



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Facultad de Ciencias de la Educación

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de
Magíster en Educación, mención en gestión del aprendizaje mediado por TIC

**Guía metodológica para la optimización en el uso de la plataforma Teams, dirigida
a los docentes de la Unidad Educativa Tabacundo.**

Autor : Luis Santiago Farinango cuzco

Director -Tutor: Dr. Gómez Goitia José Manuel

Quito, Marzo del 2022

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Luis Santiago Farinango Cuzco, con C.I. 1715519524, autor del trabajo de graduación titulado **“GUÍA METODOLÓGICA PARA LA OPTIMIZACIÓN EN EL USO DE LA PLATAFORMA TEAMS, DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA TABACUNDO”**, previa a la obtención del grado académico de **MAGISTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC** en la **Facultad de Ciencias de la Educación**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad central del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Quito, 14 de Marzo 2022



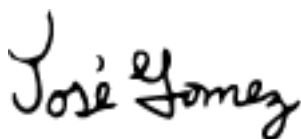
LUIS SANTIAGO FARINANGO CUZCO

C.I. 1715519524

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: “*GUÍA METODOLÓGICA PARA LA OPTIMIZACIÓN EN EL USO DE LA PLATAFORMA TEAMS, DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA TABACUNDO*”, presentado por la maestrante LUIS SANTIAGO FARINANGO CUZCO, titular de la Cédula de Identidad N° 171559524, para optar al Grado de Magíster en Educación, mención en gestión del aprendizaje mediado por TIC, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los 14 días del mes de Marzo de 2022.



Dr. José Manuel Gómez Goitia

C.I. 1758391559

Docente de la Facultad de Educación

Teléfono celular contacto/Ext. PUCE): 0959510387

Email: jmgomezg@puce.edu.ec

NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: 5% índice de similitud con otras fuentes.

TURNITIN: INCLUIR HOJA DEL INFORME CON EL PORCENTAJE

Document Viewer

Turnitin Originality Report

Processed on: 26-Mar-2022 09:53 -05
ID: 1793446821
Word Count: 14223
Submitted: 1

Similarity Index	Similarity by Source
5%	Internet Sources: 6% Publications: 1% Student Papers: 4%

Trabajo de investigación By Luis Santiago Farinango Cuzco

exclude quoted include bibliography excluding matches < 25 words mode: quickview (classic) report Change mode print refresh download	
<1% match (student papers from 21-Dec-2021) Submitted to Universidad Francisco de Vitoria on 2021-12-21	✕
<1% match (student papers from 27-Sep-2021) Submitted to Aliat Universidades on 2021-09-27	✕
<1% match (student papers from 21-Jul-2021) Submitted to Universidad Técnica Nacional de Costa Rica on 2021-07-21	✕
<1% match () Peláez Sampedro, Marcia Cristina. "Diseño y validación de la propuesta educativa RED en el Aula, orientada a fortalecer desde el enfoque del Aprendizaje Significativo la Competencia Tecnológica en estudiantes de tercer semestre de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas de la Universidad Tecnológica de Pereira, por medio de la incorporación de un entorno de aprendizaje virtual para la producción e integración de recursos educativos digitales (RED) en el aula.", Maestría en Comunicación Educativa, 2019	✕
<1% match (Internet from 17-Jun-2021) http://www.actasdecongreso.sld.cu	✕
<1% match (Internet from 23-Dec-2020) http://repositorio.utn.edu.ec	✕
<1% match (student papers from 12-Apr-2020) Submitted to Universidad Abierta para Adultos on 2020-04-12	✕
<1% match (Internet from 04-Feb-2022) https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/1529/2130?inline=1	✕
<1% match (Internet from 12-Jan-2022) https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/download/788/664/	✕
<1% match (Internet from 21-May-2021) https://www.scilit.net/journal/2671271	✕

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, LUIS SANTIAGO FARINANGO CUZCO, titular de la Cédula de Identidad N° 1715519524, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para la obtención del Grado Académico de Magister en Educación, mención en gestión del aprendizaje mediado por TIC, son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los 14 días del mes de Marzo 2022.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Luis Santiago Farinango Cuzco', with a large, stylized flourish at the end.

Firma:

LUIS SANTIAGO FARINANGO CUZCO

C.I. 1715519524

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.1 Formulación del Problema.....	3
1.2 Objetivos de la investigación.....	7
1.3 Justificación de la Investigación.....	7
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	9
2.1 Antecedentes de la Investigación.....	9
2.2 Bases Teóricas.....	11
2.2.1. Educación y la relación con el proceso de enseñanza aprendizaje.....	13
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	15
3.1 Tipo de Investigación.....	15
3.2 Diseño de la Investigación.....	15
3.3 Unidades de Estudio.....	17
3.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	17
3.5 Técnicas de Análisis de Datos.....	19
3.6 Operacionalización de Variables.....	20
3.7 Validación del Instrumento.....	21
4.1 Encuesta.....	22
4.1.1 Presentación de resultados.....	23
4.2.1. Presentación de resultados.....	35
CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	36
5.1 Descripción de la Propuesta.....	36
5.1.1. Denominación de la propuesta.....	36
5.1.2. Presentación de la propuesta.....	36
5.2 Justificación de la Propuesta.....	36
5.3 Objetivos de la Propuesta.....	37
5.4.5.2. Gamificación.....	46
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	67
5.1 Conclusiones.....	67
5.2 Recomendaciones.....	68
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	70

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Pregunta 1.....	23
Tabla 2. Pregunta 2.....	24
Tabla 3. Pregunta 3.....	25
Tabla 4. Pregunta 4.....	26
Tabla 5. Pregunta 5.....	27
Tabla 6. Pregunta 6.....	28
Tabla 7. Pregunta 7.....	29
Tabla 8. Pregunta 8.....	30
Tabla 9. Pregunta 9.....	31
Tabla 10. Pregunta 10.....	32
Tabla 11. Pregunta 11.....	33
Tabla 12. Pregunta 12.....	34
Tabla 13. Rúbrica para evaluar la guía metodología	65
Tabla 14. Rúbrica para evaluar los logros de aprendizaje	66

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1.....	21
Coefficiente de Alfa Cronbach, calculado en el SPSS	21
Figura 2.....	22
Procedimiento para realizar la encuesta	22
Figura 3.....	23
Recursos didácticos utilizados en clase	23
Figura 4.....	24
Organización de los recursos didácticos.....	24
Figura 5.....	25
Recursos didácticos opcionales	25
Figura 6.....	26
Importancia de los recursos didácticos	26
Figura 7.....	27
Impacto de los recursos utilizados.....	27
Figura 8.....	28
Utilización de recursos didácticos en la clase	28
Figura 9.....	29
Entorno virtual de aprendizaje Teams.....	29
Figura 10.....	30
Manejo de la plataforma Teams	30
Figura 11.....	31
Organización de recursos.....	31
Figura 12.....	32
Secciones de la plataforma Teams.....	32
Figura 13.....	33
Herramientas de la plataforma Teams	33
Figura 14.....	34
Impacto de la plataforma Teams	34

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN INNOVACION EN EDUCACIÓN
Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

GUÍA METODOLÓGICA PARA OPTIMIZAR EL USO DE LA PLATAFORMA TEAMS PARA LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA TABACUNDO

Autor:

Luis Santiago Farinango Cuzco

Director -Tutor:

Dr. Gómez Goitia José Manuel

Fecha:

Marzo, 2021

RESUMEN

La presente investigación tiene como propósito, optimizar el uso de la plataforma Microsoft Teams, al ser la plataforma autorizada y manejada por la mayoría de los establecimientos públicos de educación media del país, la plataforma considerada como un entorno virtual, es muy simple en su diseño y necesita el manejo adecuado de la misma, al configurar una clase automáticamente se crea un canal y tres secciones por defecto, las cuales deben apoyarse de otras herramientas que están dentro de la plataforma o podemos vincularlas como herramientas externas, con la finalidad de mejorar la práctica docente en la educación virtual o en la educación presencial, la cual será un soporte para las clases de los docentes de la Unidad Educativa Tabacundo.

Al realizar un guía metodológica, permitirá dar un punto de partida para que los docentes inician con su propia investigación, se plantearán actividades para generar trabajos individuales y grupales, así como también realizar labores sincrónicas y asincrónicas, por otra parte permitirá generar actividades del tipo gamificadas, de esta forma se convertirá en la base para que los maestros puedan incorporar otras actividades según su necesidad,

ya que se presentarán ejemplos con la suficiente claridad que permitan generalizar a otras herramientas o recursos.

Por otro lado, la metodología que se aplicó está basado a un enfoque cuantitativo, en donde la muestra fue segmentada de tal forma que se trabaja con docentes de primer año de bachillerato y seleccionando una muestra de 20 docentes de diferentes áreas, en este mismo sentido, tendrá una incidencia indirecta en 300 estudiantes que componen este conglomerado, posteriormente se realiza un análisis de datos, apoyado de las diferentes herramientas tecnológicas, que permitan facilitar esta investigación como el uso de Excel y el software SPSS.

El mejoramiento de la práctica docente se fundamenta en la didáctica de los docentes y esto está estrechamente relacionado con los recursos que se utilice, para impactar de una forma positiva en la motivación del estudiante permitiendo llegar al aprendizaje significativo, pero también llegando a generar el interés del estudiante y de esta forma, autorregule su aprendizaje.

Palabras clave: Ambiente de aprendizaje, aula virtual, metodologías activas, Microsoft Teams, gamificación

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN INNOVACION EN EDUCACIÓN

Innovación e Intervención Educativa

METHODOLOGICAL GUIDE TO OPTIMIZE THE USE OF THE TEAMS
PLATFORM FOR TEACHERS OF THE “UNIDAD EDUCATIVA TABACUNDO”

Author:

Luis Santiago Farinango Cuzco

Director-Counselor:

Dr. Gómez Goitia José Manuel

Date:

March, 2021

SUMMARY

The purpose of this research is to optimize the use of the Microsoft Teams platform, being the platform authorized and managed by most of the public establishments of secondary education in the country, the platform is considered as a virtual environment, is very simple in its design and needs the proper management of it, by configuring a class automatically creates a channel and three sections by default, which must be supported by other tools that are within the platform or we can link them as external tools, in order to improve teaching practice in virtual education or in face-to-face education, which will be a support for the classes of the teachers of the “Unidad Educativa Tabacundo”.

By making a methodological guide, it will allow to give a starting point for teachers to start with their own research, activities will be proposed to generate individual and group work, as well as perform synchronous and asynchronous tasks, on the other hand it will allow to generate activities of the gamified type, in this way it will become the basis for teachers to incorporate other activities according to their need, since examples will be presented with sufficient clarity to allow generalization to other tools or resources.

On the other hand, the methodology that was applied is based on a quantitative approach, where the sample was segmented in such a way that we work with teachers of the first year of high school and selecting a sample of 20 teachers from different areas, in this same sense, it will have an indirect impact on 300 students that make up this conglomerate, subsequently, a data analysis is carried out, supported by the different technological tools, which allow to facilitate this research such as the use of Excel and the SPSS software.

The improvement of teaching practice is based on the didactics of teachers and this is closely related to the resources used, to impact in a positive way on the motivation of the student allowing to reach meaningful learning, but also generating the interest of the student and thus self-regulate their learning.

Keywords: Learning environment, virtual classroom, active methodologies, Microsoft Teams, gamification

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación, se realizó con la finalidad de conocer, cómo el uso de las herramientas tecnológicas de la información pueden apoyar al desarrollo y mejora de la práctica docente, específicamente entendiendo como un ambiente virtual de aprendizaje a la plataforma Teams, de esta forma mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la virtualidad y apoyo a los docentes de la Unidad Educativa Tabacundo, el desarrollo de estrategias didácticas apoyadas por las TIC, se basan fundamentalmente en el conocimiento del funcionamiento de distintas herramientas que están vinculadas a la plataforma de una forma directa, las cuales se las puede embeber o simplemente creando una pestaña en un determinado canal, así lo menciona Clark et al. (2019), “El uso de la tecnología, al igual que los dispositivos tecnológicos y el excesivo uso de ellos, ha contribuido con el aprendizaje dentro y fuera de las aulas de clases” (p. 1), este es el punto de partida, para mencionar que las distintas herramientas descritas se podrá aportar a los docentes y estudiantes de la institución.

En esta misma línea, si utilizamos las herramientas que se encuentran vinculadas a la plataforma Teams, los procesos de enseñanza aprendizaje podrían mejorar ya que los mismo, pueden tener una incidencia directa en la motivación del estudiante y de esta forma lograr motivarlos en la búsqueda de más información, en palabras de Gros y Cano (2021) indican que “El desarrollo del aprendizaje autorregulado en educación puede darse a través del fomento del juicio evaluativo, el cual, a su vez, puede adquirirse mediante procesos de evaluación entre iguales o de autoevaluación y evaluación a los procesos” (p. 107), estos procesos están relacionados con los recursos que utilizan los docentes.

De igual manera, la plataforma Teams tiene una variedad de herramientas que pueden apoyar al desarrollo y mejora de la práctica docente, tal como herramientas para realizar actividades sincrónicas, de la misma forma realizar actividades del tipo gamificados, realizar presentaciones un poco diferentes a las que observamos en la mayoría de presentaciones y recursos que permiten verificar la adquisición de conocimientos, denominadas como recursos para evaluar, las herramientas dependiendo de la configuración puede ser un aporte directo a la presentación de los contenidos por parte

del docente o se puede configurar para realizar un trabajo colaborativo o simplemente obtener información de una manera inmediata.

Por otro lado, la presente investigación también trata de despertar el deseo de investigar nuevas herramientas ya que los procesos para utilizarlas son muy parecidas a las descritas en la guía, es decir que los docentes pueden buscar herramientas, según su necesidad e incluir en sus trabajos sincrónicos o sus actividades asincrónicas, este proceso debemos entenderlo como un salto al proceso de innovación educativa, dejar de hacer lo mismo cada día y generar un cambio en este mundo globalizado en el cual la información es inmediata, es este punto es necesario recordar que a criterio de Moreno (2020) sostiene que, “La educación virtual incorpora elementos pedagógicos del aprendizaje activo ya que se constituye en una herramienta interactiva y apropiada tanto para la trasmisión de información como para la construcción del conocimiento por parte de los estudiantes” (p. 18), con esto se puede inferir, que la educación presencial conlleva un proceso distinto a la educación virtual, la cual debe existir un cambio de mentalidad de los actores educativos.

Finalmente, se debe indicar que la investigación contiene una guía didáctica de las principales herramientas que se pueden utilizar en la práctica docente, siendo las más importantes ya que las mismas permitirán ser generalizadas a otras herramientas dependiendo de la necesidad de los docentes, esta guía contiene cuatro aspectos de permitirán mejorar la práctica docente, las mismas que se describen a detalle las cuales son herramientas para desarrollar actividades de presentación, videoconferencias, gamificación y actividades de evaluación.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Formulación del Problema

La educación virtual hoy por hoy, se ha convertido en una de las alternativas para llevar el proceso de enseñanza aprendizaje, de una forma diferente a la que estábamos acostumbrados, en palabras de Crisol et al. (2020), sostiene que “La educación virtual es una estrategia de alto impacto en la mejora de la cobertura, pertinencia y calidad educativa en todos los niveles y tipos de formación, debido a sus características multimediales, hipertextuales e interactivas” (p. 2), esta idea es un punto de partida para resaltar que la educación, está constantemente evolucionando a igual que otros factores que nos rodean.

El aprendizaje ubicuo se hace presente de una forma inevitable, a juicio de El Guabassi et al. (2018) indica que, “La ubicuidad del aprendizaje es una posibilidad actual que se da por hecho, de manera que, acceder al aprendizaje en cualquier lugar y momento se está convirtiendo en una necesidad” (p. 445), esto va de la mano de la preparación de materiales y recursos innovadores, implantando aprendizajes disruptivos.

En esta misma línea, así como lo manifiesta Álava (2021), “La enseñanza disruptiva posibilita la introducción de adelantos y creaciones en los procesos educativos por medio de las novedosas tecnologías y los nuevos usos que se abren en el campo comunicativo” (p. 77).

En la actualidad, la educación formal debió tomar estos y muchos más conceptos, aplicarlos en el aula y continuar las actividades escolares en el contexto de la pandemia, los recursos, actividades y la comunicación sincrónica y asincrónica se soporta en un entorno virtual de aprendizaje, muy necesario para llevar a cabo una educación elearning, empleando las palabras de Romero y Moreira (2020), declaran que, “Un entorno virtual de aprendizaje tiene como propósito convertirse en un espacio que facilite la diversificación de las modalidades de enseñanza en los distintos niveles” (p. 120), esto facilita el diálogo mediano, entre el docentes y los estudiantes, eliminando las barreras existentes de reuniones presenciales en un determinado lugar, de esta forma cumplir los objetivos aprendizajes planteados.

El Ministerio de Educación del Ecuador, conjuntamente con organizaciones gubernamentales e instituciones públicas y privadas realizó un convenio con Microsoft 365, así lo muestran en su página oficial, Ministerio de Educación (2015):

El convenio establece que la empresa Microsoft, líder en sistemas informáticos y aplicaciones en tecnología de la información, realizará un proceso de inducción y consecuentemente la formación total de 648 docentes técnicos formadores del Bachillerato Técnico de 276 instituciones educativas del régimen Costa y Sierra en las áreas de “Administración de Sistemas” y “Aplicaciones Informática” Microsoft del Ecuador aportará con sus programas de capacitación, recursos y herramientas tecnológicas a través de sus Plataformas de aprendizaje en línea.

Este acuerdo se lo realiza, el 25 de Agosto del 2015, iniciando el trabajo educativo, con el apoyo de una herramienta tecnológica, afianzado en la actualidad con el uso de algunas herramientas tan importantes que forman parte de Microsoft, entre las cuales podemos destacar el correo institucional para docentes y estudiantes, el uso de Google Drive, sways, forms, Teams y otras.

Las instituciones públicas de nivel básico, medio y bachillerato, utilizan las herramientas de Microsoft 365 y especialmente Teams para los encuentros sincrónicos con los estudiantes y entre pares, la plataforma Teams, a juicio de Rivera et al. (2020), “Microsoft Teams como principal herramienta para recibir sus clases (reuniones) de manera virtual, asignación de tareas, trabajo colaborativo, consultas al docente, chat personal y grupal, acceso a biblioteca y otros recursos que facilitarán la enseñanza aprendizaje” (p. 546), con esta idea debemos resaltar que todas las actividades se las realizan por esta plataforma, así las reuniones entre docentes, capacitaciones y el trabajo diario con los estudiantes.

Hay que mencionar, además que Microsoft Teams, ofrece muchas alternativas de trabajo así podemos indicar, la carga de archivos diferentes formatos, la organización de actividades para los estudiantes como tareas, cuestionarios, chat, calendarios y la incorporación de varias aplicaciones de acuerdo con nuestra necesidad, desde la posición de Arrieta (2019), “La plataforma Teams, el docente puede organizar diversos equipos de trabajo: clases, asesorías, trabajo administrativo, entre otros. A nivel organizacional, resulta práctico para el docente tener disponibles en un solo entorno todos los equipos en los cuales esté trabajando activamente” (pp. 5-6), es decir, es una plataforma completa

tanto para el trabajo de los docentes y estudiantes, es necesario indicar que la plataforma también se pueden agregar distintas aplicaciones compatibles con Microsoft.

La plataforma Teams, contiene una gran variedad de alternativas de trabajo ya sean estas para el trabajo colaborativo e individual, en la actualidad el uso de esta herramienta es poco explotada, lo que se utiliza a diario son los encuentros sincrónicos, carga de archivos y en algunos casos la creación de cuestionarios básicos con preguntas cerradas, sin embargo debemos mencionar que el trabajo se lo puede realizar de una forma más activa y participativa, si utilizaríamos aplicaciones complementarias para cumplir estas mismas actividades de una forma diferente, el caso de cuestionarios gamificados con la incrustación de quizizz que en palabras de Ruiz (2019), “Quizizz es una web que nos permite crear cuestionarios online que nuestros alumnos pueden responder de tres maneras distintas, en un juego en directo (tipo Kahoot), como tarea (los resultados le llegan al maestro), de manera individual ("solo game")” (p. 3).

