empastado, previo a la obtención del título de Magíster en Educación Básica; el presente trabajo reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la exposición y defensa.

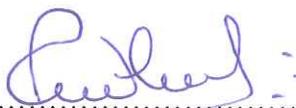
Latacunga, mayo 03, 2022



.....
PhD. Mayra Susana Albán Taipe
CC. 0502311988
Presidente del tribunal



.....
PhD. Melquiades Mendoza Pérez
CC. 1756415491
Lector 2



.....
MgC. Roberto Carlos Herrera Albarracín
CC. 0502310253
Lector 3

DEDICATORIA

El trabajo de investigación lo dedico a mi familia con quienes hemos podido cumplir con una meta profesional más en mi vida y a Dios que ha sido la guía en todas mis decisiones.

Marcelo Espín

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios por brindarme el discernimiento y guiar mis pasos.

Agradezco a mi familia y amigos por su apoyo incondicional

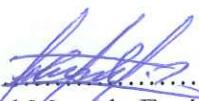
Y, Agradezco a la Universidad Técnica de Cotopaxi por dotarme de valiosos profesionales que han compartido sus conocimientos de una forma bondadosa y paciente durante este nuevo eslabón.

Marcelo Espín

RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Quien suscribe, declara que asume la autoría de los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de titulación.

Latacunga, mayo 03, 2022



.....
Miguel Marcelo Espín Jiménez
CI.0501659890

RENUNCIA DE DERECHOS

Quien suscribe, cede los derechos de autoría intelectual total y/o parcial del presente trabajo de titulación a la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Latacunga, mayo 03, 2022


.....
Miguel Marcelo Espín Jiménez
CI.0501659890

AVAL DEL PRESIDENTE

Quien suscribe, declara que el presente Trabajo de Titulación: "Estrategias para el proceso integral de enseñanza - aprendizaje a través del dominio de herramientas tecnológicas a las que pueden acceder los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo" contiene las correcciones a las observaciones realizadas por los lectores en sesión científica del tribunal.

Latacunga, mayo 03, 2022



PhD. Mayra Susana Albán Taipe
CC. 0502311988

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Título: Estrategias para el proceso integral de enseñanza - aprendizaje a través del dominio de herramientas tecnológicas a las que pueden acceder los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo.

Autor: Lcdo. Miguel Marcelo Espín Jiménez

Tutor: Dr. José Augusto Cadena Moreano

RESUMEN

El presente trabajo de investigación, se basa en el análisis de estrategias para el proceso integral de enseñanza-aprendizaje a través del dominio de herramientas tecnológicas a las que pueden acceder los estudiantes de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo; de ahí que, se genera un objetivo general que está enfocado en el diseño de dichas estrategias; sin embargo, su consecución requiere de objetivos específicos que permitan sistematizar una revisión literaria sobre el uso de las Tics en el proceso de enseñanza aprendizaje; diagnosticar el uso y tipo de herramientas tecnológicas y digitales; para estar en condiciones de diseñar un manual de estrategias acerca de los recursos tecnológicos; y finalmente validar la aplicación de dicho manual. Metodológicamente se trata de una investigación con enfoque cualitativo, de tipo aplicada, en cuyos métodos teóricos se señalan al inductivo y deductivo mientras que, el método empírico utilizado es el fáctico, apoyados en la técnica de la encuesta y su instrumento el cuestionario. Procesos que han permitido establecer entre sus principales conclusiones que, en base a los resultados obtenidos en el diagnóstico se procedió al diseño un manual de estrategias acerca de los recursos tecnológicos, que contiene herramientas aplicables y contextualizadas a la realidad y necesidades de los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa; la cual se basa en el uso de la plataforma Microsoft Teams, debido a que los datos registran una coincidencia en el criterio de que se trata de un recurso que se adapta a sus necesidades específicas.

PALABRAS CLAVE: Aprendizaje, Enseñanza, Estrategia, Proceso, Tecnología, Virtual.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Title: STRATEGIES FOR COMPREHENSIVE TEACHING-LEARNING PROCESS THROUGH THE MASTERY OF TECHNOLOGICAL TOOLS THAT CAN BE ACCESSED BY STUDENTS OF GENERAL BASIC EDUCATION OF EMILIO TERÁN SCHOOL IN SALCEDO CITY.

Author: Lcdo. Miguel Marcelo Espín Jiménez

Tutor: Dr. José Augusto Cadena Moreano

ABSTRACT

This research work is based on the analysis of strategies for the comprehensive teaching-learning process through the mastery of technological tools that can be accessed by students of general basic education of Emilio Teran school in Salcedo city. Therefore, a general objective is generated which is focused on the design of such strategies; however, its achievement requires specific objectives that allow systematizing a literature review about the use of TICs in the teaching-learning process; by diagnosing the usage and type of technological and digital tools. In order to design a manual of strategies about technological resources; and finally, to validate the application of this manual. Methodologically, this is qualitative research with an applied approach, whose theoretical methods are inductive and deductive, while the empirical method used is the factual one, supported by the survey technique and its instrument the questionnaire. Processes that have allowed to establish among its main conclusions, based on the results obtained in the diagnosis, it let the design of manual strategies about technological resources, which contains applicable and contextualized tools to the reality and needs of teachers and students of the Educational Unit; that is based on the use of the Microsoft Teams platform, due to the data recorded a coincidence in the criterion that it is a resource that adapts to their specific needs.

KEY WORDS: Teaching- Learning, Strategy, Comprehensive Process, Technological Tools, Virtual.

Yo, Gladys Leticia Toapanta Jacho con cédula de identidad número: 0503646226, Licenciado/a en: Ciencias de la Educación mención Ingles con número de registro de la SENESCYT: 1010-16-1456940; **CERTIFICO** haber revisado y aprobado la traducción al idioma inglés del resumen del trabajo de investigación con el título: "Estrategias para el proceso integral de enseñanza - aprendizaje a través del dominio de herramientas tecnológicas a las que pueden acceder los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo" de Jiménez Espín Miguel Marcelo, aspirante a Magister en Educación Básica.



Lic. Gladys Leticia Toapanta Jacho
0503646226

Latacunga, mayo, 05, 2022

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	
1.1. Antecedentes	9
1.2. Fundamentación epistemológica de las herramientas tecnológicas y digitales en la educación	11
1.2.1. Proceso integral de enseñanza – aprendizaje	11
1.2.2. Estrategias didácticas	13
1.2.3. Estrategia de enseñanza	13
1.2.4. Estrategia de aprendizaje	14
1.2.5. Herramientas tecnológicas	14
1.2.6. Herramientas digitales	15
1.2.7. Utilización de las herramientas tecnológicas	17
1.2.8. Aplicaciones web	17
1.2.9. Desarrollo de Aplicaciones web con metodologías ágiles	18
1.2.9.1. Entorno virtual	18
1.2.9.2. Utilización de las aplicaciones Web	19
1.2.9.3. Clasificación de las aplicaciones WEB	19
1.2.9.4. Metodología para la selección de aplicaciones Web	20
1.2.9.5. Tipos de herramientas digitales	22
1.3. Fundamentación del estado del arte.	24
1.4. Conclusiones Capítulo I	25
CAPÍTULO II. PROPUESTA	
2.1. Título de la propuesta	26
2.2. Objetivos	26
2.2.1. Objetivo General	26
2.2.2. Objetivos específicos	26
2.3. Justificación	27
2.4. Desarrollo de la propuesta	28
2.4.1. Elementos del software Microsoft Teams	29
2.4.1.1. Herramientas generales de colaboración:	30
Administración de la asignatura	30
Comunicación entre participantes	30

Gestión de contenidos	30
Gestión del trabajo en grupos	30
Evaluación constante	30
2.4.1.2. Herramientas administrativas:	32
2.4.1.3. Herramientas de enseñanza y aprendizaje	32
2.4.1.4. Herramientas de portafolios	33
2.4.1.5. Contenidos	33
2.4.2. Elementos que conforman la propuesta	34
2.4.2.1. Integración curricular por nivel	34
2.4.2.2. Personas responsables	36
2.4.2.3. Recursos	36
2.4.2.4. Cronograma	37
2.4.2.5. Explicación de la propuesta	39
Implementación de la plataforma	39
2.5. Soluciones	42
2.6. Premisas para su implementación	43
2.7. Conclusiones capítulo II	44
CAPÍTULO III. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	
3.1. Evaluación de expertos	45
3.2. Evaluación de usuarios	49
3.3. Resultados y análisis de la encuesta aplicada a los docentes	¡Error!
Marcador no definido.	
3.4. Resultados y análisis de la encuesta aplicada a los estudiantes	79
3.5. Conclusiones del capítulo III	52
3.6. Conclusiones Generales	53
3.7. Recomendaciones Generales	55
4. Referencias Bibliográficas	56
5. ANEXOS	60
5.1. Anexo 1: encuesta dirigida al personal docente	60
5.2. Anexo 2. Encuesta dirigida a los estudiantes	64
5.3. Anexo 3: Guías de la evaluación	67
5.4. Manual de Microsoft Teams para docentes	86

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Actividades relacionadas con los objetivos específicos.....	4
Tabla 2 Etapas de estudio.....	5
Tabla 3 Tamaño de muestra de estudio.....	8
Tabla 4 Integración curricular de TIC´s por niveles	34
Tabla 5 Cronograma.....	37
Tabla 6 Validación de los Expertos	47
Tabla 7 Validación de los Usuarios	49
Tabla 8 Existencia de Plataforma virtual propia	73
Tabla 9 Herramientas tecnológicas usadas por los docentes para impartir clases	73
Tabla 10 Existencia de recursos necesarios de la plataforma virtual	74
Tabla 11 Herramientas tecnológicas usadas por los docentes para impartir clases	74
Tabla 12 Calificación de la experiencia pedagógica en plataformas virtuales	75
Tabla 13 Sustitución de los sistemas educativos presenciales por los virtuales	75
Tabla 14 Uso de plataformas virtuales complementarias	76
Tabla 15 Inconvenientes con el uso de la plataforma virtual.....	76
Tabla 16 Actualización de conocimientos en TIC´s	77
Tabla 17 Reducción de la carga laboral con el uso de herramientas digitales	77
Tabla 18 Incremento del dinamismo del proceso enseñanza – aprendizaje con software educativo y herramientas creativas gratuitas.....	78
Tabla 19 Características mínimas de un sistema digital educativo.....	78
Tabla 20 Existencia de Plataforma virtual propia (Estudiantes).....	79
Tabla 21 Herramientas tecnológicas usadas por los docentes para impartir clases	80
Tabla 22 Existencia de recursos necesarios de la plataforma virtual (Estudiantes)....	80
Tabla 23 Característica de la plataforma virtual usada actualmente (Estudiantes).....	81
Tabla 24 Calificación de la experiencia pedagógica en las plataformas virtuales	81
Tabla 25 Sustitución de los sistemas educativos presenciales por los virtuales	82
Tabla 26 Uso de plataformas virtuales complementarias (Estudiantes)	82
Tabla 27 Inconvenientes con el uso de la plataforma virtual (Estudiantes).....	83

Tabla 28 Actualización de conocimientos en TIC´s (Estudiantes)	83
Tabla 29 Reducción de la carga de tareas académicas con herramientas digitales	84
Tabla 30 Mejoramiento de la experiencia a través de la plataforma virtual	84
Tabla 31 Características mínimas de un sistema digital educativo (Estudiantes).....	84

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Particularidades de las aplicaciones Web	19
Gráfico 2 Particularidades de las aplicaciones Web	20
Gráfico 3 Metodologías de las aplicaciones Web	21
Gráfico 4 Metodologías de las aplicaciones Web	31
Gráfico 5 Opciones de Microsoft Teams	39
Gráfico 6 Herramientas de accesibilidad de Microsoft Teams	39
Gráfico 7 Tareas y calificaciones en Microsoft Teams.....	40
Gráfico 8 Conclusiones en Microsoft Teams.....	40
Gráfico 9 Interacciones y Reflect en Microsoft Teams	41
Gráfico 10 Aplicaciones conectadas de Microsoft Teams	41
Gráfico 11 Sesiones de clases en Microsoft Teams	42

INTRODUCCIÓN

Se comienza enunciando la línea de investigación y sub línea de investigación y brevemente explicando la relación del tema de investigación con ellas, se debe explicar la pertinencia de la investigación, es decir la relación con el Plan de Desarrollo y demás acuerdos o reglamentos y normas relacionados con la maestría en Sistemas de Información a nivel nacional e internacional.

La presente investigación se basa en el enfoque del proyecto universitario que tiene relación con la línea de investigación: Educación, comunicación y diseño para el desarrollo humano y social; mientras que, la sublínea corresponde a las prácticas pedagógicas-curriculares didácticas e inclusivas, en virtud de que se plantea diseñar estrategias para el proceso integral de enseñanza - aprendizaje a través del dominio de herramientas tecnológicas a las que pueden acceder los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo; debiendo abordar la utilización y aplicación de herramientas tecnológicas y digitales que fomenten su interacción con la educación general básica.

El estudio se relaciona con el Plan de Desarrollo como base del marco normativo, en el periodo 2016 – 2025, en donde se señala que: “Se requiere incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”; de esa manera, el gobierno garantiza el fortalecimiento de la educación pública con el mejoramiento permanente de calidad con el fin de potenciar el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TICs) y herramientas para el aula . Además, “Es necesario elaborar material pedagógico y didáctico, generando las adaptaciones curriculares según indica la ley, para todos los niveles” (Carrillo et al., 2019, p. 287-304).

Por consiguiente, el planteamiento del problema se fundamenta en mejorar el uso de las herramientas tecnológicas y digitales como gestión de conocimiento que potencialicen el aprendizaje y lo transforme en significativo para los estudiantes, y así

facilitar el intercambio de información científica, permitiendo del acceso a contenidos lingüísticos y culturales diversos como a la colaboración y comunicación.

De acuerdo a la problemática establecida, fue necesario establecer un objetivo general el cual plantea diseñar estrategias para el uso de herramientas tecnológicas y digitales en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de Educación General Básica en las Unidades Educativas, debido a que, la sociedad moderna requiere el uso de herramientas digitales que permitan a los estudiantes continuar con su proceso de enseñanza aprendizaje en modalidad virtual, especialmente a través de aplicaciones de comunicación como Zoom, WhatsApp, Microsoft Teams, Google Meet, entre otras.

Dichas herramientas han sido utilizadas para mantener la comunicación entre maestros, estudiantes y padres, impartir los contenidos de las asignaturas y ser un instrumento para la planificación docente; de esta manera se evidencia que, la educación pública en Ecuador ha dado un giro de 180 grados, especialmente para docentes que tuvieron que adaptar sus planificaciones y adquirir por cuenta propia dispositivos tecnológicos para dar continuidad al proceso educativo y garantizar el derecho a la educación de sus estudiantes. (Palacios, 2021, p.56).

De acuerdo a la Constitución de la República del Ecuador, (2008) en el artículo 347, numeral 1, de la misma sección, indica lo siguiente: “Será responsabilidad del Estado fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas”, determinando que se deben generar acciones para mejorar la calidad de enseñanza-aprendizaje como eje central que garantice la innovación de la educación mediante de las herramientas tecnológicas y digitales.

Por lo tanto, el Ministerio de Educación requiere dotar a la Comunidad Educativa de las instituciones educativas activas escolarizadas de sostenimiento fiscal de herramientas tecnológicas para el acceso a una plataforma tecnológica de gestión de control escolar y de entorno virtual de aprendizaje conocida como Educar Ecuador

para impulsar la innovación en el proceso de enseñanza – aprendizaje y vincular a los miembros de la comunidad educativa.

En este contexto, la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en los espacios educativos, ha dejado de ser una opción. Los países, las regiones y las escuelas están obligados a desarrollar nuevas iniciativas que consideren la incorporación de estas herramientas en los procesos de enseñanza y aprendizaje de manera que, los sistemas educativos logren conectar las demandas de la sociedad del conocimiento, con las nuevas características de los aprendices. (MINEDUC, 2015). Así lo manifiesta Riofrio, (2020) cuando señala que “El uso de las herramientas tecnológicas es predominante en el área de la sociedad donde se requiere aplicarlas casi cotidianamente” (p.54); por ende, los educandos actuales deben a aprender a usarlas correctamente y mucho más esto incide en el mejoramiento del rendimiento académico.

Con el análisis que antecede, se formula el problema en base a la siguiente pregunta: ¿Cómo inciden las estrategias en el proceso integral de enseñanza - aprendizaje a través del dominio de herramientas tecnológicas a las que pueden acceder los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo?; proponiendo como objetivo general el diseñar estrategias para el uso de herramientas tecnológicas y digitales en el proceso de Enseñanza Aprendizaje; mientras que los objetivos específicos se determinaron de la siguiente manera:

- Sistematizar una revisión teórica y bibliográfica sobre el uso de las Tics en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación General Básica
- Diagnosticar el uso y tipo de herramientas tecnológicas y digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación General Básica
- Diseñar un manual de estrategias acerca de los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación General Básica.
- Validar la aplicación del manual con estrategias virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 1 Actividades relacionadas con los objetivos específicos

Objetivo	Actividad
Sistematizar una revisión teórica y bibliográfica sobre el uso de las Tics en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación General Básica.	Seleccionar información teórica acerca del objeto de estudio
	Analizar la información disponible.
	Sistematizar la información.
Diagnosticar el uso y tipo de herramientas tecnológicas y digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación General Básica.	Elaborar los instrumentos de recolección de datos para el diagnóstico.
	Aplicar los instrumentos de recolección de datos
	Tabular los resultados de la aplicación de los instrumentos.
	Análisis e interpretación de resultados
Diseñar un manual de estrategias acerca de los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación General Básica.	Determinar el título de la propuesta
	Estructurar los objetivos de la propuesta
	Sistematización de la propuesta
Validar la aplicación del manual con estrategias virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Básica.	Validación de la propuesta
	Validación de expertos de la propuesta
	Validación de usuarios de la propuesta

Elaborado por: Espín, 2021

La problemática se refirió por tres etapas que se detallan a continuación:

Tabla 2 Etapas de estudio

Etapas	Descripción
Etapa 1. Análisis de información	La primera etapa se refiere a la selección y análisis de información de distintas fuentes y autores que sustenten cada una de las variables de estudio.
Etapa 2. Diagnóstico	En esta etapa se determina la situación actual de la institución educativa en torno a uso de las Tics en el proceso de enseñanza aprendizaje.
Etapa 3. Diseño de la propuesta	Teniendo como base los datos registrados en la etapa de diagnóstico, y la información sistematizada en el marco teórico, se procede a diseñar una propuesta contextualizada a la realidad de la institución educativa que aporte significativamente para dar solución a la problemática identificada
Etapa 4. Validación	En esta etapa y ya teniendo el documento que contiene la propuesta completamente sistematizada, se procede a solicitar la colaboración de especialistas que analicen y validen sus contenidos, con la finalidad de enriquecer cada una de las estrategias presentadas.

Elaborado por: Espín, 2021

A nivel mundial las TIC (herramientas tecnológicas y digitales) se ha convertido en las principales innovaciones didácticas de la nueva era, enfocada a todas las asignaturas de la educación con el fin de vincular la metodología tradicional con la metodología del siglo XXI, es así que nos comenta Delgado et al., (2019) citando a UNESCO, (1998) que: “Al vivir en un mundo dominado por la ciencia y la tecnología y el uso de éstas está generando nuevas y distintas formas de aprender” (p.29). Además, que el profesor de hoy debería tener claro la utilidad de la computación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

“Se trata de un recurso importante que podría ser utilizada para incentivar al alumno, despertar en él una más grande motivación hacia el aprendizaje y desarrollar capacidades y destrezas que permitan implementar sus propias ideas” (Coyago et al., 2017, p.99-112). La utilización de herramientas tecnológicas y digitales en Latinoamérica evidencia un gran interés en el contexto educativo es necesario en comunidad, ya que es relevante lograr buenos resultados educativos, los procesos académicos se miran desde el punto de perspectiva tecnológica, mediante el desarrollo de aplicaciones que promuevan y mejoren desempeño académico.

“Apremiando la capacitación pedagógica y tecnológica como resultado de los procesos de enseñanza-aprendizaje potenciados por las autoridades educativas en el cual se vean los resultados obtenidos” (Loor & García, 2020, p.29). En Ecuador establece que las Tic o herramientas tecnológicas han evolucionado la tarea educativa, debido a que su implementación potencia los conocimientos y agiliza los tiempos de comprensión; “Esto conllevara a modificar la concepción didáctica del proceso de desarrollo de aprendizaje para lo que se pretende que los alumnos fomenten la relación de los instrumentos digitales en su enseñanza” (Quizhpi & Erazo, 2021, p. 46-47).

Lo que indica que; es importante aplicar estas herramientas tecnológicas en el sector educativo a fin de animar a los estudiantes a mejorar en sus procesos educativos potenciando la pedagogía tradicional mediante la explicación no solo verbal sino acorde a los medios educativos actuales, por lo cual el presente trabajo se justifica que las tecnologías mejoran la comunicación entre profesores y alumnos a través de entornos virtuales de asignaturas.

El uso de las nuevas tecnologías educativas permite reducir costos, ya que no se necesita material físico y todo se puede hacer a través de un programa o aplicación; hoy en día, el uso de recursos tecnológicos en el proceso educativo es muy importante porque puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes, ya que requiere que los docentes estén dispuestos a utilizar estas habilidades significa diseñar sus unidades didácticas utilizando diversas tecnologías. Recursos como: pueden ser tangibles como

una computadora o impresora o intangibles como el sistema o aplicación virtual ya que estos recursos son parte indispensable de empresas o de hogares.

Estas herramientas se han convertido en aliados clave para la realización de todo tipo de tareas, como limitaciones prácticas se evidencia la falta de apoyo por parte de los padres a sus hijos en términos tecnológicos y virtuales, además de que aumenta el desempleo de los hogares, se les dificulta sostener la educación de sus hijos porque no muestran todos las mismas condiciones de vida en diferentes zonas donde no hay internet ni dependencia de megas solución al problema educativo menos conocido, en la Unidad Educativa “Emilio Terán” perteneciente a la parroquia Mulliquindil Santa Ana, a partir de la necesidad del uso de una modalidad online se ha identificado varios vacíos educativos que frenan significativamente en el progreso del aprendizaje.

Metodológicamente, la investigación se realizó de acuerdo a los lineamientos del enfoque cualitativo debido a que se trata de un estudio que pretende mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir la calidad de la educación; el tipo de investigación es de carácter aplicada en virtud de que, la propuesta generada debe necesariamente ser aplicada en el aula para verificar los avances que tienen los estudiantes en lo que se relaciona al uso de estrategias para el proceso integral de enseñanza-aprendizaje a través del dominio de herramientas tecnológicas a las que pueden acceder los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo.

Además, se consideró la aplicación de la investigación descriptiva que beneficie la utilización de los instrumentos tecnológicos y digitales, en el aula como un complemento para mejorar el aprendizaje en la época digital de hoy debido a que hace falta que los alumnos adquieran la función de pensar de una forma crítica, reflexiva, analítica, creativa y proactiva en relación a las tecnologías recientes.

Los métodos teóricos que se utilizaron fueron el deductivo que se adapta para la sistematización de información que nace desde teorías generales, para relacionarlas con la realidad del contexto del objeto y variables de estudio; también se apoyó en el método inductivo ya que, desde datos particulares y específicos obtenidos mediante la

aplicación de instrumentos de recolección de datos, se pudo generalizarlos con la información disponible del marco teórico. Dentro de los métodos empíricos se ha trabajado en base al método fáctico, debido a que permitió verificar la existencia del problema de investigación, sus causas y consecuencias reales en el contexto educativo; Además se trabajó con la técnica de la Encuesta y su instrumento el cuestionario que fue aplicado a docentes y estudiantes.

La Unidad educativa “Emilio Terán” contiene el nivel inicial, educación básica y bachillerato con 30 docentes divididos para 20 cursos conformados en 2 paralelos cada uno desde primer año hasta décimo año que comprenden la población de estudio a fin de facilitar de forma aleatoria la toma de resultados para la aplicación efectiva.

La población de docentes es pequeña por lo cual, la muestra será el mismo valor de la población. En cambio, para determinar la muestra en relación con la población finita de los estudiantes de la unidad educativa “Emilio Terán” se establece para el cálculo de la muestra una población de 230 estudiantes, con un nivel de confianza del 90% y un error de estimación máximo aceptado del 3 % obteniendo como resultado una muestra de 169 estudiantes. Finalmente, los resultados se muestran en la Tabla 3.

Tabla 3 Tamaño de muestra de estudio

Indicador	Población	Muestra
Docentes	30	30
Estudiantes	230	169

Fuente: Nomina de docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Emilio Terán”

Elaborado por: Espín, 2021

CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. Antecedentes

Guevara (2017) de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Esmeraldas-Ecuador, “Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de niños /niñas de educación general básica de la escuela Luis Felipe Borja”, analizando la aplicación de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje y la utilización de recursos didácticos en las actividades de formación del estudiantado, de manera reflexiva y pragmática mediante la aplicación de software multimedia. Se determinó la necesidad de implementar la utilización de herramientas tecnológicas por parte del estudiantado para apoyar o reforzar el aprendizaje; por consiguiente, se estableció una propuesta que consiste en la capacitación a docentes y aplicación de software educativo multimedia que permita fortalecer al aprendizaje mediante estrategia didácticas digitales.

Pérez (2019) de la Universidad Tecnológica Indoamérica, Ambato-Ecuador, “Herramientas tecnológicas para el aprendizaje lúdico de la matemática en los estudiantes de noveno de Educación General Básica Superior del colegio de bachillerato Chambo”, consiste en la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación a través de la metodología ADDIE en la enseñanza, se concluyó que la aplicación mejora el nivel de logro en el área de matemática y aporta al maestro de Matemática, de una herramienta que le permite que la actividad respecto a ecuaciones de primer grado con una incógnita en el salón de clase se enriquezca, que los contextos de enseñanza-aprendizaje se cambien en ambientes solidarios y colaborativos, y que se obtengan aprendizajes significativos, forma que no es posible con lápiz y papel.

Riofrio (2020) de la Universidad de Guayaquil, Guayaquil - Ecuador, “Las herramientas tecnológicas para el mejoramiento del rendimiento académico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Desarrollo de una guía didáctica.”, con el objeto de optimizar el desarrollo de las destrezas y habilidades en el área de Ciencias Naturales y con ello direccionar a que su educación sea integral. Concluyendo que el desarrollo de la guía didáctica para que puedan retroalimentar los conocimientos en el área, además de vincularse más con la tecnología.

Lloor & García, (2020) en la Revista Científica Dominio de las Ciencias, Manabí-Ecuador, “Use of ICT as a teaching strategy for teachers of Basic General Education”, con el propósito de analizar el uso de las TIC como estrategia de enseñanza para docentes de educación general básica en la zona rural. Concluyó que es necesario, garantizar una formación continua a los docentes de las zonas rurales y capacitarlos en el diseño de estrategias de enseñanza basadas en TIC como mecanismo de perfeccionamiento continuo y contextualizado, y además de dotarlos equipos tecnológicos.

Palacios (2021) de la Universidad Central del Ecuador, Quito-Ecuador, “Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los séptimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Tarquí, Calderón, D. M. Q., Período 2019-2020”, surge de la necesidad de dotar a docentes, de referencias específicas para dar continuidad al proceso educativo en el contexto de la educación virtual emergente; la incorporación de estas herramientas es viable y necesaria, siempre que el docente cumpla un rol de mediador activo y tenga un claro propósito para su uso en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se considera que la herramienta digital más adecuada es la comunicación mediante teléfono móvil ya que –si bien tiene limitaciones- permite recibir y generar información a menores costos. Aquí se incluyen mecanismos básicos como mensajes de texto para desarrollar actividades puntuales, hasta el acceso a redes sociales para desplegar contenidos multimedia y aprendizajes cooperativos entre estudiantes.

Quizhpi & Erazo (2021) en la Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA, Cuenca-Ecuador, “Methodological strategy for the application of educational platforms in Basic General Education”, es analizar un ambiente de aprendizaje basada en estrategias metodológicas para la aplicación de plataformas educativas virtuales en el desarrollo profesional docente de la Unidad Educativa, demostrando que los docentes conocen aplicaciones tecnológicas, pero no aplican correctamente.

En base a estos resultados se propone a realizar una capacitación sobre el uso de recursos a Educación General Básica (EGB). El aplicar estos métodos los educadores pasan de un aprendizaje tradicional a métodos de aprendizaje más constructivos en el aprendizaje, más fructíferos en el espacio educativo y de formación.

Las herramientas tecnológicas presentan investigaciones previas, en las que se redacta puntos de vista relativos sobre la mejora en los procesos de enseñanza-aprendizaje por parte de los estudiantes incidido por sus docentes.

1.2. Fundamentación epistemológica de las herramientas tecnológicas y digitales en la educación

A fin de mejorar la educación general básica de los estudiantes como proceso de comprensión, en el que logren asimilar y aprender los conocimientos inquiridos por parte de las herramientas tecnológicas actuales; mediante la interacción de los docentes con la tecnología y por ende con sus estudiantes a fin de generar estrategias didácticas-pedagógicas que eleven así el interés de los estudiantes a diversos entendimientos educativos.

1.2.1. Proceso integral de enseñanza – aprendizaje

Se define como un espacio donde el protagonista, el estudiante y el docente cumple el rol de facilitar el proceso de aprendizaje. Los propios alumnos construirán su pensamiento a partir de la lectura, compartiendo y reflexionando sobre sus experiencias, intercambiando ideas con compañeros y con profesores. En este espacio, el estudiante debe aprender a disfrutarlo y comprometerlo de por vida. La

población económicamente activa se presenta en una variedad de escenarios, donde debe ser diferente a lo que sucede en la escuela, en la familia o en la comunidad. Se dice que esta es una doctrina crítica, liberadora, que busca la superación de la hegemonía a través del consentimiento, de la acción efectiva, y no a través de la coerción ideológica. “Debería comprender cada una de las especialidades estudiantiles, es de las ciencias precisas hasta la enseñanza física, superando las interrelaciones fundadas en la economía del trueque en aras de una economía solidaria, cuya base sea la cooperación” (Abreu et al., 2018, p.6010-623).

Bolívar (2018) indica que “El proceso de enseñanza-aprendizaje conforma una unidad que tiene como objetivo y fin ayudar a la formación integral de la personalidad del futuro profesional” (p. 83), aun cuando lo sigue dirigiendo el profesor, para promover el aprendizaje de los diferentes saberes: entendimiento, capacidades y valores; el tipo de participación que este tenga está sujeta al paradigma con el que se identifica.

Por consiguiente, el proceso de educación aprendizaje es de comunicación, de socialización. El maestro comunica, plantea, organiza, permite los contenidos científico-históricos-sociales a los alumnos y dichos, además de comunicarse con el profesor, lo realizan entre sí y con la sociedad. Es por esto que el proceso profesor es de intercomunicación. El instructor debería tener dominio de los elementos que lo incorporan: los sujetos implicados, el instructor, los alumnos y el conjunto, los cuales ofrecen un carácter interactivo y comunicativo: las metas, el contenido, los procedimientos, los medios, las maneras de organización y la evaluación.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se materializa, con toda su riqueza y diversidad, en su desarrollo, en cualquier sistema educativo, Su importancia en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, la práctica pedagógica revela limitaciones en su concepción didáctica por lo que se realiza una investigación al respecto (Hernández & Infante, 2017, p. 14-15).

1.2.2. Estrategias didácticas

Se define como “La técnica que se emplea para manejar, de la manera más eficiente y sistemática, el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Delgado, Arrieta, & Riveros, 2019, p.45). Los componentes que interactúan en el acto didáctico son:

- El docente o profesor.
- El discente o alumnado.
- El contenido o materia.
- El contexto del aprendizaje.
- Las estrategias metodologías y didácticas.

Contemplan las estrategias de aprendizaje y las estrategias de enseñanza. Por esto, es importante definir cada una. Las estrategias de aprendizaje consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. Por su parte, “Las estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información” (Delgado, Arrieta, & Riveros, 2019).

Las estrategias didácticas como componente de nuestra enseñanza de la meditación ofrecen grandes vías y expectativas para mejorar la práctica educativa. El docente para impartir sus conocimientos utiliza estrategias que favorezcan la adquisición, preparación y comprensión de estos conocimientos. Es decir, “Las tácticas didácticas se refieren a las tareas y oficios que el docente inicia sistemáticamente para poder llevar a cabo algún aprendizaje en los estudiantes” (Jiménez González & Robles Zepeda, 2016).

1.2.3. Estrategia de enseñanza

Para una enseñanza situada Delgado, Arrieta, & Riveros, (2019) señalan lo siguiente: “El método de problemas, el método del juego de roles, el método de situaciones o de casos, el método de indagación, la tutoría, la enseñanza por descubrimiento, el

método de proyectos” (p. 173). El uso efectivo de los métodos de enseñanza requiere mucho análisis y práctica, idealmente integrando gradualmente estas herramientas en la enseñanza. “El uso de estrategias cognitivas como técnica de diseño permite a los estudiantes adquirir información definida mientras aprenden”. (Jiménez González & Robles Zepeda, 2016).

1.2.4. Estrategia de aprendizaje

Estamos hablando de un método y una herramienta psicológica que los estudiantes adquieren y utilizan de forma intencionada como recurso para un aprendizaje significativo. Tienen las siguientes características: flexibilidad en función de las condiciones del entorno educativo; la intencionalidad, ya que requiere la aplicación de conocimientos metacognitivos; Motivacional, la táctica también debe responder a componentes emocionales y no solo para lograr objetivos. “Las tácticas necesitan del funcionamiento de 3 tipos de conocimientos: declarativo, procedimental y condicional” (Jiménez González & Robles Zepeda, 2016, p. 8-9-10).

1.2.5. Herramientas tecnológicas

En esta era, la utilización de las TIC ha ido en crecimiento. Los alumnos deciden en qué dispositivo quieren laborar, así como en qué instante realizarlo. Es bastante práctico traer el celular o la tableta y ponerse a laborar en cualquier sitio, a medida que haya acceso al internet.

Las TIC además han ayudado en el proceso de aprendizaje de los alumnos, puesto que, debido a ellas, hay recursos educativos digitales que permiten tanto al maestro como al alumno hacer ejercicios, labores o proyectos. Se puede laborar incluso por equipo debido a la herramienta de Google Docs. Por ello se debe dar importancia a conocer estas herramientas para poder usarlas en clase y así modificar la dinámica en la misma. Es decir, “se debe romper el paradigma existente y dejar a los estudiantes que hagan uso de las TIC tanto para aprender como para generar conocimiento” (Molinero Bárcenas & Chávez Morales, 2020, p. 241).

Las estrategias de aprendizaje también se están modificando actualmente, ya que, debido a la modernización del modelo educativo, se tiene que repercutir de alguna manera para que los profesores tanto a nivel medio como superior modifiquen su actuar pedagógico. Los estudiantes de nivel secundario están aprendiendo de una forma diferente gracias a las TIC; ellos nacieron con la tecnología en puerta y desde pequeños saben manipular un teléfono móvil, lo que hace que su comportamiento en clases sea diferente, por ejemplo, ya no toman apuntes, toman fotografías con su celular.

Para ellos, esto es más cómodo, práctico y fácil. Inclusive las tareas ya se envían por WhatsApp al jefe de grupo y este se encarga de avisarles a todos. también se está dando en los profesores, ya que, algunos de forma individual utilizan herramientas existentes en Internet sin que asistan a un curso o capacitación de dicha herramienta, sino que la utilizan porque la consideran útil para su clase; o bien, “Consideran que puede ser amena, dinámica y de fácil uso para los estudiantes”. (Cedeño Escobar & Viguera Moreno, 2020, p. 878-879)

1.2.6. Herramientas digitales

Para examinar los instrumentos digitales los dividiremos para su análisis en las próximas superficies: espacios virtuales de enseñanza-aprendizaje, tutoriales, simuladores, repositorios, plataformas de averiguación y herramientas de creación, por ejemplo, cada categoría con el que corresponde programa.

El profesorado ha experimentado la frustración de arrostrar en el aula a tabletas o móviles; considerados como distractores ya que desvían la atención a lo extenso de la clase; la teoría de la actividad de Vygotsky ubica a dichos dispositivos tecnológicos en la categoría de herramientas, estas sirven al alumnado y el profesorado para hacer las ocupaciones de aprendizaje dentro de un ambiente sociocultural determinado; al conocer al alumnado y el entorno en el cual se desenvuelve solo resta conocer los instrumentos digitales idóneas a ellos.

El concepto herramientas digitales alude al programa usado por la PC; esta está clasificada como una de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante TIC). Los instrumentos digitales para el desarrollo de aprendizajes son esos programas de PC que poseen un objetivo educativo per se; en estas tenemos la posibilidad de descubrir las de paga y las de repartición y uso gratuito, el alumno de las Novedosas Tecnologías de la Enseñanza debería privilegiar la utilización de los instrumentos digitales de programa independiente.

Se enumeran posteriormente a las Tecnologías de la Información y la Comunicación: PC de escritorio, PC portátil, Ayudante digital personal, Tableta, Smartphone, Consola de clip de video juego, Televisión Inteligente.

A veces encontraremos clasificaciones ideadas para darle atributos especiales a todos dichos, sin embargo, realmente las Tecnologías de la Información y la Comunicación al día presente realizan alusión a pcs con distinto diseño, cada vez más ligeras y poderosas que permiten el almacenamiento interno u online de datos e información, con esta definición fácil de las tecnologías de la información con un enfoque utilitario se trabajará en todo el presente artículo.

Las herramientas digitales siempre han acelerado la educación al tener en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes, las etapas de desarrollo y el entorno, enfatizando el valor del dominio en psicología educativa; El estado de ánimo sobre la herramienta ideal depende del área de la educación en la que se utilice, y piensa que cada vez que hablamos de la herramienta y no del fin, el tiempo del docente debe quedar disponible en la formación del aula, no en la preparación del aula. Operación TIC., donde se deben utilizar herramientas más accesibles y soportadas por el repositorio.

Todas las herramientas tecnológicas que ahora se derivan e incorporan a la PC se consideran herramientas digitales y tienen el potencial de ser utilizadas para facilitar el proceso educativo; En cuanto a la parte intangible, se trata de programas, juegos y herramientas en línea. Al simplificar el trabajo del docente, esta herramienta le otorga el tiempo suficiente para ofrecer a sus alumnos un servicio personalizado en el que

las instituciones educativas invierten en tecnología, gestión y capacitación. (García Peñalvo, 2017, p. 93)

1.2.7. Utilización de las herramientas tecnológicas

A la necesidad de la implementación de herramientas tecnológicas en los salones para motivar a los alumnos en un escenario con estilos propios al medio en que ellos se desenvuelven.

La utilización de herramientas tecnológicas posibilita el diseño de tácticas metodológicas que favorezcan la motivación en el proceso de aprendizaje y educación, promoviendo la relación en la triada educativa (alumno, maestro, contenidos) y, en la actualidad la interfaz del estudiante con la tecnología que le posibilita lograr información, procesarla, analizarla y exteriorizarla de manera crítica y responsable.

Recomiendan que los profesores tienen que contagiar fervor a sus alumnos además de propiciar en ellas curiosidad de su proceso de aprendizaje por medio del uso tecnología educativa, conforme con la nueva generación digital. “Al fin y al cabo, la primordial virtud del uso de herramientas tecnológicas, como es que, al estar usando algo que al estudiantado conoce e interesa, este, sin duda se involucrará cada vez más en el proceso de aprendizaje”. (Hillman et al., 1994, p. 349).

1.2.8. Aplicaciones web

Una aplicación web es una interfaz o conjunto de páginas web que interactúan con el usuario final, y de esta manera brindan acceso a la información requerida y se obtienen los datos del modelo de negocio para que cualquiera los use. Se puede interactuar con ella desde Internet a través de un web navegador.

Las características de una aplicación web son:

- Fácil acceso
- Los usuarios pueden acceder a la aplicación web desde cualquier lugar del mundo donde puedan acceder a Internet.

- Puede haber miles de clientes que accedan a esta aplicación al mismo tiempo, por lo tanto, puede actualizar y mantener una aplicación y todos sus clientes verán los resultados de inmediato.
- Utilizan tecnologías como ASP.NET, AJAX, FLASH, JavaScript, HTML, JSP y PHP que, entre otras, proporcionan una excelente interfaz de usuario para una aplicación web (Tobar Chicaiza, 2016, p.53-54).

1.2.9. Desarrollo de Aplicaciones web con metodologías ágiles

Son una buena opción para manejar pedidos no especificados o variables. Los procesos adaptativos facilitan la preparación y el lanzamiento del prototipo antes de la entrega final, lo que atraerá a los clientes y asegura un menor riesgo debido a la posibilidad de cambiar los requisitos. Las aplicaciones web cumplen con la mayoría de las características anteriores, por lo que el uso de procesos ágiles puede resultar beneficioso para este tipo de desarrollo. Lo que los clientes necesitan al contratar a un desarrollador web es que su producto sea disponible en línea lo antes posible. “Dado que los procesos ágiles permiten obtener versiones del producto antes del lanzamiento final, si estos procesos se implementan correctamente, los clientes pueden obtener versiones intermedias rápidamente”. (Tobar Chicaiza, 2016, p. 87).