La otra actividad señalada anteriormente y utilizada por los docentes es la carga de archivos, en este sentido se pueden subir archivos de diferentes formatos y en distintos sitios, como la creación de una tarea, ubicando como un archivo permanente en el canal general, o en el chat de la página principal, así lo indica “Teams funciona como una nube y por ello los cambios en los archivos se pueden observar en tiempo real, los colaboradores trabajan de forma remota” (p. 11).

De los dicho hasta aquí, solo son dos ejemplos de cómo las actividades pueden cambiar de perspectiva, siendo la primera una actividad rígida y podemos combinarla con una actividad gamificada, y la otra parte desde el punto de organización de los documentos, los cuales deben estar de forma accesible pero sobre todo debe facilitar la búsqueda, las distintas alternativas que muy pocas veces se las utiliza se debe a la poca capacitación que tiene el docente en esta y otras plataforma, la información es limitada, ya que son plataformas utilizadas con mayor frecuencia en los dos últimos años.

Si no existe una variedad de actividades, recursos en una plataforma, la misma se vuelve poco atractiva para los visitantes, como lo hace notar, Alemán (2018), “La motivación por el estudio es un elemento consustancial a la labor educativa del profesor, que consiste en utilizar todas las vías posibles en el proceso de enseñanza-aprendizaje que estimulen

y orienten a los estudiantes” (p. 2), una forma de motivar al ingreso a la plataforma virtual es el diseño instruccional de la misma, el cual debe ser atractivo y fácil de manejar.

El Diseño instruccional va de la mano de una planificación estratégica, analizando previamente lo que queremos conseguir de los visitantes, así lo indica Campos (2020), “El Diseño Instruccional o ID, sirve de referencia para producir una variedad de materiales educativos, a través de una metodología de planificación pedagógica” (p. 513).

Con lo antes indicado, debemos resaltar que la plataforma Teams puede proporcionar muchas ventajas y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo, una vez que se inició con el trabajo virtual en el mes de Marzo del 2020, la capacitación a los docentes fue relativamente escaso, las autoridades del plantel educativo realizaron solo una inducción para la generación de equipos y creación de las videoconferencias, esto causó problemas los cuales se mantiene hasta la actualidad.

Por otro lado, debemos indicar que no existe información especializada referente al uso, creación o análisis de herramientas con fines educativos, la información que se obtiene relativamente escaso es de algunos canales de YouTube, los cuales no proporcionan información referente al campo educativo.

Ante la necesidad de utilizar esta herramienta de forma adecuada, la guía metodológica se sociabilizará con los 70 docentes de la Unidad Educativa Tabacundo” situada en la parroquia de Tabacundo, cantón Pedro Moncayo, provincia de Pichincha, establecimiento público con 51 años de trayectoria, la cual cuenta en la actualidad, con niveles de básica superior y bachillerato general y bachillerato técnico y los beneficiarios indirectos más de 1500 estudiantes de los diferentes niveles.

Los docentes con el uso adecuado de la plataforma Teams, mejoraran su práctica docente, utilizando una variedad de recursos propios de la plataforma, incrustando información relevante o instalando aplicaciones compatibles con Microsoft 365, de esta manera llegar al aprendizaje significativo, la autonomía y autorregulación del proceso por parte de los estudiantes. Desde la perspectiva disruptiva, la utilización de las TIC, tienen grandes ventajas: mayor aprendizaje, interés, motivación, participación, mayor comunicación entre pares y con el docente, generando no solo aprendizajes individuales si no también un aprendizaje colaborativo.

1.2 Objetivos de la investigación

1.2.1 Objetivo General

Diseñar una guía metodológica para la optimización en el uso de la plataforma Teams, dirigida a los docentes de la Unidad Educativa Tabacundo.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente la importancia de la plataforma Teams, en el proceso de enseñanza
- Diagnosticar la situación actual, referida al uso de la plataforma Teams, en docentes de la Unidad Educativa Tabacundo.
- Analizar las características de las actividades planificadas, en el proceso de enseñanza aprendizaje, por los docentes de la Unidad Educativa Tabacundo.
- Describir las características que debe contener una guía metodológica, para el uso correcto de la plataforma Teams, para los docentes de la Unidad Educativa Tabacundo.

1.3 Justificación de la Investigación

La organización de toda información, es de suma importancia, esto nos permitirá encontrar cierta documentación para solventar alguna necesidad, mucho más, en el ámbito educativo, con esta documentación permitirá al estudiante ser una persona que autorregula el aprendizaje, cumpliendo ciertas actividades de carácter individual o grupal, cumpliendo acciones sumativas y formativas de carácter colaborativo y cooperativo, esta información se la puede hacer llegar por diversos medios, sin embargo en un determinado momento, por la cantidad de documentos recibidos puede tener alguna complicación.

Una de las alternativas es organizar esta documentación y las actividades en donde el estudiante pueda acudir a la búsqueda ordenada y el cumplimiento de las asignaciones en los momentos que él decida, en caso de no existir una fecha límite para la ejecución de las tareas, esta estrategia debe apoyarse preferentemente en un ambiente Virtual de Aprendizaje, en la actualidad el uso de Teams, es una de las más utilizada por las instituciones de nivel medio que forman parte del sistema educativo nacional, con la plataforma Teams, nos permitirá básicamente subir contenidos educativos (apuntes, imágenes, videos, presentaciones y facilitar la comunicación con nuestros alumnos y entre ellos y por último gestionar la evaluación de sus tareas de aprendizaje.

Esta herramienta nos permite realizar diversas actividades de tipo formativa e incluso incorporar la gamificación, en donde la exploración de las diferentes unidades se la realice de una manera simple, organizada, fácil de comprender y que contenga una variedad de actividades que refuercen el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por otro lado, el propósito de la investigación es, consolidar bases claras para la organización desarrollo, ejecución y evaluación, de las diferentes unidades desarrolladas, especialmente en los ambientes virtuales de aprendizaje, ya que en muchos de las ocasiones el docente solo se limita enviar solo texto digitales o vínculos de red, en donde muchas veces la información no tiene el impacto en los estudiantes y se pierde la motivación del mismo, una guía metodológica, servirá como una directriz para el mejoramiento principalmente el diseño instruccional ya que contará de diversas actividades para ser ejecutada en las diferentes etapas del proceso de enseñanza aprendizaje.

Los módulos de aprendizajes, actividades individuales, actividades colaborativas, videos, evaluaciones para los diferentes momentos tales como la diagnóstica, formativa y sumativa, en donde se encontrarán actividades formales y también de carácter gamificados, en donde el estudiante sienta la necesidad y el deseo de ingresar a la plataforma, todas estas actividades supervisadas por el tutor y en el caso de ser necesario tenga la oportunidad de comunicarse de forma sincrónica y asincrónica por los diferentes medios la cual la misma plataforma nos facilitan las cuales pueden ser una video llamada, un mensaje directo con el docente o un comentario en los distintos foros que serán planteados.

CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Antecedentes de la Investigación

La investigación se fundamenta en diversos trabajos relacionados, el trabajo propuesto tanto en tesis, publicaciones en revistas y otros trabajos, cuenta con una notoria validación por centros educativos de nivel superior, tanto nacionales como internacionales, los cuales a continuación se detallan:

En la investigación de Vallejo (2020), aplicada al análisis del proceso de enseñanza aprendizaje en el ambiente virtual Teams, utilizó una metodología de enfoque mixto, y concluyó que, el refuerzo académico para tener buenos resultados tiene que ser permanente y personalizado según las necesidades de cada estudiante y su forma de aprender, mucho más en ambientes virtuales de aprendizaje, de la misma forma, sostiene que para complementar las clases presenciales y diversificar estrategias de enseñanza aprendizaje, con la creación y aplicación de un EVA para Matemática se cubre la necesidad de refuerzo académico con una interacción ordenada.

Por otro lado, a juicio de Guijarro y Salazar (2021), en su estudio denominado, Plataforma Microsoft Teams y su influencia en el aprendizaje de estudiantes de básica superior, realizado para analizar el impacto de la plataforma Teams en el ámbito educativo, con una metodología descriptiva, y no experimental, para concluir que Microsoft Teams, como plataforma virtual pretende simular escenarios de aprendizaje como lo hacían de forma presencial, debido a que los estudiantes pueden ejecutar varias aplicaciones en un solo entorno, las mismas que le permiten organizar la información y la interacción entre compañeros de aula y docentes desarrollan competencias cognitivas.

En esta misma línea, en palabras de Condori y Paucarr (2021), en su investigación denominada, La plataforma educativa Microsoft Teams y su relación en el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Jule Divino Niño, propusieron realizar un estudio de tipo descriptivo correlacional y el diseño utilizado es no experimental; la muestra ascendió a 130 estudiantes de todo el nivel secundario a quienes se les aplicó dos instrumentos estandarizados y validados para medir el nivel de uso de la plataforma Microsoft Teams

y el aprendizaje virtual, utilizándose métodos y análisis descriptivos, correlacionales, llegando a establecer, del análisis descriptivo e inferencial de las variables Plataforma Microsoft Teams y aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Joule Divino Niño, concluyó que existe relación directa y positiva, ya que los estudiantes con un buen nivel de uso de la plataforma Microsoft Teams tienen un buen nivel dentro del proceso de aprendizaje virtual.

Por otro lado, un su análisis Rivera et al. (2020), en su estudio, Formación de competencias tecnológicas en el uso de Microsoft Teams en los estudiantes del bachillerato, el cual realizó un análisis donde se da a conocer que las TIC son medios que pueden convertirse en herramientas poderosas para la transmisión y generación de conocimiento, artículo tiene un enfoque epistemológico mixto Cuantitativa – experimental y de corte transversal fundamentado en la mejora de los aprendizajes a través la plataforma Microsoft Teams. Luego del análisis de la información, llego a determinar: el 66,7% entre docentes y estudiantes coinciden en que la comunicación a través de una plataforma educativa es más fluida y específica, el 93,3% está de acuerdo y muy de acuerdo en la necesidad de docentes y estudiantes acerca de la capacitación en el manejo de plataforma educativas, sin embargo, el un grupo minoritario el 6,7% está muy en desacuerdo en esta capacitación y puede adolecer a la falta de conocimiento del entorno de una plataforma educativa y el uso de las TIC y concuerdan la mayor parte la muestra estudiada coincide que el usar una plataforma única como Microsoft Teams, tiene la aspiración que mejorar la enseñanza aprendizaje, de igual manera se demuestra la no existencia de relación entre la utilización de TIC y la plataforma Microsoft Teams, lo cual promueve y sienta las bases para la construcción de una propuesta más clara de cómo mejorar el manejo de las herramientas tecnológicas juntos con los recursos empezara un cambio en la enseñanza aprendizaje, en la propuesta se detallara con más claridad cómo mejorar los aspectos del manejo de la plataforma Microsoft Teams.

Finalmente en palabras de Pujota (2021), al realizar la investigación de las herramientas de la Plataforma Microsoft Teams en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Matemática en estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado “B” de la Unidad Educativa Tabacundo durante el periodo académico 2020-2021, con una metodología

mista y tenía el propósito de determinar la relación entre el uso de las herramientas de la Plataforma Microsoft Teams y el proceso de enseñanza-aprendizaje de Matemática, realiza el análisis de la misma en la cual determina que, las herramientas como Miro, Mind Meister, Mural, Sitio web-Quizizz, Google Forms y Presentations AI, son fáciles de vincular en los equipos de Microsoft Teams, para generar nuevos ambientes educativos y optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje ya sea en la modalidad presencial o virtual.

La presente sustentación teórica da muestra de los diferentes estudios realizados, en diferentes niveles y la importancia de la plataforma Microsoft Teams en el ámbito educativo ya sea en la fase virtual o como complemento en la fase híbrida, que las instituciones educativas realizarán en los meses y años venideros.

2.2 Bases Teóricas

Hay que mencionar, además que la organización de la información es de suma importancia, para la comprensión de cualquier unidad temática es muy importante y mucho más en la virtualidad, ya que podemos ingresar el hipertexto y no llegar a cumplir lo planificado, por estas y otras razones debemos iniciar mencionando que el diseño instruccional en ambientes virtuales será la base de la investigación, en palabras de Belloch (1969) “el diseño instruccional se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje” (p. 12), en la misma línea Díaz (2006) define al diseño instruccional como “la disciplina interesada en prescribir métodos óptimos de instrucción, al crear cambios deseados en los conocimientos y habilidades del estudiante” (p.34), en las dos opiniones nos muestran la importancia del diseño y esto aportará al cumplimiento de los objetivos planificados, iniciando por la motivación en la ejecución de las actividades planificadas.

Así mismo, toda la información debe estar organizada en un ambiente virtual de aprendizaje que sea de fácil acceso y pueda ingresar en cualquier momento, el cual debe ser dinámico, a juicio de Belloch (2012) “El tipo de entorno o sistema adecuado para el e-learning, son los sistemas de gestión del conocimiento (LMS) o Entornos Virtuales de Aprendizaje, estos son una agrupación de las partes más importantes de los demás

entornos para aplicarlos en el aprendizaje” (p. 2), esto nos permite entender que el diseño con el entorno virtual de aprendizaje van de la mano es decir son complementarios.

Lo dicho hasta aquí, supone que debemos apoyarnos con la herramienta virtual que estamos utilizando, la plataforma Teams al ser una plataforma muy versátil y que contiene muchas herramientas las cuales podemos mencionar las características principales, como lo sostiene Lema (2021), indica que, “La integración de la plataforma Teams permitirá generar un mejor desempeño dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo replantear no solo contenidos, sino recursos tecnológicos” (p. 7), esto destaca que la plataforma Teams, como entorno virtual de aprendizaje influye directamente en el proceso de enseñanza aprendizaje, el recurso tecnológico es de suma importancia y mucho más en la educación virtual.

La plataforma Teams tiene muchas características que debemos destacar, una de ellas es que, se puede crear equipos con un ilimitado número de participantes en cada equipo, de la misma forma en cada equipo podemos mejorar el EVA, con la creación de canales y secciones para la organización de esta plataforma.

Otra de las ventajas de la plataforma Teams, al ser parte del Microsoft 365, es que ya se encuentran varias herramientas ocultas tales como forms, sway permitiendo realizar un trabajo diferente a lo que estamos acostumbrados, la variedad de recurso que podemos utilizar mediante la creación de materiales que permiten mejor el proceso de enseñanza aprendizaje.

La creación de secciones, las cuales están ya ubicadas como son: general, publicaciones y archivo, son solo una razón más por la cual debemos investigar condiciones que permitan realizar nuestro trabajo de una manera más dinámica y diferente, así podemos mencionar que existe la posibilidad de agregar, pestañas las cuales permitirán realizar un enlace directo, con otras plataformas de una manera directa tales como plataformas como Kahoot, myQuiz, si queremos utilizar actividades del tipo gamificadas.

De la misma forma, tenemos la posibilidad de agregar pestañas que permitan realizar nuestro trabajo de una manera más innovadora como las presentaciones en SharePoint, Power Point, Ligidchart entre otras, la limitación solo estará en nuestro deseo de crear algo diferente.

2.2.1. Educación y la relación con el proceso de enseñanza aprendizaje

La educación se la debe considerar como un proceso en el cual, intervienen factores internos y externos, con diferentes actores, los cuales deben cumplir su rol, esos roles definitivamente evolucionaron con el tiempo pasando de una educación tradicional a un aprendizaje con metodologías activas y entornos virtuales de aprendizaje, esto nos da un punto de partida para destacar que la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en el área de Matemática simple causa dificultades así lo menciona Panadero(2019) sostiene que, “Muchas veces la manera de enseñar las matemáticas es la causa principal de que muchos estudiantes justifiquen sus fracasos”(p. 17), es decir se detecta un problema que se podría corregir utilizando diferentes estrategias.

Por otro lado, a juicio de Ramos y Nolasco (2022) indican que, “En este tipo de aprendizaje el sujeto solo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.” (p. 12), es decir por una parte no se incentiva a realizar actividades diferentes en el proceso, estas practicas podemos denominarlas como metodologías activas las cuales deben ser aplicadas y mucho mas en los entornos de aprendizaje ya que no podemos garantizar que los estudiantes estén atendiendo la clase.

2.2.2. Innovación Educativa.

La educación a igual que cualquier actividad que realicemos debe ser sujeta a cambios y sobre todo a mejoras, en este contexto la innovación educativa es necesaria, en palabras de Fidalgo y Sein (2018), indican que, “La innovación educativa y la innovación, en general, se suele relacionar con procesos creativos, de emprendimiento, e incluso a estados emocionales. Así mismo, las definiciones de innovación educativa suelen estar relacionadas con las palabras cambio y mejora” (p. 84), esto implica que debemos utilizar estrategias diversas y no solo centrarnos es uno especifica, como es los últimos años especialmente en la asignatura de Matemática se utiliza la clase magistral.

En consecuencia, la pedagogía permite al docente, conjuntamente con algunos factores tales como la didáctica, las metodologías activas, recursos y otros, apropiarse del conocimiento de una manera diferente y esto compartir con los estudiantes, siendo éste el

principal actor, en donde siempre participe y sobre todo que comprendan los conceptos como un todo y no como un conocimiento aislado.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de Investigación

Avanzando en nuestro razonamiento es necesario indicar que a juicio de Alban et al. (2020), sostienen que “Los métodos de investigación localizan y delimitan un problema, permiten recolectar datos importantes para generar hipótesis que posteriormente sean probadas o respaldadas. De esta forma se pueden tomar las decisiones más acordes al caso de estudio” (p. 165), esto nos da un punto de partida para abordar este capítulo, el cual consta de información organizada sistemáticamente.

Hay que mencionar, además que la investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo, en donde el análisis de datos, recopilados mediante los instrumentos y técnicas que más adelante se detallaran permitirá dar una idea más clara sobre los resultados de la investigación, en este sentido, utilizando las palabras de Ortega (2018), indica que “Su proceso de investigación se concentra en las mediciones numéricas. Utiliza la observación del proceso en forma de recolección de datos y los analiza para llegar a responder sus preguntas de investigación” (p. 3), en este sentido, se aplicarán encuesta a los docentes de la Unidad Educativa Tabacundo y de esta forma recopilar, ordenar, tabular y analizar la información, la cual se presentarán de diferente forma ya sean en tablas, gráficos estadísticos y diagramas según corresponda.

3.2 Diseño de la Investigación.

El siguiente aspecto trata del diseño de la investigación, para lo cual indicaremos que en palabras de Hurtado (2012) declara, “El diseño se refiere a dónde y cuándo se recopila la información, así como la amplitud de la información a recopilar, de modo que se pueda dar respuesta a la pregunta de investigación de la forma más idónea posible” (p. 150), en este sentido la investigación se centrará en la búsqueda de información veraz para lograr responder todas las preguntas planteadas y cumplir los objetivos indicados anteriormente.

Con respecto a la investigación, será de carácter proyectiva como lo hace notar Hurtado (2012), describe esta investigación “El término "proyectivo" está referido a proyecto en cuanto propuesta. Sin embargo, a esta propuesta el investigador puede llegar mediante vías diferentes que involucran procesos, enfoques, métodos y técnicas propias: la

perspectiva, la prospectiva y la planificación holística entre otras” (p. 120), basándonos en estas posturas debemos mencionar que la búsqueda de información será de carácter directo y de fuentes primarias, así como la observación directa en los diferentes espacios virtuales aplicados por los docentes de la Unidad Educativa Tabacundo.

Al mismo tiempo, debemos indicar que la investigación se basa en un diseño mixto, tomando los aspectos más importantes de la obtención de la información directa con los docentes, por otro lado la búsqueda de información en documentos ya sean artículos científicos, tesis de maestrías o doctorales, tanto dentro y fuera del país, sin embargo la información cercana a nuestro contexto será valiosa, acerca de lo indicado, mencionaremos que en palabras de Bezanilla et al. (2018) describen que los estudios mixtos son aquellos que:

Se fortalecen epistemológicamente porque permiten al investigador incorporar datos como imágenes, narraciones o verbalizaciones de los actores, que de una u otra manera ofrecen mayor sentido a los datos numéricos, permitiendo la obtención de una mejor evidencia y comprensión de los fenómenos y por ello facilitan el fortalecimiento de los conocimientos teóricos y prácticos (p. 19).