1.2.9.1. Entorno virtual

El aprendizaje en línea (e-learning) no se trata solo de tomar un curso y ponerlo en una computadora, sino de un conjunto de recursos, interacciones, apoyo y actividades de aprendizaje estructuradas. Para llevar a cabo este proceso, es necesario conocer las capacidades y limitaciones que ofrece el soporte informático o las plataformas virtuales, como todas las comunicaciones TIC y comunicaciones que llevan a cabo el proceso de desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje.

Básicamente, los profesores y los estudiantes interactúan entre sí. Sin embargo, la naturaleza del entorno requiere la participación en puntos clave del proceso a través de otras funciones: Administrador del Sistema de TICs, Especialista en

Comunicaciones, Equipo de Soporte. “Los problemas básicos que encuentra se pueden resumir en un término: heterogeneidad”. (Tobar Chicaiza, 2016, p. 281).

1.2.9.2. Utilización de las aplicaciones Web

El uso de las aplicaciones Web en el proceso educativo establece que los estudiantes interactúen y construyan sus propios conocimientos. Además, estas herramientas permiten a los profesores y estudiantes practicar usando blogs, preguntas web, wikis, plataformas de cursos virtuales, simuladores de ejercicios, plataformas de evaluación y más. Los profesores pueden organizar estrategias de aprendizaje en el proceso de enseñanza de diferentes áreas del conocimiento. “Gracias a estos recursos educativos tecnológicos se puede lograr un aprendizaje más dinámico e interactivo, centrándose en las nuevas necesidades de la era educativa”. (Carrillo López, Vaca Cárdenas, Ávila Pesántez, Vaca Cárdenas, & Ávila Pesántez, 2019, p. 20-45).

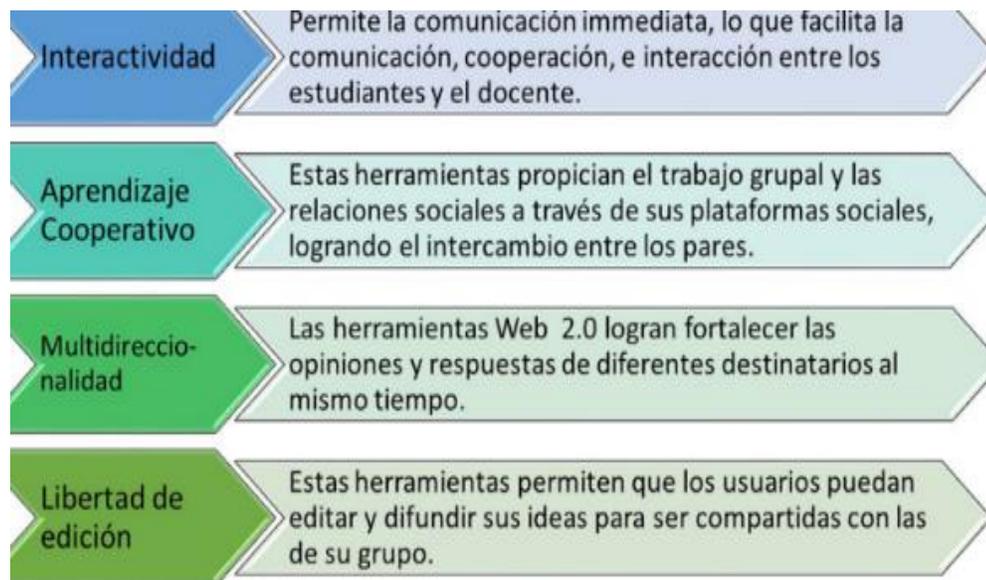


Gráfico 1 Particularidades de las aplicaciones Web

Fuente: Carrillo López, Vaca Cárdenas, Ávila Pesántez, Vaca Cárdenas, & Ávila Pesántez, 2019

1.2.9.3. Clasificación de las aplicaciones WEB

Proporcionar recursos técnicos asíncronos y síncronos es la principal ventaja de la red. Estos medios basados en las redes sociales pueden proporcionar

retroalimentación y crear foros de discusión sobre temas recomendados por el maestro, ayudando así a desarrollar mejores habilidades. Además, esto permite fortalecer y potenciar el aprendizaje a través de plataformas virtuales; A través de la participación abierta de todos los estudiantes en determinadas operaciones en temas. Los profesores pueden realizar interacciones entre sus alumnos, formar discusiones y debates, compartir ideas a través del chat, enviar actividades a través de tareas y lecciones, descargar recursos como: videos, simulaciones, ejercicios, etc. Estos componentes ayudarán a lograr resultados de aprendizaje significativos y constructivos.

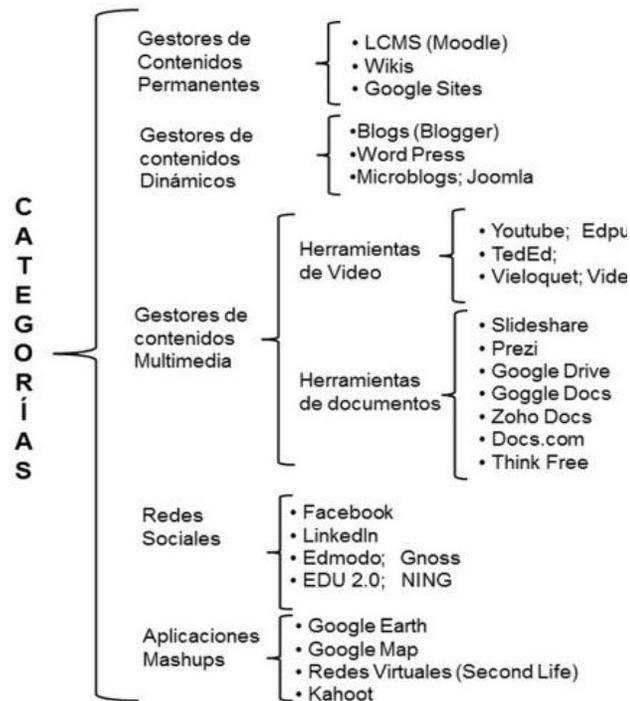


Gráfico 2 Particularidades de las aplicaciones Web

Fuente: Carrillo López, Vaca Cárdenas, Ávila Pesántez, Vaca Cárdenas, & Ávila Pesántez, 2019

1.2.9.4. Metodología para la selección de aplicaciones Web

Existen muchas herramientas tecnológicas en Internet, por lo que es necesario determinar una metodología para elegir el recurso web más adecuado para cada

docente en las áreas básicas. En este contexto, se eligió el método SDI. Esto se basa en tres fases:

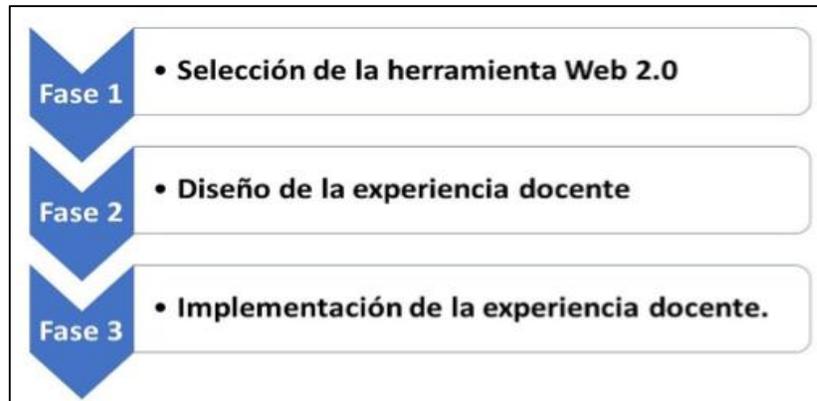


Gráfico 3 Metodologías de las aplicaciones Web

Fuente: Carrillo López, Vaca Cárdenas, Ávila Pesántez, Vaca Cárdenas, & Ávila Pesántez, 2019

FASE 1: Elección de una herramienta Web 2.0 mediante tres pasos para seleccionar un motor Web 2.0:

- a) Definición de metas educativas: Estas metas deben plantearse desde el objetivo principal de la asignatura con el fin de lograr una mejor eficiencia educativa para los estudiantes que utilizan la tecnología Web 2.0.
- b) Definición de las características del tema: Es necesario definir las características del contenido, incluida la teoría o aplicación, el número de estudiantes y los antecedentes de los estudiantes para quienes el tema es relevante.
- c) Especificar requisitos técnicos: estos requisitos: Debes postularte teniendo en cuenta los objetivos y características específicos de cada tema, entre los que se encuentran:
 - Facilidad de uso (facilidad de uso).
 - Movilidad.
 - Gestión de archivos.
 - Soporte multimedia.
 - Acceso o control de acceso.

- Interoperabilidad.
- Tipo de licencia.
- Colaboración.
- Credibilidad.
- Flexible.

FASE 2: Diseño de la experiencia docente: Durante esta etapa, el profesor de la asignatura desarrolla actividades en las que se utilizará la tecnología 2.0, es decir, deberá elaborar una guía didáctica que contenga objetivos, habilidades, actividades, recursos, evaluación y recursos bibliográficos para integrar mejor a los estudiantes con los contenidos. Después de diseñar este tutorial, se crea el entorno con la herramienta con el que se determina el proceso descrito en el manual. Este desarrolla teniendo en cuenta las características del alumno, el público, la seguridad y la accesibilidad que debe tener el alumno para su uso futuro.

Además, los docentes deben inyectar contenido en el entorno, validar su funcionamiento, configurar roles de usuario y, en primer lugar, familiarizarse con la ayuda y las condiciones de uso de las herramientas Web 2.0 desarrolladas a escoger.

FASE 3: implementación de la experiencia: en esta etapa, la experiencia educativa del alumno y la evaluación del desempeño en el aula se realizan teniendo en cuenta la organización, colaboración y trabajo individual o colaborativo del alumno utilizando herramientas Web 2.0 en el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Carrillo, Vaca Cárdenas, Ávila, y otros, 2019, p. 20-45).

1.2.9.5. Tipos de herramientas digitales

A continuación, se detallan los diferentes tipos de herramientas digitales para la aplicación de la propuesta:

- GoConqr para crear y compartir recursos: con una completísima plataforma en la que servirnos de recursos de todo tipo, y es ideal para que nuestros alumnos se registren y así aprovechar el material que hay colgado, perteneciente a todo tipo de asignaturas y materias. Podrán organizar y

gestionar las asignaturas de mejor forma e incluso colaborar entre ellos o colgar su propio material, tanto escrito como en otros formatos como líneas temporales, mapas o esquemas, afianzando así el conocimiento de las materias objeto de estudio.

- Esemtia para ayudar en la docencia: Ayuda a gestionar todas las actividades del aula, lo que facilita la organización de las tareas diarias del docente. Desarrollar ejercicios y secuencias didácticas, organizar grupos y tareas con etiquetas personalizadas, crear elementos de evaluación, diseñar rúbricas y compartir y sincronizar las calificaciones del alumnado son algunas de las funciones que incorpora la app. Las versiones de esemtia están disponibles para dispositivos iOS, Android y web.
- Educación: El sistema está diseñado para la impartición de cursos y la gestión de materiales didácticos y puede ser de gran utilidad para instituciones de cualquier nivel que quieran impartir cursos online durante el distanciamiento social que recorreremos alrededor del mundo. La práctica de su herramienta permite monitorear el progreso de cada alumno, realizar encuestas, aplicar evaluaciones u obtener informes estadísticos sobre cada actividad educativa. Para otros, Educativa tiene una interfaz amigable y puede integrarse con otros LMS para mejorar la gestión docente.
- El Caso Vínculo: consiste en apoyar la interacción profesor-alumno a través de contenidos multimedia creativos y anima al alumno a seguir aprendiendo incluso después de haber cursado la lección. Además, Thing Link permite a los profesores almacenar todo el material didáctico en la Nube para que puedan consultar con los alumnos en cualquier momento. Es una de las plataformas más completas de herramientas de aprendizaje virtual, aunque el uso es de pago y ofrece planes para instituciones como profesionales independientes. Cuenta con editor de imágenes, traductor automático para más de 60 idiomas y diagramas predefinidos para desarrollar métodos de

enseñanza. Incluso se puede integrar con otros LMS o aplicaciones de usabilidad.

- Saba: un nuevo recurso que ofrece soluciones integrales para mejorar el aprendizaje de empresas de diferentes sectores. A través de su herramienta se puede crear una experiencia personal que satisfaga al alumno y facilite al profesor la transmisión de sus ideas. Cabe señalar que la plataforma Saba es accesible según el plan de suscripción y su sistema puede incluir cualquier tipo de formación.
- Sakai: a través de sus características, los profesores pueden compartir materiales didácticos con sus alumnos, proporcionar lecciones en video en línea, realizar revisiones o abrir foros de discusión. Las opciones de Sakai son amplias, lo que hace que el aprendizaje a distancia sea algo divertido y manejable para las instituciones universitarias (Lagos Reinoso et al., 2020, p. 20-21).
- Microsoft Teams: es un entorno de colaboración multiplataforma donde el estudiante puede comunicarse con tus compañeros desde una sola herramienta. En Teams se podrá establecer conversaciones con otros docentes, hacer videollamadas y reuniones virtuales online, compartir y colaborar en documentos, crear repositorios de contenido, e incluso integrar otras aplicaciones de uso diario. Colaborar sin poner en peligro la privacidad y la seguridad. En Microsoft, la privacidad y la seguridad son prioritarias: chatear desde cualquier lugar, realizar reuniones virtuales, colaborar y compartir documentos. (Cedeño Escobar & Viguera Moreno, 2020, p. 878-879)

1.3. Fundamentación del estado del arte.

Jorge Cevallos, Xiomara Lucas, Jessica Paredes y Jorge Tomalá con título: “Use of technological tools in the classroom to motivate students from 9th basic year at schools” (Enfocado a la a tecnología en el proceso de enseñanza – aprendizaje). (2020) Península de Santa Elena – Ecuador: Revista Ciencias Pedagógicas e

Innovación. Para ello es menester la aplicación efectiva y oportuna de estrategias y métodos docentes que tengan como objetivo el aprendizaje consciente, reflexivo y autorregulado, teniendo en cuenta las interacciones sociales y más aún las características propias de la generación actual, básicamente la incursión de la tecnología.

Inés Vera y Mery Domínguez licenciadas en ciencias de la Educación Inicial con título “Uso De Herramientas Tecnológicas Educativas En Los Procesos De Enseñanza Aprendizaje En Educación Inicial” (Con enfoque al surgimiento de herramientas tecnológicas de apoyo a la educación). (2019) Milagro-Ecuador: Tesis en Licenciatura. Indicando como objetivo primordial que las herramientas tecnológicas potencializan el proceso de enseñanza-aprendizaje en los centros educativos de Educación Inicial.

1.4. Conclusiones Capítulo I

La evolución de la tecnología permite tener acceso a una serie de recursos tecnológicos que de una manera motivadora e innovadora, ofrece la posibilidad de generar diferentes contextos y ambientes de trabajo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Es indispensable que los docentes se encuentren capacitados para usar la tecnología en el proceso educativo, con la finalidad de aprovechar al máximo sus bondades y así mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje.

El uso de la tecnología con fines educativos exige un adecuado apoyo y control en el hogar, para limitar su uso y evitar que los estudiantes tengan acceso a información que no corresponde con el objetivo de ampliar y mejorar sus aprendizajes.

CAPÍTULO II. PROPUESTA

2.1. Título de la propuesta

Implementación de la aplicación web Microsoft Teams como estrategia para el proceso integral de enseñanza - aprendizaje de Tic's en los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo.

2.2.Objetivos

2.2.1. Objetivo General

Implementar la aplicación web Microsoft Teams como una nueva estrategia para el proceso integral de enseñanza - aprendizaje de Tic's en los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo.

2.2.2. Objetivos específicos

- Capacitar al personal docente sobre la interfaz para un uso idóneo y al mismo tiempo lograr una enseñanza adecuada de la herramienta de maestros hacia estudiantes.
- Incorporar la plataforma Microsoft Teams para una gran parte de actividades a desarrollar por el personal de educación hacia los estudiantes con el fin de darle un mayor uso.
- Determinar actividades dirigidas a docentes a fin de aprovechar la mayor parte de herramientas de la plataforma Microsoft Teams.

2.3. Justificación

De acuerdo a los datos obtenidos en el diagnóstico situacional con respecto al problema de investigación, se determina que: el 100% de los docentes manifiesta que la institución no cuenta con una plataforma virtual propia; por su parte, con respecto a la forma que considera más adecuada para trabajar con sus estudiantes, el 100% afirma que reemplazaría la virtualidad por presencialidad; el 66% de docentes manifiesta que tiene dificultades para el trabajo en plataformas tecnológicas, y el 90% reconoce que requiere apoyo en la actualización de sus conocimientos para el trabajo apoyado en tecnología.

Los estudiantes que participaron en el estudio determinan en un 86% que prefiere el trabajo educativo virtual antes que el presencial; aunque el 53% de encuestados reconocen que tienen problemas o no disponen de dispositivos tecnológicos básicos; por lo que, el 85% de estudiantes afirma que necesita actualizar sus conocimientos en el uso de la tecnología.

El principal propósito de este proyecto educativo es integrar un proceso estratégico para la enseñanza–aprendizaje de las Tecnologías de la Información y la Comunicación a los estudiantes a través de la aplicación Microsoft Teams en el periodo educativo 2021, el objetivo es lograr una propuesta innovadora que refuerce sus fortalezas, ventajas y oportunidades a los estudiantes a fin de que desarrollen innovadoramente las Tic's permitiéndoles comprender los diferentes implementos didácticos de la asignatura para descifrar su significado y luego aplicarlas, además de identificar los conceptos básicos de los temas propuestos en cada lección.

Los beneficiarios directos de la propuesta serán los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo, específicamente en la asignatura de TIC's y a los docentes tanto del área y otras por su flexibilidad. Además de los estudiantes de situación de vulnerabilidad con: enfermedad repentina, embarazo, período posparto, período de desintoxicación y medidas disciplinarias como suspensión; puesto que ellos no asisten regularmente a las instalaciones pueden adoptar un enfoque bidireccional o B-learning en un sistema presencial.

Ya que el aporte en el eje de aprendizaje digital se refiere a los nuevos métodos de aprendizaje propios en la era digital y al aporte de los medios educativos como segundo eje del currículo de educación demuestra el programa digital y el enfoque del desarrollo docente incluye la capacitación en servicio y la calificación profesional.

El instrumento diseñado está dirigido al personal docente por las siguientes razones:

- El docente es el responsable de conocer y manejar las herramientas tecnológicas disponibles que sirvan para incorporar nuevas dinámicas de aprendizaje que se adapten a su materia.
- El uso de un sistema educativo pretende que el docente incorpore métodos que se adapten a las nuevas realidades de los alumnos.
- Las herramientas de innovación requieren del punto de reflexión de la pedagogía que desea impartir el docente.
- Los estudiantes deben asumir el uso del sistema desde la “emotividad” y “creatividad” que debe impulsar el docente al diseñar las particularidades que debe tener cada materia.
- El instructor aparecerá como guía del alumno en el descubrimiento del sistema Microsoft Teams que nos espera, a la espera de continuar con otras herramientas digitales que realmente pueden cambiar la perspectiva de los contenidos enseñados.

2.4. Desarrollo de la propuesta

El desarrollo de la propuesta se centra en la implementación del software Microsoft Teams, que le permite crear y administrar algún espacio virtual para aprender: enseñar a cada grupo de estudiantes y maestros. Estos asesores expertos a menudo se crean al integrar un conjunto de herramientas que los diseñadores, educadores o administradores del sistema consideran que la necesidad de completar el proceso de aprendizaje en un modelo personalizado. Tienen sistemas de almacenamiento y gestión de archivos que permiten operaciones básicas, como verlas y organizándolas

en carpetas y subdirectorios, copia, pegado, eliminando, comprimiendo y descargando archivos de los Tics.

Además, generalmente incorpora un sistema para la transmisión selectiva y la selección de archivos hablados y una herramienta muy básica para crear contenido. Siendo dirigido a los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo, creando oportunidades de enseñanza - aprendizaje de acuerdo con las nuevas tendencias educativas a través de las tecnologías de la información y la comunicación en el periodo 2021.

Proporciona un entorno inclusivo para el aprendizaje, la enseñanza, la investigación académica y otras formas de colaboración. Los profesores y los estudiantes se benefician de la enseñanza y la investigación, mediante la plataforma colaborativa Teams. Además, su diseño permite a las organizaciones la libertad de elegir las herramientas y capacidades que mejor se adapten a sus necesidades.

Por otra parte, ofrece preferencias de idioma que se pueden configurar en todo el sistema, dentro de un curso o proyecto específico. El software tiene la capacidad de albergar hasta 300 estudiantes como miembros de la comunidad y obtener acceso a una conversación continua que proporciona una conexión durante el proceso de enseñanza como docente extracurricular.