Algo semejante ocurre en el aspecto del diseño de la investigación de acuerdo con la temporalidad, para esto debemos mencionar lo que hace notar Salessi (2019) la dimensión contemporánea “Son hechos ocurridos en la actualidad, el investigador puede ser testigo de lo que ocurre frente a lo ocurrido, el investigador recoge la información necesario en tiempo presente” (p. 48), esto afirma lo antes ya mencionado, la investigación es actual y aplicada en el contexto educativo, enmarcado a los lineamientos del Ministerio de Educación, en esta misma línea también se debe considerar que la investigación se considera un diseño multivariable o multivencional, es decir considera varios aspectos que pueden incidir en la investigación así lo expresa Meneses (2019), “El análisis multivariable puede contribuir a enriquecer el debate público sobre los fenómenos que son objeto de interés para los profesionales y los investigadores, gracias a la oportunidad que les ofrece para llevar a cabo un análisis complejo de los datos obtenidos en sus estudios” (p. 5).

3.3 Unidades de Estudio

La presente investigación se basa en el análisis de la información de uso de la plataforma Teams, con la finalidad de observar la utilización adecuada de esta plataforma, la cual consta de equipos y canales, distribuidos en los subcanales, general, publicaciones, archivo por defecto, y las múltiples aplicaciones que pueden ser vinculadas a esta plataforma, empleando las palabras de dirigida a los docentes de la Unidad Educativa, ubicada en las calles Gonzales Suarez y Juan Montalvo, de la parroquia de Tabacundo, cantón Pedro Moncayo, de la provincia de Pichincha, cuenta con una población de 80 docentes, distribuidos en dos modalidades, como son en los estudios regulares y la modalidad de estudios intensivos.

En esta misma línea, se selecciona una muestra representativa la cual, con base a Pastor (2019) afirma “una población es un conjunto de unidades usualmente personas, objetos, transacciones o eventos; en los que estamos interesados en estudiar” (p. 7), y define la muestra como “subconjunto de las unidades de una población” (p. 7), con la finalidad de realizar un estudio minucioso se deberá determinar una muestra representativa.

Por lo expuesto anteriormente y en vista la diversidad de cursos que posee la Unidad educativa se determinó realizar un muestreo por conglomerado, en palabras de Zapata (2011), el cual sostiene que este muestro se lo realiza mediante un agrupamiento de individuados, por tal razón se agrupa a los docentes por cada nivel de estudio así se tomará en cuenta a todos los docentes de primer año de bachillerato los cuales son 20 docentes de diferentes áreas.

3.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Con la recolección de la información, nos permitirá tener una visión más clara de la investigación, para lo cual se utilizará la técnica denomina encuesta, según Hernández (2020), sostiene que “La encuesta es un instrumento de la investigación de mercados que consiste en obtener información de las personas encuestadas mediante el uso de cuestionarios diseñados en forma previa para la obtención de información específica” (p. 4), con la encuesta permitirá obtener los datos de una forma adecuada y de forma ordenada.

Algo semejante ocurre con el instrumento a utilizar, sin embargo, es necesario indicar que en palabras de (Mendoza y Ávila, 2020, p. 51) sostienen que:

El instrumento de recolección de datos está orientado a crear las condiciones para la medición. Los datos son conceptos que expresan una abstracción del mundo real, de lo sensorial, susceptible de ser percibido por los sentidos de manera directa o indirecta, donde todo lo empírico es medible.

Por lo antes expuesto se utilizará el instrumento denominando cuestionario, a juicio de Hurtado (2012), sostiene que “Los cuestionarios (los cuales corresponden a la técnica de encuesta), consisten en un conjunto de preguntas relacionadas con el evento de estudio. Su característica es que tales preguntas pueden ser dicotómicas, de selección, abiertas, tipo escala o tipo ensayo” (p. 160), es esta misma línea se aplicarán preguntas de selección, para lograr tabular con mayor facilidad y aplicar modelos matemáticos según corresponda.

Esta técnica e instrumento, estará alojado en el drive y compartido por un enlace de Google Forms, por el correo de cada docente, se aplicará un muestreo de aleatorio simple, que a juicio de (Hernández y Carpio, 2019, p. 76).

Para aplicar esta técnica se deben conocer todos los elementos que conforman la población; a cada uno de los sujetos se le asigna un número correlativo y luego a través de cualquier método del azar se va seleccionando cada individuo hasta completar la muestra requerida. Para la selección se pueden utilizar diferentes técnicas, que van desde una tabla de números aleatorios impresa o producidos por opciones informatizadas como una calculadora u hoja de cálculo. Este método que se caracteriza por su simpleza tiene poca utilidad práctica cuando la población es muy grande.

De igual manera ocurre con la entrevista, la cual será aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Tabacundo, seleccionados con los criterios anteriormente detallados, es necesario utilizar las palabras de (Lopezosa, 2020, p. 89) menciona:

La entrevista es un instrumento de gran eficacia para desarrollar investigaciones cualitativas y tiene como función principal recabar datos que después podremos aplicar a nuestros estudios. Se trata de una técnica que se caracteriza por tratarse de una conversación más o menos dirigida (dependiente del tipo de entrevista) entre el investigador (emisor) y el sujeto de estudio (receptor) con un fin siempre bien

determinado y enfocado a la resolución de los objetivos y preguntas de investigación de trabajos. Para alcanzar este fin el investigador plantea interrogantes al receptor para que éste le dé su opinión, los responda o los resuelva, según el caso.

Este instrumento nos permitirá conocer de primera mano las opiniones de los docentes, al aplicar utilizar la plataforma Teams en su práctica docente, de las características y herramientas que utilizan diariamente en cada una de sus asignaturas.

En cuanto al tipo de entrevista y con la finalidad de optimizar recursos, se aplicará una entrevista estructurada, a juicio de Folgueiras (2016) sostiene que, “En la entrevista estructurada se decide de antemano que tipo de información se quiere y en base a ello se establece un guion de entrevista fijo y secuencial. El entrevistador sigue el orden marcado y las preguntas están pensadas para ser contestadas brevemente. El entrevistado debe acotarse a este guion preestablecido a priori” (p. 3).

3.5 Técnicas de Análisis de Datos

Con respecto al tratamiento y análisis de datos se utilizará las características básicas de la estadística descriptiva, la cual desde el punto de vista de Campos y Pavan (2021) indique que “Realizar observaciones sistemáticas de los aspectos cuantitativos presentes en las prácticas sociales y culturales, con el fin de investigar, organizar y representar información relevante” (p. 75), esto nos da un punto de partida, pero debemos resaltar que la organización de la información de acuerdo con los indicadores de la encuesta permitirá comprender la información, para luego pasar a una tabulación, en este sentido Estrella y Estrella (2020) considera que, “la especificidad de las tablas y la forma en que tanto estudiantes como profesores las comprenden” (p. 22), la organización en tablas por cada dimensión permitirá realizar el análisis necesario para comprender la información recolectada.

La presentación de los datos mediante gráficos, permite visualizar de una forma diferente la información permitiendo comprender los resultados, por otro lado, la ubicación de porcentajes permite realizar una comparación entre los mismos, así lo sostiene Bustamante, M., y Díaz, D. (2020), “Leer datos, conlleva la lectura literal de la información presente en un gráfico estadístico” (p. 4), los gráficos permiten un análisis diferente y más eficaz de la información.

3.6 Operacionalización de Variables

Diseñar una guía metodológica para la optimización en el uso de la plataforma Teams, dirigida a los docentes de la Unidad Educativa Tabacundo.							
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	VARIABLE	DEFINICIÓN NOMINAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Encuesta docentes	ítems	2.1 Bases teóricas
Diagnosticar la situación actual, referida al uso de la plataforma Teams, proporcionada por el Ministerio de Educación, por los docentes de la Unidad Educativa Tabacundo	El diseño de actividades y la utilización de recursos, determinar el interés del estudiante en buscar la información en la plataforma	Se habla de tecnología disruptiva, vista como la difusión de innovaciones que generen la desaparición de productos o servicios que, hasta entonces, eran utilizados por la sociedad.	Planificación de la enseñanza	Planteamiento de objetivos	¿Considera ud que los objetivos planteados, están acorde a las destrezas planificadas para este nivel?	1	
				Bibliografía actualizada	¿Considera ud que el texto otorgado por el Ministerio de Educación cumple con los objetivos planificados?	2	
				Diseño instruccional	¿Considera ud que el diseño instruccional influye en la motivación del estudiante?	3	
				Material didáctico	¿Utiliza material didáctico en sus clases?	4	
				Gamificación	¿Considera ud actividades gamificadas en el diseño de sus actividades?	5	
			Contenidos temáticos	Selección de destrezas	¿Considera ud que el número de destrezas son adecuadas para el cumplimiento de los objetivos?	6	
				Defeniciones	Considera ud que los conceptos se presentan de una forma sistematica?	7	
				Contextualización de los contenidos	¿Considera ud que la contextualización de los problemas ayuda al desarrollo de los conocimientos de los estudiantes?	8	
			Recursos Digitales	Tipos de recursos	¿Qué tipo de recursos utiliza para el desarrollo de las destrezas planificadas?	9	
				Pertinencia del recurso	¿Qué criterios utiliza para la selección del recurso?	10	
				Factibilidad de los recursos	¿Cómo cree ud que los recursos motivan a los estudiantes?	11	
Describir las características de las actividades planificadas, en el proceso de enseñanza aprendizaje, por los docentes de la Unidad Educativa Tabacundo	Las estrategias que emplean los docentes para la enseñanza.	La estrategia como un medio a través del cual, el docente hace uso de técnicas y herramientas que van acorde con las competencias que se desea lograr en los estudiantes,	Diagnóstico	Conocimiento de los conocimientos previos	¿Considera ud que los conocimientos previos apoyan al andamiaje de los nuevos conocimientos?	12	
				Andamiaje de conocimientos	¿Considera ud que el andamiaje de los conocimientos están soportados por los conocimientos previos?	13	
				Planteo de la destreza inicial	¿Las destrezas seleccionadas se basan en los resultados de los conocimientos previos?	14	
			Interacción	Comunicación con el moderador	¿Considera ud que el dialogo mediado, apoya al aprendizaje del estudiante?	15	
				Comunicación entre pares	¿Considera ud que el trabajo colaborativo entre pares motiva el aprendizaje de los estudiantes?	16	
			Curriculum	Destrezas imprescindibles	¿Qué criterio considera ud para la selección de las destrezas?	17	
				Destrezas deseadas	¿Qué criterio utiliza para la selecciones de las destrezas deseadas?	18	
				Seguimiento	Solución de problemas	¿Considera ud que la solución de problemas es una estrategia apropiada para la enseñanza de un nuevo conocimiento?	
			Conocimiento adquiridos		¿Qué criterios ud considera para la verificación de la adquisición de los conocimientos?	20	
			*Explicar las herramientas más importantes que posee plataforma Teams, y pueden ser utilizados por los docentes de la Unidad Educativa Tabacundo	Uso de la plataforma Teams	Corresponde a los recursos digitales que utilizaran los docentes para la enseñanza de las matemáticas a los estudiantes de educación básica superior.	Planificación	
selección de material didáctico	Considera ud que la los materiales presentados a los estudiantes influye en la motivación de los estudiantes?	22					
Organización de contenidos	¿Considera ud que la organización de los contenidos aporta en la formación de los estudiantes?	23					
Ejecución	Análisis de la información	¿Considera ud que la información cargada a la plataforma Teams debe ser solo la más improtante?				24	
	Encuentros sincrónicos	¿Considera ud que las videoconferencias garantizan un adecuado encuentro sincrónico?				25	
	Actividades asincrónicas	¿Considera ud que la plataforma Teams brinda las herramientas adecuadas para cumplir las actividades asincrónicas planificadas?				26	
Evaluación	Interacción en el entorno virtual de aprendizaje	¿Considera ud que el entorno virtual de aprendizaje Teams es amigable con los visitantes?				27	
	Presentación de actividades	¿Considera ud que en plataforma Teams se puede organizar las actividades de forma adecuada?				28	

3.7 Validación del Instrumento

El instrumento fue validado por dos expertos en temas educativos, así podemos mencionar que el MSc. Guido Ayoví Paillacho Pujota, docente con 25 años de servicio en la Unidad Educativa Tabacundo, así como también, docente de la Universidad de Otavalo, tiene estudios de tercer nivel en Pedagogía y Ciencias de la Educación mención, Matemática y Física y un título de cuarto nivel en Docencia universitaria, experto en pedagogía, el cual apoyo e la estructura y redacción de las preguntas, así como también en la depuración del número de preguntas.

La segunda experta que apoyó en esta validación fue la MSc. Karola Elizabeth Albuja Jaramillo, la cual es Psicóloga y Master en Docencia y Formación del Profesorado, cuenta con 15 años de servicio en diferentes instituciones y en la actualidad en rectora de la Unidad Educativa Cochasquí ubicada en el cantón Pedro Moncayo, parroquia de Tabacundo, la docente apoyo desde otra perspectiva y aprobó el diseño de las preguntas como en su redacción coincidiendo en los aspectos de forma con el primer experto.

Por otro lado, el instrumento fue validado aplicando el coeficiente de Alfa Cronbach, el cual es un modelo de consistencia interna para el instrumento se basa en el promedio de las correlaciones entre los ítems, luego de aplicarlo y realizar las operaciones indicadas con el apoyo del software SPSS, se obtuvo un valor de 0,88, el cual estar cercano a uno y en dentro del tercer cuartil se puede decir que este valor es aceptable y en consecuencia el instrumento.

Figura 1.

Coeficiente de Alfa Cronbach, calculado en el SPSS

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,880	12

En el gráfico podemos observar el coeficiente de Cronbach con un valor de 0,88

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

En el siguiente apartado se presentarán los resultados de la investigación, la cual constituye una de las partes más importantes ya que con esto permitirá analizar las condiciones necesarias y óptima para realizar una propuesta de una guía metodológica para la optimización en el uso de la plataforma Teams, dirigida a los docentes de la Unidad Educativa Tabacundo, en esta misma línea debemos resaltar que a juicio de Hernández et al. (2015). Sostiene que la presentación y análisis de datos promueve tres aspectos “a) explorar los datos e imponerles una estructura (se los organiza en temas o categorías); b) descubrir patrones, temas o categorías en los datos; que a su vez posibilitem c) otorgarles sentido y explicarlos en función del planteamiento del problema” (p. 20).

En esta misma línea se presentarán los resultados de la encuesta, los dos instrumentos aplicada para la obtención de la información, y de esta manera poder comprender, de una mejor manera lo que está sucediendo con respecto al manejo y uso de la plataforma Teams y de ser el caso como aportar, con esta investigación al mejoramiento continuo de la educación.

4.1. Encuesta

La encuesta en palabras de Feria et al. (2019) “La herramienta que utiliza el investigador para recolectar y registrar la información” (p. 16), con este antecedente y en particular en esta investigación se realizó el siguiente procedimiento:

Figura 2.

Procedimiento para realizar la encuesta



4.1.1 Presentación de resultados.

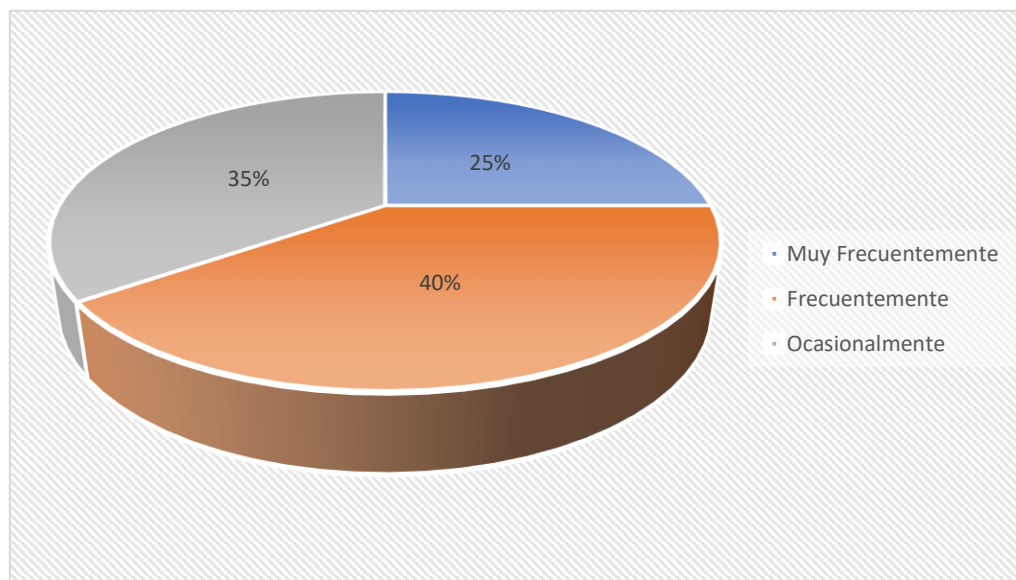
Tabla 1.

Pregunta N° 1. ¿Utiliza material didáctico digital en sus clases?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy Frecuentemente	9	45
Frecuentemente	7	35
Ocasionalmente	4	20
Raramente	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	20	100

Figura 3.

Recursos didácticos utilizados en clase



En relación a la utilización de recursos didácticos digitales, el 45 % de los docentes considera que los utiliza muy frecuentemente, en esta misma línea, el 35% utiliza frecuentemente y solo un 20% los utilizan ocasionalmente.

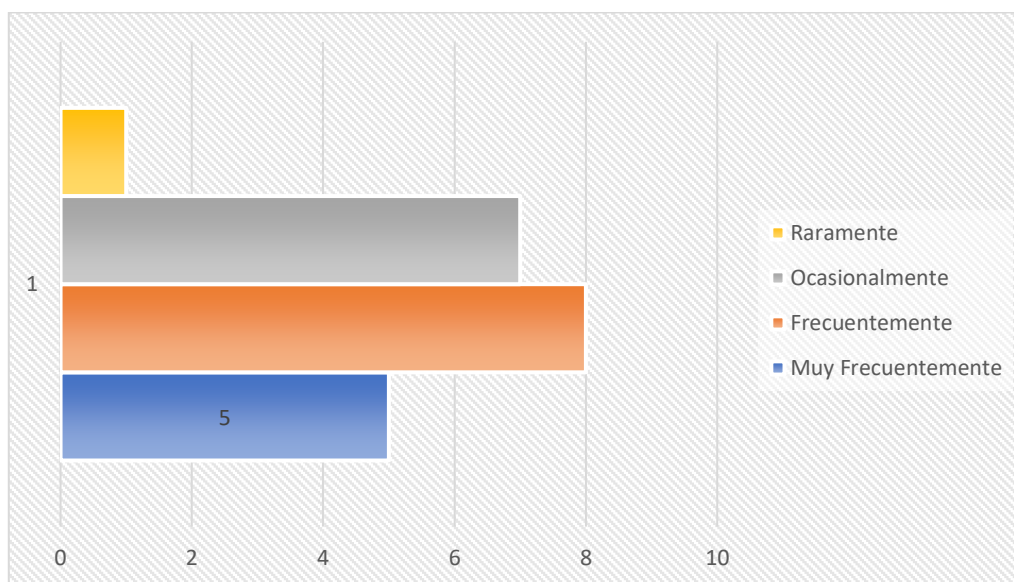
Tabla 2.

Pregunta N° 2. ¿Los recursos digitales empleados en sus clases, presenta de manera sistemática?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy Frecuentemente	7	35
Frecuentemente	9	45
Ocasionalmente	3	15
Raramente	1	5
Nunca	0	0
TOTAL	20	100

Figura 4.

Organización de los recursos didácticos



Con respecto a la sistematización de los recursos, los encuestados indican que un 45% de docentes los presentan ordenados y sistematizados muy frecuentemente a diferencia del 35% que los presente frecuentemente, el 15% ocasionalmente y un 5% raramente.