En cuanto a la interacción con los estudiantes organiza aulas y tareas, colabora y comparte archivos y accede a materiales de manera centralizada. La plataforma cuenta con una interfaz atractiva que ayuda a optimizar el trabajo diario. Un acceso a datos inmediato, uso de aplicaciones e integraciones que ayudan en la reducción de la carga de trabajo.

2.4.1. Elementos del software Microsoft Teams

La aplicación Microsoft Teams enfoca el contenido de TIC's diseñado en una línea de tiempo, con objetivos y habilidades de desarrollo y contenido de la asignatura. Se desarrollará de la siguiente manera:

2.4.1.1. Herramientas generales de colaboración:

Las herramientas permiten realizar cinco funciones principales:

Administración de la asignatura

Facilitar los procesos de gestión de usuarios: tales como registro, modificación, borrado, gestión de listas de categorías, identificación de roles y seguimiento y seguimiento del acceso de los usuarios a las TIC o sus diversas partes. En segundo lugar, la gestión de las TIC: crear, modificar, resaltar y eliminar partes de la misma, por ejemplo: creación de formatos modulares, incorporación, eliminación o definición de estándares de visibilidad de las herramientas.

Comunicación entre participantes

Permite la interacción entre profesores y alumnos, puede ser asíncrona con el correo electrónico, el foro, el calendario y las notificaciones o síncrona, con chats o pizarras. Estas herramientas permiten que todos los sentidos de comunicación interactúen: de profesor a alumno, de alumno a profesor, de alumno a alumno o de todos a todos.

Gestión de contenidos

No tienen restricciones sobre los tipos de archivos, pero para verlos, los usuarios deben instalar la aplicación localmente, en la computadora desde la que se realizó la solicitud.

Gestión del trabajo en grupos

Estas herramientas permiten registrar, editar o eliminar grupos de estudiantes y crear “escenarios virtuales” para el trabajo colaborativo de los miembros del grupo. Estos escenarios grupales incluyen carpetas o “directorios” para compartir archivos, herramientas de publicación de contenido y foros privados o discusiones para los miembros de cada grupo.

Evaluación constante

Permite la creación, edición y percepción de ciertos tipos de evidencias, anónimas o específicas, a partir de trabajos, autocorrección o corrección (con retroalimentación),

certificación y publicación de calificaciones, visualización de “información estadística sobre los resultados de cada alumno y también avances”.



Gráfico 4 Metodologías de las aplicaciones Web

Fuente: De Mendizábal & Valenzuela, 2017

Esta aplicación web integra las herramientas (Gráfico 4) que se adaptan a las metodologías específicas de enseñanza – aprendizaje detallando a continuación:

- i. comunicación síncrona multimedia (por ejemplo, videoconferencia)
- ii. Almacenamiento y clasificación de una serie de recursos didácticos a digitalizar (por ejemplo: referencia del pie, audio, hipertexto y texto)
- iii. construcción de vocabularios (por ejemplo, diccionarios y tesauros)
- iv. materiales educativos multimedia e interactivos (por ejemplo, gramáticas, ejercicios de audio, video y texto)

- v. trabajo colaborativo (por ejemplo, blogs, wikis, podcasting)
- vi. soporte multilingüe (por ejemplo, interfaz en múltiples lenguas)
- vii. Definición de participantes, votantes y publicaciones.

2.4.1.2. Herramientas administrativas:

- Cuenta: Administre información de usuario básica y contraseñas.
- Miembros: Ir y editar miembros de un curso.
- Configuración web: cree un nuevo sitio web, edite los sitios web que posee.
- Editor de sitios web: modifique la estructura, el contenido o el miembro de un sitio web.
- Información sobre la Parte: administre las partes de un sitio de un curso.
- Super usuario: prepara la identidad para otros sistemas de usuarios para soluciones y soporte.
- Editor de perfiles: gestionar documentos y permisos.
- En línea: monitorear el uso del servidor y del sistema

2.4.1.3. Herramientas de enseñanza y aprendizaje

- Currículo: publicar un resumen de los requisitos del curso.
- Creadores del curso: crear y publicar secuencias de aprendizaje en línea.
- Ejercicios: crear y calificar para tareas en línea y sin conexión.
- Buzón: Comparta su propio archivo con el Participante del sitio.
- Calificaciones: calcular, almacenar y distribuir información a los estudiantes de sus notas.
- Pruebas y cuestionarios: cree y administre evaluaciones en línea.

2.4.1.4. Herramientas de portafolios

- Asistentes y plantillas: cree estructuras para ayudar a los participantes del sitio a reflexionar sobre su aprendizaje y crecimiento.
- Comentarios: Proporcione a los participantes una página web con comentarios y puntuaciones sobre su trabajo.
- Informes: cree, vea y exporte informes sobre el sitio y la actividad del usuario.
- Diseños y estilos: administre estilos predefinidos para controlar el estilo visual (fuentes, colores, etc.) de asistentes, plantillas y carteras.
- Plantillas de cartera: administre las plantillas de participantes del sitio web.

2.4.1.5. Contenidos

Un aspecto importante de la relación entre la propuesta educativa y el diseño de la interfaz es el esquema general de navegación representado por el menú que muestra el entorno virtual e indica los siguientes elementos:

- A) Esquema del curso con una breve descripción del curso.
- b) Calendario de actividades y hoja de evaluación.
- c) Canales de comunicación para el envío, recepción y retroalimentación de las actividades.
- d) Un espacio para el intercambio de ideas y puntos de vista.
- e) Centro de Recursos.
- f) Recursos adicionales y enlaces importantes, que pueden ser: socialización virtual, información o apoyo para profundizar en un tema, eventos culturales, etc.

En este caso, todos los estudiantes primero deben registrarse con el código de curso generado y con la información personal de cada estudiante como: nombre, apellido, correo electrónico, contraseña, fecha de nacimiento y aceptar los términos.

2.4.2. Elementos que conforman la propuesta

2.4.2.1. Integración curricular por nivel

Tabla 4 Integración curricular de TIC's por niveles

Nivel	Tecnológica	Información	Comunicación	Ética
Nivel 1	Use aplicaciones simples como juegos divertidos y educativos y programas de dibujo simples que sigan instrucciones presentadas en lenguaje visual o escrito para lograr resultados o productos finales.	Identificar y utilizar la información de los iconos de la pantalla	Usar de manera juiciosa y limitada las herramientas de comunicación, como el correo electrónico, para enviar y recibir mensajes a otras personas.	Respetar las normas básicas de precaución y seguridad en el uso de los ordenadores.
Nivel 2	Use herramientas básicas de formato, como procesadores de texto, para escribir, ilustrar y editar texto, y tablas simples para organizar datos y crear gráficos simples. Recuperar y guardar información en formatos (básicos como ord) extraídos de ciertas fuentes fuera de línea o sitios web seleccionados por el docente.	Tiene chats virtuales independientes con sus compañeros, como vía Chat.	Defina y aplique reglas básicas de seguridad para evitar la contaminación virtual.	Identificar y aplicar reglas de amabilidad y respeto por los demás en la comunicación virtual.
Nivel 3	Use una variedad de aplicaciones, como procesadores de texto, hojas de cálculo y plantillas de presentación,	Recupere e integre (dentro de los documentos) información extraída de ciertas fuentes	Intercambie información a través de herramientas de comunicación para crear	Identificar la fuente de donde se extrae la información. Limite su propio tiempo de

	para escribir y editar.	fuera de línea y navegue por Internet con criterios de búsqueda predefinidos.	documentos simples de manera colaborativa o colectiva.	navegación e intercambio virtual.
Nivel 4	Use una variedad de programas, como procesadores de texto, hojas de cálculo y plantillas de presentación, para escribir, editar y organizar información y exportar información de un programa a otro y de otros dispositivos diferentes.	Navegue libremente, recupere información utilizando motores de búsqueda y portales comunes y organícela en diferentes formatos.	Participar en los espacios interactivos de la web, debatir e intercambiar información y producir documentos en conjunto.	Cita fuentes de las que extrae información y utiliza convenciones bibliotecarias básicas para documentarla. La discriminación y la protección contra la información y la prestación de servicios pueden perjudicarlo
Nivel 5	Use e integre una variedad de aplicaciones, como procesadores de texto, hojas de cálculo, plantillas de presentación y periféricos, para crear productos multimedia simples (glosarios).	Recupera información de Internet en forma autónoma utilizando buscadores especializados y metabuscadores. Evalúa la información utilizando los criterios específicos de la calidad de la información electrónica	Publica información propia en plataformas virtuales, como blogs y retroalimenta a otros.	Conoce la regulación legal de utilización del espacio virtual y las normas de seguridad de la red. Y aplica criterios de buenas prácticas.
Nivel 6	Use e integre una variedad de aplicaciones, como procesadores de	Realiza búsquedas avanzadas con algoritmos de	Únete a comunidades virtuales que desarrollan	Cumpla con los estándares éticos cuando participe en el

	texto, hojas de cálculo, plantillas de presentación y periféricos, para crear productos multimedia completos.	búsqueda.	intereses específicos.	ciberspacio. Reconoce y valora la transparencia y democratiza la información en la red y amplía el acceso a su comunidad.
Nivel 7	Avanzado PC Power Dominio, desarrolle tareas de programación y conexiones de red.	Administrar las solicitudes para recuperar automáticamente la información en forma de NetVives.	Organizar y alentar a las comunidades virtuales a comprometer a la transmisión responsable de su uso.	Ampliar la participación de sus ciudadanos y otros a través de la red.

Fuente: Red de Maestros, 2018

2.4.2.2. Personas responsables

El curso de TIC's se realizará por la plataforma Microsoft Teams, implementada y creada por el docente Marcelo Espín, en la modalidad virtual en educación general básica de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo.

2.4.2.3. Recursos

Humanos

- Estudiantes
- Docentes
- Tutor

Técnicos

- Computadores/laptop
- Tablet
- Videocam
- Internet

2.4.2.4. Cronograma

Tabla 5 Cronograma

Contenidos	Módulo	Mes 1				Mes 2				Mes 3				Mes 4				Mes 5				Mes 6			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Introducción al curso	Encuentro virtual																								
Entornos virtuales de aprendizaje																									
Cómo empezar “administrativamente”																									
Acercamiento a las herramientas del entorno virtual	Módulo de ambientación																								
Bienvenida	Abordaje tecnológico – didáctico: Primeros pasos																								
Información General y Contenidos:																									
Cronograma																									
Contenidos																									
Objetivos																									
Mensajería – Cartelera: ¿Cuándo? ¿Para qué? Foros: El foro como espacio de discusión – Diferentes tipos de foros – Rol del tutor en el foro – Criterios de elaboración de intervenciones - ¿Se puede evaluar un foro?	Herramientas de Comunicación																								
¿Qué entendemos por trabajo colaborativo?	Trabajo colaborativo																								
¿Cuándo usarlo? ¿Para qué?	Recursos																								

2.4.2.5. Explicación de la propuesta

Implementación de la plataforma



Gráfico 5 Opciones de Microsoft Teams
Fuente: De Mendizábal & Valenzuela, 2017

Microsoft Teams cuenta con varias opciones de equipos para conectarse, que le permitirán al usuario (docente y estudiante, conectarse con el recurso que tenga, bien sea un teléfono móvil inteligente, u computador de escritorio o portátil.

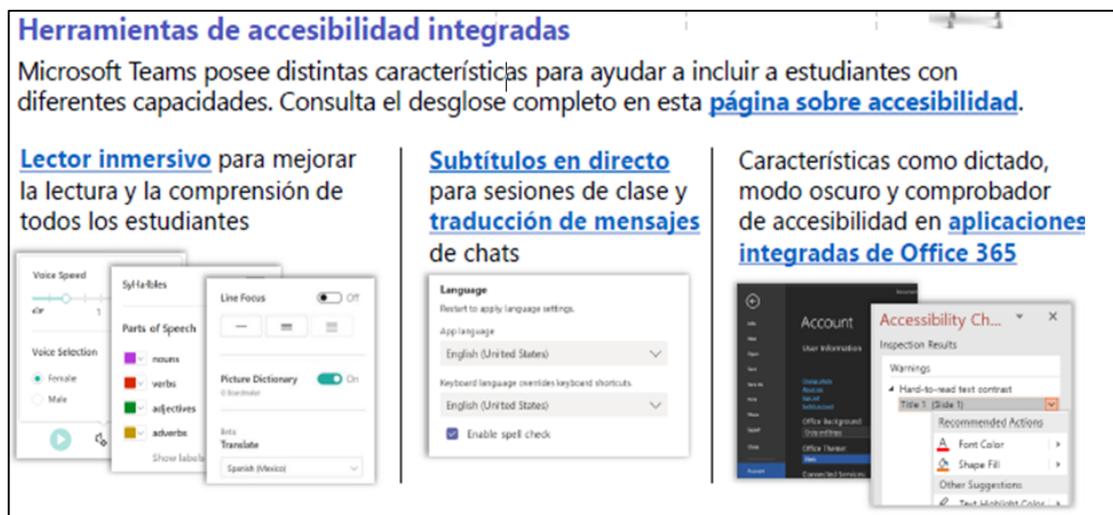


Gráfico 6 Herramientas de accesibilidad de Microsoft Teams
Fuente: De Mendizábal & Valenzuela, 2017

Las herramientas de Microsoft Teams permiten una interacción completa con el paquete Office, de tal manera que pueden integrarse y complementarse, haciendo una experiencia más sencilla.

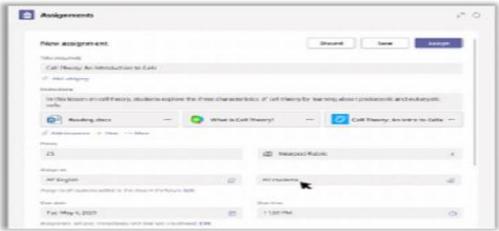
Tareas y calificaciones

Teams for Education incluye un flujo de trabajo integrado de tareas y pruebas de tipo cuestionario. Ve a la pestaña **Tareas** y selecciona **Crear** para iniciar una nueva asignación y gestionar fechas de entrega, instrucciones, criterios de evaluación, notificaciones, materiales que se deben entregar y mucho más. Entre otras características, se incluyen...

- **Tareas de grupo** para que un grupo de estudiantes pueda colaborar y hacer una presentación para todo el grupo
- **Formularios de Microsoft** integrados para realizar pruebas de tipo cuestionario y sondeos
- **Tomar fotos** o "escanear" tareas realizadas en papel con un flujo de trabajo compatible con dispositivos móviles

Deja comentarios para los alumnos, califica y realiza el seguimiento del progreso de los alumnos mediante la **función Calificaciones**.

Cada equipo de clase tiene una pestaña llamada **Calificaciones**, donde se pueden ver las tareas de un vistazo y realizar el seguimiento individual del progreso de cada estudiante de la clase.



Comenta, corrige, califica con criterios/estándares, comprueba si los alumnos han copiado en las tareas y mucho más desde la vista de Calificación.

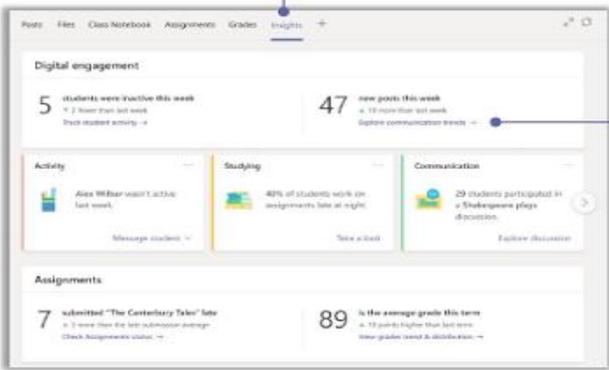
Gráfico 7 Tareas y calificaciones en Microsoft Teams
Fuente: De Mendizábal & Valenzuela, 2017

El módulo tareas y calificaciones, permite a los docentes programar las tareas a los estudiantes, así como evaluarlas, y a estos últimos tener acceso a ellas, y consultar los resultados de sus evaluaciones.

Conclusiones o "Insights"

La opción de conclusiones o "**Education Insights**" proporciona un análisis y visualización en tiempo real del progreso de los estudiantes dentro de un equipo de clase. Se presentan datos relevantes e información fiable a los profesores para tomar decisiones con respecto a sus comunidades de aprendizaje, de modo que puedan ayudar a garantizar que se cubran las necesidades emocionales, sociales y académicas de sus estudiantes.

Ve a la pestaña de Conclusiones o "**Insights**" de tu equipo de clase



Haz clic en los enlaces de la parte inferior de cada cuadro para abrir un análisis más detallado



Gráfico 8 Conclusiones en Microsoft Teams
Fuente: De Mendizábal & Valenzuela, 2017

Las conclusiones les permiten a los docentes verificar las interacciones entre los estudiantes, garantizando así la concurrencia ante actividades grupales, de modo que con los registros el seguimiento puede hacerse de forma controlada y confiable.

Características sociales y emocionales

La escuela puede ser una montaña rusa emocional para los estudiantes, por lo que Teams ofrece características para ayudar a los educadores a apoyarlos en su crecimiento socioemocional.

- La **aplicación Reflect ayuda a** los educadores a conectar con los estudiantes a través de preguntas y encuestas rápidas, guiando a los estudiantes a identificar cómo se sienten y a liderar con conciencia de sí mismos.
- **Es posible usar insignias de elogio** para reconocer las habilidades sociales de los estudiantes, ampliar el vocabulario emocional y proporcionar un reconocimiento valioso por los logros diarios en el aprendizaje de los estudiantes. Basta con hacer clic en el icono **Elogio** en un chat o canal y seleccionar una insignia para enviarla.
- El **paquete de adhesivos de aprendizaje socioemocional para OneNote** crea un mecanismo de retroalimentación basado en las emociones con las doce habilidades que se muestran en las insignias de elogio de Teams.





Gráfico 9 Interacciones y Reflect en Microsoft Teams
 Fuente: De Mendizábal & Valenzuela, 2017

Los docentes pueden realizar la retroalimentación de a partir de la experiencia de sus estudiantes, establecer elementos de elogio e íconos emocionales, que hacen la experiencia más cercana.

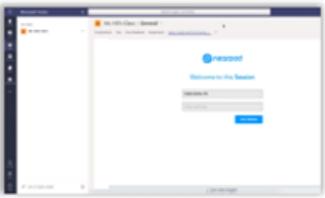
Aplicaciones conectadas

Incluye tus aplicaciones de aprendizaje favoritas para desarrollar experiencias interactivas tanto en el aula presencial como en la virtual. Ve a la pestaña **Aplicaciones** para **empezar**.



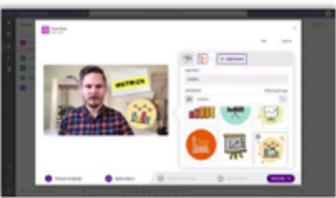
Cuestionarios y encuestas

Utiliza Microsoft Forms para preparar pruebas de tipo cuestionario y sondeos o encuestas para obtener respuestas de toda la clase.



NearPod

Comparte una lección de Nearpod con los estudiantes como una pestaña en tu equipo, para que éstos puedan acceder fácilmente.



Prezi

Crea videos mostrando tu contenido y gráficos y publícalos directamente en el chat.

Gráfico 10 Aplicaciones conectadas de Microsoft Teams
 Fuente: De Mendizábal & Valenzuela, 2017

Sesiones de clase

Las reuniones de Microsoft Teams son ideales para realizar sesiones de clase en directo, ya que ofrecen la posibilidad de **compartir contenido**, configurar **salas de trabajo**, ver cuándo los estudiantes **piden la palabra** y mucho más. Para obtener instrucciones completas sobre cómo realizar sesiones de clase, consulta esta [página sobre reuniones](#). A continuación se presentan algunos consejos sobre cómo aprovechar al máximo las sesiones de clase.

- Para dividir a los alumnos en [salas de trabajo](#), selecciona el icono **Salas de trabajo**, selecciona el número de salas que desees crear y elige si deseas añadir participantes de forma aleatoria o manual. Puedes establecer un límite de tiempo para las sesiones de trabajo y cambiar fácilmente de una sala a otra para ver cómo están trabajando los estudiantes.
- Descubre cómo activar los [subtítulos en directo](#) para reuniones para [mejorar la accesibilidad](#).
- Puedes [compartir la pantalla](#) abriendo la bandeja **Compartir**, o simplemente [ir a tu presentación de PowerPoint](#) y hacer clic en **Presentar en Teams**. La presentación aparecerá automáticamente en la llamada de Teams durante la sesión de clase.
- [Graba reuniones](#) abriendo el menú **Más acciones** y seleccionando **Iniciar grabación**. Después de la reunión, utiliza el icono **Obtener enlace** para compartir la grabación con los alumnos y otros profesores.
- Obtén más información sobre cómo abrir reuniones de Teams desde tu LMS [en este enlace](#).

Gráfico 11 Sesiones de clases en Microsoft Teams
Fuente: De Mendizábal & Valenzuela, 2017

Hay diversas aplicaciones externas que pueden conectarse con Microsoft Teams, de esta forma se integran otros elementos que complementan la herramienta, haciéndola más completa.

2.5.Soluciones

Para la integridad de la información, el uso de la aplicación web Microsoft Teams educativo es una gran ventaja, ya que se centra en la creación de un laboratorio virtual con acceso gratuito. Integrado al curso, con suficiente material para apoyar sus cursos para estudiantes de educación básica general.

En el sector educativo es una gran ventaja, ya que se centra en la creación de un laboratorio virtual con acceso gratuito. Integrado al curso, con suficiente material para apoyar sus cursos para estudiantes de educación básica general.

2.6. Premisas para su implementación

Viabilidad. - Se presenta como una red social en la que los registros del maestro crean y administran grupos para aulas, aumento, diseño o calificaciones, etc. Además de los tutoriales y el fácil acceso a los estudiantes, proporcionando contraseñas de acceso. Además, puede descargar archivos, ver eventos, ver sus clasificaciones, pruebas de respuesta, enviar tareas y enviar archivos a los maestros. Puede acceder a través de las propiedades del código relacionadas correspondientes a su hijo, para que se pueda aconsejar.

Modelo de gestión. - Esta es una herramienta virtual que es una plataforma tecnológica, social, educativa y gratuita, lo que permite la comunicación entre estudiantes y maestros en un entorno cerrado, que se crea para usar instrumentos en educación, su objetivo principal es conectar a los estudiantes y padres. Para ser seguro y también para proporcionar espacio de crecimiento, lo cual es muy importante. Desea tener cambios educativos a través de la tecnología porque esta es una plataforma fácil, segura y gratuita para aquellos que desean usarlo.

Factibilidad. -Por lo tanto, fomente el aprendizaje, si se las arreglan con objetivos claros y específicos, beneficiarán a todos los niños. Actualmente, la modernización de la pedagogía se encuentra en un proceso canjeado y herramientas educativas en el entorno educativo, para integrar la capacitación en la misma corriente de progreso de la tecnología, se ha convertido en una herramienta muy importante, más específicamente en el campo de la educación, en consecuencia. A partir de este proceso, se creó una transición en los roles de trabajo para la comunidad educativa y en el diseño de la guía de aprendizaje. Tienen un impacto positivo en diferentes contextos en los que los estudiantes y los maestros trabajan en su trabajo educativo, su uso adecuado puede enriquecer su trabajo, sus maestros y su educación en los niños. Por lo tanto, es importante saber qué hacer y qué hacer y cómo usar estos recursos.

Limitaciones. - Esto se debe a que este tipo de tecnología de la información y la comunicación requiere que algunos niños interactúen con computadoras y muchos

dispositivos tecnológicos, porque las actividades de deformación son estimuladas por el proceso de aprendizaje y porque no hay mucha investigación sobre el uso correcto de las tecnologías de la información y la comunicación. jardines de infantes, lo que llevó a su falta de atención y enfoque en el entretenimiento sin la supervisión adecuada.

Límites. - En efecto, este tipo de tecnología de la información y la comunicación requiere que algunos niños interactúen con computadoras y muchos dispositivos tecnológicos, porque las actividades desfigurantes son estimuladas por el proceso de aprendizaje y porque no existen muchas investigaciones sobre el uso adecuado de la tecnología. información y comunicación. Guardería, lo que hace que los niños no presten atención y se concentren en el entretenimiento sin la supervisión adecuada.

2.7. Conclusiones capítulo II

La aplicación web, Microsoft Teams ofrece una amplia gama de funciones que se pueden usar para cursos, colaboración e investigación, incluidas todas las funciones que ofrecen otros sistemas de gestión del aprendizaje.

En la plataforma Microsoft Teams, permite acceder a casi cualquier tipo de método de enseñanza o estilo de aprendizaje, y te permite integrar la experiencia educativa de tu organización.

La flexibilidad de diseño de proyectos de Microsoft Teams le permite cambiar la forma, función y herramientas según la organización.

Este entorno asincrónico permite que el aula se extienda más allá de los confines de la escuela, mejorando la motivación extrínseca de los estudiantes para aprender a través de la construcción de conocimientos.

CAPÍTULO III. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

En el presente capítulo, se presentan los aspectos técnicos de validación de expertos, constituidos por tres profesionales con amplia experiencia en el ámbito educativo y del uso de la tecnología, que poseen título de cuarto nivel, así como la validación de usuarios y los resultados de la propuesta, de forma continua al capítulo anterior. Todos los mecanismos de validación tienen por objeto dar soporte científico a la propuesta presentada, evaluar su aplicación y verificar los resultados que de ésta se derivan.

3.1. Evaluación de expertos

Luego de haber realizado la propuesta, presentada en el capítulo anterior, resulta necesario contar con el aval que certifique que la misma cuenta con las características necesarias para su propósito. En este sentido, existen varios métodos, sin embargo, se considera para este caso como el más acertado la validación de expertos, que consiste en consultar a una serie de personas con formación y experiencia en el área de estudio (Educación, TIC's) para que realice una evaluación técnica y pueda avalar que la propuesta tiene la validez requerida para los objetivos planteados.

Se han seleccionado una serie de expertos, con ciertas características académicas y profesionales para que evaluaran la propuesta, y con sus conocimientos emitieran un veredicto en relación a si está en concordancia con los siguientes criterios:

- a) Fundado en talleres motivacionales para la implementación de la plataforma Microsoft Teams.
- b) Estructuración de talleres motivacionales para la implementación de la plataforma Microsoft Teams.

c) Lógica interna de talleres motivacionales para la implementación de la plataforma Microsoft Teams.

d) La importancia de los talleres de motivación para la implementación de la plataforma Microsoft Teams.

e) Fácil de implementar.

f) Revisión integral de talleres motivacionales para la implementación de la plataforma Microsoft Teams.

También, cada experto posee un recorrido profesional que le hace ser considerado como tal, para tal fin se ha resumido la siguiente información:

Perfil Experto 1: PhD Oscar Guaypatin Ingeniero, Magister en Matemáticas, PhD en educación con 15 años de servicio como docente.

Perfil Experto 2: PhD Melquiades Mendoza Licenciado en idioma Ruso y Literatura, Licenciado en Pedagogía Psicología y un PhD en ciencias Pedagógicas, con 36 años de servicio como docente.

Perfil Experto 3: Msc Nancy Salazar Licenciada en Ciencias Humanas y de la Educación, especialidad Lengua y Literatura. Magister en Diseño Curricular y Evaluación Educativa, con 25 años de experiencia como docente.

Se considera que los perfiles de los expertos son suficientes para avalar la evaluación de la propuesta, que de acuerdo a los criterios expuestos anteriormente y con la aplicación del índice de calificación con un rango del 5 a 1, de manera que: 5 es excelente, 4 es muy bueno, 3 es bueno, 2 es regular y 1 es insuficiente. De tal manera se presenta el juicio valorativo de los expertos.

Tabla 6 Validación de los Expertos

Criterio	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Moda	Media
-Fundado en talleres motivacionales para la implementación de la plataforma Microsoft Teams.	5	4	4	4	4,33
-Estructuración de talleres motivacionales para la implementación de la plataforma Microsoft Teams.	5	4	4	4	4,33
-Lógica interna de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft Teams.	5	5	4	5	4,67
Importancia de los talleres motivacionales para la implementación de la plataforma Microsoft Teams.	5	5	5	5	5
-Facilidad para su implementación.	5	5	5	5	5
Una descripción completa de los talleres de motivación para la implementación de la plataforma Microsoft Teams.	5	4	5	5	4,67
Moda	5	4 y 5	4 y 5	Moda Integral	Media General
Media	5	4,5	4,5	5	4,58

Elaborado por: Espín, 2022

De acuerdo con el juicio valorativo del primer experto se obtiene una moda de 5 correspondiente a excelente, además una media de 5 correspondiente a una valoración de excelente. Como resultado de la valoración del experto establece la propuesta es excelente en relación a los criterios establecidos.

En función del juicio valorativo del segundo experto se obtiene una moda bimodal de 4 y 5 correspondiente a muy bueno y excelente correspondiente, también se obtuvo una media de 4,5 correspondiente a una valoración de muy buena. Como resultado de la valoración del experto establece la propuesta es muy buena con tendencia a excelente en relación a los criterios establecidos.

Respecto al juicio valorativo del tercer experto se obtiene una moda bimodal de 4 y 5 correspondiente a muy bueno y excelente correspondiente, también se obtuvo una

media de 4,5 correspondiente a una valoración de muy buena. Como resultado de la valoración del experto establece la propuesta es muy buena con tendencia a excelente en relación a los criterios establecidos.

De acuerdo con la valoración del primer criterio en relación al juicio valorativo de los expertos se obtiene una moda con un valor de 4 correspondiente a muy bueno, de la misma manera se obtiene una media de 4,33 correspondiente a muy bueno, lo cual establece que la argumentación de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft Teams está acorde a las necesidades de la institución.

En relación con la valoración del segundo criterio en relación al juicio valorativo de los expertos se obtiene una moda con un valor de 4 correspondiente a muy bueno, de la misma manera se obtiene una media de 4,33 correspondiente a muy bueno, lo cual establece que la estructuración de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft Teams está establecida de manera adecuada.

Respecto a la valoración del tercer criterio en relación al juicio valorativo de los expertos se obtiene una moda con un valor de 5 correspondiente a excelente, de la misma manera se obtiene una media de 4,67 correspondiente a excelente, lo cual establece los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft Teams corresponden a una lógica interna.

De acuerdo con la valoración del cuarto criterio en relación al juicio valorativo de los expertos se obtiene una moda con un valor de 5 correspondiente a excelente, de la misma manera se obtiene una media de 5 correspondiente a excelente, dando como resultado que la implementación de talleres es muy importante.

Respecto a la valoración del quinto criterio en relación al juicio valorativo de los expertos se obtiene una moda con un valor de 5 correspondiente a excelente, de la misma manera se obtiene una media de 5 correspondiente a excelente, lo cual establece que la implementación es sencilla.

De acuerdo con la valoración del sexto criterio en relación al juicio valorativo de los expertos se obtiene una moda con un valor de 5 correspondiente a excelente, de la

misma manera se obtiene una media de 4,67 correspondiente a excelente, lo cual establece que la valoración integral de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft Teams está acorde a las necesidades de la institución.

De acuerdo con los índices de respuesta obtenidos, con una moda integral de 5 la propuesta en general es excelente, a partir de los criterios establecidos; igualmente, desde cada criterio los expertos evalúan la propuesta como excelente con una media general de 4.58. Por lo tanto, se considera válida la propuesta desde la pericia, conocimiento y experiencia de los expertos.

3.2.Evaluación de usuarios

De igual manera se verifica la validación de la propuesta mediante la validación de usuarios, que consiste en consultar a una serie de personas con formación y experiencia en el área de estudio (Educación, TIC's) para que realice una evaluación técnica y pueda avalar que la propuesta tiene la validez requerida para los objetivos planteados.

Cada usuario posee un recorrido profesional en relación a las Ciencias de la Educación con experiencia laboral entre 15 a 20 años como docente. Por lo cual, se considera que los perfiles de los usuarios son suficientes para avalar la evaluación de la propuesta de acuerdo a los criterios expuestos anteriormente. De tal manera se presenta el juicio valorativo de los usuarios.

Tabla 7 Validación de los Usuarios

Criterio	Usuario 1	Usuario 2	Usuario 3	Moda	Media
-Argumentación de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft Teams.	5	5	5	5	5
-Estructuración de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft Teams.	5	5	5	5	5
-Lógica interna de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft Teams.	5	5	5	5	5

-Importancia de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft Teams.	5	5	5	5	5
-Facilidad para su implementación.	5	5	5	5	5
-Valoración integral de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft Teams.	5	5	5	5	5
Moda	5	5	5	Moda Integral	Media General
Media	5	5	5	5	5

Elaborado por: Espín, 2022

De acuerdo con el juicio valorativo del primer usuario se obtiene una moda de 5 correspondiente a excelente, además una media de 5 correspondiente a una valoración de excelente. Como resultado de la valoración del usuario establece la propuesta es excelente en relación a los criterios establecidos.

En función del juicio valorativo del segundo usuario se obtiene una moda de 5 correspondiente a excelente, también se obtuvo una media de 5 correspondiente a una valoración de excelente. Como resultado de la valoración del experto establece la propuesta es muy buena con tendencia a excelente en relación a los criterios establecidos.

Respecto al juicio valorativo del tercer usuario se obtiene una moda de 5 correspondiente a excelente, también se obtuvo una media de 5 correspondiente a una valoración de excelente. Como resultado de la valoración del usuario establece la propuesta es muy buena con tendencia a excelente en relación a los criterios establecidos.

De acuerdo con la valoración del primer criterio en relación al juicio valorativo de los usuarios se obtiene una moda con un valor de 5 correspondiente a excelente, de la misma manera se obtiene una media de 5 correspondiente a excelente, lo cual establece que la argumentación de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft Teams está acorde a las necesidades de la institución.

En relación con la valoración del segundo criterio en relación al juicio valorativo de los usuarios se obtiene una moda con un valor de 5 correspondiente a excelente, de la misma manera se obtiene una media de 5 correspondiente a excelente, lo cual establece que la estructuración de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft Teams está establecida de manera adecuada.

Respecto a la valoración del tercer criterio en relación al juicio valorativo de los usuarios se obtiene una moda con un valor de 5 correspondiente a excelente, de la misma manera se obtiene una media de 5 correspondiente a excelente, lo cual establece los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft Teams corresponden a una lógica interna.

La valoración del cuarto criterio en relación al juicio valorativo de los usuarios se obtiene una moda con un valor de 5 correspondiente a excelente, de la misma manera se obtiene una media de 5 correspondiente a excelente, dando como resultado que la implementación de talleres es muy importante.

Respecto a la valoración del quinto criterio en relación al juicio valorativo de los usuarios se obtiene una moda con un valor de 5 correspondiente a excelente, de la misma manera se obtiene una media de 5 correspondiente a excelente, lo cual establece que la implementación es sencilla.

De acuerdo con la valoración del sexto criterio en relación al juicio valorativo de los usuarios se obtiene una moda con un valor de 5 correspondiente a excelente, de la misma manera se obtiene una media de 5 correspondiente a excelente, lo cual establece que la valoración integral de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft Teams está acorde a las necesidades de la institución.

Por su parte, la tasa de respuesta recibida, utilizando el método integral 5, el diseño es en general muy bueno en base al comportamiento establecido; asimismo, de cada criterio, los usuarios calificarán muy bien la propuesta con un promedio general de 5.

Por lo tanto, la propuesta se considera válida en base a las habilidades, conocimientos y experiencia de los usuarios.

3.3.Conclusiones del capítulo III

Las respuestas obtenidas por parte de los expertos durante el proceso de evaluación se mantienen en un margen de aceptabilidad, con una moda integral de 5; lo que corresponde a Excelente.

Las respuestas recibidas por los usuarios durante el proceso de evaluación se mantienen dentro del rango adecuado ya que, a cada criterio, se le asigna un valor en promedio general de 5; por lo tanto, la propuesta se considera en un nivel de Excelente.

De acuerdo a las respuestas obtenidas de la investigación realizada por docentes y estudiantes de la unidad educativa Emilio Terán, se encontró que, si bien no existe una plataforma propia creada o brindada por los desarrolladores del Ministerio de Educación del Ecuador, los docentes utilizan la plataforma de Microsoft Teams como el recurso designado por las autoridades.

4. Conclusiones Generales

- El análisis de información teórica y científica, ha sido posible gracias al acceso a diferentes fuentes y autores seleccionados previamente con la finalidad de disponer un sustento que garantice la ampliación del conocimiento acerca de cada una de las variables de estudio y su impacto en el contexto educativo, permitiendo al investigador y a los lectores tener un marco de referencia técnico para el desarrollo y comprensión de cada una de las etapas del proceso investigativo desarrollado.
- El diagnóstico institucional fue posible gracias al diseño, aplicación, tabulación y análisis de datos referidos a partir de los instrumentos de recolección aplicados en la comunidad educativa, en cuyos resultados se determinó que, la institución tiene serias dificultades en el uso de herramientas tecnológicas y digitales, lo que impide un aprovechamiento adecuado de dichos instrumentos en beneficio de la aplicación de estrategias para el proceso integral de enseñanza - aprendizaje a través del dominio de herramientas tecnológicas a las que pueden acceder los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo
- En base a los resultados obtenidos en la etapa de diagnóstica se procedió al diseño un manual de estrategias acerca de los recursos tecnológicos, el cual contiene herramientas aplicables y contextualizadas a la realidad y necesidades de los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa; la cual se basa en el uso de la plataforma Microsoft Teams, debido a que la los datos registran una coincidencia en el criterio de que se trata de una plataforma que se adapta a sus necesidades específicas.
- El proceso de validación generado por expertos se mantiene en un margen de aceptabilidad óptima y se registra con una moda integral de 5 puntos y una media porcentual de 4.58; en virtud de lo cual se establece cualitativamente en

un nivel de excelente; por su parte los usuarios, asignan una valoración de 5 puntos, por lo tanto, la propuesta se considera muy adecuada en base a las habilidades, conocimientos y experiencia de los validadores.

5. Recomendaciones Generales

- Fortalecer las competencias de los docentes en cuanto a Tecnologías de Información y Comunicación, mediante la socialización de la información sistematizada en el trabajo investigativo, para lo cual se puede hacer uso de estrategias como cursos de formación charlas, talleres, entre otros, que permitan aumentar sus conocimientos y desarrollar habilidades en el manejo de tales herramientas, como aspecto fundamental para la educación virtual.
- Tomar como base los resultados del diagnostico situacional de la institución educativa en torno al uso de herramientas tecnológicas y digitales, para motivar y generar nuevas investigaciones que permitan un aprovechamiento adecuado de dichos instrumentos en beneficio de la aplicación de estrategias para mejorar el proceso integral de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes.
- Ampliar la cobertura y campo de acción de la propuesta en base el uso de Microsoft Teams con otras herramientas, que les permita tanto a los docentes como a los estudiantes contar con una diversidad de características y recursos con los que puedan desarrollar a cabalidad todas las actividades, aplicando la creatividad e innovación.
- Manifestar un agradecimiento público a los expertos y usuarios que participaron en el proceso de validación de la propuesta, por sus aportes, observaciones, comentarios y sugerencias, que fueron un baluarte fundamental para la sistematización de una herramienta valida y aplicable que permitió la solución al problema de investigación.