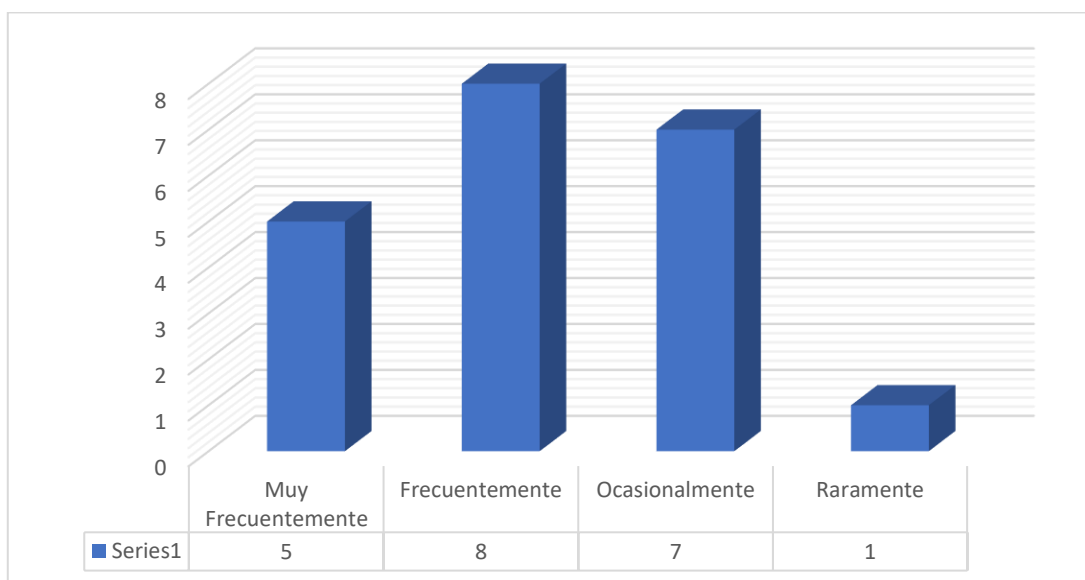
Tabla 3.

Pregunta N° 3. ¿Los recursos didácticos opcionales, empleados para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje son necesarios?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy Frecuentemente	12	60
Frecuentemente	6	30
Ocasionalmente	2	10
Raramente	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	20	100

Figura 5.

Recursos didácticos opcionales



Los docentes con respecto a la aplicabilidad y utilidad de los recursos didácticos consideran que estos son necesarios para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, un 60% los considera que frecuentemente, 30% frecuentemente y un 10% considera que ocasionalmente los recursos apoyan a la práctica docente.

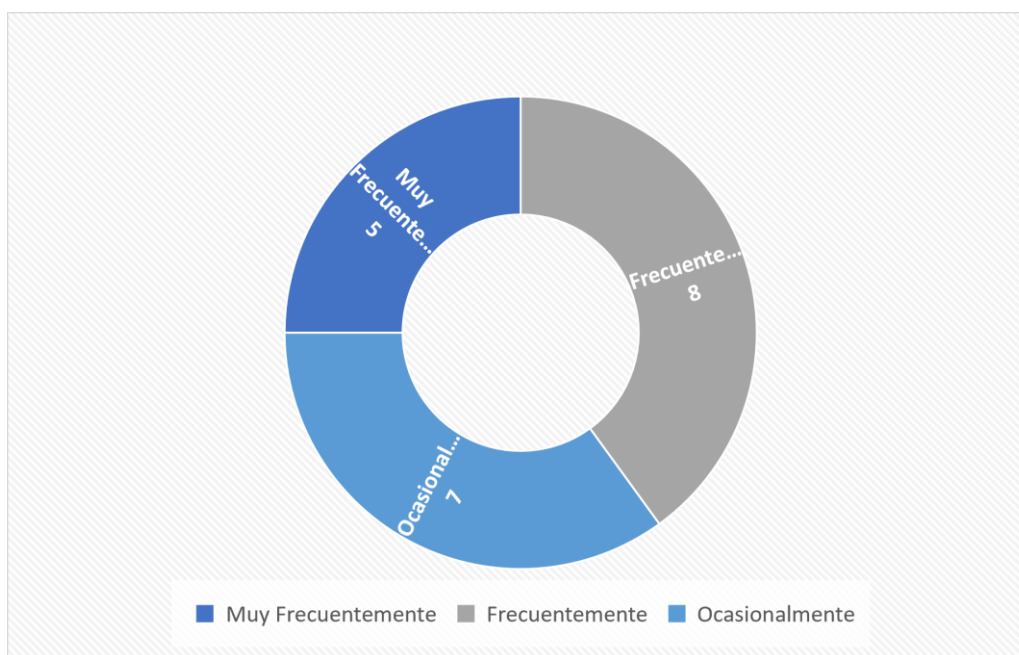
Tabla 4.

Pregunta N° 4. ¿Estima Ud. que los recursos digitales utilizados, apoyan al proceso de enseñanza aprendizaje?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy Frecuentemente	13	65
Frecuentemente	5	25
Ocasionalmente	2	10
Raramente	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	20	100

Figura 6.

Importancia de los recursos didácticos



La utilización de los recursos aportan a la práctica docente, en este sentido los participantes manifiestas que el 65% consideran que muy frecuentemente, un 25% frecuentemente y un 10% que aportan ocasionalmente.

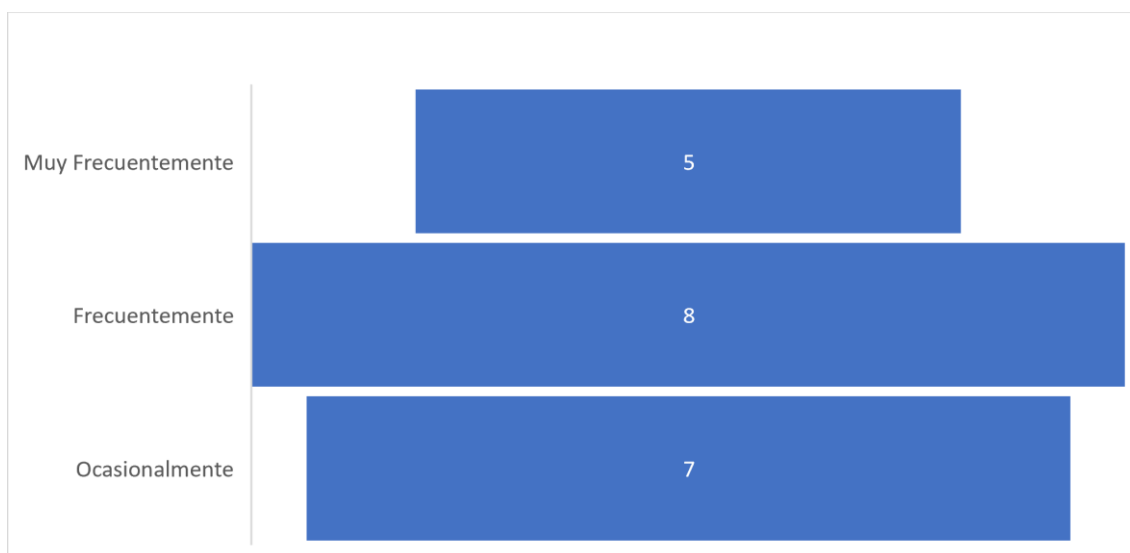
Tabla 5.

Pregunta N° 5. ¿Los recursos digitales que utiliza diariamente en sus clases, influyen en la motivación de los estudiantes?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy Frecuentemente	14	70
Frecuentemente	4	20
Ocasionalmente	2	10
Raramente	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	20	100

Figura 7.

Impacto de los recursos utilizados



Al utilizar recursos didácticos en la práctica docente lo cual puede influir en la motivación del estudiante, los docentes indican que efectivamente influye directamente, en este sentido un 70% de los mismos indica que muy frecuentemente, un 20% indican que frecuentemente y solo un 10% manifiestan que este impacto se genera ocasionalmente.

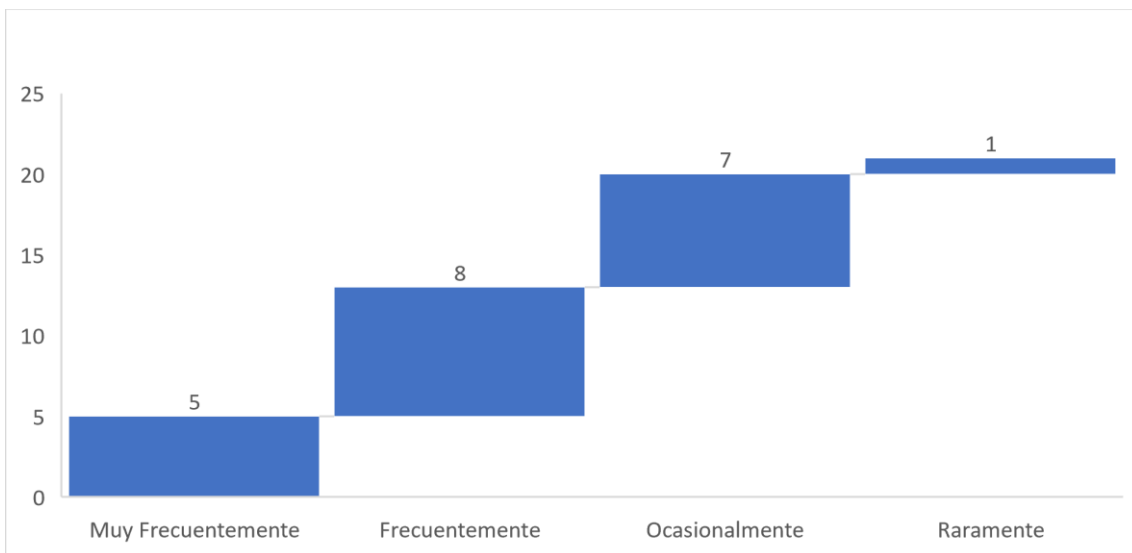
Tabla 6.

Pregunta N° 6. ¿En sus clases virtuales, utiliza algún recurso digital para la verificación de la adquisición de los conocimientos?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy Frecuentemente	9	45
Frecuentemente	4	25
Ocasionalmente	5	20
Raramente	2	10
Nunca	0	0
TOTAL	20	100

Figura 8.

Utilización de recursos didácticos en la clase



Con respecto a la aplicación de un recurso para analizar la adquisición de los contenidos por parte de los estudiantes indican que el 45% utiliza muy frecuentemente, un 25% los utiliza frecuentemente, un 20% los utiliza ocasionalmente y un 10% manifiesta que los utiliza raramente.

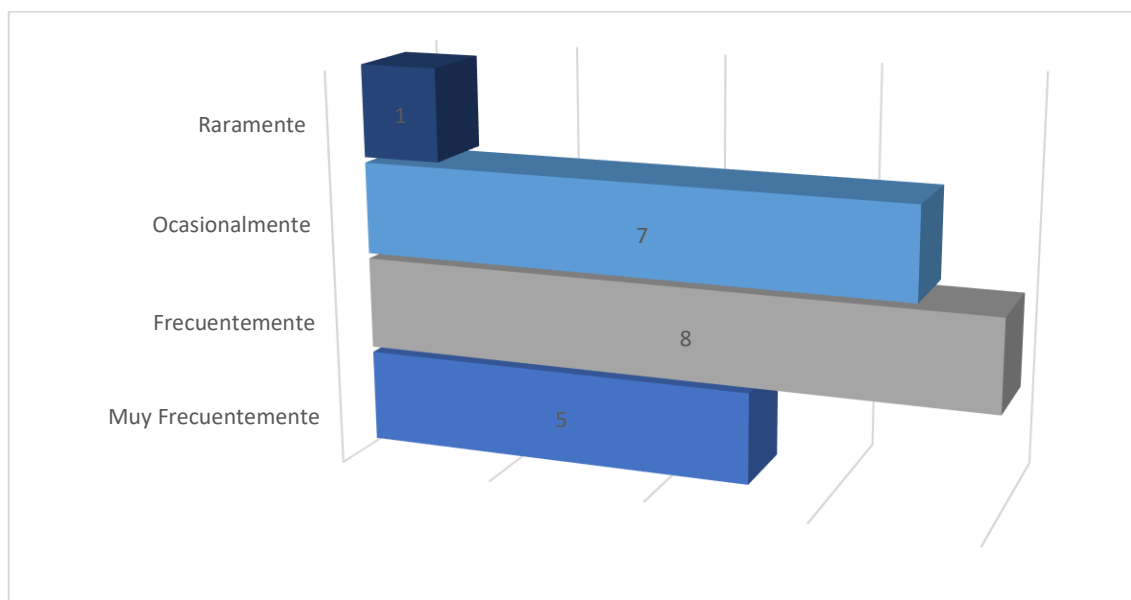
Tabla 7.

Pregunta N° 7. ¿Considera Ud. que el entorno virtual de aprendizaje Teams, es amigable para todos los integrantes?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy Frecuentemente	2	10
Frecuentemente	11	55
Ocasionalmente	6	30
Raramente	1	5
Nunca	0	0
TOTAL	20	100

Figura 9.

Entorno virtual de aprendizaje Teams.



Al preguntar sobre la plataforma Teams, el 55% de los docentes indica que se lo puede considerar como un entorno amigable para los usuarios, un 30% indica que es frecuentemente facilita su trabajo, un 10% manifiesta que ocasionalmente y un 5% sostiene que ocasionalmente.

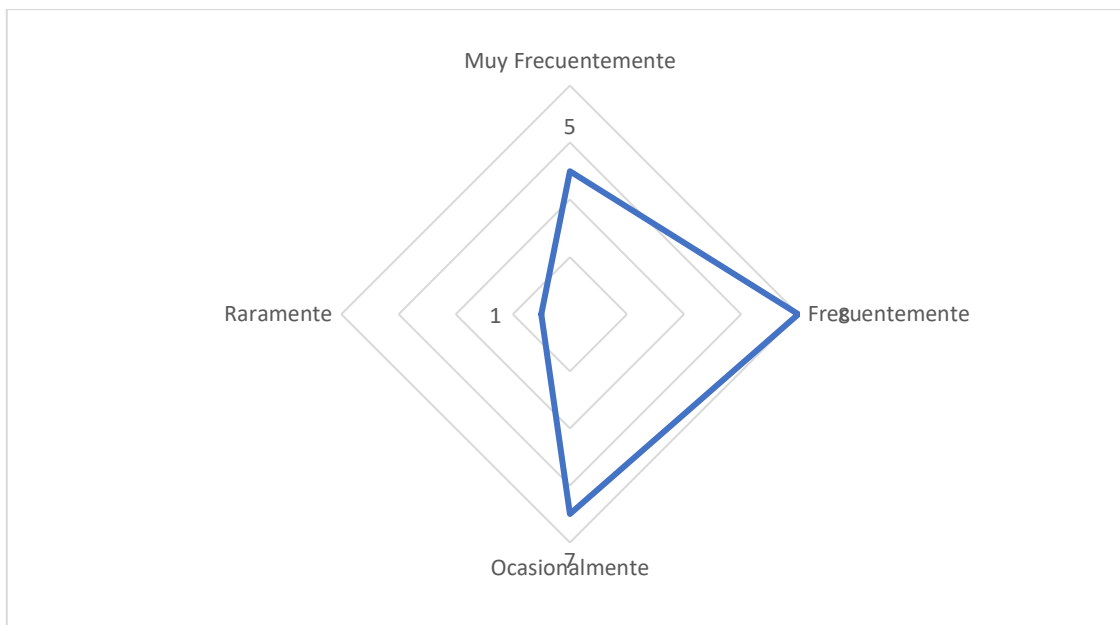
Tabla 8.

Pregunta N° 8. Con su experiencia en el trabajo virtual. ¿Considera Ud. que la plataforma Teams, permite desarrollar adecuadamente su práctica docente

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy Frecuentemente	5	25
Frecuentemente	4	45
Ocasionalmente	9	20
Raramente	2	10
Nunca	0	0
TOTAL	20	100

Figura 10.

Manejo de la plataforma Teams



Al analizar si la plataforma Teams apoya a al trabajo docente el 45% indica que muy frecuentemente la plataforma brinda facilidades, un 25% frecuentemente, un 20% ocasionalmente y un 10% sostienen que raramente esta plataforma cumple con los requerimientos de los docentes.

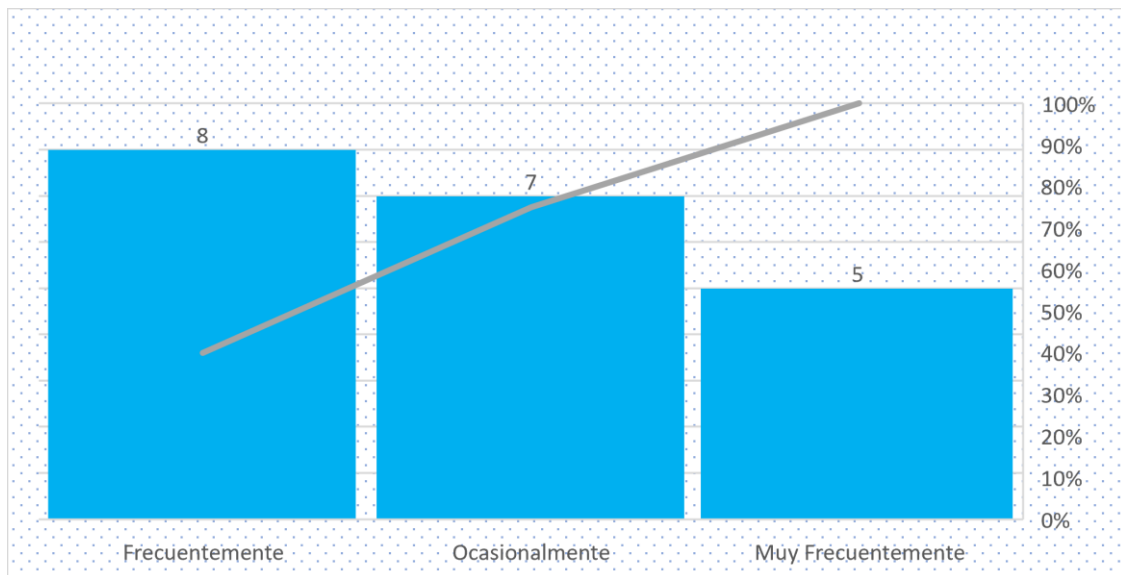
Tabla 9.

Pregunta N° 9. ¿La organización de la información en canales, permite optimizar el tiempo de búsqueda de algún recurso necesario?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy Frecuentemente	8	40
Frecuentemente	6	30
Ocasionalmente	6	30
Raramente	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	20	100

Figura 11.

Organización de recursos



Al trabajar en canales puede apoyar al mejoramiento y búsqueda de la información así lo indican los participantes, un 40% indican que muy frecuentemente apoya este tratamiento de la información un 30% frecuentemente y con el mismo porcentaje indican que ocasionalmente.

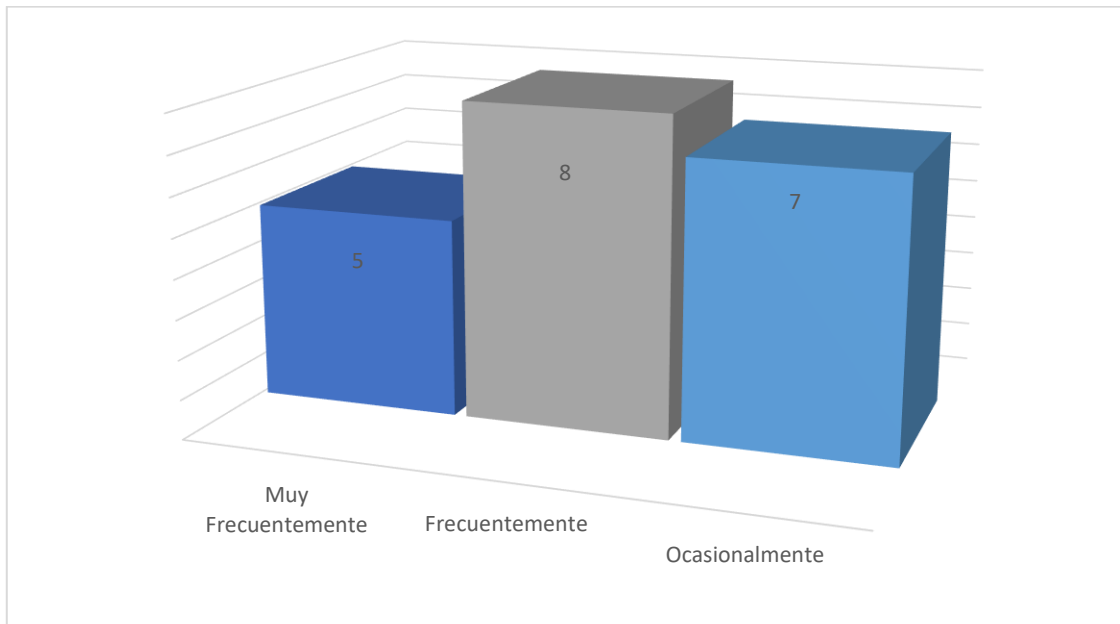
Tabla 10.