6. Referencias Bibliográficas

- Abreu Alvarado, Y., Barrera Jiménez, A. D., Worosz, T. B., & Vichot, I. B. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Revista MENDIVE*, 16(4), 610–623. file:///C:/Users/Dell/Downloads/Dialnet-ElProcesoDeEnsenanzaaprendizajeDeLosEstudiosLingui-6622576.pdf
- Bolívar, T. (2018). *Concepción pedagógica del proceso de profesionalización para los profesores en formación de las carreras de la Facultad de Educación Media Superior durante la formación inicial*.
- Carrillo Ríos, S. L., Tigre Ortega, F. G., Tubón Nuñez, E. E., & Sánchez Villegas, D. S. (2019). Objetos Virtuales de Aprendizaje como estrategia didáctica de enseñanza aprendizaje en la educación superior tecnológica. *Recimundo*, 3(1), 287–304. [https://doi.org/10.26820/recimundo/3.\(1\).enero.2018.287-304](https://doi.org/10.26820/recimundo/3.(1).enero.2018.287-304)
- Carrillo López, C., Vaca Cárdenas, M., Ávila Pesántez, M., Vaca Cárdenas, L., & Ávila Pesántez, D. (2019). Aplicación de las herramientas Web 2.0 en el proceso pedagógico de la Matemática: Caso práctico con estudiantes de Educación Básica. *Revista Técnico - Científica Perspectiva*, 20-45.
- Cedeño Escobar, R. M., & Viguera Moreno, A. J. (2020). Aula invertida una estrategia motivadora de enseñanza para estudiantes de educación general básica. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 878–897. <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>
- Cevallos Salazar, J., Lucas Chabla, X., Paredes Santos, J., & Tomalá Bazán, J. (2020). Use of technological tools in the classroom to motivate students from 9th basic year at schools Walt Whitman, Salinas and Simón Bolívar. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, VII (2), 86–93. file:///C:/Users/Dell/Downloads/304-Texto del artículo-2182-3-10-20191207(2).pdf
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *CONSTITUCIÓN DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR*. 1–136. https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

- Coyago Remache, P. A., Puente Moromenacho, E. G., & Jiménez Moreno, G. A. (2017). Uso de las tecnologías de la información en la educación superior. *INNOVA*, 2(1), 99–112. file:///C:/Users/Dell/Downloads/Dialnet-UsodeLasTecnologiasDeLaInformacionEnLaEducacionSup-5920546.pdf
- Delgado, M., Arrieta, X., & Riveros, V. (2019). Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización. *OMNIA*. <https://www.redalyc.org/pdf/737/73712200997005.pdf>
- García Peñalvo, F. J. (2017). Uso de herramientas digitales para investigación y publicación. *Grupo GRIAL*, 2010. <https://doi.org/10.5281/zenodo.821612>
- Guevara Sevillano, J. (2017). *TECHNOLOGICAL TOOLS IN THE TEACHING PROCESS LEARNING OF CHILDREN OF BASIC GENERAL EDUCATION OF THE SCHOOL "LUIS FELIPE BORJA"* [Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. [https://181.39.85.171/bitstream/123456789/1117/1/GUEVARA SEVILLANO JÉSSICA .pdf](https://181.39.85.171/bitstream/123456789/1117/1/GUEVARA_SEVILLANO_JÉSSICA.pdf)
- Hernández Infante, R. C., & Infante Miranda, M. E. (2017). La clase en la educación superior, forma organizativa esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Scielo*, 20(1), 14–15. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-12942017000100027
- Jiménez González, A., & Robles Zepeda, F. J. (2016, marzo). The teaching strategies and their role in the development of the teaching-learning process. *Revista Educateconciencia*, 8–9-10. <http://tecnocientifica.com.mx/educateconciencia/index.php/revistaeducate/article/view/218/341>
- Lagos Reinoso, G., Espinosa Izquierdo, J., Nivelá Cornejo, G., Lagos Reinoso, B., & Ganchozo, J. (2020). Plataformas y herramientas digitales enfocadas a la educación. *Scielo*, 20-21.
- Loor, A., & García, C. (2020). Use of ICT as a teaching strategy for teachers of Basic General Education in rural areas. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 6(2),

- Ministerio de Educación. (2015, octubre). Dirección nacional de tecnologías de la información y comunicación. *Coordinación general, de gestión estratégica*, 1–127. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/06/Proyecto-SITEC.pdf>
- Molinero Bárcenas, M. del C., & Chávez Morales, U. (2020). Technological Tools in the Teaching-Learning Process in Higher Education Students. *Scielo*, 10(9), http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672019000200005
- Palacios Argüello Diana Alexandra. (2021). *Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los séptimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Tarqui, Calderón, D. M. Q., Período 2019-2020* [UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22620/1/T-UCE-0010-FIL-1053.pdf>
- Pérez Granizo, J. H. (2019). *HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE LÚDICO DE LA MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO DE BACHILLERATO “CHAMBO”*. [UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA]. <http://201.159.222.95/bitstream/123456789/1353/1/TESIS Jorge Henry Pérez Granizo.pdf>
- Quizhpi Castillo, D. A., & Erazo Álvarez, C. Á. (2021, julio). Methodological strategy for the application of educational platforms in Basic General Education. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, VI, <file:///C:/Users/Dell/Downloads/Dialnet-EstrategiaMetodologicaParaLaAplicacionDePlataforma-8040142.pdf>
- Riofrio Aguilar, A. A. (2020). *LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA EL MEJORAMIENTO DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. DESARROLLO DE UNA GUÍA* [UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/51952/1/BFILO-PD-INF10-21->

002.pdf

Tobar Chicaiza, D. R. (2016). *ANÁLISIS, DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN WEB ORIENTADA PARA EL REGISTRO DE ÓRDENES DE COMPRA, CLIENTES Y PRODUCTOS PARA LA EMPRESA FERRETERIA TOBAR NOLIVOS CIA. LTDA.* Quito-Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

UNESCO. (1998). Los docentes, la enseñanza y las nuevas tecnologías en Informe mundial sobre la educación. *Santillana*.

Vera García, I. del C., & Domínguez Zambrano, M. A. (2019). *USO DE HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS EDUCATIVAS EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EDUCACION INICIAL [UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO]*.
[http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/5027/2.USO DE HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS EDUCATIVAS EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EDUCACION.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/5027/2.USO%20DE%20HERRAMIENTAS%20TECNOLOGICAS%20EDUCATIVAS%20EN%20LOS%20PROCESOS%20DE%20ENSEÑANZA%20APRENDIZAJE%20EN%20EDUCACION.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

7. ANEXOS

7.1. Anexo 1: encuesta dirigida al personal docente

ENCUESTA

Tema: Estrategias para el proceso integral de enseñanza - aprendizaje a través del dominio de herramientas tecnológicas.

1. ¿La unidad Educativa cuenta con una plataforma virtual propia?

Si	
No	

2. ¿Cuál de las siguientes herramientas tecnológicas usa como docente para impartir sus clases?

Ninguna	
Softwares para crear y compartir contenidos. Ej. GoConqr, drive, teams.	
Software diseñado para la ayuda al docente. Ej. Esemtia	
Sistemas para dictar cursos y gestionar material de enseñanza. Ej. Educativa	
Software que promueve la interacción maestro alumno a través de contenido multimedia creativo. Ej. Thing Link	
Sistema con recursos que ofrece soluciones integrales para fomentar el aprendizaje en empresas de distintos sectores. Ej. Saba	
Sistema que permite al profesor compartir material de enseñanza con sus estudiantes, dictar lecciones en videos online, ejecutar evaluaciones y abrir foros de discusión. Ej. Microsoft Teams	
Todas	

3. ¿Considera que la plataforma virtual que usa actualmente contiene todos los recursos necesarios en cuanto a creatividad e innovación para fomentar el aprendizaje?

Si	
No	

4. Un sistema virtual debe cumplir con ciertas características de funcionamiento. ¿Considera que la plataforma que usa actualmente con la unidad educativa cuenta con las siguientes características?

Cumple con el objetivo del proceso enseñanza-aprendizaje que cualquier material escolar requiere. (Corrección)	
Su interfaz es de fácil uso, lo que implica acceso rápido y sencillo para un niño de educación básica. (Usabilidad)	
El sistema cuenta con protocolos de seguridad ante amenazas externas (Seguridad)	
El sistema cuenta con las herramientas para ser modificado y adaptado según la necesidad de la materia impartida. (Flexibilidad)	

5. ¿Qué calificación describe de mejor manera su experiencia pedagógica a través de las plataformas virtuales de aprendizaje-enseñanza?

Excelente	
Buena	
Regular	
Mala	

6. ¿Considera usted que los sistemas educativos que usted usa actualmente pueden sustituir la enseñanza presencial por la virtual mejorando la interacción de enseñanza- aprendizaje?

Si	
No	

7. ¿Estaría usted dispuesto a utilizar otras plataformas virtuales que refuercen el aprendizaje de los contenidos de la materia?

Si	
No	

8. ¿Usted, ha experimentado alguno de los siguientes inconvenientes durante el uso de la plataforma virtual que emplea en la Unidad Educativa?

Acceso complicado al sistema	
Tiempos de ejecución de órdenes prolongados.	

La interfaz del sistema es poco comprensible. (Navegación poco accesible)	
No existe flexibilidad para adaptarla a las necesidades de la planificación de las clases. (Falta de versatilidad)	
Incrementa la carga de trabajo por procesos de programación extensos	
No cuenta con herramientas creativas adecuadas.	

9. Al implementarse el uso de plataformas virtuales en la unidad educativa, como Docente ¿Considera que necesita actualizar sus conocimientos sobre TICS en la educación?

Si	
No	

10. ¿El uso de herramientas digitales, en su experiencia, reduce la carga laboral y pedagógica al dictar su materia?

Si	
No	

11. ¿Usted considera que efectuar la planificación de actividades académicas por medio de un software educativo contribuye dinamizar el proceso enseñanza-aprendizaje por medio de herramientas creativas gratuitas?

Si	
No	

12. Seleccione las características mínimas que debe tener un sistema digital educativo necesarias y que se adapten a las materias para el nivel de Educación Básica.

Comandos sencillos para ser manipulados por estudiantes.	
Biblioteca virtual	
Laboratorio virtual	
Soporte online y foros	
Herramientas matemáticas	
Herramientas digitales del lenguaje e idiomas	
Versatilidad para personalizar el perfil del estudiante	

Interfaz interactiva y creativa para los estudiantes	
Interfaz atractiva para niños y adolescentes.	
Respaldo en la Nube de acceso personalizado	
Cronogramas de tareas y pruebas	
Todas	

7.2. Anexo 2. Encuesta dirigida a los estudiantes



POSGRADO

ENCUESTA

Tema: Estrategias para el proceso integral de enseñanza - aprendizaje a través del dominio de herramientas tecnológicas.

1. ¿La unidad Educativa cuenta con una plataforma virtual propia?

Si	
No	

2. ¿Cuál de las siguientes herramientas tecnológicas usa como alumno para recibir sus clases?

Ninguna	
Softwares para crear y compartir contenidos. Ej. GoConqr, drive, teams.	
Software diseñado para la ayuda al docente. Ej. Esemtia	
Sistemas para dictar cursos y gestionar material de enseñanza. Ej. Educativa	
Software que promueve la interacción maestro alumno a través de contenido multimedia creativo. Ej. Thing Link	
Sistema con recursos que ofrece soluciones integrales para fomentar el aprendizaje en empresas de distintos sectores. Ej. Saba	
Sistema que permite al profesor compartir material de enseñanza con sus estudiantes, dictar lecciones en videos online, ejecutar evaluaciones y abrir foros de discusión. Ej. Microsoft Teams	
Todas	

3. ¿La plataforma virtual que usa actualmente le permite tener creatividad y desarrollar formas nuevas de presentar las actividades?

Si	
No	

4. ¿Qué características tiene la plataforma virtual que usa actualmente en la Unidad Educativa?

Cumple con el objetivo del proceso enseñanza-aprendizaje que cualquier material escolar requiere. (Corrección)	
Su interfaz es de fácil uso, lo que implica acceso rápido y sencillo para un niño de educación básica. (Usabilidad)	
El sistema cuenta con protocolos de seguridad ante amenazas externas (Seguridad)	
El sistema cuenta con las herramientas para ser modificado y adaptado según la necesidad de la materia impartida. (Flexibilidad)	

5. ¿Cómo calificaría su experiencia con la plataforma virtual actual?

Excelente	
Buena	
Regular	
Mala	

6. ¿Preferiría mantener clases con la plataforma virtual o tener clases presenciales ?

Si	
No	

7. ¿Usarías otra plataforma virtual para reforzar lo que aprendes en la plataforma actual?

Si	
No	

8. ¿Qué inconvenientes has tenido durante el uso de la plataforma virtual que emplea la Unidad Educativa?

Acceso complicado al sistema	
Tiempos de ejecución de órdenes prolongados.	
La interfaz del sistema es poco comprensible. (Navegación poco accesible)	

No existe flexibilidad para adaptarla a las necesidades de la planificación de las clases. (Falta de versatilidad)	
Incrementa la carga de trabajo por procesos de programación extensos	
No cuenta con herramientas creativas adecuadas.	

9. A partir del uso de la plataforma virtual para recibir clases ¿Consideras que debes actualizar tus conocimientos en Tecnologías de la Información y Comunicación?

Si	
No	

10. ¿El uso de herramientas digitales, en su experiencia, redujo la carga de tareas académicas?

Si	
No	

11. ¿Consideras que la experiencia a través de la plataforma virtual mejoraría si tuvieras todas las actividades planificadas?

Si	
No	

12. Seleccione las características mínimas que debe tener un sistema digital educativo

Comandos sencillos para ser manipulados por estudiantes.	
Biblioteca virtual	
Laboratorio virtual	
Soporte online y foros	
Herramientas matemáticas	
Herramientas digitales del lenguaje e idiomas	
Versatilidad para personalizar el perfil del estudiante	
Interfaz interactiva y creativa para los estudiantes	
Interfaz atractiva para niños y adolescentes.	
Respaldo en la Nube de acceso personalizado	
Cronogramas de tareas y pruebas	
Todas	

7.3.Anexo 3: Guías de la evaluación

GUÍA PARA QUE EL ESPECIALISTA EMITA SU JUICIO VALORATIVO

Usted ha sido seleccionado para valorar el resultado “título de la propuesta” alcanzado en la investigación: título de la investigación

En la propuesta que se anexa aparecen los aspectos que la conforman y constituyen el principal resultado, sobre el cual debe emitir su juicio valorativo, tomando como referencia la escala que se le explica a continuación.

Usted debe otorgar una calificación a cada uno de los aspectos, para ello utilizará una escala descendente de cinco hasta uno, donde cinco equivale a excelente, cuatro-muy bueno, tres-bueno, dos-regular y uno-insuficiente.

DATOS PERSONALES

Nombres y apellidos: Ing. Msc. Oscar Alejandro Guaypatin Pico PhD.

Título de grado: Ingeniero

Título/s de posgrado: Magíster en Matemáticas, PhD en Educación

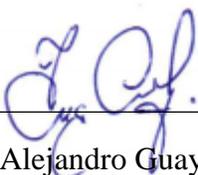
Años de experiencia: 15 años

Institución donde labora: Universidad Técnica de Cotopaxi

N	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
1	Argumentación de la propuesta	5
2	Estructuración de la propuesta	5
3	Lógica interna de la propuesta	5
4	Importancia de la propuesta	5
5	Facilidad para la implementación de la propuesta	5
6	Valoración integral de la propuesta	5

Gracias por su participación

Firma
Nombre
Cédula



PhD Oscar Alejandro Guaypatin Pico
1802829430

GUÍA PARA QUE EL ESPECIALISTA EMITA SU JUICIO VALORATIVO

Usted ha sido seleccionado para valorar el resultado de los “Talleres para la Implementación de la aplicación web Microsoft Teams como estrategia para el proceso integral de enseñanza - aprendizaje de Tic’s en los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo..”, alcanzado en la investigación.

En esta guía aparecen los aspectos que la conforman y constituyen el principal resultado, sobre el cual debe emitir su juicio valorativo, tomando como referencia la escala que se le explica a continuación.

Usted debe otorgar una calificación a cada uno de los aspectos, para ello utilizará una escala descendente de cinco hasta uno, donde cinco-excelente, cuatro-muy bueno, tres-bueno, dos-regular y 1-insuficiente.

DATOS PERSONALES

Nombres y apellidos: Melquiades Mendoza Pérez

Título de grado: Lic. Idioma Ruso y Literatura; Lic. Pedagogía Psicología

Título de posgrado: PhD. Ciencias Pedagógicas

Años de experiencia: 36

Institución donde labora: Universidad Técnica de Cotopaxi

	Criterios de evaluación	Calificación
1	Argumentación de los talleres para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	4
2	Estructuración de los talleres para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	4
3	Lógica interna de los talleres para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	5
4	Importancia de los talleres para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	5
5	Facilidad para su implementación	5
6	Valoración integral de los talleres para la implementación de la Plataforma Microsoft teams.	4

Gracias por su participación

Firma
Nombre
Cédula



PhD Melquiades Mendoza Pérez
1756415491

GUÍA PARA QUE EL ESPECIALISTA EMITA SU JUICIO VALORATIVO

Usted ha sido seleccionado para valorar el resultado de los “Talleres para la implementación de la aplicación web Microsoft Teams como estrategia para el proceso integral de enseñanza - aprendizaje de Tic’s en los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo.”, alcanzado en la investigación.

En esta guía aparecen los aspectos que la conforman y constituyen el principal resultado, sobre el cual debe emitir su juicio valorativo, tomando como referencia la escala que se le explica a continuación.

Usted debe otorgar una calificación a cada uno de los aspectos, para ello utilizará una escala descendente de cinco hasta uno, donde cinco-excelente, cuatro-muy bueno, tres-bueno, dos-regular y 1-insuficiente.

DATOS PERSONALES

Nombres y apellidos: Salazar Nancy Hipatia Araceli

Título de grado: Lic. En Ciencias Humanas y de la Educación, especialidad Lengua y Literatura

Título de posgrado: Magister en Diseño Curricular y Evaluación Educativa

Años de experiencia: 25

Institución donde labora: Unidad Educativa “Emilio Terán”

	Criterios de evaluación	Calificación
1	Argumentación de los talleres para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	4
2	Estructuración de los talleres para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	4
3	Lógica interna de los talleres para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	4
4	Importancia de los talleres para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	5
5	Facilidad para su implementación	5
6	Valoración integral de los talleres para la implementación de la Plataforma Microsoft teams.	5

Gracias por su participación

Firma
Nombre



MSc. Nancy Hipatia Salazar

Cédula

0501478275

ANEXO- VIII GUÍA PARA QUE LOS USUARIOS EMITAN SU JUICIO VALORATIVO.

Usted ha sido seleccionado para valorar el resultado "Talleres motivacionales" alcanzado en la investigación. "Talleres para la implementación de la aplicación web Microsoft Teams como estrategia para el proceso integral de enseñanza - aprendizaje de Tic's en los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo.", alcanzado en la investigación.

En esta guía aparece los aspectos que la conforman y constituyen el principal resultado, sobre el cual debe emitir su juicio valorativo, tomando como referencia la escala que se le explicamos a continuación.

Usted debe otorgar una calificación a cada uno de los aspectos, para ello utilizará una escala descendente de cinco hasta uno, donde cinco-excelente, cuatro-muy bueno, tres-bueno, dos-regular y 1-insuficiente.

DATOS PERSONALES

Nombres y apellidos: Norma Elina Jiménez Romero

Título: Lic. En Ciencias de la Educación

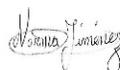
Años de experiencia: 20 años

Institución donde labora: U: E "Emilio Terán"

	Criterios de evaluación	
1	Argumentación de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	5
2	Estructuración de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	5
3	Lógica interna de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	5
4	Importancia de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	5
5	Facilidad para su implementación	5
6	Valoración integral de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	5

Gracias por participar

Firma
Nombre
Cédula



Lic. Norma Elina Jiménez Romero
0500985502

ANEXO- VIII GUÍA PARA QUE LOS USUARIOS EMITAN SU JUICIO VALORATIVO.

Usted ha sido seleccionado para valorar el resultado "Talleres motivacionales" alcanzado en la investigación. "Talleres para la implementación de la aplicación web Microsoft Teams como estrategia para el proceso integral de enseñanza - aprendizaje de TIC's en los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo.", alcanzado en la investigación.

En esta guía aparece los aspectos que la conforman y constituyen el principal resultado, sobre el cual debe emitir su juicio valorativo, tomando como referencia la escala que se le explicamos a continuación.

Usted debe otorgar una calificación a cada uno de los aspectos, para ello utilizará una escala descendente de cinco hasta uno, donde cinco-excelente, cuatro-muy bueno, tres-bueno, dos-regular y 1-insuficiente.

DATOS PERSONALES

Nombres y apellidos: Rosario Cecilia Clavijo Castro

Título: Lic. En Ciencias de la Educación

Años de experiencia: 20 años

Institución donde labora: U: E "Emilio Terán"

	Criterios de evaluación	
1	Argumentación de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	5
2	Estructuración de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	5
3	Lógica interna de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	5
4	Importancia de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	5
5	Facilidad para su implementación	5
6	Valoración integral de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	5

Gracias por participar

Firma
Nombre
Cédula



Lic. Rosario Cecilia Clavijo Castro
0502486004

ANEXO- VIII GUÍA PARA QUE LOS USUARIOS EMITAN SU JUICIO VALORATIVO.

Usted ha sido seleccionado para valorar el resultado "Talleres motivacionales" alcanzado en la investigación. “Talleres para la implementación de la aplicación web Microsoft Teams como estrategia para el proceso integral de enseñanza - aprendizaje de Tic’s en los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo.”, alcanzado en la investigación.

En esta guía aparece los aspectos que la conforman y constituyen el principal resultado, sobre el cual debe emitir su juicio valorativo, tomando como referencia la escala que se le explicamos a continuación.

Usted debe otorgar una calificación a cada uno de los aspectos, para ello utilizará una escala descendente de cinco hasta uno, donde cinco-excelente, cuatro-muy bueno, tres-bueno, dos-regular y 1-insuficiente.

DATOS PERSONALES

Nombres y apellidos: Maricela Nataly Acurio Salguero

Título: Lic. En Ciencias de la Educación

Años de experiencia: 15 años

	Criterios de evaluación	Calificación
1	Argumentación de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	5
2	Estructuración de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	5
3	Lógica interna de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	5
4	Importancia de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	5
5	Facilidad para su implementación	5
6	Valoración integral de los talleres motivacionales para la implementación de la Plataforma Microsoft teams	5

Institución donde labora: U: E "Emilio Terán

Gracias por participar

Firma

Nombre

Lic. Maricela Nataly Acurio Salguero

Cédula

0502769284

Anexo V Tabulación de datos de la encuesta a docentes y estudiantes

Para poder comprobar la validez práctica de la propuesta, es necesario realizar una prueba de campo. Para tal finalidad se aplicó una encuesta a 30 docentes de la Unidad Educativa “Emilio Terán”, que participan en la propuesta. La mencionada encuesta consta de 12 preguntas cuyos resultados se presentan a continuación:

1. ¿La Unidad Educativa cuenta con una plataforma virtual propia?

Tabla 8 Existencia de Plataforma virtual propia

Respuestas	Docentes	
	Número	Porcentaje
SI	0	0%
NO	30	100 %
Totales	30	100 %

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: La Unidad Educativa: “Emilio Terán” no cuenta con una plataforma virtual propia para dictar clases a través de esta modalidad, de acuerdo a la información brindada por los docentes al 100%, por lo que su opción para este fin es utilizar plataformas libres, como en el caso del diseño, a través de Microsoft Teams.

2. ¿Cuál de las siguientes herramientas tecnológicas usa como docente para impartir sus clases?

Tabla 9 Herramientas tecnológicas usadas por los docentes para impartir clases

Respuestas	Docentes	
	Número	Porcentaje
Softwares para crear y compartir contenidos. Ej. GoConqr, drive, teams.	28	93,33 %
Software diseñado para la ayuda al docente. Ej. Esemtia		
Sistemas para dictar cursos y gestionar material de enseñanza. Ej. Educativa		
Software que promueve la interacción maestro alumno a través de contenido multimedia creativo. Ej. Thing Link		
Sistema con recursos que ofrece soluciones integrales para fomentar el aprendizaje en empresas de distintos sectores. Ej. Saba		
Sistema que permite al profesor compartir material de enseñanza con sus estudiantes, dictar lecciones en videos online, ejecutar evaluaciones y abrir foros de discusión. Ej. Microsoft Teams	2	6,67 %
Totales	30	100%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: Los docentes consultados coinciden en afirmar en un 93,33% que las herramientas utilizadas para impartir clases de manera virtual son Softwares para crear y compartir contenidos, como Microsoft Teams, lo que implica que se han alineado casi en su totalidad con la propuesta presentada.

3. ¿Considera que la plataforma virtual que usa actualmente contiene todos los recursos necesarios en cuanto a creatividad e innovación para fomentar el aprendizaje?

Tabla 10 Existencia de recursos necesarios de la plataforma virtual

Respuestas	Docentes	
	Número	Porcentaje
SI	28	93,33 %
NO	2	6,67 %
Totales	30	100%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: De acuerdo con la tabla 10, los docentes expresan en un 93,33% que la plataforma que utilizan en la actualidad (Microsoft Teams) cuenta con los recursos necesarios de creatividad e innovación para fomentar el aprendizaje, lo que representa una ventaja y adecuación ideal para la propuesta presentada.

4. Un sistema virtual debe cumplir con ciertas características de funcionamiento. ¿Considera que la plataforma que usa actualmente con la unidad educativa cuenta con las siguientes características?

Tabla 11 Herramientas tecnológicas usadas por los docentes para impartir clases

Respuestas	Docentes	
	Número	Porcentaje
Cumple con el objetivo del proceso enseñanza- aprendizaje que cualquier material escolar requiere. (Corrección)	30	100 %
Su interfaz es de fácil uso, lo que implica acceso rápido y sencillo para un niño de educación básica. (Usabilidad).		
El sistema cuenta con protocolos de seguridad ante amenazas externas (Seguridad)		
El sistema cuenta con las herramientas para ser modificado y adaptado según la necesidad de la materia impartida. (Flexibilidad)		
Totales	30	100%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: Los docentes objeto de la encuesta, consideraron en un 100% que la plataforma virtual usada actualmente (Microsoft Teams) Cumple con el objetivo del proceso enseñanza- aprendizaje que cualquier material escolar requiere. (Corrección), lo que representa el alcance de una de las características básicas de cualquier plataforma virtual debe cumplir.

5. ¿Qué calificación describe de mejor manera su experiencia pedagógica a través de las plataformas virtuales de aprendizaje-enseñanza?

Tabla 12 Calificación de la experiencia pedagógica a través de las plataformas virtuales

Respuestas	Docentes	
	Número	Porcentaje
Excelente	24	80 %
Buena	6	20 %
Regular		
Mala		
Totales	30	100%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: en un 80% los docentes indicaron que califican su experiencia a través de la plataforma virtual como excelente, mientras que otro 20% la considera buena, de esta manera se valida uno de los principales aspectos de la propuesta, desde el punto de vista de los docentes.

6. ¿Considera usted que los sistemas educativos que usted usa actualmente pueden sustituir la enseñanza presencial por la virtual mejorando la interacción de enseñanza-aprendizaje?

Tabla 13 Sustitución de los sistemas educativos presenciales por los virtuales

Respuestas	Docentes	
	Número	Porcentaje
SI		
NO	30	100 %
Totales	30	100%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: En cuanto a la sustitución de los sistemas educativos presenciales por virtuales, los docentes consultados consideran en un 100% que no están de acuerdo, por tanto, su preferencia sigue siendo hacia la educación presencial.

7. ¿Estaría usted dispuesto a utilizar otras plataformas virtuales que refuercen el aprendizaje de los contenidos de la materia?

Tabla 14 *Uso de plataformas virtuales complementarias*

Respuestas	Docentes	
	Número	Porcentaje
SI	30	100 %
NO		
Totales	30	100%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: Los docentes se muestran abiertos en un 100% a utilizar plataformas virtuales complementarias a las que ya usan, como refuerzo a las que actualmente tienen en práctica, lo que representa una disposición positiva ante herramientas adicionales.

8. ¿Usted, ha experimentado alguno de los siguientes inconvenientes durante el uso de la plataforma virtual que emplea en la Unidad Educativa?

Tabla 15 *Inconvenientes con el uso de la plataforma virtual*

Respuestas	Docentes	
	Número	Porcentaje
Acceso complicado al sistema		
Tiempos de ejecución de órdenes prolongados.	20	66,67%
La interfaz del sistema es poco comprensible. (Navegación poco accesible)		
No existe flexibilidad para adaptarla a las necesidades de la planificación de las clases. (Falta de versatilidad)		
Incrementa la carga de trabajo por procesos de programación extensos		
No cuenta con herramientas creativas adecuadas.	10	33,33%
Totales	30	100%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: De la dificultad de utilizar la plataforma virtual en uso hoy en día, los docentes reportan que el 66,67% cita como principal problema el procesamiento de pedidos largos, mientras que el 33,33% piensa que no cuenta con las herramientas adecuadas para las plataformas creativas, a diferencia de la pregunta anterior. y se puede mejorar mediante el uso de plataformas virtuales complementarias que aborden estas deficiencias.

9. Al implementarse el uso de plataformas virtuales en la unidad educativa, como Docente ¿Considera que necesita actualizar sus conocimientos sobre TICS en la educación?

Tabla 16 Actualización de conocimientos en TIC's

Respuestas	Docentes	
	Número	Porcentaje
SI	27	90%
NO	3	10%
Totales	30	100%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: Los docentes consultados manifestaron en un 90% que necesitan actualizar sus conocimientos sobre TICS en la educación, lo cual debe tomarse en cuenta para formar y desarrollar esas competencias en los docentes de manera óptima.

10. ¿El uso de herramientas digitales, en su experiencia, reduce la carga laboral y pedagógica al dictar su materia?

Tabla 17 Reducción de la carga laboral con el uso de herramientas digitales

Respuestas	Docentes	
	Número	Porcentaje
SI		
NO	30	100%
Totales	30	100%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: Refiriéndose a la reducción de carga laboral con el uso de herramientas virtuales, los docentes manifestaron en un 100% que no es así, en este

sentido, no ofrece esa ventaja para los docentes, posiblemente por la necesidad de formación en TIC's que manifiestan (pregunta anterior)

11. ¿Usted considera que efectuar la planificación de actividades académicas por medio de un software educativo contribuye dinamizar el proceso enseñanza-aprendizaje por medio de herramientas creativas gratuitas?

Tabla 18 Incremento del dinamismo del proceso enseñanza – aprendizaje con software educativo y herramientas creativas gratuitas

Respuestas	Docentes	
	Número	Porcentaje
SI	23	76,67%
NO	7	23,33%
Totales	30	100%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: Los docentes indicaron que la planificación de actividades académicas mediante un software educativo le proporciona dinamismo al proceso de enseñanza – aprendiza, utilizando herramientas gratuitas en un 76,67%, lo que representa el reconocimiento de una de las ventajas de este tipo de software por parte de los docentes.

12. Seleccione las características mínimas que debe tener un sistema digital educativo necesarias y que se adapten a las materias para el nivel de Educación Básica.

Tabla 19 Características mínimas de un sistema digital educativo

Respuestas	Docentes	
	Número	Porcentaje
Biblioteca virtual		
Laboratorio virtual	6	20%
Soporte online y foros		
Herramientas matemáticas		
Herramientas digitales del lenguaje e idiomas		
Versatilidad para personalizar el perfil del estudiante		
Interfaz interactiva y creativa para los estudiantes	4	13,33%
Respaldo en la Nube de acceso personalizado		

Cronogramas de tareas y pruebas		
Todas	20	66,67%
Totales	30	100%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: Los docentes indicaron en un 66,67% que las características mínimas de un software educativo deben ser: biblioteca virtual, laboratorio virtual, soporte online y foros, herramientas matemáticas, herramientas digitales del lenguaje e idiomas, versatilidad para personalizar el perfil del estudiante, interfaz interactiva y creativa para los estudiantes, respaldos en la Nube de acceso personalizado y cronogramas de tareas y pruebas, por lo que los docentes requieren un software avanzado que les permita tener múltiples características que ayuden el proceso de enseñanza – aprendizaje.

7.4. Resultados y análisis de la encuesta aplicada a los estudiantes

Por otra parte, se presentan a continuación los resultados obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Emilio Terán”, referida al proceso de enseñanza – aprendizaje mediante la propuesta presentada. La muestra seleccionada es de 169 estudiantes, de un universo de 230, con un nivel de confianza del 90% y un error de estimación máximo aceptado del 3 %. Los resultados son los siguientes:

1. ¿La Unidad Educativa cuenta con una plataforma virtual propia?

Tabla 20 Existencia de Plataforma virtual propia (Estudiantes)

Respuestas	Estudiantes	
	Número	Porcentaje
SI	0	0%
NO	169	100%
Totales	169	100%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: El 100% de los estudiantes menciona que no existe una plataforma virtual propia en la Unidad Educativa “Emilio Terán”, lo que contrasta con lo expuesto por los docentes.

2. ¿Cuál de las siguientes herramientas tecnológicas usa como alumno para recibir sus clases?

Tabla 21 Herramientas tecnológicas usadas por los docentes para impartir clases (Estudiantes)

Respuestas	Estudiantes	
	Número	Porcentaje
Ninguna		
Softwares para crear y compartir contenidos. Ej. GoConqr, drive, teams.	142	84,02%
Software diseñado para la ayuda al docente. Ej. Esemia		
Sistemas para dictar cursos y gestionar material de enseñanza. Ej. Educativa	11	6,52%
Software que promueve la interacción maestro alumno a través de contenido multimedia creativo. Ej. Thing Link		
Sistema con recursos que ofrece soluciones integrales para fomentar el aprendizaje en empresas de distintos sectores. Ej. Saba		
Sistema que permite al profesor compartir material de enseñanza con sus estudiantes, dictar lecciones en videos online, ejecutar evaluaciones y abrir foros de discusión. Ej. Microsoft Teams	16	9,46%
Todas		
Totales	169	100%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: En un 84,02% los estudiantes manifestaron que utilizan softwares para crear y compartir contenidos. Ej. GoConqr, drive, teams, de esta forma manejan los entornos familiares a Microsoft Teams, la herramienta utilizada en la propuesta.

3. ¿La plataforma virtual que usa actualmente le permite tener creatividad y desarrollar formas nuevas de presentar las actividades?

Tabla 22 Existencia de recursos necesarios de la plataforma virtual (Estudiantes)

Respuestas	Estudiantes	
	Número	Porcentaje

SI	158	93,49%
NO	11	6,51%
Totales	169	100%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: Los estudiantes manifiestan en un 93,49% que la plataforma utilizada para la propuesta les permite tener creatividad e innovar, por lo que es una ventaja desde la percepción de los estudiantes.

4. ¿Qué características tiene la plataforma virtual que usa actualmente en la Unidad Educativa?

Tabla 23 Característica de la plataforma virtual usada actualmente (Estudiantes)

Respuestas	Estudiantes	
	Número	Porcentaje
Cumple con el objetivo del proceso de las clases	25	78,125%
Su interfaz es de fácil uso, lo que implica acceso rápido y sencillo para mi	7	21,875%
El sistema cuenta con protocolos de seguridad ante amenazas externas		
El sistema cuenta con las herramientas para ser modificado y adaptado		
Totales	169	100%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: En cuanto a la característica que posee la plataforma virtual que actualmente usan, los estudiantes manifestaron que cumple con el objetivo del proceso de las clases en un 78,125%, por tanto, esta es la característica más destacable

5. ¿Cómo calificaría su experiencia con la plataforma virtual actual?

Tabla 24 Calificación de la experiencia pedagógica a través de las plataformas virtuales (Estudiantes)

Respuestas	Estudiantes	
	Número	Porcentaje
Excelente	104	61,53%
Buena	53	31,36%
Regular	12	7,1%
Mala		
Totales	169	100%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: De acuerdo con la tabla anterior, un 61,53% considera que su experiencia fue excelente, mientras que un 31,36% opina que fue buena, por tanto, la evaluación de la experiencia por los estudiantes se considera positiva.

6. ¿Preferiría mantener clases con la plataforma virtual o tener clases presenciales?

Tabla 25 Sustitución de los sistemas educativos presenciales por los virtuales (Estudiantes)

Respuestas	Estudiantes	
	Número	Porcentaje
SI	31	18,34%
NO	138	81,66%
Totales	169	100,00%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: De los estudiantes encuestados, un 81,66% considera que no cambiaría la modalidad presencial por la virtual, lo cual coincide con la opinión de los docentes, en tal sentido prefieren los estudiantes la enseñanza presencial.

7. ¿Usarías otra plataforma virtual para reforzar lo que aprendes en la plataforma actual?

Tabla 26 Uso de plataformas virtuales complementarias (Estudiantes)

Respuestas	Estudiantes	
	Número	Porcentaje
SI	147	86,98%
NO	22	13,02%
Totales	169	100,00%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: Los estudiantes consideran en un 86,98%, que utilizarían una plataforma virtual complementaria para reforzar lo aprendido a través de Microsoft Teams, de tal manera que se muestran con disposición a diversificar el aprendizaje virtual.

8. ¿Qué inconvenientes has tenido durante el uso de la plataforma virtual que emplea la Unidad Educativa?

Tabla 27 Inconvenientes con el uso de la plataforma virtual (Estudiantes)

Respuestas	Estudiantes	
	Número	Porcentaje
Acceso complicado al sistema	90	53,25%
Tiempos de ejecución de órdenes prolongados.	42	24,85%
La interfaz del sistema es poco comprensible. (Navegación poco accesible)		
No existe flexibilidad para adaptarla a las necesidades de los alumnos	27	15,97%
Incrementa el trabajo al cargar las tareas	10	5,91%
No cuenta con herramientas creativas adecuadas.		
Totales	169	100,00%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: De acuerdo con los encuestados, los principales inconvenientes con el uso de la plataforma virtual son el acceso complicado al sistema, en un 53,25%, y el tiempo de ejecución de órdenes en un 24,85%, de tal manera que estos problemas pueden solventarse mediante una plataforma refuerzo o sustituyendo la primaria.

9. A partir del uso de la plataforma virtual para recibir clases ¿Consideras que debes actualizar tus conocimientos en Tecnologías de la Información y Comunicación?

Tabla 28 Actualización de conocimientos en TIC's (Estudiantes)

Respuestas	Estudiantes	
	Número	Porcentaje
SI	144	85,21%
NO	25	14,79%
Totales	169	100,00%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: la gran mayoría de los estudiantes encuestados, representados por un 85,21% consideran que deben actualizar sus conocimientos en TIC's, por lo que, si bien es una debilidad, existe disposición a fortalecerla por parte de los estudiantes.

10. ¿El uso de herramientas digitales, en su experiencia, redujo la carga de tareas académicas?

Tabla 29 Reducción de la carga de tareas académicas con el uso de herramientas digitales (Estudiantes)

Respuestas	Estudiantes	
	Número	Porcentaje
SI	0	0
NO	169	100,00%
Totales	169	100,00%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: El 100% de los estudiantes encuestados consideró que no se redujo la carga de tareas académicas con el uso de herramientas digitales, de modo que no se obtuvo ventajas en este sentido para los estudiantes

11. ¿Consideras que la experiencia a través de la plataforma virtual mejoraría si tuvieras todas las actividades planificadas?

Tabla 30 Mejoramiento de la experiencia a través de la plataforma virtual con la planificación (Estudiantes)

Respuestas	Estudiantes	
	Número	Porcentaje
SI	147	86,98%
NO	22	13,02%
Totales	169	100,00%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: El 86,98% de los estudiantes encuestados consideró que habría mejoría en la experiencia de enseñanza – aprendizaje con la planificación a través de la plataforma virtual, lo que representa una oportunidad de mejora a tomar en cuenta para futuras propuestas.

12. Seleccione las características mínimas que debe tener un sistema digital educativo

Tabla 31 Características mínimas de un sistema digital educativo (Estudiantes).

Respuestas	Estudiantes	
	Número	Porcentaje
Biblioteca virtual	16	9,47%
Laboratorio virtual		
Soporte online y foros		
Herramientas matemáticas		
Herramientas digitales del lenguaje e idiomas		

Versatilidad para personalizar el perfil del estudiante	63	37,28%
Interfaz interactiva y creativa para los estudiantes	79	46,74%
Respaldos en la Nube de acceso personalizado	11	6,51%
Cronogramas de tareas y pruebas		
Todas		
Totales	169	100,00%

Elaborado por: Espín, 2022

Análisis e Interpretación: de acuerdo con los estudiantes, las características mínimas que debe tener un sistema digital educativo, las indican en orden de preferencia como interfaz interactiva y creativa para los estudiantes con un 46,74%, versatilidad para personalizar el perfil del estudiante con un 37,28%, la biblioteca virtual con un 9,47%, y respaldos en la Nube de acceso personalizado con un 6,51%, en este aspecto los estudiantes tienen diversidad de criterios.

Manual de Microsoft Teams para docentes

A continuación, se presenta un manual de uso dirigido a los docentes de la Unidad Educativa Emilio Terán y a todos los educadores que deseen utilizar el software a fin de utilizar de forma óptima los recursos y herramientas digitales que ofrece la aplicación como un mecanismo para el desarrollo de estrategias educativas y la creación de vínculos entre los estudiantes, docentes y toda la comunidad educativa.

Marcelo Espín



Índice

01	Introducción	06	Opciones de equipo
02	Crear cuenta	07	Interacciones del estudiante
03	Opciones de Teams	08	Organizar un equipo de clase
04	Privacidad y seguridad	09	Reuniones, chats y publicaciones
05	Unirse o crear equipo	10	Organizar archivo, tareas y calificaciones



Quédate
conectado



CÓMO
EMPEZAMOS

Introducción

Microsoft Teams es la principal herramienta de colaboración de Office365. Es una solución que responde a distintas necesidades de los docentes y proporciona herramientas que optimizan la enseñanza y la comunicación con los alumnos. Teams es una plataforma que permite integrar conversaciones, reuniones, documentos y aplicaciones de forma sinérgica. El docente puede crear equipos de trabajo y aulas colaborativas con sus alumnos, compartir archivos, ofrecer clases online y comunicarse directamente con cualquier miembro de la institución de una manera fácil y rápida, ahorrando tiempo valioso que puede invertir en la enseñanza y la preparación de las clases.



Descargar Microsoft Teams

Conéctate y colabora con cualquier persona de cualquier lugar en Teams.

Descargar para escritorio

Descargar para dispositivo móvil



Crea tu cuenta

Para comenzar, debes autenticarte ingresando con tu correo institucional en el Portal de Office www.office.com En el panel de inicio, al desplegar todas las aplicaciones, encontrarás Microsoft Teams y podrás seleccionar alguna de estas opciones.

Opciones de Microsoft Teams

En el menú principal podemos encontrar varias opciones para generar estrategias de enseñanza y aprendizaje.



EQUIPO

La funcionalidad "equipos", permite crear equipos de trabajo o unirme a un equipo ya existente.



CHAT

Está diseñado para tener conversaciones privadas con un usuario en particular. Además, esta reunión podría ser de tipo videoconferencia. Dentro de un equipo creado se puede tener chats, reuniones, videoconferencias grupales con diferentes usuarios al mismo tiempo.



ACTIVIDAD

Se encuentra todo el registro de la actividad de tu o tus equipos y las menciones asociadas a tu usuario.

Opciones de Microsoft Teams

Al navegar por la pantalla principal el docente iniciará por aprender lo básico. Este es el primer paso para conocer y explotar al máximo los recursos educativos que provee Microsoft Teams.

TAREAS

Añade animaciones y transiciones a tu presentación de Canva para enfatizar las ideas y hacerlas aún más fáciles de recordar.

CALENDARIO

Añade animaciones y transiciones a tu presentación de Canva para enfatizar las ideas y hacerlas aún más fáciles de recordar.

LLAMADAS

Añade animaciones y transiciones a tu presentación de Canva para enfatizar las ideas y hacerlas aún más fáciles de recordar.

Opciones de Microsoft Teams

En el menú principal podemos encontrar varias opciones para generar estrategias de enseñanza y aprendizaje.

ARCHIVO

Permite cargar archivos para compartir.

APLICACIONES

En dicha opción puedo agregar aplicaciones o software útil para facilitar actividades individuales o en equipos de trabajo.

AYUDA

Profundiza en cada una de las opciones que esta herramienta nos brinda; podemos encontrar: Temas, aprendizaje, novedades, informar un problema, enviar comentarios, para preguntar a la comunidad acerca de temas muy específicos que tengo dudas o inquietudes

Privacidad y seguridad

Los dos tipos

Permite

- Comunicación y diálogo entre los participantes bajo el equipo de clases con la supervisión de un maestro o director.
- Compartir ejercicios, lecturas, enlaces para videos educativos entre otro material didáctico.
- Se podrán compartir presentaciones, documentos referentes a las clases y videos; siempre y cuando hayan sido solicitados por sus maestros.

No permite

- Equipos de clases y no hayan sido creados bajo la categoría de Class.
- Compartir información personal de los estudiantes que contenga: seguro social, teléfono, información de salud entre otra información personal.
- Evaluaciones o puntuaciones obtenidas públicas que sean vistas por otros miembros
- Citas para COMPU y documentos públicos relacionados con el Programa de Educación Especial que puedan contener información personal o sensitiva del estudiante
- Información médica bajo documentos públicos

La plataforma de Microsoft Teams permite establecer políticas de privacidad y seguridad necesarias para proteger la información de los estudiantes y maestros dentro de la organización. Tanto el maestro y el director serán responsables de establecer las normas y medidas de seguridad necesarias para establecer los acuerdos de las actividades permisibles y no permisibles dentro de su equipo de clases.

Esto incluye por ejemplo establecer los permisos necesarios para proteger los documentos, videos, enlaces y documentos con información personal del estudiante y sus pares.

Unirse o crear equipo

Puede que ya vea sus equipos de clases creados al acceder a la plataforma de Teams. El proceso crea el equipo, agrega los estudiantes y actualiza si hay cambios en matricula.

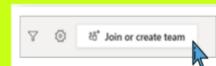
1

Seleccione en el panel de la izquierda TEAMS



2

Seleccione la opción "Join or create team"



Unirse o crear equipo

Si no ve su equipo al comienzo del año escolar, solo debe crear uno con los siguientes pasos:

3

Seleccione Create team



4

Seleccione Class para el tipo de equipo



Unirse o crear equipo

5

Ingrese un nombre y descripción para su equipo de clase y haga clic en Next



Para incluir los estudiantes seleccione en la parte superior Students. Luego ingrese el correo electrónico completo de cada estudiante en el campo y haga clic en Next. Si tiene un grupo creado, ingrese el nombre del grupo y haga clic en Next. Si necesita agregar a un maestro adicional o sustituto a su grupo de clases, seleccione Teachers desde el menú de la parte superior, ingrese el nombre del maestro y haga clic en Next

Opciones de equipo

En el presente apartado se mostrará un historial o lista de actividades o desarrolladas en el equipo de trabajo.

PUBLICACIONES

Permite carga documentación que estará disponible para todos los miembros del equipo. La edición de documentación se puede realizar de manera colaborativa, en un archivo pueden trabajar diferentes usuarios al mismo tiempo.

ARCHIVOS

Permite crear espacios de colaboración, biblioteca de contenidos y bloc de notas privados

BLOCK DE NOTAS

Interacciones del estudiante en llamadas virtuales

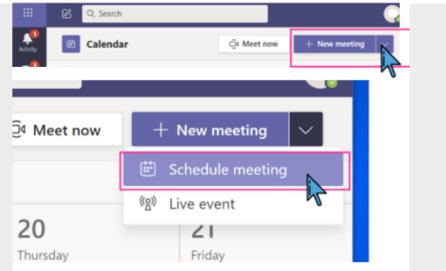
Una vez creado el meeting o video llamada para su clase virtuales se pueden establecer ciertas opciones para controlar y restringir las acciones de los estudiantes. Por defecto, los estudiantes no podrán presentar o poner en Mute a los maestros pero recomendamos como mejor práctica, revisar las configuraciones de sus llamadas una vez creadas para asegurar las funcionalidades habilitadas para sus estudiantes durante las clases virtuales.
Para crear un meeting debe ir a la opción calendario desde el menú



Crear y manejar las interacciones en llamadas virtuales

Paso 1

En el calendario seleccione desde el menú superior la opción de New meeting y luego en el dropdown seleccione Schedule meeting.



Crear y manejar las interacciones en llamadas virtuales

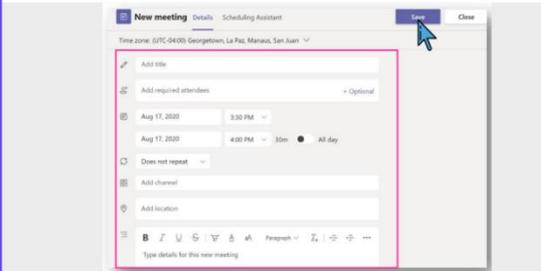


Una vez creado el meeting o video llamada para su clase virtuales se pueden establecer ciertas opciones para controlar y restringir las acciones de los estudiantes. Por defecto, los estudiantes no podrán presentar o poner en Mute a los maestros pero recomendamos como mejor práctica, revisar las configuraciones de sus llamadas una vez creadas para asegurar las funcionalidades habilitadas para sus estudiantes durante las clases virtuales.

Crear y manejar las interacciones en llamadas virtuales

Paso 2

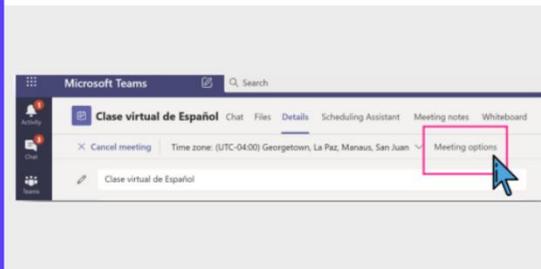
Complete los campos necesarios para poder crear la clase virtual. Incluyendo el título de la clase, los participantes (nombre de su equipo de clase), la fecha, el canal en donde desea publicar la llamada y la descripción. Finalmente presione Save



Crear y manejar las interacciones en llamadas virtuales

Paso 3

Una vez creada la clase virtual le aparecerá en el calendario con su título. Seleccione la llamada desde el calendario, le aparecerán los detalles de la misma. En la parte superior de los detalles de la llamada haga clic en la opción de Meeting options



Crear y manejar las interacciones en llamadas virtuales

Paso 4

Le aparecerá una página nueva en el navegador para poder ajustar las configuraciones de la llamada. Una vez ajustadas deberá hacer clic en Save. Las políticas recomendadas son las siguientes:

Meeting options	
Who can bypass the lobby?	Only me
Always let callers bypass the lobby	No
Announce when callers join or leave	Yes
Who can present?	Only me

Crear y manejar las interacciones en llamadas virtuales

Who can bypass the lobby? Deberá seleccionar Only me, esto hará que usted como maestro controle cuando los estudiantes pueden acceder a la llamada y comenzar la dinámica de la clase.

Announce when callers join or leave: Esto le notificará cada vez que un estudiante entra y sale de la llamada.

Who can present? Deberá seleccionar Only me para que los estudiantes no puedan presentar su pantalla o poner al equipo en mute.

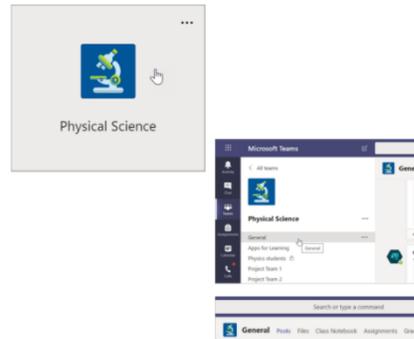
Organizar en un equipo de clase

CANALES

Buscar y organizar conversaciones, archivos, tareas y notas en el equipo de clase.

Todos los equipos de clase incluyen una canal General. Los canales organizan todos los archivos, conversaciones y aplicaciones de un tema en un único sitio. Se pueden crear canales para trabajo en grupo, temas, unidades y mucho más.

La pestaña Publicaciones para todos los mensajes en este canal.
La pestaña Archivos para almacenar todos los archivos compartidos en este canal.
La pestaña Bloc de notas de clase.
La pestaña Tareas para crear tareas.
La pestaña Calificaciones para realizar un seguimiento del progreso y las calificaciones de un alumno.

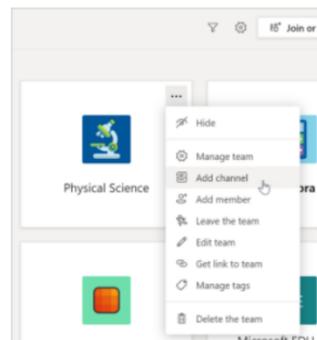


Organizar en un equipo de clase

AGREGAR CANALES

Agregar canales

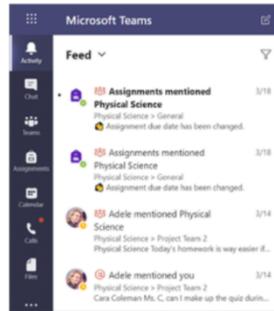
1. Para agregar un canal, seleccione **Más opciones** junto al nombre del equipo de clase y seleccione **Agregar un canal**.
2. Escriba un **Nombre** y una **Descripción** para el canal.
3. Elija si quiere que el canal sea Estándar o Privado. Los canales estándar estarán disponibles para todos los usuarios. Los canales privados solo estarán disponibles para los alumnos que elija.
4. **Active la casilla** para mostrar este canal automáticamente en la lista de canales de todos los usuarios.
5. Haga clic en **Agregar**.



Comprobar notificaciones

ACTIVIDAD

Para ver lo que está sucediendo en la clase, seleccione Actividad en la barra de la aplicación.



Reuniones, chats y publicaciones en un equipo

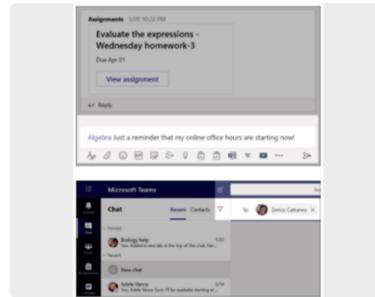
CONECTA CON TUS ESTUDIANTES



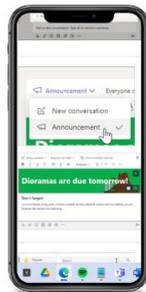
Amplia sus conocimientos en un mundo digital

Enviar un mensaje a la clase

- Para crear un mensaje para toda la clase, haga clic en Teams Botón Teams y seleccione un equipo de clase y un canal.
- Seleccione la pestaña Publicaciones. Haga clic en el cuadro de redacción, escriba el mensaje y haga clic en Enviar Botón Enviar.
- Use @ y el nombre de la clase para notificar a todas las personas de su publicación. Ejemplo: @Matemáticas



Anuncios



Use la característica Anuncios para atraer la atención de los alumnos hacia publicaciones importantes.

- Seleccione Formato para expandir el cuadro de redacción.
- Elija Anuncio y Seleccione un color de fondo para personalizar una publicación importante.

Programar reuniones

Para programar una reunión virtual para la clase

Use reuniones en Teams para programar presentaciones virtuales y debates para toda la clase.

Seleccione teams y, a continuación calendario

Seleccione + Nueva reunión.

De título a la nueva reunión. Decida la fecha y la hora. Agregue los detalles adicionales.

Seleccione Agregar canal para ver una lista de los equipos y canales y, elija un canal en el que reunirse.

Nota: Cuando selecciona un canal en un equipo todos los alumnos con acceso podrán unirse, y todos los recursos compartidos durante la reunión se guardan en el canal.

Tómese un momento para revisar los detalles de la reunión. Cuando haya terminado, seleccione Enviar.

Sugerencia: Puede establecer cualquier reunión para que se repita

Compartir y organizar archivos

1. En la conversación de canal, haga clic en Adjuntar Botón Elegir archivo debajo del cuadro en el que escriba el mensaje.

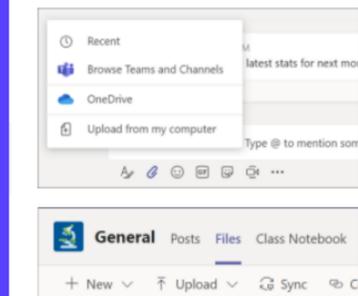
3. Seleccionar un archivo > Compartir un vínculo. Si va a cargar un archivo desde el equipo, seleccione un archivo, haga clic en Abrir, después, en Enviar

2. Seleccione entre las opciones siguientes: Recientes, Buscar equipos y canales, OneDrive, Cargar desde mi equipo

El archivo que ha compartido se puede encontrar en la pestaña Archivos.

Todos los archivos compartidos en un canal o chat pueden ser abiertos por todos los alumnos del canal o chat.

Compartir un archivo



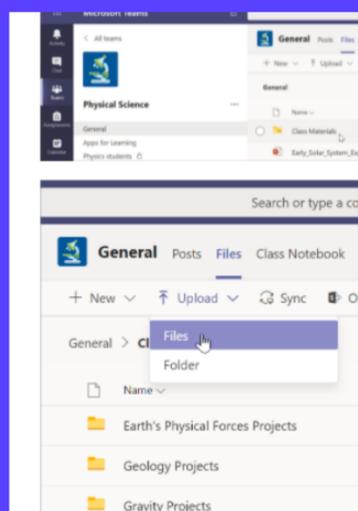
Agregar materiales de clase

¿Tiene archivos importantes que no quiere que los estudiantes modifiquen, como una programación didáctica o normas de clase? La carpeta Materiales de clase es un buen lugar para cargarlos.

Desplácese hasta la canal General en el equipo de clase.

Seleccione la pestaña Archivos y la carpeta Materiales de clase.

Seleccione Cargar para agregar archivos de su OneDrive o dispositivo.



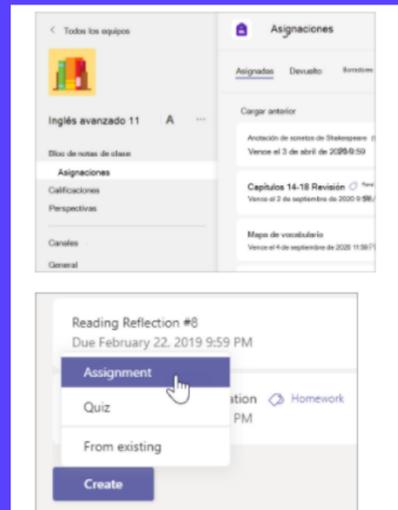
Tareas y calificaciones

Usa estos recursos para realizar todas las actividades de forma digital, de modo que las puedas guardar y tenerlas a disposición en todo momento.



Tareas

1. Vaya al equipo de clase y seleccione Tareas.
2. Seleccione Crear > Tarea.



Agregar detalles a las tareas

1. Lo único que la tarea necesita para guardarse es un título. El resto de campos son opcionales.
2. Título (obligatorio)
3. Elija varias clases o alumnos individuales en una clase a los que asignarla.
4. Agregue instrucciones adicionales.
5. Agregue recursos. (Consulte a continuación).
6. Seleccione una fecha y hora de vencimiento. (Consulte a continuación).
7. Puntos disponibles
8. Agregue un criterio de evaluación.
9. Agregue una categoría.
10. Cuando termine, seleccione Aplicar. Para guardar esta tarea como borrador, seleccione Guardar.

The screenshot shows a 'New assignment' form with the following fields and options:

- Nombre asignación:** A text input field with buttons for 'Cancelar', 'Guardar', and 'Aplicar'.
- Título obligatorio:** A text input field.
- Seleccione una categoría:** A dropdown menu.
- Instrucciones:** A text area.
- Seleccione instrucciones:** A text area.
- Puntos:** A text input field.
- Seleccione una clase:** A dropdown menu.
- Asigne a:** A dropdown menu with 'Todos los alumnos' selected.
- Fecha de entrega:** A date and time picker set to 'Miércoles, 6 de septiembre de 2017' at '11:59 PM'.
- Nota:** A message: 'La tarea se publicará inmediatamente con la turn-in retrasado permitido. Editar'.
- Configuración:** A section for additional settings.

Escala de tiempo para la tarea

1. Para determinar el momento en que se envía una tarea o si acepta tareas retrasadas, seleccione Editar debajo del campo de fecha de vencimiento.
2. Elija las opciones que quiera y haga clic en Hecho

The screenshot shows the 'Edit assignment timeline' form with the following sections:

- Schedule to assign in the future:** A checked checkbox.
- Post date:** 'Fri, Sep 6, 2019' with a calendar icon and a clock icon.
- Post time:** '9:00 AM' with a clock icon.
- Due date:** 'Tue, Sep 10, 2019' with a calendar icon.
- Due time:** '11:59 PM' with a clock icon.
- Close date:** 'Tue, Sep 10, 2019' with a calendar icon.
- Close time:** '11:59 PM' with a clock icon.
- Summary:** 'Assignment will post on Friday, September 6 at 9:00 AM and is due on Tuesday, September 10 at 11:59 PM. Late turn-ins not allowed.'
- Buttons:** 'Cancel' and 'Done'.

Calificaciones

Realice un seguimiento del progreso del alumno y acceda a las calificaciones en la aplicación Calificaciones.

Vaya al equipo de clase y seleccione Calificaciones.

Las tareas aparecen en filas y los alumnos en una columna.

Las tareas se ordenan por fecha de vencimiento, con la fecha más próxima al principio.

Desplácese horizontalmente o hacia abajo para seguir viendo las tareas.

Ver calificaciones

El trabajo de los alumnos tendrá estados diferentes:

Visto: el alumno abrió y vio la tarea.

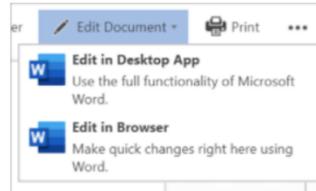
Entregado: el alumno ha entregado la tarea y el trabajo está listo para su calificación.

Devuelto o puntos: cuando haya calificado el trabajo de un alumno, se mostrarán los puntos que asigne. Verá Devuelto si la tarea no tiene puntos

En blanco: aún no se ha llevado a cabo ninguna acción en la tarea.

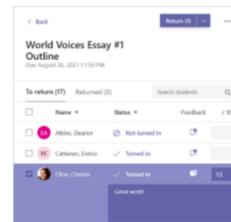
Calificar

3. Para escribir comentarios en el documento, seleccione **Editar documento** y, después, elija editar en la aplicación de escritorio o en el explorador web.
4. Haga clic en las flechas junto al nombre del alumno para moverse entre las tareas de los alumnos.
5. Haga clic en **Devolver** > **Devolver** o **Devolver para revisión** cuando haya terminado de calificar y desee devolver una tarea a un alumno. Esto significa que se le notificará y podrá ver sus comentarios.

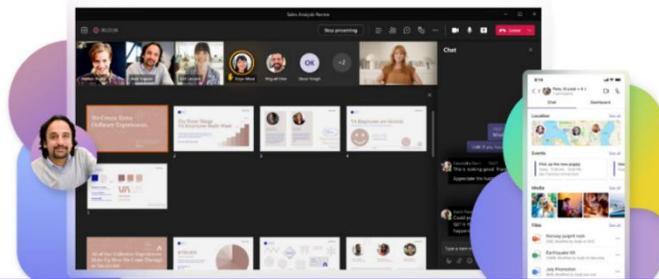


Devolver varias calificaciones a la vez

1. Para devolver más de una calificación de estudiante al mismo tiempo, haga clic en **Tareas**.
2. Seleccionar una tarea.
3. Puede escribir comentarios y puntos aquí sin abrir el trabajo de un alumno.
4. Use las casillas de verificación para seleccionar el trabajo del estudiante que desea devolver o si desea seleccionar todos.
5. Haga clic en **Devolver** > **Devolver** o **Devolver para revisión**



Conéctate con naturalidad
Hagan grandes cosas juntos
No pierdas el flujo de trabajo



**Puedes
encontrar mas
información**

<https://www.microsoft.com/es-ww/microsoft-teams/education>