Pregunta N° 10. Con la finalidad de ordenar la información cargada a la plataforma Teams. ¿Cree Ud. que debe organizarse por secciones?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy Frecuentemente	7	35
Frecuentemente	9	45
Ocasionalmente	4	20
Raramente	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	20	100

Figura 12.

Secciones de la plataforma Teams



Los participantes indican que organizan la información en canales un 45% lo considera que lo realizan muy frecuentemente un 35% frecuentemente y un 20% consideran que es importante la organización de esta manera.

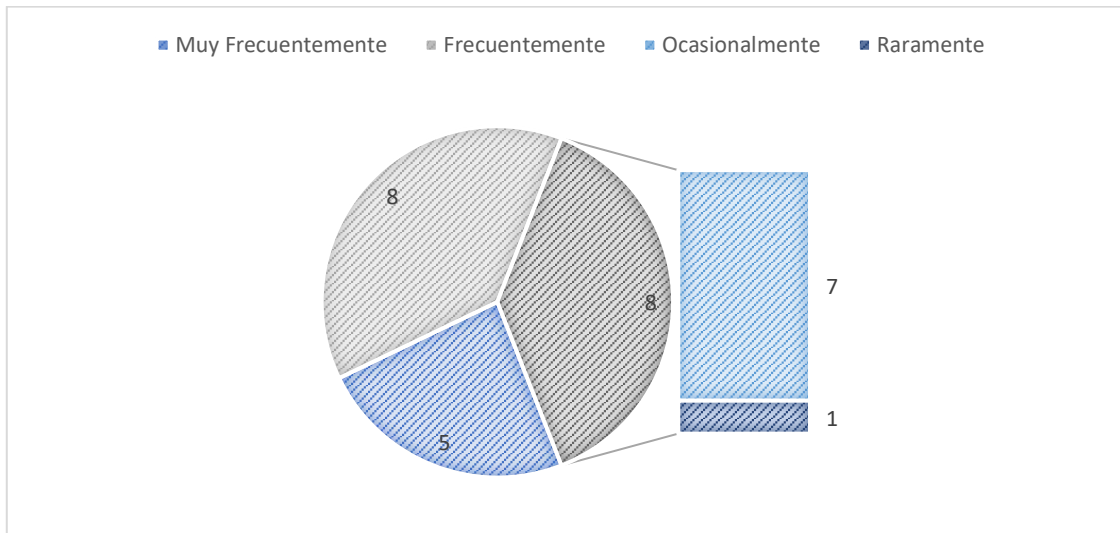
Tabla 11.

Pregunta N° 11. ¿En las clases virtuales, las videoconferencias garantizan un adecuado encuentro sincrónico?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy Frecuentemente	7	35
Frecuentemente	8	40
Ocasionalmente	4	20
Raramente	1	5
Nunca	0	0
TOTAL	20	100

Figura 13.

Herramientas de la plataforma Teams



Los encuentros sincrónicos permiten generar un dialogo mediado directo, y con el apoyo de la plataforma Teams, el 40% de los participantes indican que con la plataforma Teams muy frecuentemente permite realizar este trabajo, un 35% frecuentemente, 20% que considera que ocasionalmente y un 5% raramente la plataforma apoya a la realización de esta actividad.

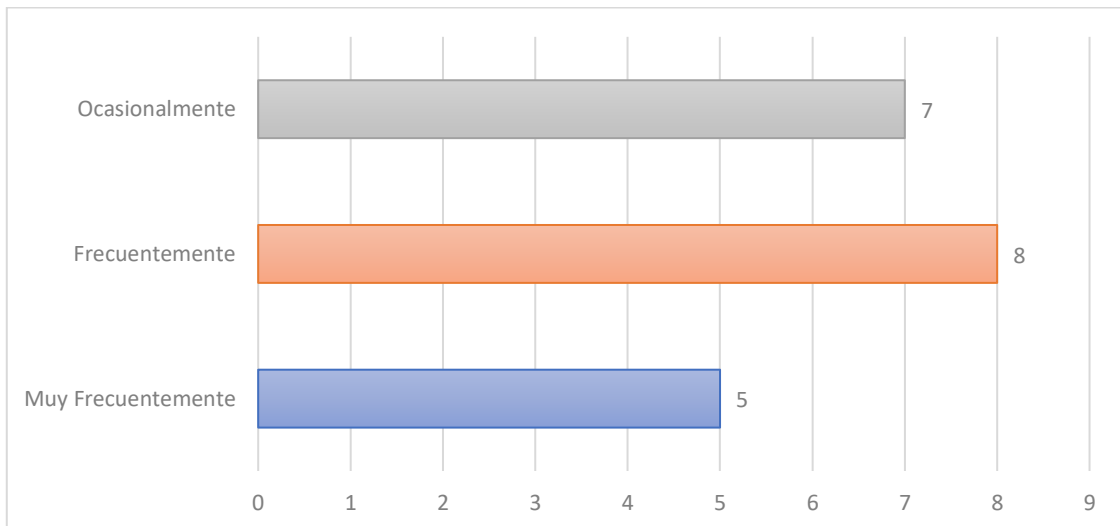
Tabla 12.

Pregunta N° 12. Para que los estudiantes realicen su trabajo virtual. ¿Cree que la plataforma Teams, brinda las herramientas adecuadas para cumplir las actividades asincrónicas planificadas?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy Frecuentemente	5	25
Frecuentemente	8	40
Ocasionalmente	7	35
Raramente	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	20	100

Figura 14.

Impacto de la plataforma Teams



Con respecto a la opinión de que si el trabajo asincrónico realizado por los estudiantes, los participantes indican que la plataforma permite realizar este trabajo con un 40% de docentes indicando que muy frecuentemente un 35% indica que frecuentemente y un 25% sostiene que ocasionalmente que la plataforma permite realizar este trabajo.

4.2.1. Presentación de resultados

En este punto se presentan los resultados, análisis e interpretación de la aplicación de la encuesta la cual contaba de doce literales referentes al análisis de la operacionalización de variables, la misma que fue aplicada a docentes de la institución, estos resultados no permitirán trazar una línea base a la propuesta de una guía para el manejo de la plataforma Teams.

a) Muestra

La encuesta, se aplicó a 20 docentes de diferentes áreas de la Unidad Educativa Tabacundo con la finalidad de tener una visión más amplia de la información que necesitamos, en este sentido la muestra permite generalizar las principales ideas ya que, al compartir, los mismos estudiantes, ambientes de aprendizajes podemos indagar esta realidad y considerar que la mayoría de las ideas serán compartidas por todos los docentes de la Unidad, así lo menciona Argibay (2019). “La validez externa se halla asociada a la generalización y representatividad de los logros de la investigación” (p. 2), esta validez externa se refiere que la propuesta que a continuación se presenta nos permitirá compartir la información con otros docentes.

b) Jerarquización de contenidos

Con la presentación de los resultados nos permite analizar los temas más importantes con la finalidad de presentar una propuesta que cubra las necesidades más importantes sobre el manejo de la plataforma Teams, en este sentido consideraremos basarnos en el análisis de metodologías activas y herramientas que permitan realizar evaluación en la plataforma, de esta manera mejorar la práctica docente.

c) Análisis de coincidencia

Se busca información en la cual los docentes coinciden con los criterios del uso de la plataforma Teams, en este punto vemos que la motivación de los estudiantes frente a la signatura es un aspecto importante para generar conocimiento, desde este punto de vista al utilizar herramientas tecnológicas de fácil manejo puede ayudar a generar mejorar ese aspecto.

CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

5.1 Descripción de la Propuesta

5.1.1. Denominación de la propuesta

Luego del analizar los datos de los instrumentos aplicados a la muestra seleccionada, se plantea la siguiente propuesta la cual se denomina Teams, una alternativa para la educación virtual, donde se desarrollará mediante la construcción de una guía constará los aspectos fundamentales para mejorar el uso de esta plataforma, proporcionada por el Ministerio de Educación y que las instituciones fiscales de nivel medio, utilizan en su proceso de enseñanza aprendizaje.

5.1.2. Presentación de la propuesta

La propuesta denominada Teams, una alternativa para la educación virtual, contiene una serie de recursos y herramientas compatibles con la plataforma, estos recursos estarán organizados en un guía, de tal forma que los docentes de la Unidad Educativa Tabacundo puedan cumplir y mejorar su práctica docente, el detalle de cómo activar, instalar, incrustar, diferentes tipos de archivos o programas de una forma fácil.

Por otro lado, debemos señalar que se presentará diferentes recursos y herramientas para el apoyo del proceso de enseñanza aprendizaje en ambientes virtuales, tales como recursos para generar actividades del tipo colaborativo, individual, gamificados, y de investigación para los estudiantes.

5.2 Justificación de la Propuesta

Uno de los aspectos importantes en la educación virtual, es el entorno virtual de aprendizaje en el cual se organice la información de tal forma que se facilite la búsqueda de información por parte del estudiante así lo sostiene Begoña (2002), “Denominamos

entorno virtual de aprendizaje a la creación de materiales informáticos de enseñanza— aprendizaje basados en un sistema de comunicación mediada por el ordenador” (p. 239), este resalta la importancia del trabajo utilizando herramientas digitales.

De la misma forma, al tener un ambiente virtual de aprendizaje con una variedad de recursos herramientas al servicio de los estudiantes, lograremos que ingresen con más frecuencia a nuestro ambiente virtual de aprendizaje y de esta forma influir directamente en la motivación de los mismos, en palabras de Mercado et al. (2019) indican que “El tutor debe ser más proactivo en las aulas, para que los estudiantes se sientan motivados y acompañados, que no sientan que el aula es un espacio inerte, que al ingresar se encuentren con mensajes de su tutor mostrándoles que están interactuando con él de manera virtual” (p. 2), esto resalta la importancia de tener una variedad en los recursos disponibles en los EVA de los docentes.

La plataforma Teams, permite realizar diferentes actividades de la vida cotidiana, en el ámbito comunicacional y aplicado al ámbito educativo permite realizar el contacto sincrónico con los estudiantes, en palabras de Muñoz (2018), indica que “Microsoft Teams permite a nuestros empleados conectarse a través de fronteras geográficas y organizativas a través de un único lugar para acceder a todas las conversaciones, archivos y contenido. La integración de Teams con el resto de Microsoft 365” (p. 2)

Por otro lado, una vez analizado los datos de los instrumentos de recolección de la información, la propuesta se sociabilizará a los docentes de primer año de bachillerato en una reunión ampliada con la finalidad de afianzar la explicación que se encontrará en la guía, siendo esto un punto de partida para que los docentes puedan ser autónomos y puedan buscar más recursos similares y no tengan dificultad de utilizarlos en sus EVA.

5.3 Objetivos de la Propuesta

5.3.1. Objetivo General

Aplicar la guía metodológica “Teams, una alternativa para la educación virtual”, en los ambientes virtuales de aprendizajes de los docentes de la Unidad Educativa Tabacundo.

5.3.2. Objetivos específicos

- Seleccionar los recursos y herramientas digitales más adecuados y ubicarlos en una guía metodológica.
- Facilitar la incrustación, instalación y creación de recursos compatibles con la plataforma Teams.
- Explicar la guía metodológica en el diseño de los entornos virtuales de aprendizaje a los docentes

5.4 Actividades Inherentes al Desarrollo de la Propuesta

5.4.1. Temporización.

Luego de terminar la propuesta se plantea una sociabilización de la guía metodología denominada Teams, una alternativa para la educación virtual, en esta misma línea los docentes de primer año de bachillerato serán los primeros en recibir esta capacitación, por otro lado, se provee la utilización de la propuesta sea para todo el año lectivo 2021-2022 y de ser el caso aporte con lo necesario para su aplicación en los diferentes años lectivos, esto se detalla en el Anexo 3.

5.4.2. Beneficiarios.

Los beneficiarios directos en la primera etapa serán los docentes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Tabacundo, sin embargo, los docentes son parte de los diferentes niveles se pretende generar un efecto en toda la institución educativa, al tener una guía metodológica que ayude al manejo y optimización de la plataforma Temas y mejor la práctica docente en los ambientes virtuales.

Por otro lado, los beneficiarios indirectos, pero no menos importantes serán los estudiantes de la Unidad Educativa, una vez implementado los diferentes recursos y herramientas debe generar un impacto directo en la motivación de los mismos, de esta manera llegar a un aprendizaje autónomo, de tal forma que la plataforma Teams sea el principal recurso de búsqueda de información.

5.4.3. Responsables.

Con el apoyo del vicerrectorado de la institución y previo a la autorización de la máxima autoridad de la institución, se plantea como principal responsable al autor de la propuesta como facilitador y monitoreador de la propuesta, una vez cumplida la primera etapa, se pedirá a los coordinadores de área, la réplica en las diferentes áreas y a todos los docentes, los cuales deberán mejorar su entorno virtual de forma progresiva, por otro lado se realizará un monitoreo de forma aleatoria y de ser necesario se pedirá un informe a los coordinadores de área.

5.4.4. Metodología.

Los docentes considerados en la primera fase, la cual consta 20 profesionales de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Tabacundo, correspondiente al primer año de bachillerato, deberán diseñar sus ambientes virtuales e incorporar herramientas y recursos acorde a sus necesidades con la ayuda de la guía metodológica Teams, una alternativa para la educación virtual, en este mismo sentido deben considerar que sus ambientes virtuales de aprendizaje deberán contar con una organización de los contenidos, incluir actividades individuales y colaborativas así también actividades gamificadas.

5.4.5. Propuesta

La plataforma Teams, es una herramienta proporcionada por el Ministerio de Educación del Ecuador la cual en palabras de Álvarez y La Rosa (2021) sostienen que “uso de Microsoft Teams debería permitir la continuación del proceso formativo planificando y programando tareas, acceso a documentos, trabajar de manera colaborativa, videollamadas y chats en grupo o de manera privada, utilización de documentos de OneDrive, entre otras actividades” (p. 2), en esta misma línea detallamos las características de esta plataforma.

5.4.5.1. Aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo en palabras de Lucero (2018). “se presenta como el conjunto de estrategias organizacionales, más las herramientas tecnológicas, que pretenden implantar en la organización el trabajo en grupo, tendiente a maximizar los resultados y minimizar la pérdida de tiempo y de información”, en este sentido es necesario dar a conocer algunas estrategias para generar dicho trabajo.

5.4.5.2. Pasos para realizar el aprendizaje colaborativo

a) Actividades de Inicio

Establecer objetivos o metas grupales

b) Actividades de desarrollo

Se debe organizar los grupos, dejando las reglas claras, y promoviendo el trabajo de todos los miembros del equipo.

c) Actividades de cierre

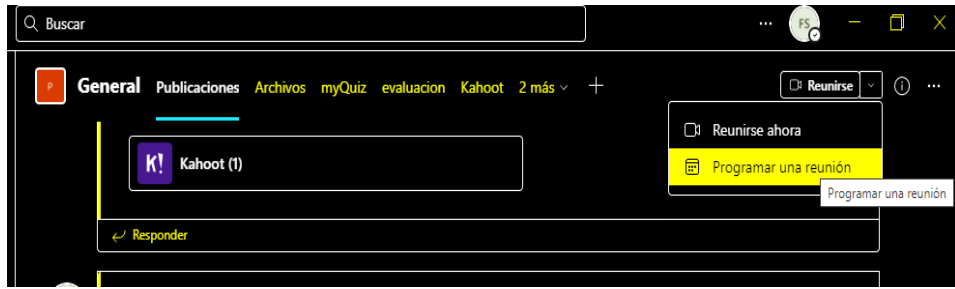
Generar actividades de verificación de los aprendizajes.

5.4.5.1.3. Creación de grupos en Teams

a) Ingresar a la clase



b) Clic en la pestaña, programar la reunión.



c) Completar la información, Titulo de la reunión, fecha, hora e indicaciones generales.



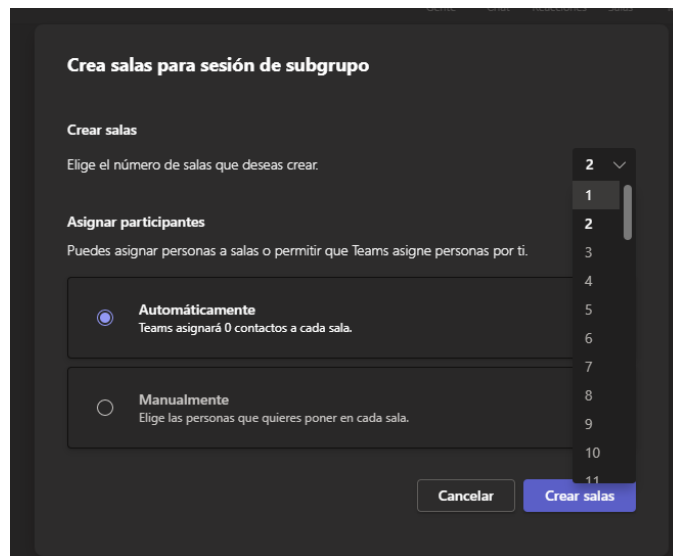
d) Clic en la pestaña enviar



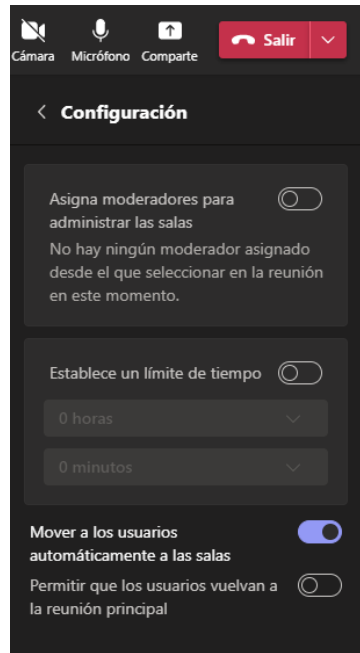
e) En el día y hora de la clase deberá ingresar dando clic en Unirse



f) Crear salas dependiendo del número de estudiantes que se desean en cada una de ellas



g) Asignar moderadores en cada sala

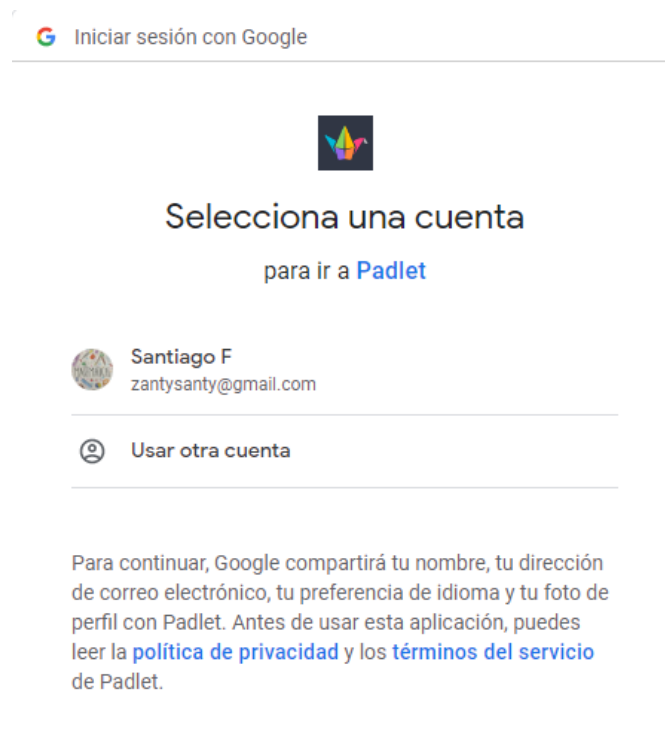


5.4.5.1.3. Asignar actividades colaborativas Padlet

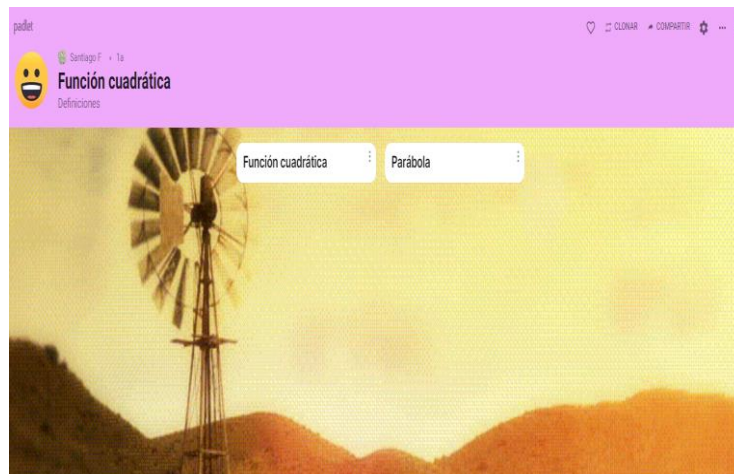
Una herramienta colaborativa para resolver una interrogante o realizar un trabajo, podemos mencionar el Padlet, en palabras de García (2019). “Es un muro donde nuestras alumnas y alumnos escriben, suben sus trabajos, tareas y archivos en general. Además, es una herramienta muy potente para trabajar de manera colaborativa”

5.4.5.1.4. Herramienta colaborativa

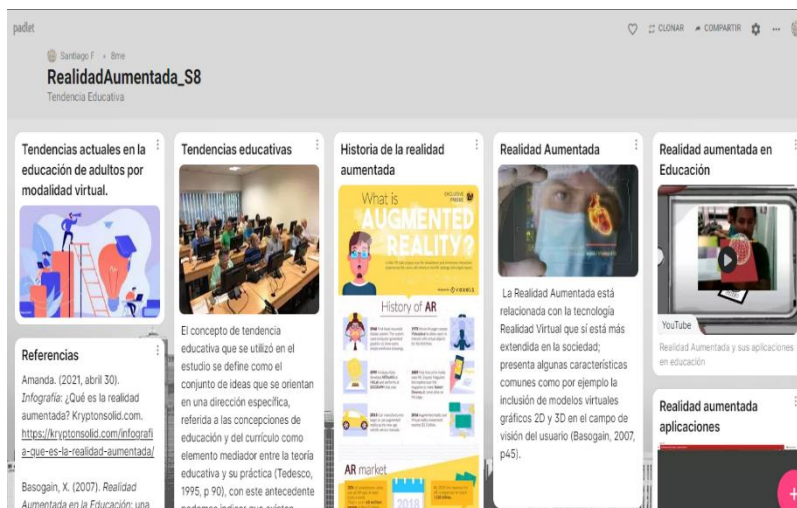
- a) Ingresar a la plataforma y crear el muro con su cuenta de Google.



- b) Asignar un tema o pregunta generadora



c) Analizar las respuestas con los estudiantes en una plenaria



5.4.5.2. Gamificación.

En la plataforma Teams, se puede generar, actividades del tipo gamificadas, a juicios de Gaitán (2018) sostiene que, “La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados” (p. 2)

5.4.5.2.1. Pasos para realizar el aprendizaje colaborativo

a) Actividades de Inicio

Establecer objetivos o metas grupales

b) Actividades de desarrollo

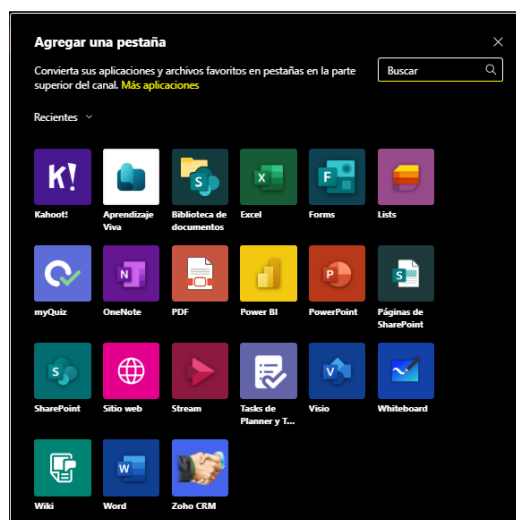
Transforma el aprendizaje en un aspecto lúdico, proponiendo un reto específico y de ser necesario establecer reconocimientos

c) Actividades de cierre

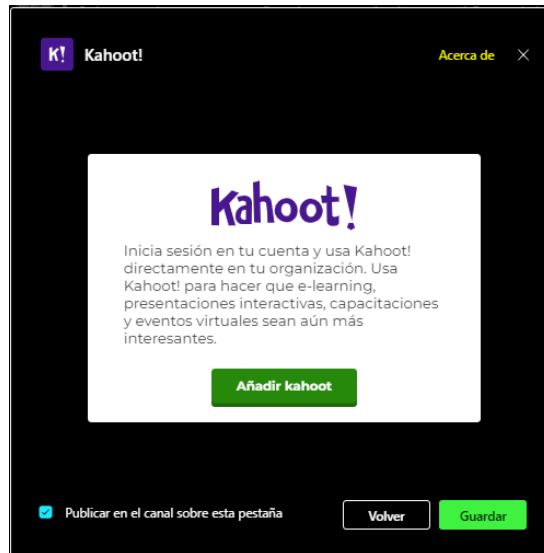
Establecer niveles de complejidad

5.4.5.2.2. Kahoot

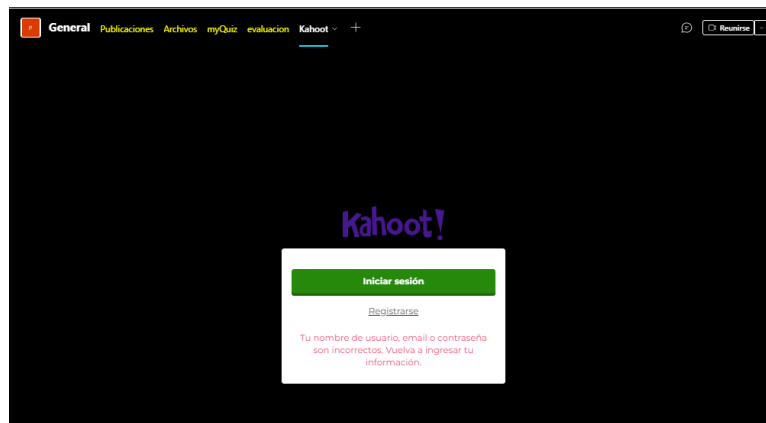
a) Creamos una pestaña desde la sección principal



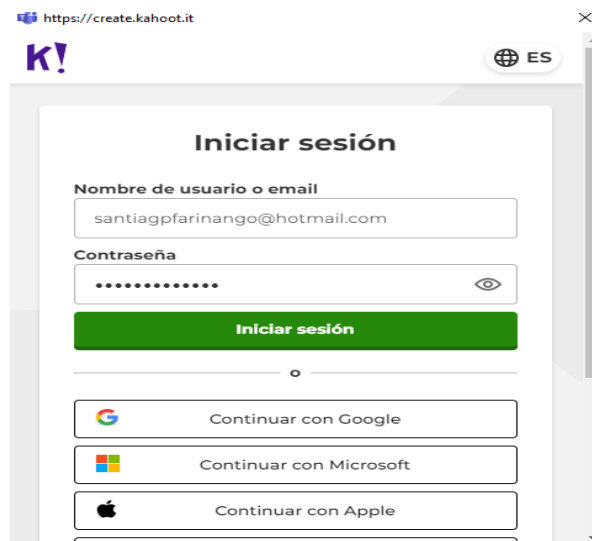
b) Agregamos el Kahoot



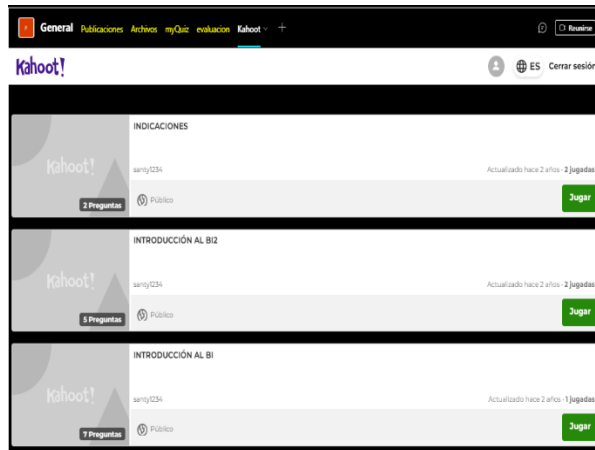
c) Iniciamos la sección de su plataforma Kahoot previamente creada.



d) Abrir su plataforma Kahoot, por medio de la plataforma Teams



e) Elegir la actividad que se desea asignar



f) Elegir la forma de jugar el Kahoot



g) Iniciar la actividad

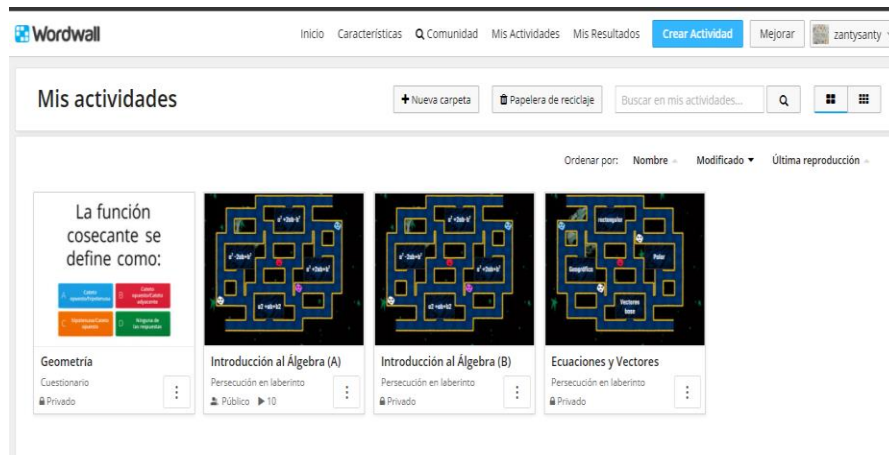


5.4.5.2.2. Worwall

a) Ingresamos a la plataforma worwall <https://wordwall.net/es>



b) Elegimos la actividad




c) Copiamos el código de incrustación.

✕

Incrustar en su propio sitio web

Vista previa



Opciones

Tipo
 Iframe
 Miniatura
 Icono pequeño

Tema
Espacio ▾

Idioma
Español ▾

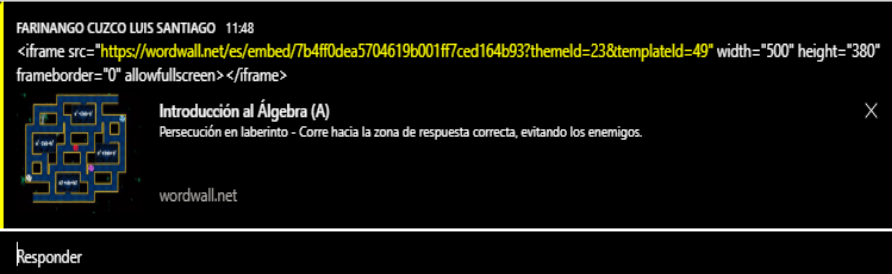
HTML

```
<iframe src="https://wordwall.net/es/embed/7b4ff0dea5704619b001ff7ced164b93?themelD=23&templatelD=49" width="500" height="380" frameborder="0" allowfullscreen></iframe>
```

[Copiar](#)

◀ Atrás

d) Si la actividad se la realiza de forma sincrónica incrustar el código en un mensaje directo en la plataforma.

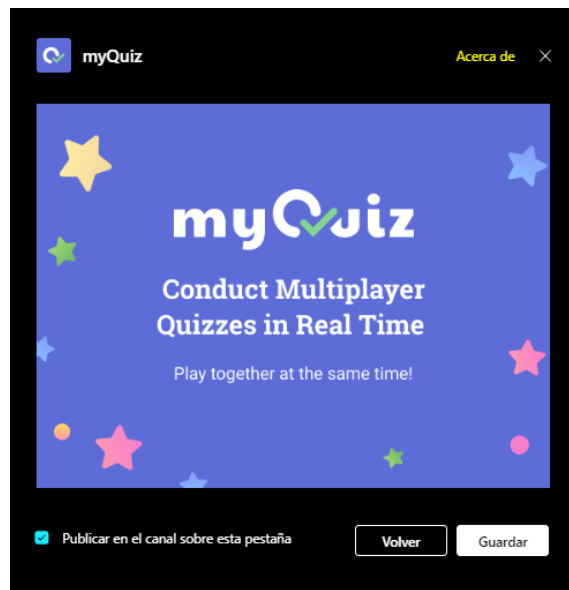


e) Dar clic sobre la actividad e iniciar el trabajo asignado

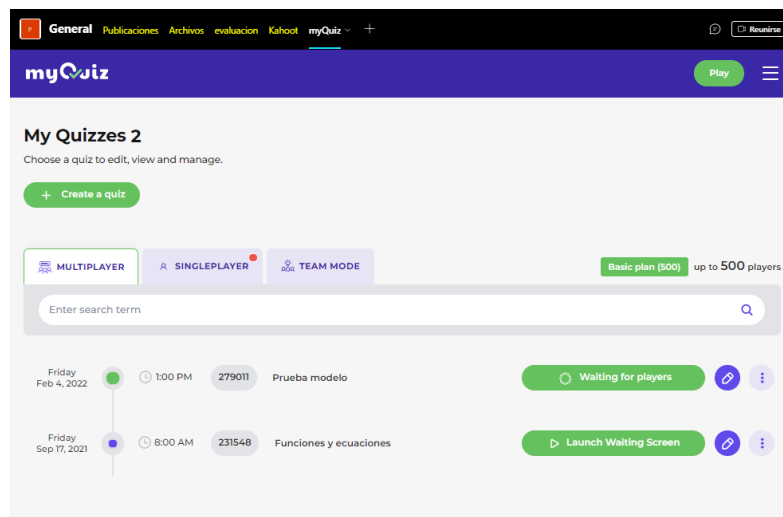


5.4.5.2.1. myQuiz

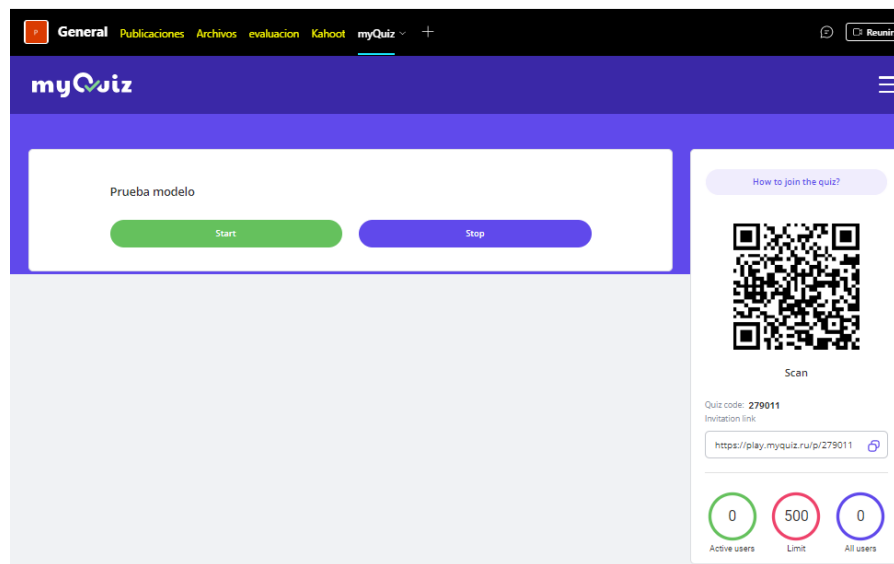
a) Creamos una pestaña desde la sección principal



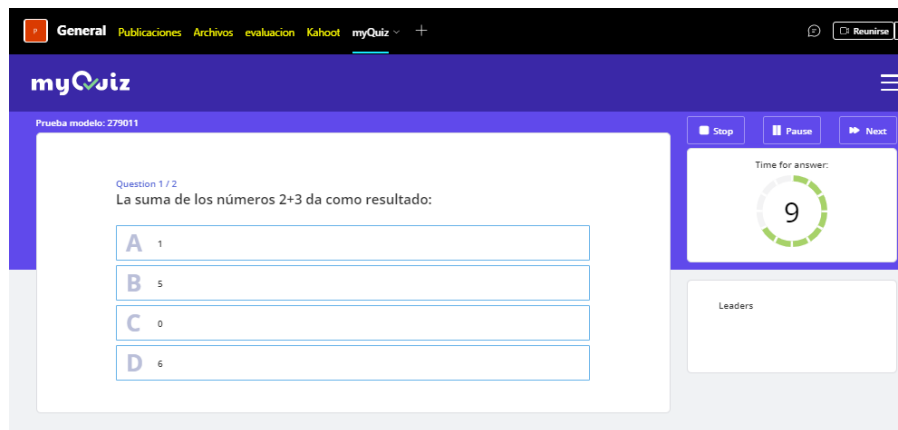
b) Crear un cuestionario o asignar un myQuiz que tenga en sus archivos



- c) Para que inicien la actividad los estudiantes deberán digitar el Quiz Code o escanear el código QR



- d) Iniciar la actividad

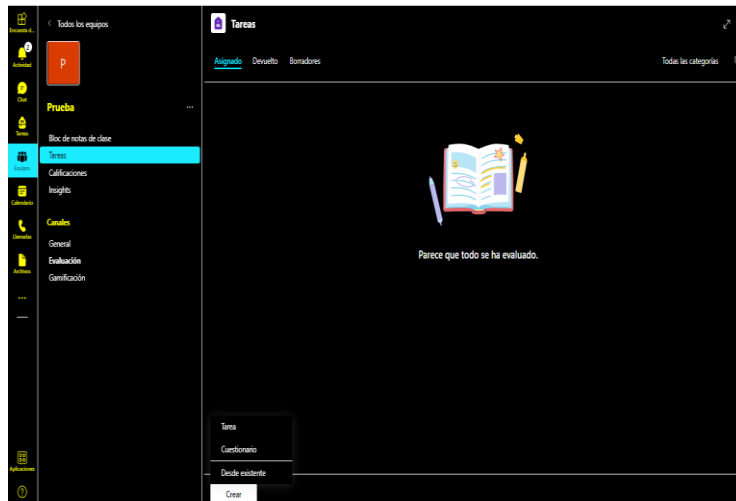


5.4.5.3. Evaluación.

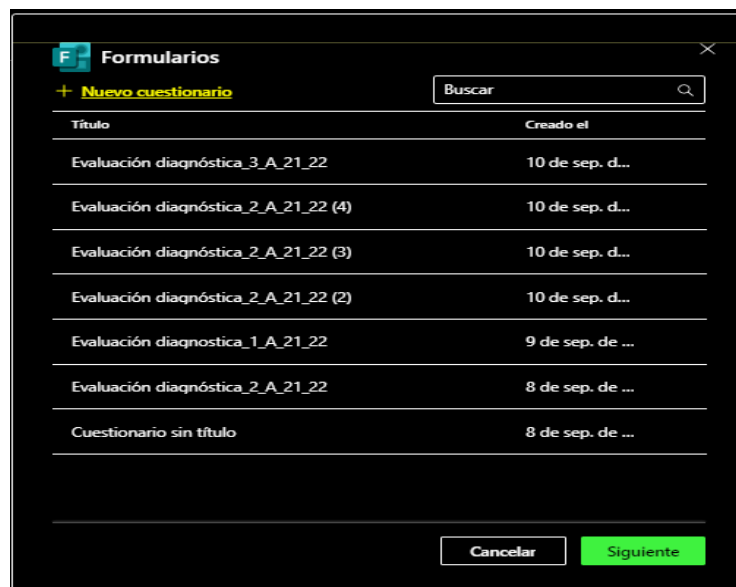
En la plataforma Teams, se puede generar, actividades para verificar los contenidos

5.4.5.3.1. Cuestionario Teams

- a) Ingresar a tareas y crear un cuestionario directamente en la plataforma Teams.



- b) Crear un nuevo cuestionario o asignar un cuestionario previamente creado



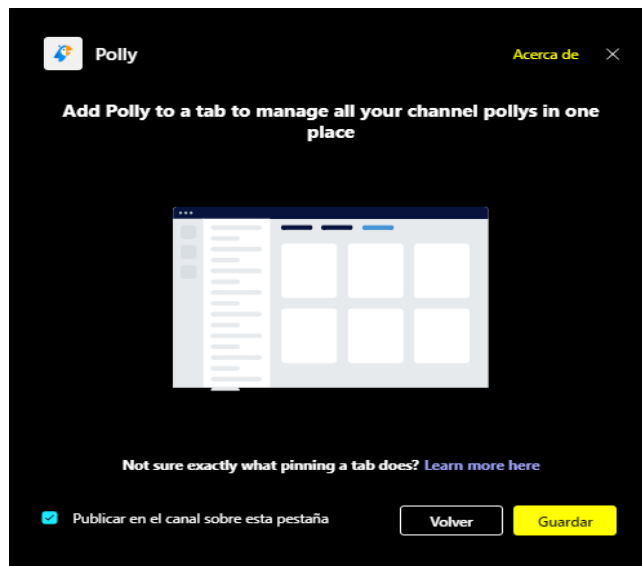
c) Crear las preguntas según la necesidad del docente

d) Completaos la información con el título, fecha de vencimiento y fecha de cierre.

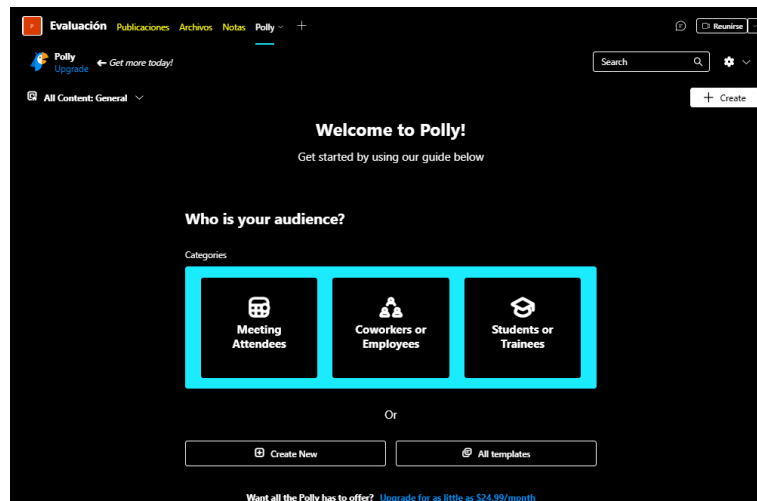
e) Asignamos la actividad

5.4.5.3.2. Cuestionario Polly

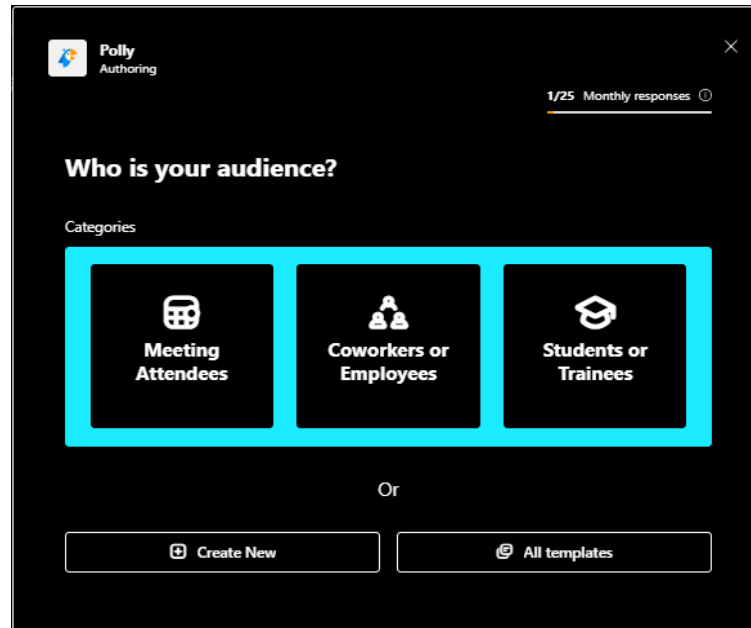
a) Buscar y agregar la herramienta Polly.



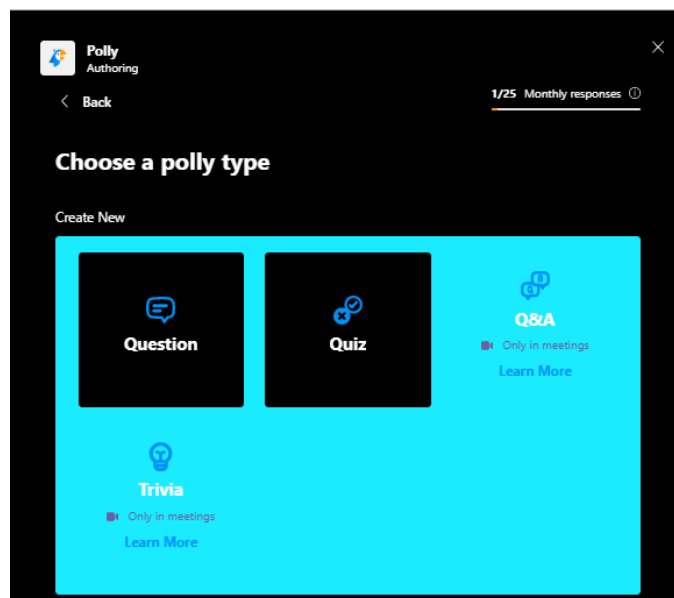
b) Agregar un recurso previamente creado o crear su recurso



c) Si desea crear un recurso, dar clic en create new



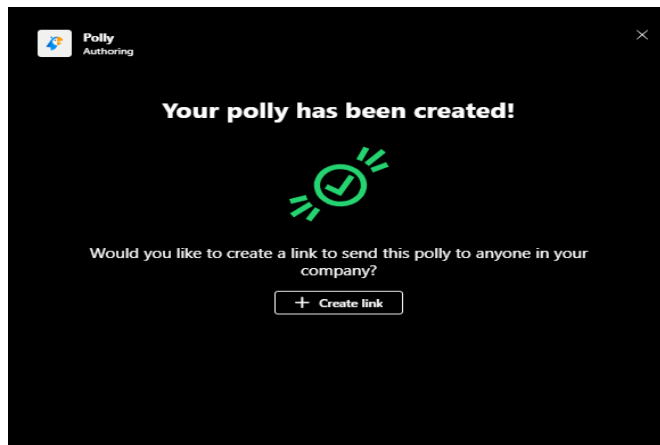
d) Ingresar en la pestaña Question



e) Crear las preguntas con sus respectivas alternativas

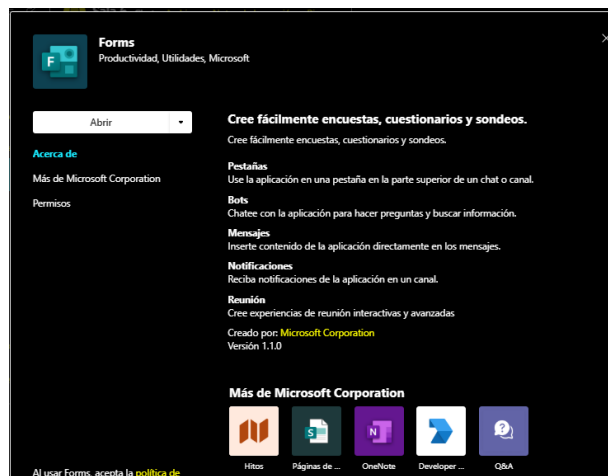


f) Asignar el cuestionario



5.4.5.3.3. Cuestionario Forms

a) Agregar la herramienta



b) Agregar un formulario o crear

Forms Acerca de ×

Cree un formulario compartido que su equipo pueda editar y consultar para ver los resultados.

Agregar un formulario existente

Formulario de prueba

[Crear una encuesta periódica](#)

Publicar en el canal sobre esta pestaña

Volver Guardar

c) Asignar las preguntas

Preguntas Respuestas

Cuestionario de prueba

1. ¿Cuál es el valor de sumar 1+3? *

2

1

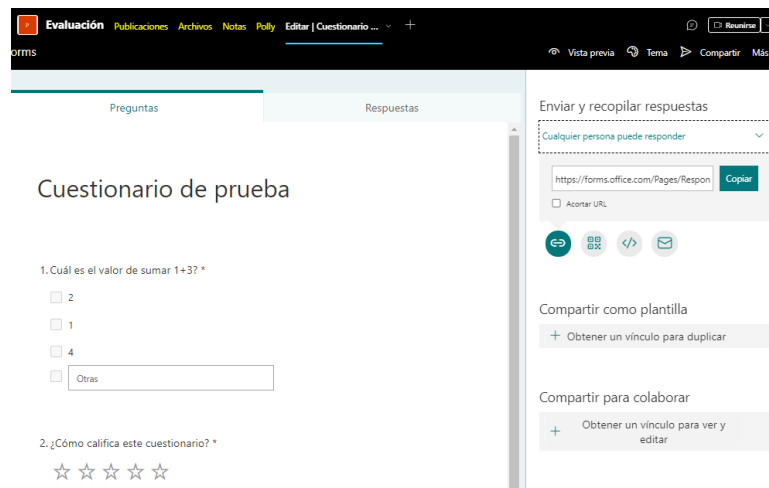
4

Otras

2. ¿Cómo califica este cuestionario? *

☆☆☆☆☆

- d) **Compartir el cuestionario directamente o mediante un enlace, código QR y puede incrustarlo directamente en las diferentes plataformas**

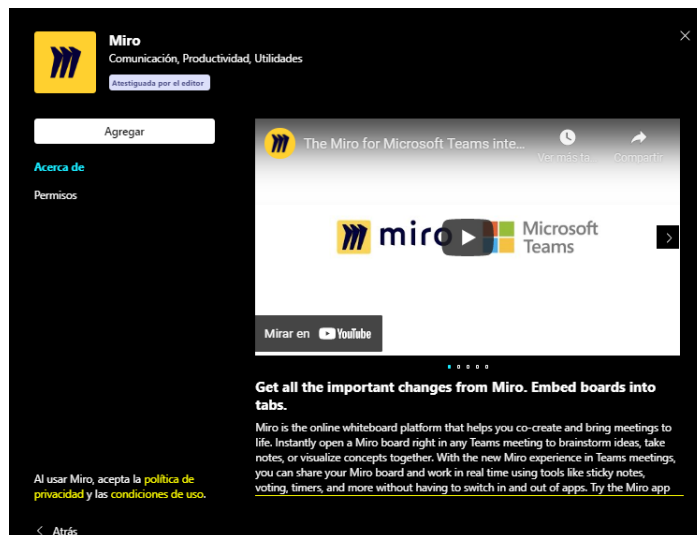


5.4.5.4. Herramientas de presentación

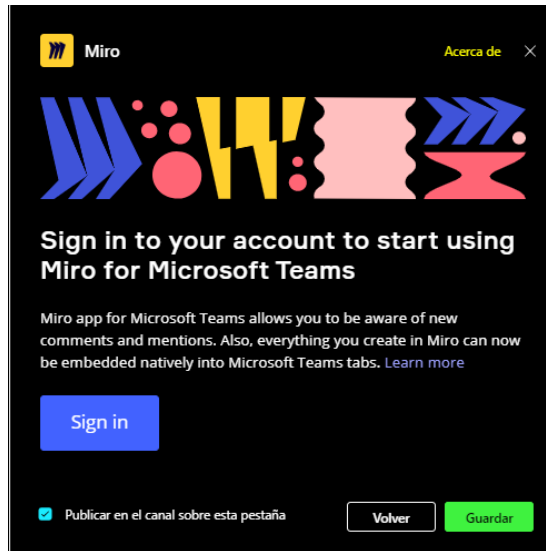
Las herramientas de presentación permiten mejorar la práctica docente, generando interés en los participantes, estos pueden ser muy útiles para generar expectativa en la videoconferencia realizada por el docente.

5.4.5.3.1. Presentación Miro

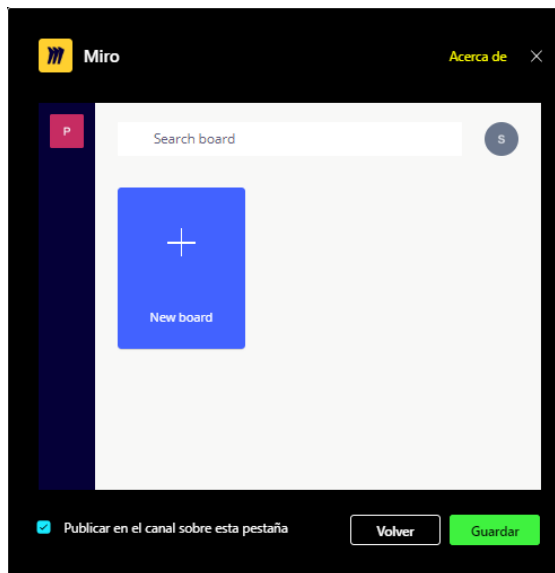
- a) **Buscar y agregar la herramienta**



b) Vincular con su cuenta personal



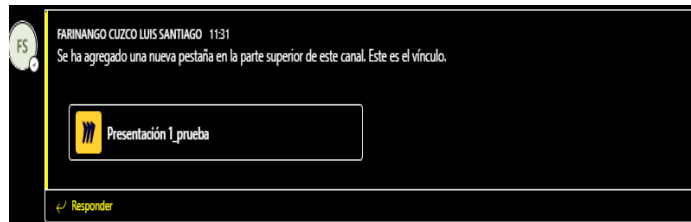
c) Insertar u trabajo o puede crear su presentación



d) Guardar la presentación

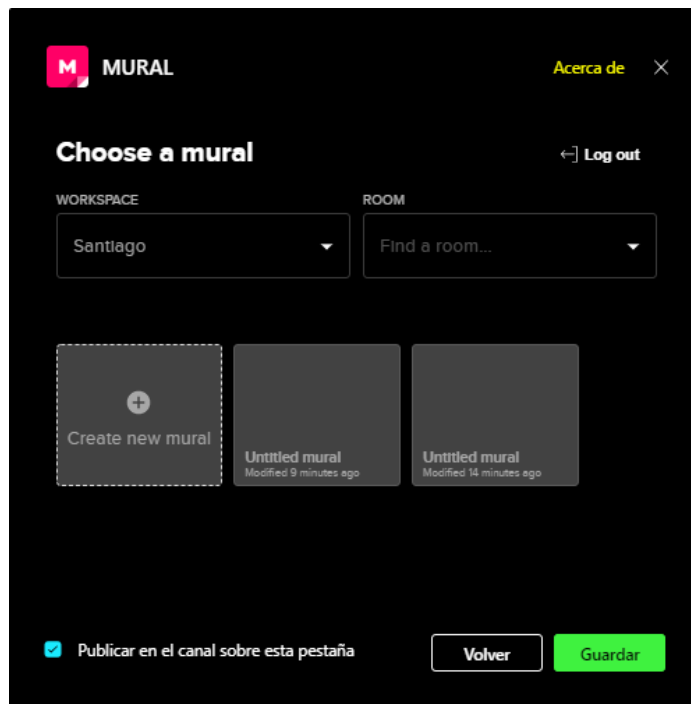


e) Verificar la presentación que se encuentre en el canal adecuado

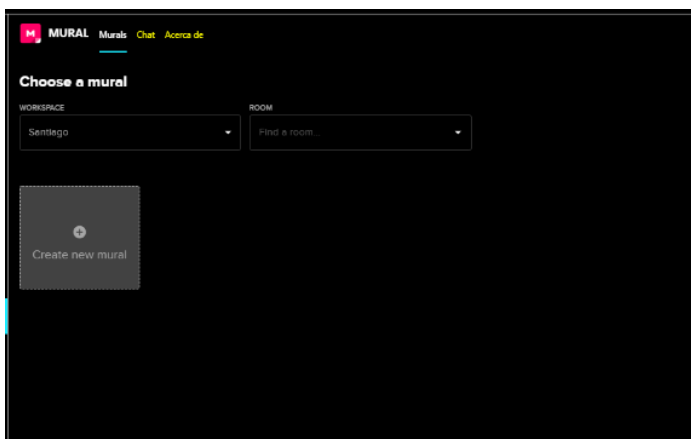


5.4.5.4.2. Presentación Mural

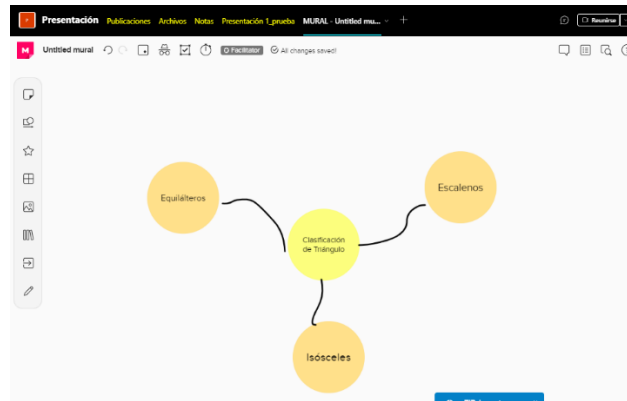
a) Buscar y agregar la herramienta



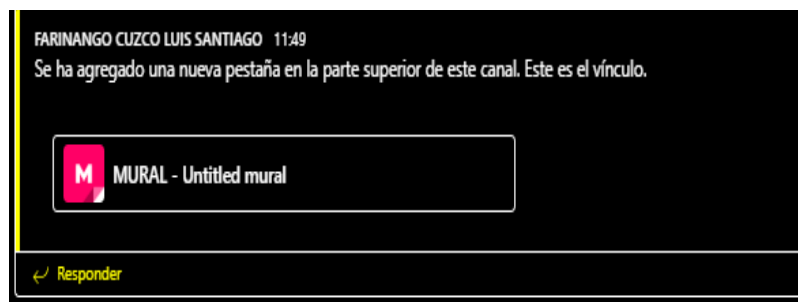
b) Crear o insertar un nuevo proyecto



c) Guardar la presentación



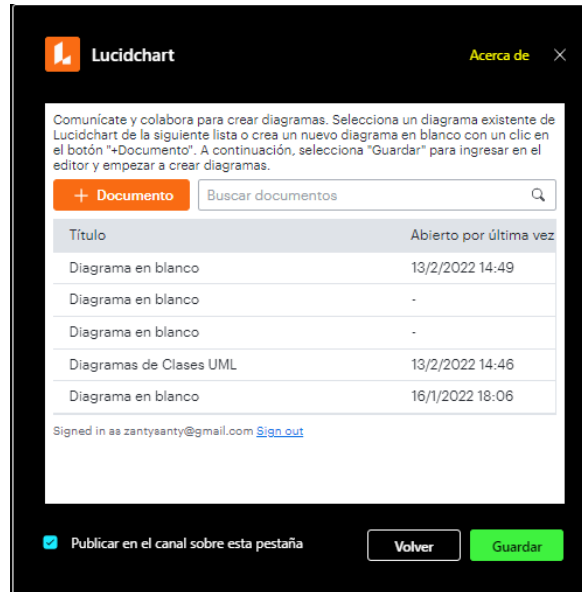
d) Verificar si la presentación se encuentra en el cual adecuado



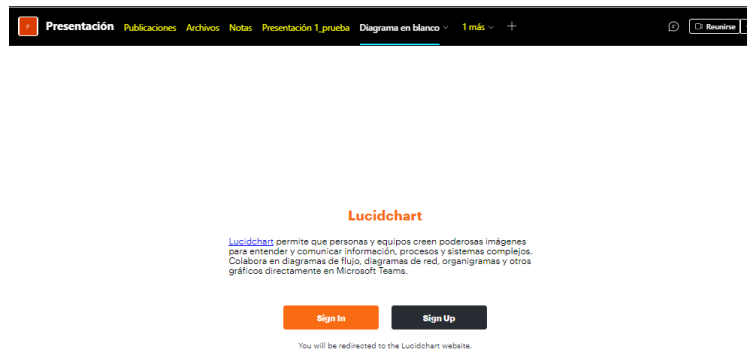
5.4.5.4.3. Presentación Lucidchart

Lucidchart es una herramienta para realizar diagramas con diferentes aspectos y formas, es muy utilizado para determinar una secuencia lógica entre los contenidos.

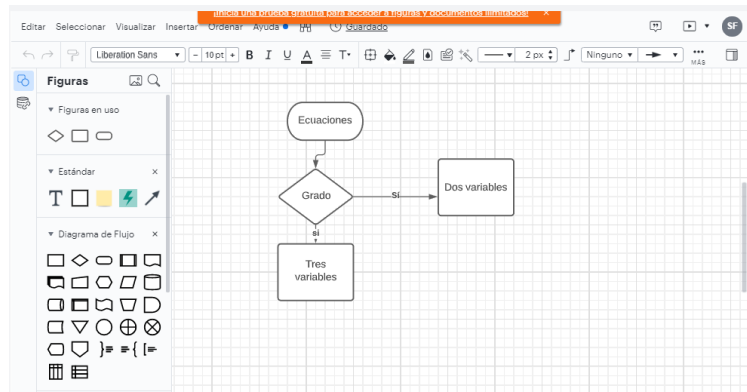
a) Buscar y agregar la herramienta



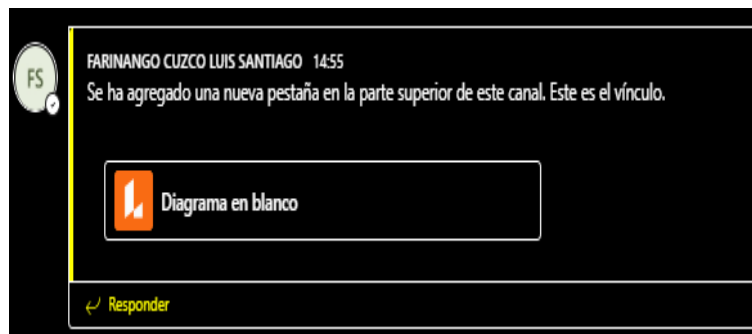
b) Vincular con su correo de preferencia



c) Crear la presentación con los datos que sean necesarios



d) Verificar que el documento se encuentre en el canal correcto



5.4.6. Evaluación.

La evaluación de la propuesta se desarrollará en función de dos ambientes los cuales responden al cumplimiento de la calidad de la misma.

5.4.6.1. Diseño de la guía metodológica

Para analizar el diseño de la guía se debe considerar algunos aspectos de forma y de fondo la cual consta en la siguiente rúbrica.

Tabla 13. Rúbrica para evaluar la guía metodología

Criterio	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
Tratamiento del tema	Profundiza los contenidos a tratar	Los temas indicados son comprensibles por el lector	Existen actividades, pero detalla con claridad	No se comprende el funcionamiento de lo indicado	No se comprende el documento
Organización	El contenido presente una secuencia lógica	La secuencia es adecuada, pero existen ciertos vacíos	La secuencia no es la adecuada	El texto tiene fallas de secuencia en los contenidos	El contenido está desorganizado
Información recopilada	Toda información presentada es clara y precisa	La mayor parte de la información es clara y precisa	La información es clara	Existe alguna información errónea	Le falta claridad en la información

5.4.6.2. Logros de Aprendizaje

Al analizar la guía metodología y de ser necesario una capacitación con los involucrados se analiza los aprendizajes y sobre todo la aplicación de los contenidos planteados en la práctica es decir que se mejore los ambientes virtuales de cada docente.

Tabla 14. Rúbrica para evaluar los logros de aprendizaje

Criterios	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
Estructura de la plataforma	Contiene recursos adecuados a su asignatura	Mantiene una estructura adecuada a los contenidos	La estructura no permite comprender los contenidos	Se observa una estructura deficiente	No se observa ningún tipo de estructura
Creatividad y organización	La plataforma presenta gran cantidad de recursos innovadores	La plataforma presenta recursos innovadores	La plataforma presenta algunos recursos	La plataforma presenta algunos recursos no acordes a los contenidos	La plataforma no presenta gran cantidad de recursos innovadores
Variedad de recurso y herramientas digitales	Existe recursos y herramientas suficientes para el desarrollo de los contenidos	Existe recursos suficientes para el desarrollo de los contenidos	Existe recursos y herramienta limitados s suficientes para el desarrollo de los contenidos	Los recursos y son deficientes	No existe recursos y herramientas suficientes para el desarrollo de los contenidos

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

En el presente apartado se da a conocer las principales características encontradas en la investigación, las cuales estarán basados en los objetivos planteados, debemos señalar que se consideró al docente como el principal actor del proceso educativo, siempre recordando que el mismo es el encargado de diseñar los recursos y las herramientas para utilizar, uno de los aspectos que se debe considerar en la educación virtual se basa en el manejo de dichas herramientas tecnológicas.

En la investigación y en particular en la recolección de la información se identificó que los docentes utilizan herramientas tecnológicas para el desarrollo de las clases, sin embargo, el estudiante será el actor principal en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, las herramientas utilizadas son mínimas y se concentran al uso de herramientas para realizar videollamadas.

En consecuencia, con respecto al primer objetivo específico, fundamentar teóricamente la importancia de utilizar la plataforma Teams, en el proceso de enseñanza, se puede sostener que la misma es una herramienta de vital importancia, así lo indican el 65% de los docentes encuestados que indican que los recursos digitales utilizados, apoyan al proceso de enseñanza aprendizaje, ya que es la única herramienta tecnológica autorizada por el Ministerio de Educación, siendo una plataforma bastante básica, sin embargo se la puede complementar mediante herramientas y aplicaciones propias de dicha plataforma, si se diseñan actividades del tipo formales como los cuestionarios y de la misma forma actividades del tipo gamificados, esto relacionando con actividades sean individuales o colaborativas.

Por otro parte, con respecto al segundo objetivo específico, en este trabajo de investigación se analizó la situación actual, referida al uso de la plataforma Teams, en docentes de la Unidad Educativa Tabacundo y con la ayuda de la encuesta podemos destacar, que se usa parcialmente dicha plataforma un 45% utiliza frecuentemente, sin embargo, el 70% de los mismos indican que los recursos digitales son muy importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, en muchas de las ocasiones no se realizan

actividades diversas, esto por el desconocimiento de las mismas.

Con respecto al tercer objetivo el cual fue, describir las características de las actividades planificadas, en el proceso de enseñanza aprendizaje, por los docentes de la Unidad Educativa Tabacundo, se pudo observar que el 45% presenta las actividades de una forma sistemática y apoyada en los diferentes canales, también se puede destacar que el 45% de los docentes realizan actividades para verificar el conocimiento.

Finalmente con respecto a la elaboración de una guía metodológica, para el uso correcto de la plataforma Teams, para los docentes de la Unidad Educativa Tabacundo, se crearon tres secciones de vital importancia en el proceso educativo las mismas que son, actividades para generar un encuentro sincrónico, actividades del tipo gamificadas, actividades de presentación y generación de recursos, cada una de estas secciones se presenta mediante tres ejemplos prácticos de herramientas que se pueden vincular a la plataforma Teams.

De lo antes mencionado, podemos resaltar que la investigación demuestra que los docentes podemos mejorar nuestra práctica docente con el uso de herramientas complementarias en la plataforma Teams, estas herramientas influyen directamente en la motivación de los estudiantes, por otra parte los docentes son conscientes de que la capacitación permanente es un valioso recurso que podemos compartir entre los docentes de la Unidad Educativa Tabacundo y otras instituciones que estén interesados en este campo de la tecnología.

5.2 Recomendaciones

La investigación demostró algunas deficiencias en la capacitación constante que debe tener el docente y esto implica que se debe fortalecer las estrategias grupales utilizando herramientas tecnológicas que posee la misma plataforma, estas herramientas pueden ser para el trabajo colaborativo entre docentes, docentes estudiantes o el trabajo entre pares, si es el trabajo en el aspecto sincrónico deberían trabajar utilizando grupos de trabajo, o si es del tipo asincrónico deberíamos trabajar utilizando una herramienta colaborativa como una Wiki.

Por otro lado, se recomienda utilizar diferentes técnicas y recursos dentro y fuera de la plataforma virtual, de debe evitar la conferencia magistral como estrategia única, se debe propender el uso de técnicas audiovisuales (TIC), ya que la información en este momento es inmediata y tanto los estudiantes como los docentes podemos disponer de la misma en nuestro dispositivos portátiles, Las actividades individuales son muy interesantes, sin embargo el trabajo colaborativo se convierte en una estrategia muy útil, ya que el lenguaje entre pares puede mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Finalmente, se recomienda realizar una constante capacitación, en la actualización de conocimientos por parte de todos los miembros de la comunidad educativa, en esta misma línea se deben analizar cada herramientas y recursos ya que no todas se pueden ajustar a un determinado tema o determinada asignatura.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álava, W., Ávila, A., Rodríguez, A., y Zuñiga, K. (2021). El proceso de enseñanza–aprendizaje disruptivo en la Educación Superior. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 14(4), 75-84.
- Álvarez, R., y La Rosa, J. (2021). El uso de Microsoft Teams como recurso didáctico y nivel de satisfacción en estudiantes, de la Facultad de Ingeniería Civil, de una universidad pública de Lima, en el 2020-II.
- Alban, G., Arguello, A., y Molina, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173.
- Alemán, B., Navarro, O., Suárez, R., Izquierdo, Y., y Encinas, T. (2018). La motivación en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje en carreras de las Ciencias Médicas. *Revista Médica Electrónica*, 40(4), 1257-1270.
- Argibay, J. (2019). Muestra en investigación cuantitativa. *Subjetividad y procesos cognitivos*, 13(1), 13-29.
- Arrieta, M., Aguas, R., Villegas, E., y Buelvas, K. (2019). *Convergencia de procesos de docencia universitaria: El uso de la aplicación Teams de Microsoft*.
- Belloch, C. (2012). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje*. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia.
- Belloch, C. (2017). *Diseño instruccional*. Universidad de Valencia
- Begoña, G. (2002). Constructivismo y diseño de entornos virtuales de aprendizaje. *Revista de Educación*, 225-247.
- Bezanilla, M., Poblete, M., Fernández, D., Arranz, S., y Campo, L. (2018). *El Pensamiento Crítico desde la Perspectiva de los Docentes Universitarios*, 44(1), 89-113.
- Bustamante, M., y Díaz, D. (2020). Análisis de gráficos estadísticos en módulos de

- matemática para la enseñanza de escuelas rurales multigrado en Chile. *Espacios*, 41(16).
- Campos, Y., Domínguez, N., y Guzmán, D. (2020). *El Diseño Instruccional, una mirada desde la experiencia de la UGB*. Instituto Von Neumann.
- Campos, C., y Pavan, A. (2021). Reflexiones sobre libros paradidácticos de Estadística para la escuela básica: un análisis documental y bibliográfico. *Números. Revista de Didáctica de las Matemáticas*, 106, 73-82.
- Clark, K. Logan, R. Luckin, A. y Mee, M. (2019). *Tecnología y Educación*. Universidad de Alabam.
- Condori, J., Y Paucar, K. (2021). La plataforma educativa Microsoft Teams y su relación en el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Joule Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa-Perú 2021.
- Crisol, E., Herrera, L., y Montes, R. (2020). Educación virtual para todos: una revisión sistemática. *Education in the knowledge society (EKS)*, 21, 13.
- Díaz, N. (2006). Diseño Instruccional (DI): Modelo Pedagógico o una nueva Disciplina. *Revista Vinculando*. 1(3), 29-38
- El Guabassi, I., Bousalem, Z., Al Achhab, M., Jellouli, I., y El Mohajir, B. (2018). Sistema de contenido adaptable personalizado para el aprendizaje ubicuo consciente del contexto. *Procedia Computer Science*, 127, 444–453.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.01.142>
- Estrella, S., y Estrella, P. (2020). Representaciones de datos en estadística: de listas a tablas. *Revista Chilena de Educación Matemática*, 12(1), 21-34.
- Feria, H., Blanco, M.R. y Valledor, R.F. (2019). *La dimensión metodológica del diseño de la investigación científica*. Las Tunas, Cuba: Académica Universitaria.
- Fidalgo, Á., y Sein, M. (2018). *Método MAIN para planificar, aplicar y divulgar la innovación educativa*. Universidad de Salamanca
- Folgueiras, P. (2016). *La entrevista*.

- Gaitán, V. (2018). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. La Academia.
- García, G. (2019). *Padlet como aula virtual*. Observatorio de la tecnología educativa.
- Gros, B., y Cano, E. (2021). Procesos de feedback para fomentar la autorregulación con soporte tecnológico en la educación superior: Revisión sistemática. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 2(24), 107-125.
- Guijarro, C., y Salazar, A. (2021). Plataforma Microsoft Teams y su influencia en el aprendizaje de estudiantes de básica superior. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 510-527.
- Hernández, M, Cantin, S., Lopez, N., y Rodriguez , M. (2020). *Estudio de encuestas. Estudio de Encuestas*.
- Hernández, C., y Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Alerta, Revista científica del Instituto Nacional de Salud*, 2(1), 75-79.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2015). *Metodología de la Investigación*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Hurtado, J. (2012). *El proyecto de investigación*. Comprensión holística de la metodología de la investigación.
- Lema, L.. (2021). *Microsoft Teams para mejorar competencias profesionales de los docentes* (Master's thesis).
- Lopezosa, C. (2020). Entrevistas semiestructuradas con NVivo: pasos para un análisis cualitativo eficaz. *Anuario de Métodos de Investigación en Comunicación*, 1(2), 88-97.
- Mendoza, S., y Avila, D. D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 9(17), 51-53.
- Meneses, J. (2019). *Introducción al análisis multivariante*. Universitat Oberta de Catalunya.

- Mercado, A. E., Sánchez, E., y Rodríguez, A. V. (2019). Estrategias de motivación en ambientes virtuales para el autoaprendizaje en matemáticas. *Revista Espacios*, 40(12).
- Moreno, S. (2020). La innovación educativa en los tiempos del Coronavirus. *Salutem Scientia Spiritus*, 6(1), 14-26.
- Muñoz, J. (2012). Apropiación, uso y aplicación de las TIC en los procesos pedagógicos que dirigen los docentes de la institución educativa núcleo escolar ruralcorinto
- Ortega, A. (2018). Enfoques de investigación. *Métodos Para El Diseño*, 1(1), 1-30.
- Pastor, B. F. R. (2019). Población y muestra. *Pueblo continente*, 30(1), 245-247.
- Panadero, C. (2019). Las consecuencias sociales de las dificultades de aprendizaje en niños y adolescentes. *Ehquidad*, 1(11), 91-122.
- Pujota, P. (2021). *Uso de las herramientas de la plataforma Microsoft Teams en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemática en estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado "B" de la Unidad Educativa Tabacundo durante el periodo académico 2020-2021* (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
- Ministerio de Educación (25 de Agosto, 2015). Convenio a favor del Bachillerato Técnico a nivel nacional – Ministerio de Educación. Gob.ec.
<https://educacion.gob.ec/ministerio-de-educacion-y-empresa-microsoft-firmaron-convenio-a-favor-del-bachillerato-tecnico-a-nivel-nacional/>
- Ramos, T., y Nolasco, V. (2022). El uso de canciones en el proceso de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto año de educación primaria de la institución educativa San Juan Bautista de La Salle-Arequipa-2020.
- Rivera, S., García, D., Erazo, J., y Narváez, I. (2020). Formación de competencias tecnológicas en el uso de Microsoft Teams en los estudiantes del bachillerato. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 543-559.
- Romero, E., y Moreira, J. (2020). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 119-127.

- Ruiz, D. (2019). *Quizizz en el aula: evaluar jugando*. Observatorio de la tecnología educativa.
- Salessi, S. (2019). Implicación con el trabajo en la investigación contemporánea: Actualización y estado del arte. *Papeles del Psicólogo*, 40(1), 46-56.
- Vallejo, S (2020). Programa educativo con aplicación b-learning para refuerzo académico de matemática en un entorno virtual de aprendizaje.
<http://repositorio.puce.edu.ec/xmlui/handle/22000/18516>
- Zapata J., Cubides M., López, C., Pinzón, M., Filigrana. A., y Cassiani A. (2011). Muestreo por conglomerados en encuestas poblacionales. *Revista de Salud Pública*, 13, 141-151.

Anexo 1

Pontificia Universidad Católica del Ecuador Maestría en Educación, mención en Gestión Mediado por TIC. Encuesta dirigida a docentes					
Objetivo: Conocer las ventajas y desventajas de la plataforma Teams, como entorno virtual de aprendizaje. Instrucciones: Marque con una “x” la respuesta que considere correcta Escala valorativa: Escala de alternativas: 5. Muy frecuentemente, 4. Frecuentemente, 3. Ocasionalmente, 2. Raramente, 1. Nunca					
Cuestionario	ALTERNATIVAS				
	1	2	3	4	5
1. ¿Utiliza material didáctico digital en sus clases?					
2. ¿Los recursos digitales empleados en sus clases, presenta de manera sistemática?					
3. ¿Los recursos didácticos opcionales, empleados para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje son necesarios?					
4. ¿Cree Ud. que los recursos digitales utilizados, apoyan al proceso de enseñanza aprendizaje?					
5. ¿Los recursos digitales que utiliza diariamente en sus clases, influyen en la motivación a los estudiantes?					
6. ¿En sus clases virtuales, puede utilizar algún recurso digital para la verificación de la adquisición de los conocimientos?					
7. ¿Considera Ud. que el entorno virtual de aprendizaje Teams, es amigable para todos los integrantes?					
8. ¿Con su experiencia en el trabajo virtual, cree que la plataforma Teams, permite desarrollar adecuadamente su práctica docente?					
9. ¿Para optimizar el tiempo la organización de la información en canales, ayuda en la identificación de cualquier recurso?					
10. ¿Con la finalidad de ordenar la información cargada a la plataforma Teams, debe organizarse por secciones?					

11. ¿En las clases virtuales, las videoconferencias garantizan un adecuado encuentro sincrónico?					
12. ¿Para que los estudiantes realicen su trabajo virtual, cree que la plataforma Teams, brinda las herramientas adecuadas para cumplir las actividades asincrónicas planificadas?					

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

Una vez finalizada su validación, puede realizar comentarios, sugerencias o la aprobación, además, es pertinente que agregue sus datos personales.

Comentarios de validación:

Espero que las observaciones te sirvan para curar los instrumentos diseñados.

Datos Informativos del Experto.

Nombres y apellidos: Paillacho Pujota Guido Ayovi

Lugar de trabajo y cargo: Docente titular de la Unidad Educativa Tabacundo.

Título de Cuarto Nivel: MSc. Docencia Universitaria

Líneas de investigación: Matemática

Email: guido.paillacho@educacion.gob.ec

Fecha y hora de validación: 02/01/2022

Firma:



Anexo 2

Pontificia Universidad Católica del Ecuador Maestría en Educación, mención en Gestión Mediado por TIC. Encuesta dirigida a docentes					
Objetivo: Conocer las ventajas y desventajas de la plataforma Teams, como entorno virtual de aprendizaje.					
Instrucciones: Marque con una “x” la respuesta que considere correcta					
Escala valorativa:					
ESCALA ALTERNATIVAS					
5	Muy frecuentemente				
4	Frecuentemente				
3	Indeciso				
2	En desacuerdo				
1	Totalmente en desacuerdo				
Cuestionario	ALTERNATIVAS				
	1	2	3	4	5
1. ¿Utiliza material didáctico digital en sus clases?					
2. ¿Los recursos digitales empleados en sus clases, presenta de manera sistemática?					
3. ¿Los recursos didácticos opcionales, empleados para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje son necesarios?					
4. ¿Cree Ud. que los recursos digitales utilizados, apoyan al proceso de enseñanza aprendizaje?					
5. ¿Los recursos digitales que utiliza diariamente en sus clases, influyen en la motivación a los estudiantes?					
6. ¿En sus clases virtuales, puede utilizar algún recurso digital para la verificación de la adquisición de los conocimientos?					
7. ¿Considera Ud. que el entorno virtual de aprendizaje Teams, es amigable para todos los integrantes?					

8. ¿Con su experiencia en el trabajo virtual, cree que la plataforma Teams, permite desarrollar adecuadamente su práctica docente?					
9. ¿Para optimizar el tiempo la organización de la información en canales, ayuda en la identificación de cualquier recurso?					
10. ¿Con la finalidad de ordenar la información cargada a la plataforma Teams, debe organizarse por secciones?					
11. ¿En las clases virtuales, las videoconferencias garantizan un adecuado encuentro sincrónico?					
12. ¿Para que los estudiantes realicen su trabajo virtual, cree que la plataforma Teams, brinda las herramientas adecuadas para cumplir las actividades asincrónicas planificadas?					

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

Una vez finalizada su validación, puede realizar comentarios, sugerencias o la aprobación, además, es pertinente que agregue sus datos personales.

Comentarios de validación:

Espero que las observaciones te sirvan para curar los instrumentos diseñados.

Datos Informativos del Experto.

Nombres y apellidos: Karola Elizabeth Albuja Jaramillo

Lugar de trabajo y cargo: Rectora de la Unidad Educativa Cochasquí

Título de Cuarto Nivel: MSc. Docencia de Historia y Geografía

Líneas de investigación: Psicología e Historia

Email: elizabeth.albuja@educacion.gob.ec

Fecha y hora de validación: 03/01/2022

Firma:

