



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

UTN
IBARRA - ECUADOR

Facultad de
Posgrado

**FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

TEMA:

**“APRENDIZAJE BASADO EN TAREAS COMO MODELO DE ENSEÑANZA
PARA LOS DOCENTES DE TERCERO DE BACHILLERATO GENERAL
UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA BOLÍVAR”**

Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de Magíster en Tecnología e
Innovación Educativa

Línea de Investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas

AUTOR: Ing. Guerrero Lomas Fabio Patricio

TUTOR: MSc. Melo López Verónica Alexandra

ASESOR: MSc. Álvarez Pasuy Silvio Raúl

IBARRA-ECUADOR

2025

DEDICATORIA

El presente trabajo quiero dedicarle a Dios por ser quien guía y mueve mi vida con sus designios, mi madre que no se encuentra físicamente pero espiritualmente siempre está conmigo, a mis hermanos que han sido el soporte incondicional junto con mis sobrinos quien con sus palabra de apoyo siempre estuvieron ahí, a mis docentes, tutora y asesor por ser una guía y orientación para culminar este proyecto, a la Universidad Técnica del Norte por brindarme la oportunidad de crecer profesionalmente y académicamente a todas las personas que son parte de mi vida laboral y social.

Fabio Patricio Guerrero Lomas

AGRADECIMIENTOS

Gracias a Diosito, Jesús y la Virgen María por ofrecerme la vida y la salud para crecer como persona cada día y brindarme la sabiduría para desarrollar este trabajo investigativo.

A mis familiares quien han sido el motor principal en especial a mi madre Mariana Lomas, sé que desde cualquier lugar que ella se encuentra siempre me cuida y brinda su apoyo siendo un ejemplo y una fortaleza para vencer todo obstáculo que se me ha presentado.

A todas las personas que creen en mí, autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia que siempre me han abierto las puertas para desarrollar mi proyecto de tesis.

Finalmente, a todos los docentes que fueron parte del proceso de enseñanza y brindarme sus conocimientos y cumplir con los objetivos trazados, en especial a la Doctora Carmen Trujillo por brindarme su conocimiento y experiencia en la metodología de la investigación, a la MSc. Verónica Melo López quien con su tiempo y dedicación fue mentora y guía en estos meses de trabajo para culminar esta ansiada meta y al MSc. Silvio Álvarez por su asesoramiento y conocimiento en este proyecto culminado.

Fabio Patricio Guerrero Lomas



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO



Ibarra, 16 de septiembre del 2025.



Dr. Jorge Gordón
Decano Facultad de Postgrado

ASUNTO: Conformidad con el documento final

Señor Decano:

Nos permitimos informar a usted que revisado el Trabajo final de Grado APRENDIZAJE BASADO EN TAREAS COMO MODELO DE ENSEÑANZA PARA LOS DOCENTES DE TERCERO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA "UNIDAD EDUCATIVA BOLÍVAR" del maestrante Guerrero Lomas Fabio Patricio, de la Maestría de Tecnología e Innovación Educativa, certificamos que han sido acogidas y satisfechas todas las observaciones realizadas.

Atentamente,

	Apellidos y Nombres	Firma
Directora	MSc. Melo López Verónica Alexandra	 Firmado digitalmente por: VERÓNICA ALEXANDRA MELO LOPEZ Fecha del documento con tiempo
Asesor	MSc. Alvarez Pasuy Silvio Raúl	 Firmado digitalmente por: SILVIO RAUL ALVAREZ PASUY Fecha del documento con tiempo



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	0401035951		
APELLIDOS Y NOMBRES:	GUERRERO LOMAS FABIO PATRICIO		
DIRECCIÓN:	PICHINCHA Y MALDONADO - TULCÁN		
EMAIL:	fpguerrero@utn.edu.ec		fglpatricio0001@gmail.com
TELÉFONO FIJO:	062987010	TELÉFONO MÓVIL:	0968026079

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	APRENDIZAJE BASADO EN TAREAS COMO MODELO DE ENSEÑANZA PARA LOS DOCENTES DE TERCERO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA "UNIDAD EDUCATIVA BOLÍVAR".
AUTOR :	GUERRERO LOMAS FABIO PATRICIO
FECHA:	17/10/2025
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input type="checkbox"/> PREGRADO <input checked="" type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	MAGISTER EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA
ASESOR /DIRECTOR:	MSC. MELO LÓPEZ VERÓNICA ALEXANDRA

2. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 17 días del mes de octubre del 2025

EL AUTOR:

(Firma) 
Nombre: Guerrero Lomas Fabio Patricio

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	I
AGRADECIMIENTOS	II
AUTORIZACION DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA	
UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE	IV
INDICE DE TABLAS	VIII
ÍNDICE DE FIGURAS	IX
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA	X
E INNOVACIÓN EDUCATIVA	X
RESUMEN	X
ABSTRACT	XI
CAPITULO I	1
1. EL PROBLEMA.....	1
1.1. Planteamiento del Problema	1
1.2 ANTECEDENTES	2
1.3. Objetivos de la investigación	6
1.3.1. Objetivo General.....	6
1.3.2. Objetivos específicos.....	6
1.3.3. Preguntas de investigación.....	7
1.4. Justificación de la investigación	7
CAPITULO II	10
MARCO REFERENCIAL	10
2.1. Marco teórico.....	10
2.1.1. Aprendizaje Basado en Tareas	10
2.1.2. Proceso de revisión de la literatura	12
2.1.2.1. Unidad de análisis y preguntas de investigación	12
2.1.2.2. Definición de cadena de búsqueda	13
2.1.2.3. Selección de artículos	13
2.1.2.4. Extracción de datos relevantes.....	17
2.1.3. Teoría socio constructivista.....	17
2.1.3.1. Teoría del socio constructivismo en el modelo aprendizaje basado en tareas (ABT).....	18

2.1.4. Diseño curricular	19
2.1.5. Diseño de estrategias educativas.....	20
2.1.6. Entorno virtual de aprendizaje en la educación	21
2.1.6.1. Espacio virtual de aprendizaje	22
2.1.7. Las TIC en el proceso de enseñanza	23
2.1.8. Herramientas colaborativas	24
2.1.8.1 Desarrollo de la motivación mediante entornos colaborativos	24
2.1.8.2. Creación de Material educativo con herramientas colaborativas.....	25
2.1.8.3. Microsoft 365	25
2.1.8.4. Microsoft Teams.....	26
2.1.8.4.1. Microsoft Teams en el aprendizaje.....	26
2.1.8.5. Microsoft Word	27
2.1.8.6. Microsoft Excel	28
2.1.8.7. Microsoft Power Point	28
2.1.8.8. Microsoft Forms	29
2.1.9. Gamificación.....	29
2.1.10. MindMeister.....	30
2.1.11. Educaplay	30
2.1.12. Redes sociales educativas.....	31
2.2. Marco Legal.....	31
CAPITULO III	32
MARCO METODOLÓGICO	32
3.1 Descripción del área de estudio del grupo de estudio	32
3.2. Enfoque y tipo de investigación	33
3.3. Técnicas e instrumentos.....	35
3.3.1 Encuesta.....	35
3.3.2 Observación.....	35
3.3.3. Población y muestra.....	35
3.3.4. Validez de contenido	36
3.4 Procedimientos de la investigación.....	37
3.5 Consideraciones bioéticas	41
CAPITULO IV	43

RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	43
4.1. Análisis de resultados	43
A) Percepción de los docentes sobre ABT: Encuesta	43
B) Dificultad del docente de Tercero BGU sobre el ABT	52
4.2. Discusión	58
CAPITULO V	62
PROPUESTA	62
5.1. Título de la propuesta	62
5.2. Objetivo General	62
5.3. Propuesta de contenidos y estrategias	62
5.4 Modelo de clase a desarrollar	69
5.5 Estrategias a utilizar en el desarrollo del contenido	70
5.6. Evaluación del programa de capacitación	79
CONCLUSIONES	84
RECOMENDACIONES	85
REFERENCIAS	86
Anexos	90
Anexo 1. Instrumentos de recolección de datos	90
Anexo 2. Ficha de observación.	94
Anexo 3. Validación de instrumentos	96
Anexo 4. Conocimiento informado	100
Anexo 5. Evidencia fotográfica de la capacitación	101

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	Preguntas de investigación.....	13
Tabla 2	Artículos seleccionados para la revisión sistemática de la literatura (SLR).....	14
Tabla 3	Matriz de conceptos	17
Tabla 4	Participantes de la investigación	36
Tabla 5	Matriz de operacionalización de variables	37
Tabla 6	Ficha de observación	39
Tabla 7	Creación de contenidos.....	53
Tabla 8	Asignación de contenidos digitales	54
Tabla 9	Asignación de tareas.....	57
Tabla 10	Temario de contenidos y estrategias	63
Tabla 11	Validación de Herramientas colaborativas	80
Tabla 12	Validación de Contenidos digitales	81
Tabla 13	Validación de Asignación de tareas	81

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Proceso de revisión de literatura	12
Figura 2	Ubicación de la Unidad Educativa “Bolívar”	33
Figura 3	Importancia del manejo de herramientas de entornos virtuales.	43
Figura 4	Nivel de accesos a recursos informáticos.	44
Figura 5	Frecuencia de vinculación de contenidos con el entorno aprendizaje.	45
Figura 6	Necesidad de utilización de herramientas virtuales.	46
Figura 7	Capacitación de herramientas virtuales	47
Figura 8	Propuesta de programa de capacitación.....	48
Figura 9	Evaluación docente a través del diseño de capacitación.	49
Figura 10	Utilización de la ofimática ABT.	50
Figura 11	Utilización de redes sociales.....	51
Figura 12	Actividades didácticas virtuales en el aprendizaje	52
Figura 13	Planificación Microcurricular	70
Figura 14	Ingreso con las credenciales institucionales.....	71
Figura 15	Ingreso a equipos de Trabajo	71
Figura 16	Tareas asignadas	72
Figura 17	Partes de la pestaña Tareas	72
Figura 18	Tarea Mapa Conceptual	73
Figura 19	Desarrollo del Mapa conceptual	73
Figura 20	Ingreso al video portal YouTube.....	74
Figura 21	Desarrollo de la Tarea del video	74
Figura 22	Ingreso al contenido del tema	75
Figura 23	Desarrollo de la Tarea del tema de clase	75
Figura 24	Ingreso a la Evaluación Microsoft Forms	76
Figura 25	Desarrollo de la tarea evaluación.	76
Figura 26	Menú de estado de tareas.....	77
Figura 27	Visualización de la Rúbrica de Calificaciones	78
Figura 28	Calificación General	79
Figura 29	Validación de la capacitación 04H00025	83

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

APRENDIZAJE BASADO EN TAREAS COMO MODELO DE ENSEÑANZA PARA LOS DOCENTES DE TERCERO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA “UNIDAD EDUCATIVA BOLÍVAR”

Autor: Guerrero Lomas Fabio Patricio

Tutora: MSc. Melo López Verónica Alexandra

Año: 2022

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se fundamentó en el Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas (ABT), que permita al docente aplicar estrategias metodológicas actuales, haciendo frente a algunos inconvenientes encontrados en la “Unidad Educativa Bolívar” de la ciudad de Tulcán, siendo estos el desconocimiento informático, limitado acceso a dispositivos, débil manejo tecnológico y el uso metodologías obsoletas por parte de los profesores. Se ha planteado como objetivo principal diseñar y aplicar un programa de capacitación digital dirigido a 18 docentes de Tercero de Bachillerato General Unificado de esta institución. El estudio tiene enfoque cuantitativo, se utilizó la investigación de campo para la recopilación datos a través de una encuesta y ficha de observación, la investigación descriptiva para el análisis y presentación de datos mediante SPSS y la investigación documental para el análisis del material bibliográfico. Los primeros resultados arrojados por la investigación se sintetizan en la generalizada necesidad que tienen los educadores de mejorar sus habilidades digitales frente a la escasa disponibilidad de programas y computadores actualizados que les permitan optimizar su trabajo. Se lograron avances significativos tras la capacitación impartida a los mismos, evidenciando que la propuesta no solo resultó viable, sino también altamente efectiva en el fortalecimiento de sus competencias. Como resultado, adquiriendo mayor confianza para diseñar e implementar actividades de aprendizaje enfocadas en entornos colaborativos.

Palabras clave: Aprendizaje Basado en Tareas, ABT, Modelo de Enseñanza, Estrategias Pedagógicas, Docentes de bachillerato

ABSTRACT

This research project was based on the Task-Based Learning Model (ABT), which allows teachers to apply current methodological strategies, addressing some of the problems encountered at the Bolívar Educational Unit in the city of Tulcán, namely a lack of computer skills, limited access to devices, poor technological management, and the use of obsolete methodologies by teachers. The main objective was to design and implement a digital training program for 18 teachers in the third year of the General Unified Baccalaureate at this institution. The study took a quantitative approach, using field research to collect data through a survey and observation form, descriptive research for data analysis and presentation using SPSS, and documentary research for the analysis of bibliographic material. The initial results of the research can be summarized as follows: educators have a widespread need to improve their digital skills, given the limited availability of up-to-date programs and computers that would enable them to optimize their work. Significant progress was made after the training was provided, demonstrating that the proposal was not only viable but also highly effective in strengthening their skills. As a result, they gained greater confidence in designing and implementing learning activities focused on collaborative environments.

Keywords: task-based learning, TBL, teaching model, pedagogical strategies, high school teachers

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema

La educación en los años 2020 y 2021 a nivel mundial sufrió cambios drásticos en su modelo de aprendizaje debido al impacto tecnológico, socioeconómico, educativo y cultural provocado por la pandemia del COVID 19, donde existió un retroceso significativo en la impartición del conocimiento de la doctrina del docente al alumno y viceversa.

De acuerdo al Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC, 2020), la suspensión de clases presenciales fue determinada por el Acuerdo Ministerial 2020-00014-A. A partir de esto, el sistema educativo se vio involucrado directamente en la enseñanza-aprendizaje de forma asincrónica, lo que permitió a los estudiantes completar actividades en modalidad online, en tiempo y espacio flexibles, sin depender totalmente del docente. Esta situación ocasionó graves problemas a la comunidad educativa debido al escaso manejo y desconocimiento de las tecnologías, lo que provocó una mala comunicación entre los principales actores del sistema educativo.

El uso de herramientas tecnológicas se volvió imperativo, se vislumbraron algunos problemas en los educadores, siendo los principales el desconocimiento informático y el débil manejo dispositivos actuales, que impidió transmitir al estudiante un conocimiento académico tecnificado y una formación integral. En cierta parte esto se debió también a un modelo curricular no actualizado con metodologías obsoletas, no adaptadas a la evolución tecnológica, con una malla curricular que se va deteriorando y no sigue el ritmo del progreso de la ciencia y las distintas formas de conocimiento.

Acosta et al. (2023) señalan que en las instituciones educativas existen falencias en el proceso de enseñanza por parte de los docentes, producto de varios factores como el desconocimiento, la improvisación y el uso incipiente de tecnología adecuada que satisfaga las necesidades educativas actuales. Por otro lado, Naranjo et al. (2012) enfocan el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) como una posible solución, promoviendo el

aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades y competencias, donde el estudiante va adquiriendo responsabilidad de forma progresiva mediante la solución de problemas en contextos reales.

En los años 2020-2021 el Ministerio de Educación del Ecuador, ha recibido asignaciones presupuestarias muy bajas que no ha permitido al sistema educativo cumplir proyectos de capacitación acordes a la evolución tecnológica del mundo. La relación que tienen estas con la aprendizaje y enseñanza, ha proporcionado un vínculo directo entre profesor-estudiante y padres de familia. El impacto es preocupante al no poder adaptarse a una modalidad online basadas en plataformas educativas y herramientas colaborativas que van de la mano con los materiales digitales.

Se evidenció una notable falta de capacitaciones en el manejo de plataformas y herramientas virtuales, un aspecto fundamental para el desarrollo educativo actual. Esta carencia es especialmente preocupante, dado que los parámetros de calidad educativa en países considerados desarrollados o con sistemas avanzados incluyen una fuerte integración tecnológica y formación continua en estas áreas. (Chávez, 2019).

Adicionalmente , se diagnosticaron problemas en la aplicación del modelo curricular establecido por el Ministerio de Educación, puesto que no existe una estructura realmente fuerte en implementación tecnológica que permita desarrollarlo acorde a las directrices; en el campus se disponen de laboratorios con herramientas y programas educativos obsoletos, es decir, no existe actualización de hardware, software y conectividad (Ministerio de Educación del Ecuador, 2020).

1.2 ANTECEDENTES

En algunos países de Latinoamérica como por ejemplo México, Cuba, Colombia y Ecuador se han realizado diversos estudios acerca del Aprendizaje Basado en tareas, los cuales demuestran que existen precedentes del manejo de las tecnologías en los estudiantes y como los docentes la implementan para fortalecer y perfeccionar metodologías fundamentadas en la utilización de la informática como herramientas pedagógicas, y poder dinamizar académicamente el conocimiento de los docentes hacia los estudiantes.

Según Salazar y Mejía (2020) en la investigación realizada en la ciudad de Tepic, México del Estado Colima, referente al tema la aplicación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de nivel medio superior el cual es la base principal para la aplicación del Aprendizaje Basado en Tareas, se aplicó un estudio a 159 estudiantes comprendidos entre 15 años a 46 años de primero, segundo y tercer año del nivel medio superior mediante un muestreo, se concluyó que los estudiantes están familiarizados con las tecnologías actuales, el 98,7% utilizan el internet para sus respectivas búsquedas y sus diferentes aplicaciones, el 95.3% hace uso el computador como herramienta de investigación, el 40.6% emplea procesadores de computadores, mientras que 36.7% requiere trabajar con presentaciones electrónicas para la exposición de trabajos de investigación, el 22.6% hace uso de las hojas de cálculo para solución de problemas matemáticos; con estos datos los estudiantes tienen la aptitud para la solución de problemas cotidianos.

Según Naranjo *et al.* (2012), concluyeron en su investigación realizada en la Habana Cuba, referente al tema Aplicación del Aprendizaje Basado en Tareas en la enseñanza de las telecomunicaciones, en un muestreo realizado a 150 estudiantes distribuidos en 2 grupos de conferencia y 5 grupos de clases prácticas, que el tema investigado es un modelo que transforma la enseñanza, permitiendo a los estudiantes a adquirir un rol de responsabilidad de forma progresiva, donde el alumno va aprendiendo de forma significativa y ordenada, indagando sus propios conocimientos y potenciando las habilidades necesarias, teniendo una gran intuición al plasmar su trabajo final. El docente ya no es el eje principal, al contrario, el alumno es el actor protagonista.

Por otra parte, se sugiere negociar, no al cien por ciento entre el docente y el estudiante, la planificación de un programa académico donde los alumnos eligen el tema a tratar con relación a su interés, siendo un canal de comunicación en plataformas digitales ya establecidas, el cual mejora la comunicación entre el docente y estudiante.

El Aprendizaje Basado en Tareas sitúa en el centro de la enseñanza actividades con propósito comunicativo real, lo que incrementa la pertinencia de los contenidos y promueve la participación. Al respecto, Aravena *et al.* (2018) en su estudio de caso en el nivel de educación media desarrollada en dos fases, una diagnóstica y otra de intervención, mediante entrevistas a docentes y grupos focales de estudiantes, evidenciaron que no tenían un

entendimiento común de lo que debía ser un ambiente de aprendizaje en clase, y esa falta de claridad afectaba la forma en que se manejaba el aula. El estudio también reveló que las normas y expectativas eran poco claras y la gestión de aula se apoyaba sobre todo en medidas disciplinarias y en la supervisión continua para lograr captar la atención del alumnado. Luego de implementar el ABT, se registraron mejoras en el interés, la conducta y la participación de los aprendices.

Manangon (2017) menciona en su investigación realizada en la Sede del Instituto de Idiomas de la Universidad de las Fuerzas Armadas-ESPE, los hallazgos de un estudio conformado por once hombres y siete mujeres, donde se aplicó un pre-test al inicio de la investigación y un post-test sobre el Aprendizaje Basado en Tareas, llegando a concluir que dicho tema tiene un largo camino por explorar para la ayuda e incidencia en el desarrollo de la competencia comunicativa, teniendo en cuenta que las aptitudes como el manejo de aula, organización, trabajo en equipo y sobre todo la comunicación en donde son poco conocidas en los docentes y estudiantes los cuales deben tener una apreciación adecuada y específica de los contenidos para su entendimiento. (Tamayo V. , 2015)

Tamayo (2015) en su investigación realizada a 22 docentes universitarios, referente a plataformas virtuales de aprendizaje como Blackboard y Moodle, se fundamentó en un temario basado en 36 tareas las cuales fueron desarrolladas por los docentes quienes implementaron las TIC en su enseñanza, enfatizando tres aspectos, primero la exploración de la demanda argumentativa de las tareas, segundo las pautas de la consigna para estructurar la demanda argumentativa y tercero el uso de las TIC. Los resultados más relevantes en cuanto a la implementación en el diseño de tareas, es plantear de forma objetiva el problema y en base a este desarrollar la solución del tema a investigar, seleccionando herramientas tecnológicas, partiendo de entornos virtuales de aprendizaje utilizando repositorios de información y la plataforma Blackboard como medio para dinamizar la comunicación y optimizar el desarrollo de contenidos.

Los resultados más relevantes en cuanto a la implementación en el diseño de tareas arrojan que se debe seguir un orden pedagógico y académico basándose en parámetros como la investigación del tema y sus respectivas herramientas tecnológicas, utilizando entornos

virtuales para la explicación de contenidos y las distintas formas de conseguir información en las diversas plataformas educativas.

Torres y Rodríguez (2018) en su investigación realizada en la Facultad Regional Multidisciplinaria Estelí (FAREM-Estelí), los participantes que concurren como objeto de estudio fueron los 3 directores de los departamentos académicos, 129 estudiantes de todas las carreras ofertadas en la Facultad, así como 46 docentes que guiaron el aprendizaje de los estudiantes en la aplicación y el uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Obteniendo como conclusión que involucrar las TIC dinamiza el proceso siempre y cuando se utilice la información proporcionada por la web de forma responsable, agilizando el conocimiento educativo en sus diferentes procesos en esta sociedad globalizada. Teniendo como factor fundamental la práctica constante de la misma para la actualización de conocimientos, siendo el principal actor el estudiante, plasmando lo aprendido en la solución de problemas de la vida cotidiana, teniendo como herramienta principal una buena infraestructura tanto en hardware y software.

Según Lozano (2010) en su investigación realizada en la Escuela Particular Marqués de la Fayette referente al tema Análisis de la Implicación de las familias en la educación de sus hijos/as durante la emergencia sanitaria generada por el covid-19, con un muestreo de 212 padres de familia, se aplicaron 29 preguntas. Llegando como conclusión de que los estudiantes necesitan de tiempo para aprender el uso de la tecnología, siendo la familia el eje principal de apoyo. El autor anteriormente citado señala que el problema de la falta de un dispositivo informático como el computador, tablets o celular en algunos estudiantes radica en los bajos recursos económicos, lo cual impide la utilización de herramientas colaborativas y sus diferentes aplicaciones informáticas, acompañado de factores como la efectividad emocional. El docente debe estar en continua actualización en entornos virtuales para la enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo General

- Diseñar un programa de capacitación digital dirigido a los docentes de Tercero de Bachillerato General Unificado de la “Unidad Educativa Bolívar”, sobre el Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas, que permita transformar la enseñanza basada en el profesor a una enseñanza hacia el estudiante.

1.3.2. Objetivos específicos

- Analizar la percepción y uso de los docentes de Tercero Bachillerato General Unificado de la “Unidad Educativa Bolívar”, sobre el Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas, que permita transformar la enseñanza basada en el profesor a una enseñanza basada en el estudiante.
- Determinar las dificultades que presenta los docentes de Tercero Bachillerato General Unificado de la “Unidad Educativa Bolívar”, sobre el Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas, a través de actividades que permitan medir el dominio de aplicaciones y herramientas colaborativas.
- Desarrollar un programa de capacitación del Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas, dirigido a los docentes de Tercero Bachillerato General Unificado de la “Unidad Educativa Bolívar”.
- Evaluar la efectividad del Programa de Capacitación del Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas y la relación con la visión y misión de la institución, desde los logros alcanzados y debilidades presentadas.

1.3.3. Preguntas de investigación

¿Cuál es la percepción y uso, de los docentes de Tercero Bachillerato General Unificado, sobre el Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas con enfoque tecnológico, que permita transformar la enseñanza basada en el profesor a una enseñanza basada en el estudiante?

¿Cuáles son las dificultades que presenta los docentes de Tercero Bachillerato General Unificado, sobre el Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas, a través de actividades que permitan medir el dominio de aplicaciones y herramientas colaborativas?

¿Cómo diseñar un programa de capacitación del Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas digitales, dirigido a los docentes de Tercero Bachillerato General Unificado, que permita transformar la enseñanza basada en el profesor a una enseñanza basada en el estudiante?

¿Cuál es la efectividad del Programa de Capacitación del Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas y la relación con la visión y misión de la institución, desde los logros alcanzados y debilidades presentadas?

1.4. Justificación de la investigación

En la actualidad, conforme avanzan las diversas formas de comunicación, es necesario plantear métodos y estrategias curriculares que permita la comprensión hacia un enfoque didáctico de aprendizaje de la ciencia entre estudiante-profesor y viceversa. Esto se puede realizar mediante aplicaciones informáticas que sirvan para orientar al alumno e interrelacionar propuestas de innovación, ya que estas abarcan todo ámbito de la sociedad y es imprescindible que se relacionen directamente con un modelo educativo funcional según una malla curricular (Fandos, 2003).

El equipamiento tecnológico en el Ecuador, no ha ido de la mano con el avance científico, en los últimos años las instituciones no han sido dotadas de herramientas tecnológicas. Especialmente por la implementación de aulas virtuales, laboratorios de computación, redes inalámbricas e internet, y tampoco los usuarios han sido capacitados en su manejo. Lo cual no ha permitido el fortalecimiento de la instrucción con elementos modernos de las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación, impidiendo alcanzar una formación integral del estudiante y potenciar los métodos de enseñanza, debido a la gran

información, interactividad y colaboración que proporcionan los diferentes canales de comunicación a nivel mundial (Navarrete & Mendieta, 2018).

El factor pedagógico influye mucho en el aprendizaje-enseñanza de forma virtual, la aplicación del modelo constructivista permite al docente ser flexible en la enseñanza de sus alumnos, viabilizándole fundamentarse en técnicas de comunicación relacionadas con el paradigma del conectivismo como principal fuente de información.

La importancia de las TIC en la aplicación de los Aprendizajes Basados en Tareas y la utilización de la web como herramienta permite desarrollar nuevas formas de aprendizaje-enseñanza de las futuras y presentes generaciones. En donde el acceso a la información y comunicación abre campos de estudios, facilita el intercambio de ideas con otros lugares del mundo permitiendo que el estudiante participe de manera activa con ideas y criterios fundamentados en la problemática. También se desarrolla aquellos factores que pueden incidir en la actualidad como los sociales, políticos, geográficos, tecnológicos y educativos (Navarrete & Mendieta , 2018).

Lograr la eficiencia del Aprendizaje Basado en Tareas, aplicada a la enseñanza de las diferentes asignaturas, conlleva una responsabilidad social por parte de todos los elementos que conforman el ámbito educativo. El gobierno de turno que es el que debe dotar a las instituciones educativas de tecnología y materiales que permita la comprensión didáctica del estudiante mediante políticas que favorezcan a la educación. Mientras tanto, el docente es el encargado de aplicar las TIC para poder impartir el conocimiento hacia el alumno e identificar qué información es necesaria. Su principal función es dictaminar pedagógicamente cual es el canal de comunicación más apto para el desarrollo de su aprendizaje, es decir es la parte medular académicamente hablando en la aplicación de estas.

La sociedad en general es la que va a salir beneficiada de los resultados obtenidos en el manejo de estas herramientas, ya que todo el conocimiento adquirido en las aulas facilitará el manejo de información en todas las áreas económicas de un país como la agricultura, la industria, el comercio, el transporte entre otras.

Hay que destacar que la presente investigación se desarrolla en conformidad a lo establecido por la Universidad Técnica Del Norte enmarcado en la línea de investigación Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas y en las políticas nacionales determinadas en el SENPLADES que garantizan la no violencia y equidad de género así como la igualdad dentro de los ámbitos: estudiantil, docente, directivo, administrativo, y de contenidos en las mallas curriculares para la generación de conocimiento (SENPLADES, 2017).

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. Marco teórico

2.1.1. Aprendizaje Basado en Tareas

El aprendizaje basado en tareas es un enfoque experiencial el cual se encamina en dos versiones, en la primera se desarrolla las actividades comunicativas de manera interna es decir en el aula de clase, en donde se utiliza como principal estrategia el currículo planificando lecciones y tareas, y la segunda se refiere en lo exterior basadas en experiencias en el mundo real permitiéndole al estudiante tener mayor autonomía para poder cumplir de manera progresiva el currículo con tareas pedagógicas , razón por la cual la semejanza de estas dos versiones radica en el cumplimiento de objetivos con la organización de tareas (Rodríguez & Martínez, 2018).

Dicho esto, en el aprendizaje basado en tareas en la primera instancia, se propone que el docente, independientemente de las asignaturas y temas, imparta conocimiento en el aula de clase, basado en la planificación del currículo y sus contenidos mediante cumplimientos de tareas y lecciones, y en segunda instancia el docente orienta al alumno pedagógicamente, a través de problemas en el mundo cotidiano lo que le permite fortalecer sus conocimientos. El cumplimiento de tareas conlleva básicamente en orientar y relacionar directamente la pedagogía en el aula y su investigación con hechos reales, vinculando la investigación con contenidos que se enfoquen en la realidad.

En virtud de ello, “El alumno tiene que desarrollar productos más complejos y generalmente reales, por lo cual se adecúa mejor a los niveles avanzados” (Weingerg y Mundaca, 2019, p. 129). Desde esta perspectiva, es importante considerar que los estudiantes actualmente deben ser competitivos bajo un enfoque que les permita solucionar diferentes dificultades, además de ser creativos e innovadores, debido que actualmente existen varios escenarios académicos de carácter complejo en donde el estudiante pueda desarrollar soluciones reales en relación de sus conocimientos y habilidades.

Mientras tanto, desde el punto de vista de Vidal et al. (2024) señalan que el aprendizaje basado en las tareas se ha constituido como un mecanismo o metodología que mantiene un enfoque sobre el aprendizaje, esto mediante la ejecución de actividades contextualizadas y significativas que pueden simular varias situaciones sobre la vida real. Por lo tanto, esta metodología adquiere una orientación sobre las enseñanzas de idiomas, lo cual busca el desarrollo de varias competencias de carácter comunicativo en los estudiantes, esto gracias a una inmersión de actividades que se requieren mediante la utilización de una lengua para el cumplimiento de un objetivo específico.

Desde esta perspectiva, este mecanismo se ha convertido como una actividad comprometedoras capaz de poder transformar las experiencias del aprendizaje, esto mediante un enfoque sobre la utilización auténtica del lenguaje, además de comprometer la participación activa de los estudiantes, por lo tanto, el ABT se ha caracterizado por fomentar el aprendizaje significativo y la motivación.

Nagua et al. (2025) manifiestan que esta metodología es considerada como enfoque que permite el desarrollo de la ejecución de actividades o tareas de manera auténtica y significativa, de esta manera se puede promover el aprendizaje, por tal motivo, prioriza las interacciones de comunicación, además de las resoluciones de los problemas sobre escenarios reales. El aprendizaje basado en tareas se caracteriza por su énfasis en la comunicación, ya que las actividades propuestas promueven interacciones significativas y auténticas entre los estudiantes

De hecho, contribuye con un real uso del lenguaje, donde se pretende que los estudiantes puedan utilizar varios lenguajes que de la misma manera que lo utilizarían en situaciones de la vida real, esto con la finalidad de poder solucionar problemas o la ejecución de varias actividades que requieren de habilidades lingüísticas y el conocimiento; además cuenta con una evaluación que está completamente centrada en las tareas, puesto que mantiene un enfoque sobre la capacidad del estudiante para poder completar sus actividades con éxito.

2.1.2. Proceso de revisión de la literatura

La revisión sistemática de literatura (RSL) es un método para identificar, analizar e interpretar investigación relevante en un campo determinado, el proceso de revisión utilizado fue propuesto por Jane y Richard (2002) en su artículo “Analyzing the past to prepare for the future: writing a literature review”. El proceso consta de 4 pasos.

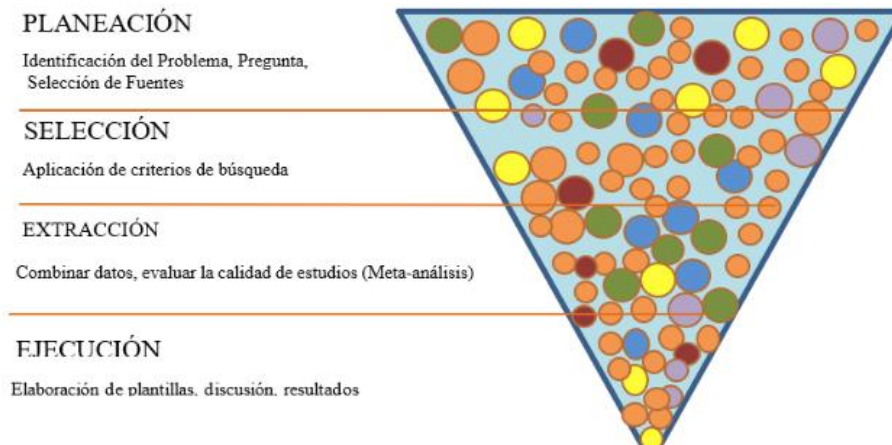


Figura 1
Proceso de revisión de literatura

2.1.2.1. Unidad de análisis y preguntas de investigación

Unidad de análisis: Aprendizaje Basado en Tareas

Para el desarrollo de este proceso se estableció cuatro preguntas de investigación en referencia a la unidad de análisis, tabla 1 las mismas que servirán como pilares primordiales en el proceso de revisión de literatura. Además, se establecieron bases de datos bibliográficas, de artículos científicos indexados en revistas de alto impacto de la investigación.

Tabla 1
Preguntas de investigación

Preguntas de Investigación	Conceptos claves que se derivan
¿El Aprendizaje basado de tareas es un enfoque educativo que permite resolver actividades educativas en las diferentes asignaturas?	Socio-constructivismo Competencias del ABT Entornos Virtuales de Aprendizajes
¿Cómo influyen las herramientas colaborativas en la creación de material educativos?	Tic en el proceso de Enseñanza Microsoft 365
¿Cómo Las plataformas de comunicación y colaboración permiten desarrollar las tareas digitales en entornos motivadores?	Microsoft Teams en el aprendizaje Variedad de recursos Entornos motivadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje
¿La creación de un programa de capacitación permite diseñar estrategias para el desarrollo de actividades?	Contenidos y estrategias Metodología ERCA

2.1.2.2. Definición de cadena de búsqueda

Para la investigación de documentos, se define la cadena de búsqueda en referencia a las preguntas de investigación previamente planteadas con la finalidad de encontrar información para responderlas, se encontraron 12 artículos (2014-2025). Para ello, se utilizaron recursos bibliográficos en internet como revistas científicas e investigaciones académicas; para ello, se utilizaron la siguiente cadena de búsqueda, se definieron los objetivos de la investigación, para luego identificar los conceptos claves mediante revistas científicas, se utilizó termino que se alinean a los criterios de búsqueda, es decir, se tomó como referencia investigaciones académicas sobre la educación.

(TITLE-ABS-KEY (“TASK-BASED LEARNING”) AND TITLE-ABS-KEY (TEACHING MODEL)) AND PUBYEAR > 2014 AND PUBYEAR < 2025.

2.1.2.3. Selección de artículos

El proceso de selección de artículos tiene tres fases primordiales para obtener los artículos que tienen mayor aporte, en base a las preguntas de investigación. En la primera

fase se aplicaron los criterios de inclusión y exclusión. Todos los artículos encontrados están relacionados con las siguientes disciplinas: Educación, Ciencias de la computación, ingeniería y tecnología, publicados (2014-2024). En la segunda fase se abordaron temas como: herramientas colaborativas en plataformas digitales y de comunicación, diseño de programas de capacitación. En la tercera fase se realizó una revisión del resumen y el contenido del artículo para determinar si responde a las preguntas de investigación propuestas. Al finalizar el proceso de selección obtuvimos los siguientes resultados:

En la siguiente tabla se enlistan los artículos seleccionados para realizar la revisión de literatura.

Tabla 2

Artículos seleccionados para la revisión sistemática de la literatura (SLR)

Código del Artículo	Título	Base de Datos Bibliográfica	Autor/es	Cita representativa
A1	Computational Thinking Education for Students of a Post-Graduate Degree in the Humanities: Flipped Classroom Experiences	SciELO	Pareja-Lora, Antonio	La integración de aulas invertidas en la educación superior promueve un aprendizaje activo que potencia el pensamiento computacional en contextos humanísticos (Pareja-Lora, 2020, p. 1).
A2	Impact of COVID-19 on Argentine University Teachers: Change of Practices, Difficulties and Increased Stress	Scopus	Casali, Ana; Torres, Diego	La pandemia obligó a los docentes universitarios a transformar sus prácticas de enseñanza, evidenciando dificultades, pero también nuevas formas de adaptación pedagógica (Casali & Torres, 2021, p. 425).
A3	Communicative Competency with Professional Purpose	Scopus	Amorim, Jane da Silva; Ghedin, Leila Márcia	El Aprendizaje Basado en Tareas permite desarrollar competencias

	Developed through Tasks			comunicativas con fines profesionales, al situar al estudiante en contextos auténticos de uso del lenguaje (Amorim & Ghedin, 2017, p. 64). La aplicación del Aprendizaje Basado en Tareas en Telecomunicaciones
A4	Aprendizaje Basado en Tareas aplicado a la enseñanza de las Telecomunicaciones	SciELO	Jerez Naranjo, Annelys V.; Garófalo Hernández, Alain A.	transforma la práctica docente en un proceso más dinámico y centrado en el estudiante (Jerez Naranjo & Garófalo Hernández, 2012, p. 4). El uso de entornos virtuales bajo el enfoque de Aprendizaje Basado en Tareas fomenta el desarrollo de habilidades de escritura en lenguas extranjeras (Esquicha, 2018, p. 66).
A5	Task-Based Learning in a Virtual Learning Environment to Develop Writing Skills in German, CEFR Levels A1 and A2, in Tertiary Education	Scopus	Esquicha Medina, Antonio	El Aprendizaje Basado en Tareas, al evolucionar hacia proyectos, fortalece la competencia traductora al integrar práctica y reflexión (Weinberg & Mundaca, 2019, p. 131).
A6	How to Perform in the Classroom to Convey Translating Competence? From Task-Based Learning to Project-Based Learning	Scopus	Weinberg, Jimena; Mundaca Becerra, Lissette	El diseño curricular con enfoque por competencias plantea una enseñanza flexible, centrada en el estudiante y orientada a la
A7	Complex Curricular Design with a Competency Approach	Scopus	Álvarez, Carla; Villarruel Siles, Marcial; Avilés Estrada, Consuelo; Fernández Terrazas, Erika; Pérez Pozo,	

A8	TICs in Teaching and Learning Processes	SciELO	Harold; Vergara Zutara, Marisol; Cardozo Gavilanes, Marco; Yanza Chávez, Willian; Inca Falconi, Alex; Torres Guananga, Germán; Sánchez Chávez, Roberto	resolución de problemas (Álvarez et al., 2023, p. 50). La incorporación de TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje amplía las oportunidades educativas y promueve la innovación pedagógica (Cardozo et al., 2022, p. 8359).
A9	The Use of Collaborative Tools in Virtual Education within the Teaching-Learning Process in High School Students	SciELO	Veloz, Verónica; Pozo, Gabriel; Bonilla, Mónica	El uso de herramientas colaborativas en la educación virtual fortalece el trabajo en equipo y la construcción conjunta del conocimiento (Veloz et al., 2022, p. 40). Las plataformas digitales como Microsoft Teams
A10	Microsoft Teams Platform and Its Influence on the Learning of Upper Basic Students	SciELO	Rodríguez, Carlos; Castro, Andrea	inciden positivamente en los aprendizajes de los estudiantes de educación básica superior (Rodríguez & Castro, 2021, p. 514).
A11	Gamification for Learning: A Theoretical Approach to the Social Importance of Gamification in Education	Scopus	Valenzuela Alfaro, Miguel Ángel	La gamificación aplicada a la enseñanza refuerza la motivación estudiantil y potencia la interacción social dentro del proceso educativo (Valenzuela, 2020, p. 94).
A12	Impact of the Virtual Classroom in the Learning Process	Scopus	Sánchez, Luis	El aula virtual representa un recurso fundamental que impacta directamente en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Sánchez, 2020, p. 77).

2.1.2.4. Extracción de datos relevantes

El proceso de extracción de datos relevantes se centra en los conceptos referentes al Aprendizaje Basado en Tareas como unidad de análisis.

Tabla 3
Matriz de conceptos

Código	Aprendizaje Basado en Tareas	Elaboración de Material educativo	Metodología	Entornos de Aprendizaje basado en tareas	Herramientas colaborativas
A1	X				
A2	X	X			
A3	X	X	X		
A4	X	X	X	X	X
A5	X			X	
A6	X				
A7	X	X			
A8	X			X	
A9	X				X
A10	X				X
A11					X
A12	X				X

2.1.3. Teoría socio constructivista

Actualmente el conocimiento y el aprendizaje se han constituido sobre las interacción sociales e incluso culturales del ser humano, debido que es el protagonista activo bajo su participación y conocimiento, por esta razón, “El socio constructivismo pretende la comprensión sobre como las relaciones sociales, relaciones con el otro, sea este un individuo o un grupo , intervienen en un modo estructuralmente fundamental en el proceso de construcción del conocimiento” (Medina, 2006, p. 215).

El socio constructivismo en la educación presenta las diferentes formas de construir el conocimiento basados en opiniones, aportes con la sociedad, y aun mas en la academia, su aplicación radica en tareas colaborativas mediante la planificación de proyectos grupales y discusiones en donde al docente le permite guiar y ordenar las ideas del alumno.

El constructivismo radica en la interacción social y cultural, la cual le sirve como base en la construcción del conocimiento, para lo cual es necesario la implementación de mecanismos didácticos que le permita al estudiante o las personas relacionarse de manera grupal con el fin de obtener aprendizajes colaborativos y esto va a generar una interdependencia cognitiva y social en los estudiantes y establecer una guía en el sector educativo fomentando responsabilidad en el alumno o persona de forma progresiva mediante la solución de problemas, siempre basándose en la motivación del aprendizaje significativo, en donde el papel del docente es el de guiar la información que el estudiante proporciona para construir una idea, mas no el de proporcionar contenidos. (Ruíz y Sánchez, 2007, p. 63)

2.1.3.1. Teoría del socio constructivismo en el modelo Aprendizaje Basado en Tareas (ABT)

Podríamos incorporar las teorías socio constructivistas, convirtiendo nuestra formación tradicional en una formación orientada a la Web 2.0 donde al construir el conocimiento partiendo de una idea se la realice de manera inclusiva, estableciendo una relación directa entre alumno y profesor, compartiendo conocimientos basados en el manejo de información para resolver una tarea, utilizando herramientas tecnológicas como las redes sociales en donde le permita al docente ser un guía y mentor académico basado siempre en la pedagogía (Torreteras, 2012).

La teoría socio constructivista parte desde la interacción social, mediante plataformas como redes sociales la mismas que permiten compartir información desde diversos puntos de vista y poder construir el conocimiento a través de la academia y pedagogía, que les servirán como guía y orientación para poder ordenar las ideas y resolver tareas.

A continuación, se presentan las diferentes competencias que servirán como guía del Modelo y Aprendizaje Basado en Tareas, con enfoque en una secuencia de aptitudes y capacidades en el diseño de temarios que vayan acorde para la comprensión y entendimiento de los estudiantes:

Furió y Furió (2009) argumentan que existe cuatro competencias como guías para el modelo de aprendizaje, la primera competencia radica en el diseño de la secuencia de enseñanza, para lo cual el docente debe tener un alto grado de investigación para recolectar información para realizar contenidos y que le permita obtener un léxico académico claro y conciso al momento de impartir una tarea. En segunda competencia se enfoca en el saber hacer en esta parte el docente plantea objetivos de los temarios didácticos de los contenidos estableciendo saberes menos técnicos con la finalidad de facilitar la comprensión del conocimiento dentro del aula de clase. La tercera competencia se encarga de fomentar una ayuda académica especificando los distintos temas y fortaleciendo el nivel estructural de los contenidos lo que permite una retroalimentación del conocimiento y resolución de problemas, y la cuarta competencia radica enfatiza en idear estrategias académicas y pedagógicas que permita al estudiante desarrollar experiencias metacognitivas enriqueciendo los conocimientos basados en experiencias guiadas por el docente.

Las competencias en el modelo de aprendizaje-enseñanza deben tener una secuencia pedagógica ordenada en donde el docente debe partir con un alto grado de intelectualidad para poder recabar la información para sus contenidos y poder plantear objetivos claros y concisos en las temáticas, las mismas que deben tener una estructura académica para detectar problemas de atención y retroalimentar y poder guiar con su conocimiento al alumno.

2.1.4. Diseño curricular

El diseño curricular desde la perspectiva de Zavala et al., (2024) menciona que se ha constituido como un proceso de carácter sistemático de organización, planificación, e incluso por la estructuración de los planes de estudio o también denominado programas educativos que permiten conseguir los aprendizajes específicos

Existen muchos procedimientos como herramientas pedagógicas para el aprendizaje aunque entre los mas importantes y la base fundamental es el diseño curricular ya que es donde nace una planificación acompañada de objetivos, estrategias y metodologías que permitirán generar mediciones a través de un modelo de evaluación por competencias (Perilla, 2018).

La evaluación con enfoque o aprendizaje basado en competencias busca estrategias para diferenciar la evaluación y los tiempos adecuados, por otra parte, desarrolla espacios para

saber lo que se quiere lograr en el proceso formativo, generando grupos de trabajo como estrategias, los mismo que pueden ser grupos pequeños que determinan habilidades y aptitudes. (Alvarez *et al*, 2023, p. 61)

La evaluación por competencias es un proceso orientado a valorar la capacidad integral de una persona para trasladar y aplicar conocimientos, habilidades y actitudes en la resolución eficaz de situaciones y problemas específicos de su contexto real. Con este enfoque el docente puede planificar la manera de evaluación generando espacios que le permita desarrollar estrategias pedagógicas formando grupos de trabajo propiciando el trabajo colaborativo.

2.1.5. Diseño de estrategias educativas

Los educadores que facilitan el aprendizaje y promueven el desarrollo de habilidades y conocimientos de los estudiantes, pueden variar según el nivel educativo, el tema y las necesidades del aprendizaje de los estudiantes.

Las estrategias pedagógicas son una serie procedimientos que realiza el docente con la finalidad de facilitar la formación y el aprendizaje de los alumnos, mediante la implementación de métodos didácticos de los cuales ayuden a mejorar el conocimiento de manera que estimule el pensamiento creativo y dinámico del estudiante. (Toala et al, 2018, p.3)

Estas permiten orientar al estudiante utilizando acciones encaminadas al aprendizaje, ejercicios de conciencia, interacción mediante juegos lúdicos y la utilización de la tecnología ayudando a los mismos en la comunicación, solucionando problemas cotidianos.

2.1.5.1. Capacitación del docente

Se ha considerado como un procedimiento de formación continua que perciben los docentes con la finalidad de mejorar sus habilidades, conocimientos y actitudes en el sistema educativo, por tal motivo, dicho proceso permite el fortalecimiento del desempeño de los profesiones en las aulas de clase o en los escenarios académicos, permitido de esta manera poder adaptarse sobre las nuevas tendencias y actualidades pedagógicas, esto en función de las necesidades o requerimientos de los alumnos; desde esta perspectiva, en la capacitación del docente se integra la actualización de sus conocimientos, además del desarrollo de todas

las habilidades pedagógicas y la adaptación sobre las nueva tecnologías que se han convertido en un recurso significativo (Blanco et al. 2024). De hecho, contribuye sobre el mejoramiento del escenario escolar, permitiendo de esta manera poder garantizar una educación de calidad.

Por esta razón, la capacitación del docente en la actualidad se ha convertido en un proceso de suma importancia, permitiendo de esta manera asegurar la educación de calidad, además de permitir a los docentes poder actualizar todas sus habilidades y conocimientos, de esta manera se pueden adaptar a las diferentes modalidades cambiantes y recursos tecnológicos en las aulas de clase, de esta manera se puede mejorar un escenario innovador que sustente el proceso de aprendizaje en los estudiantes.

Con respecto al diseño de las estrategias educativas, implica planificar un conjunto de acciones, métodos y recursos para guiar el aprendizaje y alcanzar objetivos pedagógicos, considerando al público objetivo, los contenidos, las competencias a desarrollar y un proceso de evaluación. Para diseñar una estrategia educativa efectiva, se deben definir los objetivos, conocer al grupo de estudiantes, seleccionar métodos y recursos adecuados, planificar actividades que incluyan un diagnóstico y evaluación formativa, y definir los productos esperados como evidencia del aprendizaje (López y Vargas, 2025).

2.1.6. Entorno virtual de aprendizaje en la educación

El EVA se ha constituido como una plataforma virtual que permite facilita la gestión sobre los procesos de enseñanza y el aprendizaje, permitiendo de esta manera los docentes y estudiantes poder interactuar sobre el acceso a los recursos académicos sobre los diferentes escenarios digitales; en este sentido, estos entornos virtuales se han establecido como una herramienta de carácter tecnológica que utiliza diferentes metodologías innovadoras que permitan facilitar el aprendizaje en los alumnos; en donde se pueden incluir diferentes materiales de estudio, es decir, el acceso a videos, documentos, presentaciones, entre otros recursos de carácter multimedia (Aranda & Vílchez, 2021).

Además, permiten realizar actividades interactivas como cuestionarios, foros de discusión, por lo tanto, es una plataforma tecnológica en línea que le permite al docente fortalecer metodologías pedagogicas mediante técnicas de información que dinamizan, recopilan, organizan, analizan y presentan información relevante en el proceso educativo. En

el proceso de enseñanza-aprendizaje y el uso de las nuevas en la Educación han surgido cambios significativos en el desarrollo de la educación entre la que se puede resaltar entre las más relevantes la creación de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), esto permite que el sector de la educación evolucione significativamente hacia el desarrollo de las Tics (Trejo, 2013).

La importancia del EVA en la educación radica sobre sus capacidades que facilitan y enriquecen los procesos de enseñanza, de esta manera se puede ofrecer flexibilidad y el acceso a herramientas interactivas; por tal motivo, promueven el aprendizaje y de esta manera los estudiantes tienen acceso a los conocimientos, también permite fomentar la participación activa.

El entorno virtual de aprendizaje en la educación se convierte en herramientas tecnológicas para la formación integral en el estudiante que le permite actualizar su conocimiento mediante técnicas de información, las mismas que son proporcionadas por la tecnología y los entornos virtuales.

2.1.6.1. Espacio virtual de aprendizaje

El espacio virtual se “Define como el conjunto de herramientas diseñadas para mejorar la experiencia de aprendizaje de los alumnos mediante la inclusión de las computadoras e internet en el proceso de aprendizaje” (Lasso *et al*, 2017, p. 65).

Los espacios virtuales de aprendizaje en la academia facilitan el proceso de enseñanza en los estudiantes ya que utilizan métodos pedagógicos utilizando herramientas tecnológicas como el internet y las computadoras los mismos que fortalecen la comprensión en el aula de clase.

Díaz y Castro (2017) en su artículo publicado en la revista RaHuSo manifiestan.

Requieren de varios niveles de flexibilidad pertinente, en donde se establecen elementos básicos en donde se integran varias novedades, además de las tareas que son asignadas por los docentes, de hecho, foros que se han establecido que permita despejar varias dificultades sobre un tema. (p. 124)

Por su parte, Palacios (2020) define al Aula Virtual así: “está concebida como un Sistema Web, interconectadas, publicadas en Internet, con sitios, lugares, o espacios virtuales, en donde se ubica la información, estos son: identificación, contenidos, búsquedas, evaluación, banco de información, horarios, mesa para discusión, asesores”. (p.76)

Manejar un entorno virtual de aprendizaje conlleva una gran responsabilidad, el perfeccionamiento de plataformas de línea que existen en el mercado requieren de mucha capacitación y conocimiento tecnológico para su implantación y aún más, el docente debe tener la habilidad de fusionar la pedagogía a herramientas virtuales que le permitan al estudiante entenderlas con facilidad y comprender con sencillez los procesos en el manejo, de manera que existe un vínculo directo alumno profesor en el aula virtual.

2.1.7. Las TIC en el proceso de enseñanza

Según Tello (2011) define a las TIC como “el conjunto de herramientas, soportes y canales para el proceso y acceso a la información, que forman nuevos modelos de expresión, nuevas formas de acceso y recreación cultural” (p. 10).

El vínculo entre el aprendizaje y la virtualidad son las TIC, donde estudiantes y docentes comparten conocimientos usando tecnologías digitales. Se caracteriza por ser flexible, cercano y accesible, ya que permite aprender e interactuar desde cualquier lugar.

El aprendizaje virtual se caracteriza por que no está confinado a la obligatoriedad del acto presencial de profesor y alumnos en una ubicación física en el aula, en un tiempo dado, y tiene el propósito substancial de que el alumno lo perciba con satisfacción y hasta como un entretenimiento. (Bozada *et al*, 2019, p. 424)

En mundo globalizado y con el avance de la tecnología en procesos educativos la información permite la actualización ya sea metodológica, pedagógica y científica, la misma que permite ayudar, interactuar y comunicar los conocimientos a través de publicaciones de datos, imágenes multimedia, correos de voz, exposiciones que permite la formación integral, creando con el estudiante un ambiente académico favorable a través de la virtualidad.

La educación virtual se ha convertido un factor importante en el desarrollo de contenidos y la realización de tareas fortaleciendo la pedagogía con herramientas

tecnológicas que le permita al estudiante realizar investigaciones de manera interna en el aula y externas en opiniones y vivencias con otras personas a través de la virtualidad.

2.1.8. Herramientas colaborativas

“El objetivo principal de utilizar herramientas para el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales es favorecer la comunicación y mejorar el proceso de aprendizaje colaborativo dándole una eficiente y efectivo seguimiento a los estudiantes a través de las herramientas virtuales” (Romero et al, 2019, p. 60).

Las herramientas colaborativas son instrumentos didácticos que permiten que los estudiantes fortalezcan sus conocimientos mediante plataformas donde puedan interactuar en grupo y compartir información para la realización de proyectos y tareas asignadas.

La educación virtual y las herramientas colaborativas son aspectos de un cambio sustancial en la educación, razón por la cual las tecnologías ocupan un papel fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje. El estudio dio a conocer que en la educación virtual el empleo de herramientas colaborativas por los estudiantes es utilizado con frecuencia debido a que son los medios más comunes a los que la gran mayoría de estudiantes pueden acceder en la actualidad. (Segura *et al*, 2022, p. 44)

2.1.8.1 Desarrollo de la motivación mediante entornos colaborativos

Es importante mencionar que el desarrollo de la motivación a través de entornos colaborativos se logra fomentando la interdependencia positiva, donde los miembros del equipo se sienten comprometidos con el aprendizaje de los demás y trabajan hacia metas compartidas. Esto se logra creando un ambiente de confianza, estableciendo una visión y valores compartidos, proporcionando una comunicación clara y frecuente, y dando reconocimiento a los logros individuales y grupales. Las herramientas tecnológicas y las dinámicas de grupo son clave para facilitar esta colaboración y el sentido de pertenencia.

El trabajo colaborativo desempeña un rol fundamental en el desarrollo tanto individual como colectivo de los agentes educativos, ya que contribuye a mejorar su calidad profesional, fomentar un aprendizaje significativo y fortalecer un clima institucional favorable coma entre otros beneficios (León et al, 2023). Además, resulta esencial posicionar

a los estudiantes como actores principales en la construcción del proceso didáctico promoviendo Además la adquisición de habilidades derivadas del trabajo cooperativo. Esto no solo optimiza la eficacia en la ejecución de actividades en equipo, sino que también potencia su capacidad de integración y desempeño en tornos educativos (Barroso & Gómez, 2024).

2.1.8.2. Creación de Material educativo con herramientas colaborativas

Actualmente para la creación de materiales educativos se ha utilizado varias herramientas, especialmente colaborativas, por lo tanto, el acceso a recursos educativos tecnológicamente avanzados es crucial para mejorar la calidad y equidad educativa en la era digital del siglo XXI. La integración de tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la enseñanza no solo enriquece las experiencias educativas al facilitar la comprensión de conceptos complejos y estimular la creatividad, sino que también prepara a los estudiantes para un mundo globalizado y digitalmente conectado. Plataformas en línea (Aspiazu et al. 2024).

2.1.8.3. Microsoft 365

Se trata de un conjunto de aplicaciones propiedad de la Microsoft, 365 es una versión basada en la web de Office y una versión completa de Office, que permite a los usuarios instalación en cualquier tipo de dispositivo, y que puede ser usada como herramienta pedagógica y didáctica en el campo de la educación y la productividad académica en la sociedad (College, 2014).

La importancia de Microsoft 365 en el ámbito educativo radica en la optimización de recursos utilizando herramientas tecnológicas que le permita al estudiante desarrollar investigaciones y presentaciones de proyectos de manera didácticas en el desarrollo de contenidos expuestos por el docente.

2.1.8.4. Microsoft Teams

Haro y Yépez, (2020), indican que Microsoft Teams brinda opciones para que el docente y estudiante tengan facilidad de accesibilidad desde cualquier lugar a través de su sitio web oficial, la versión de casa o de escritorio, y por último la móvil.

Sin duda alguna la plataforma Microsoft Teams, en el área de la educación “tiene una importancia didáctica por su fácil comprensión ya que provee funcionalidades como video llamadas, emisión de contenidos, asignación de trabajos, publicación de calificaciones y comunicación sincrónica entre docentes y estudiantes” (Rodriguez , 2021, p. 516).

Con la evolución de la tecnología se ha desarrollado nuevas formas de impartir cátedra a nivel educativo, es así que se ha creado la plataforma Teams la misma que permite dinamizar los procesos curriculares y crear un ambiente donde permita al docente desarrollar estrategias pedagógicas como la comunicación instantánea mediante video llamadas lo que permite fortalecer el modelo de aprendizaje y enseñanza, por otra parte, la accesibilidad es muy eficiente ya que su conexión es tan fácil y sencilla de manejar a través de dispositivos como celulares, laptops, tablet que permitan conectarse a la plataforma y poder interactuar.

2.1.8.4.1. Microsoft Teams en el aprendizaje

Rodríguez y Castro (2021) en su investigación manifiestan:

La plataforma Teams de Microsoft, aunque en su inicio tuvo un propósito colaborativo para empresas, su auge llegó al campo educativo. Permitiendo crear un entorno amigable y motivador del proceso de enseñanza- aprendizaje, a través de grupos de trabajo donde es posible la intercomunicación de forma instantánea, tales como video llamadas, que pueden grabarse y ser publicadas, además ha incorporado un paquete de office 365, permitiendo al usuario editar, visualizar, en línea. (p. 515)

El desarrollo del aprendizaje basado en la plataforma Teams y su fácil y sencillo manejo permite al docente manejar una serie de alternativas pedagógicas y académicas como organizar una clase desde su propio hogar hacia cualquier parte del mundo, mediante la planificación de documentos, chats, salas colaborativas entre otras opciones que brinda la plataforma tecnológica.

“Con esta aplicación es posible crear equipos de trabajo y dentro de ellos diversos canales que permiten organizar las comunicaciones entre los integrantes. Esta aplicación permite enviar y recibir mensajes privados o grupales a través de textos, audios, imágenes y videos” (López, 2022, p. 2).

Microsoft Teams en la enseñanza del estudiante se convierte en una herramienta donde le permitirá al docente desarrollar contenidos didácticos y una comunicación directa mediante mecanismos tecnológicos que le ayude a resolver inquietudes pedagógicas de los estudiantes.

La plataforma Microsoft Teams es una estrategia metodológica, de fácil acceso solo necesita un usuario y contraseña para su manejo a través de iconos que despiertan el interés en el estudiante, explorando y a su vez encontrando los contenidos y tareas todo ello incentiva el aprendizaje. (Rodríguez y Castro, 2021, p. 516)

En el campo educativo esta herramienta tecnológica le permite al estudiante tener una amplia diversidad en el acceso de información para el cumplimiento de tareas de fácil acceso a diversos contenidos pedagógicos desarrollando habilidades y destrezas.

2.1.8.5. Microsoft Word

“Word es un procesador de texto que permite crear documentos con el formato adecuado en función de las necesidades específicas de cada usuario, además una vez creado y desde el propio programa los trabajos pueden guardarse, imprimirse, enviarse o publicarse” (Villa Varela, 2022, p. 1).

Este programa en el ámbito de la educación es una herramienta que tiene como función procesar y editar texto, utilizados especialmente en los entornos educativos, académicos y profesionales, como ayuda didáctica en la redacción de informes, proyectos entre otros.

“Se trata del programa de edición de textos más popular que existe debido a su sencillez. Su origen data del año de 1981 gracias a la Compañía IBM” (Haro y Yépez, 2020, p. 528).

Este software responde a la necesidad de crear textos de cualquier tipo de manera ordenada. Una de sus principales características es que permite cambiar de fuente de letra, su tamaño, formato y estilo. Además, permite insertar imágenes desde el ordenador o propios del programa lo cual permite la facilidad de editar un documento con herramientas propias del programa.

2.1.8.6. Microsoft Excel

Pascual (2014) indica que Excel es:

Una hoja de cálculo es un programa que se utiliza para hacer operaciones matemáticas a todos los niveles, consiste en una serie de datos distribuidos en celdas dispuestas por filas y columnas. Estos datos pueden ser de varios tipos y son capaces de relacionarse unos con otros para la resolución final del cálculo, además incorporan imágenes representativas de datos mediante gráficos e intercambio de información con otros programas. (p.13)

Las hojas de cálculo son de gran ayuda para la formación académica del estudiante ya que permite calcular datos y valores numéricos con el ingreso de fórmulas, las mismas que permiten obtener resultados exactos y llevar un ordenamiento sistematizado de la información, los mismos que pueden ser representados con gráficos para una mejor comprensión.

“Para Windows es una hoja electrónica que se puede utilizar para la representación gráfica, gestión y análisis de datos” (Ortiz, 2000, p. 17).

Es un programa formado por hojas de cálculo que permite la obtención de datos los mismos que permiten orientar numéricamente al estudiante para la resolución de tareas y proyectos, dentro de la educación se convierte en una herramienta académica donde la principal función es la organización de datos, gráficos y estadísticos, los mismos que le fortalece al docente y alumno dinamizar el conocimiento en sus contenidos y en la elaboración de informes.

2.1.8.7. Microsoft Power Point

“Power Point es un software que se basa en la elaboración de presentaciones las cuales están compuestas por diapositivas y poder crear plantillas de diseños y animaciones” (Arango

Ricaurte, 2006, p. 14). El uso de este programa informático permite al docente y al estudiante crear un sinúmero de presentaciones donde pueda relacionar un contenido con imágenes y efectos visuales y enfocar un tema de manera dicáctica en el aula, haciendo más fácil su comprensión.

2.1.8.8. Microsoft Forms

Microsoft Forms es un componente de Office 365 que permite a los usuarios crear cuestionarios y formularios de forma rápida y fácil. Está basada en una interfaz intuitiva, la cual permite, en unos segundos, crear cuestionarios o formularios con preguntas de opción múltiple, con fechas, clasificaciones, preguntas abiertas y de tipo cuestionario.

La herramienta de Microsoft Forms es de gran ayuda en la obtención de resultados y aún más cuando se trata de la elaboración de instrumentos metodológicos como la aplicación de la encuesta, diseñando formularios y a su vez estos compartiendo a un grupo de personas ya que se lo puede elaborar desde un móvil que posea internet, así como también la facilidad de obtener resultados de fácil tabulación automática (Saavedra, 2020,).

2.1.9. Gamificación

La gamificación en la actualidad se ha convertido como una herramienta o estrategias utilizada en la educación para el incremento de la motivación, rendimiento y el compromiso de los estudiantes para utilizar el juego como un elemento de aprendizaje, por lo tanto, “Como una definición concisa se puede decir que gamificación es el uso de mecánicas, componentes y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas” (Valda y Arteaga, 2015, p. 3).

La gamificación en el ámbito curricular se lo asocia con la palabra game que significa juego, aunque en la educación se la considera como una herramienta didáctica relacionada al concepto de “ludificación” y aprendizaje. Es decir, en educación la gamificación es la encargada de potenciar procesos de aprendizaje mediante la aplicación de video juegos que le permita al estudiante y docente la integración y la motivación para desarrollar habilidades y destrezas que fortalezca la creatividad de los individuos. El investigador Sebastián Deterding, quien la define a la gamificación como: “el uso de elementos de diseño de juegos

en contextos no lúdicos” (Valenzuela, 2021, p. 93). La gamificación es una de las herramientas donde el estudiante desarrolla habilidades y destrezas a través de juegos donde puede actuar en escenarios académicos basados siempre en una estimulación que le permita cumplir tareas y objetivos.

2.1.10. MindMeister

Según, Allueva y Alejandro (2024) afirman que es considerado como un software virtual de manera gratuita que permite crear o diseñar varios mapas conceptuales de manera colaborativa en tiempo real, para ello, se requiere de varios procedimientos, especialmente de registros previos del usuario hasta poder utilizar procedimientos para la organización de las ideas.

Esta plataforma es muy indispensable para el aprendizaje y enseñanza basado en tareas, ya que es una herramienta colaborativa la misma que permite crear, mapas conceptuales, redes e interacción online en tiempo real, a docentes y estudiantes, lo que permite dinamizar las estructuras de los contenidos, utilizando una serie de imágenes, mapas conceptuales, organigramas con el fin de facilitar la comprensión de los integrantes en el aula.

2.1.11. Educaplay

Se la define como; “Es una aportación a la comunidad educativa, es una plataforma online que permite la creación de actividades educativas multimedia que surge en enero de 2010” (Jurado , 2022, p. 4).

Esta plataforma web se la utiliza como un recurso de gamificación completa, esto permite al estudiante realizar actividades multimediales enfocadas siempre a temas educativos y sobre todo posibilita al docente dinamizar académicamente el ambiente, mediante actividades lúdicas, didácticas e Infopedagógicas on-line, además es un programa para la creación de actividades interactivas lo que es posible entenderlo como un recurso dinámico para favorecer el aprendizaje de los estudiantes creando ambientes de concentración orientado hacia un tema específico.

2.1.12. Redes sociales educativas

Las redes sociales educativas hacen referencia a las plataformas digitales diseñadas para fomentar el aprendizaje y la interacción académica. Diferente a lo que pasa con las redes sociales convencionales, estas son herramientas orientadas al intercambio de conocimientos, la colaboración y el desarrollo de habilidades en un entorno seguro. (Universidad Europea, 2025).

La importancia de las redes sociales en el ámbito educativo radica en la comprensión de información los mismos que se convierten en herramientas colaborativas que permitan obtener un aprendizaje basado en el intercambio de conocimientos para un mejor entendimiento en el entorno educativo en el que se desarrollan.

2.2. Marco Legal

El trabajo de titulación se enmarca en la constitución de la República del Ecuador, la Ley Orgánica Intercultural LOEI y La ley Orgánica de Servicio Público LOSEP, con sus reglamentos, Código de la Niñez y Adolescencia, y por último por el Plan Decenal de Educación.

Los principales ejes de actuación los que se contemplan en el Plan de Creación de Oportunidades 2021 – 2025 Mendoza (2021) hace referencia a las directrices de política para el desarrollo sostenible articulados con 5 ejes de desarrollo en los cuales se alinea la investigación propuesta de la gestión administrativa encaminada a aplicar efectivamente la normativa nacional, organización y recursos; gestión pedagógica orientada a la gestión del aprendizaje aplicando la nueva propuesta curricular mediante el trabajo corporativo y colaborativo; eje de convivencia escolar a través de prácticas participativas lideradas por el gobierno escolar; eje de gestión de riesgos direccionado a salvaguardar la integridad física de los sectores educativos.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Descripción del área de estudio del grupo de estudio

En el sector norte de la ciudad de Tulcán, se encuentra ubicada la “Unidad Educativa Bolívar”, perteneciente al Distrito de Educación 04D01 San Pedro Huaca – Tulcán (Figura 2, en donde día a día se forma a niños, niñas, jóvenes y señoritas en los diferentes niveles y subniveles educativos, promoviendo una educación de calidad y calidez, encaminada a desarrollar estudiantes con aptitudes competitivas, críticas y comunicativas que les permita aportar a la sociedad en la que habitan.

La “Unidad Educativa Bolívar”, desde su inicio en el ámbito educativo, el 19 de mayo de 1896, plasmó en su diario trajinar uno de sus mayores retos; establecer el vínculo Educación – Sociedad, mediante su permanente actualización, capacitación y retroalimentación con las nuevas teorías pedagógicas.

La presente investigación se encuentra enfocada a cubrir la demanda educativa, generada en el sector urbano y rural del norte de la ciudad de Tulcán, ofertando una educación desde el Nivel Inicial hasta el Bachillerato General Unificado y Bachillerato Internacional, con una malla curricular que se adapta a los requerimientos de cada año escolar, siempre enmarcados a los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación del Ecuador.

La institución está integrada por una planta de docentes capaces de brindar una educación proyectada al desarrollo psicosocial de los estudiantes priorizando el perfil de salida del Bachillerato, mediante la aplicación del modelo educativo socio constructivista, en donde los alumnos a través de la aplicación de proyectos complementan la educación teórica con la práctica.

Actualmente cuenta con cinco paralelos del Nivel Inicial, tres paralelos de Primero de Básica, diez paralelos de Básica Elemental, nueve paralelos de Básica Media, quince paralelos de Educación General Básica Superior, veintidós paralelos de Bachillerato General Unificado y tres paralelos de Bachillerato Internacional, espacios para materias especiales como: área de informática, deportes, educación artística y zonas recreativas, cuentan con

noventa y tres docentes, seis profesionales en el área administrativa y siete trabajadores de auxiliares de limpieza.

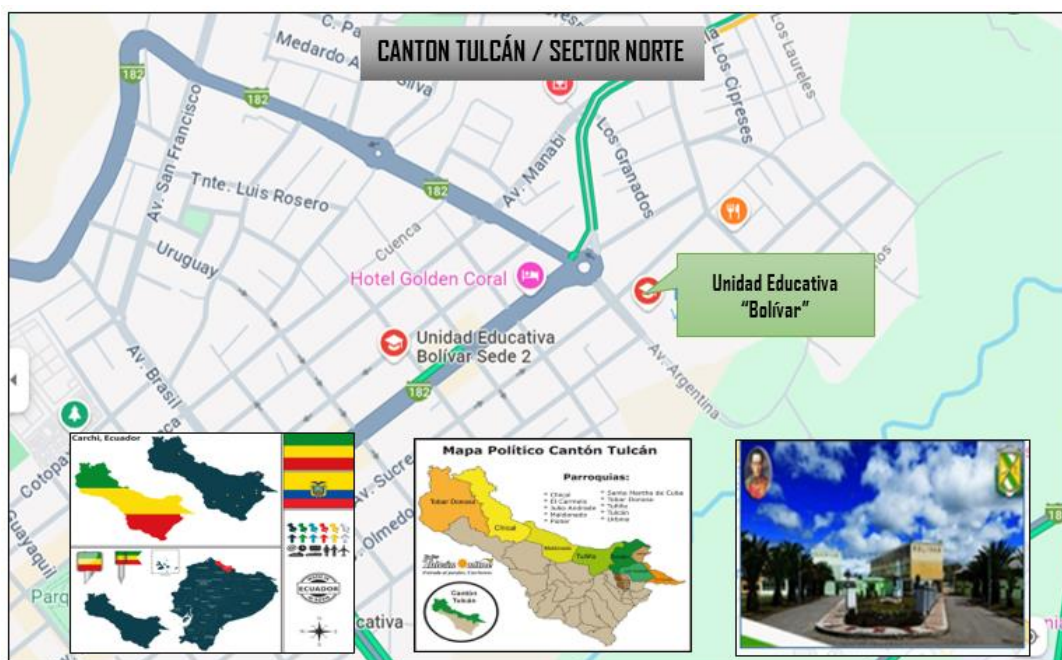


Figura 2
Ubicación de la Unidad Educativa "Bolívar"

Fuente: Google maps (2024)

3.2. Enfoque y tipo de investigación

La investigación tiene enfoque cuantitativo, porque en el estudio se utilizaron datos numéricos para explicar los fenómenos recabados de las encuestas y fichas de observación. Como lo manifiesta en su investigación (Trujillo *et al*, 2019).

El enfoque cuantitativo de la investigación se fundamenta en el paradigma positivista, en que la naturaleza era entendida desde un lenguaje matemático; por tanto, los fenómenos suscitados en ella, podrían ser explicados gracias a esta ciencia. Esta fundamentación le ha permitido hasta la actualidad, ser el enfoque más utilizado dentro del campo de la investigación, siendo la estadística su principal instrumento en el análisis de los datos recolectados, y a su vez, la emisión de resultados y conclusiones, mediante procesos de operacionalización de las variables (p. 22)

En referencia al tipo de investigación, ésta se enmarcó bajo los siguientes:

La investigación de campo se utilizó en la recopilación de datos directamente de la encuesta realizada a 18 docentes de Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Bolívar” obteniendo datos precisos y actualizados mediante una encuesta de preguntas cerradas referente al entorno tecnológico y las diferentes habilidades que manejan los mismos.

Esta clasificación distingue entre el lugar donde se desarrolla la investigación, si las condiciones son las naturales en el terreno de los acontecimientos tenemos una investigación de campo, como los son las observaciones en un barrio, las encuestas a los empleados de las empresas, el registro de datos relacionados con las mareas, la lluvia y la temperatura en condiciones naturales. En cambio, si se crea un ambiente artificial, para realizar la investigación, sea un aula laboratorio, un centro de simulación de eventos, etc. estamos ante una investigación de laboratorio. (Tevni, 2000, p. 3)

Según Tamayo y Tamayo (2014) la investigación de campo comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre cómo una persona, grupo o cosa se conduce o funciona en el presente. (p. 46)

La investigación descriptiva se lo utilizó en la recopilación y análisis de datos de la aplicación del software SPSS mediante estadísticas descriptivas facilitando la presentación de resultados en forma de tablas y gráficos de la encuesta y la ficha de observación realizada a los docentes anteriormente mencionados.

Según Serrano (2004) la investigación descriptiva es una observación realizada transversalmente, entendiéndose como observación la construcción de los eventos sin introducción ninguna modificación sobre su desarrollo y circunstancias (p. 254). La descripción se en la investigación científica se fundamenta en la observación el mismo que describe características del problema a investigar.

La investigación documental se lo implicó en el análisis de materiales digitales y bibliográficos referente a las aplicaciones que se utilizó en el entorno en que se devuelven los docentes. Según González y López (2024):

La investigación documental es el estudio de los documentos como los artículos científicos, capítulos de libros, libros, temas científicos en las redes sociales, periódicos, entrevistas a

personas, cualquier fuente informativa en la que se escribió y se llevó un procedimiento para llevarse a cabo una metodología científica para analizar, evaluar y crear nueva información en un artículo científico. (p. 1)

Posterior el método fue de tipo Analítico, por cuanto se fundamenta en descomponer el todo en partes para analizar sus percepciones y dominios, para llegar a consolidar los conocimientos mediante el método Sintético en los Entornos Virtuales aplicando el modelo A.B.T digitales como instrumento pedagógico, en el proceso enseñanza aprendizaje a través de herramientas colaborativas, que supere las dificultades de interacción permanente entre docentes y estudiantes.

3.3. Técnicas e instrumentos

3.3.1 Encuesta

Con la aplicación de esta técnica permitió obtener información veraz a través de resultados orientados hacia la aplicación y el manejo de un modelo de aprendizaje basado en tareas por parte de los docentes del 3 nivel de bachillerato de la Unidad Educativa Bolívar, para lo cual se desarrolló un cuestionario de preguntas a escala Likert formando constructos que permitieron sacar conclusiones basados en datos precisos para resolver el problema a investigar.

3.3.2 Observación

Con la aplicación de esta técnica de la investigación permitió conocer de manera directa las falencias que tienen los docentes en la aplicación del modelo de aprendizaje basado en tareas y poder conocer de forma detallada el origen del problema a investigar mediante una ficha de observación.

3.3.3. Población y muestra

Para la presente investigación se obtuvo un muestreo total por ser una población pequeña, se recolectó información a 18 docentes de los terceros cursos de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Bolívar, para lo cual no fue necesario la aplicación de un cálculo de la muestra.

Tabla 4
Participantes de la investigación

Código	Genero	Edad (años)	Grado de Formación	Asignatura	Carga horaria	Curso
PART1	Femenino	34	Tercer nivel	Física/Matemática	10h sem	3 Bachillerato
PART2	Femenino	54	Tercer nivel	Inglés	8h sem	3 Bachillerato
PART3	Femenino	58	Cuarto nivel	Inglés	8h sem	3 Bachillerato
PART4	Femenino	56	Tercer nivel	Historia	4h sem	3 Bachillerato
PART5	Femenino	48	Cuarto nivel	Lengua y Literatura	16h sem	3 Bachillerato
PART6	Femenino	47	Tercer nivel	Biología	20h sem	3 Bachillerato
PART7	Femenino	40	Tercer nivel	Educación Física	12h sem	3 Bachillerato
PART8	Femenino	39	Cuarto nivel	Educación Ciudadanía	10h sem	3 Bachillerato
PART9	Femenino	38	Cuarto nivel	Emprendimiento	16h sem	3 Bachillerato
PART10	Femenino	51	Cuarto nivel	Biología	18h sem	3 Bachillerato
PART11	Femenino	35	Cuarto nivel	Lengua y Literatura	14h sem	3 Bachillerato
PART12	Femenino	41	Cuarto nivel	Física/Matemática	10h sem	3 Bachillerato
PART13	Femenino	37	Tercer nivel	Educación Ciudadanía	10h sem	3 Bachillerato
PART14	Masculino	45	Cuarto nivel	Química	16h sem	3 Bachillerato
PART15	Masculino	61	Cuarto nivel	Filosofía	18h sem	3 Bachillerato
PART16	Masculino	56	Cuarto nivel	Historia	10h sem	3 Bachillerato
PART17	Masculino	54	Cuarto nivel	Educación Física	12h sem	3 Bachillerato
PART18	Masculino	55	Tercer nivel	Emprendimiento	10h sem	3 Bachillerato

3.3.4. Validez de contenido

Para la validación de instrumentos, se tomó como referencia al rector y vicerrectora como directivos académicos de la institución, y se tomaron varios criterios como la experiencia del experto, la identificación del tema. Las mencionadas autoridades validaron el instrumento teniendo en cuenta aspectos relacionados a la estructura de las preguntas, escala y todo el contenido de los instrumentos según el propósito del presente estudio (Ver anexo 3).

3.4 Procedimientos de la investigación

A continuación, se especifica cada una de las fases en que se desarrolló el trabajo de investigación sobre la base de los objetivos planteados.

Fase 1. Percepción de los docentes de Tercero de Bachillerato General Unificado de la “Unidad Educativa Bolívar”, sobre el Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas, que permita transformar la enseñanza basada en el profesor a una enseñanza basada en el estudiante.

En esta fase se utilizó una encuesta de forma presencial a 18 docentes con preguntas cerradas, encaminando la investigación referente a los entornos educativos digitales y el aporte que contrae la creación de contenido didáctico tecnológico para la solución de tareas en forma virtual por los actores involucrados.

Tabla 5
Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	OBJETIVOS	INDICADORES	PREGUNTA
Aprendizaje Basado en Tareas	Analizar la percepción y uso de los docentes de Tercero Bachillerato General Unificado de la “Unidad Educativa Bolívar”, sobre el Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas.	Percepción y uso del Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas	¿Cómo interpreta la importancia en el manejo de las herramientas de entornos virtuales?
		Acceso a recursos informáticos sobre el Aprendizaje Basado en Tareas	¿Cuál cree usted es el nivel de acceso a recursos informáticos disponibles en la institución?
		Entorno de Aprendizaje	¿Con que frecuencia vincula la asignación de contenidos virtuales con el entorno de aprendizaje?

Necesidad de Herramientas Virtuales	¿Considera usted que las herramientas virtuales son necesarias en el grupo de docentes en la institución?
Capacitación y dificultades de Herramientas Virtuales	¿Considera usted que la capacitación en herramientas virtuales es necesario para la aplicación del entorno aprendizaje?
Programa de Capacitación	¿Cree usted que es necesario proponer un programa de capacitación basado en tareas para mejorar el aprendizaje docente - estudiante?
Evaluación docente	¿Considera que la evaluación docente a través de diseños de capacitaciones basados en tareas optimiza el modelo de aprendizaje?
Utilización de la Ofimática	¿Con qué frecuencia utiliza la ofimática en el estudio del aprendizaje basado en tareas?
Utilización de Redes sociales	¿Con que frecuencia utiliza las redes sociales para dinamizar la didáctica del estudio del aprendizaje basado en tareas?
	¿Considera usted que el manejo de actividades virtuales dinamiza la didáctica del estudio del aprendizaje basado en tareas?

El análisis estadístico de datos se la efectuó mediante la aplicación SPSS, permitiendo realizar un análisis de variables, desplegando gráficos de los mismos en función de sus conocimientos y experiencias que los docentes emplean en el desarrollo de sus actividades asincrónicas

Fase 2. Dificultades que presentan los docentes de Tercero Año de Bachillerato General Unificado de la “Unidad Educativa Bolívar”, sobre el Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas, que permita transformar la enseñanza basada en el profesor a una enseñanza basada en el estudiante.

Para los conocimientos previos se utiliza la plataforma colaborativa Microsoft Teams, permitiendo conocer que tipo estrategias didácticas son utilizadas en el aprendizaje basado en tareas virtuales, la recolección de información se realiza empleando una ficha de observación referente a las dificultades que poseen sobre el tema mediante una escala de Likert utilizando los siguientes ítems: 1=Deficiente, 2= Malo, 3= Regular, 4=Bueno, 5 Excelente.

Tabla 6
Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL DESEMPEÑO DOCENTE						
DOCENTE EVALUADO:						
ÁREA DE ESTUDIO:						
OBSERVADOR:						
1. CREACIÓN DE CONTENIDO		1	2	3	4	5
1	El docente domina la herramienta Microsoft Forms					
2	El docente domina las principales herramientas Microsoft Office 365					
3	El docente domina el portal YouTube					
4	El docente domina las herramientas de mapas conceptuales virtuales					
5	El docente domina la herramienta de EducaPlay para la creación de actividades y evaluación.					
2. ASIGNACIÓN DE CONTENIDO		1	2	3	4	5
6	El docente puede ingresar adecuadamente a Microsoft Teams.					
7	El docente crea grupos en Microsoft Teams					
8	El docente publica adecuadamente contenido en los Grupos de Microsoft Teams					
3. ASIGNACIÓN DE TAREAS		1	2	3	4	5
9	El docente domina la creación de tareas en Microsoft Teams					
10	El docente configura adecuadamente el envío de tareas					
11	El docente devuelve la calificación y los comentarios					

El análisis estadístico de datos se la efectúa mediante la aplicación SPSS, permitiendo realizar un estudio de varianza, correlación, desplegando reportes de tablas de los debilidades y fortalezas en la creación de contenidos, asignación de contenidos y asignación de tareas de la planificación micro curricular propuesta.

Fase 3. Desarrollo de un programa de capacitación dirigido a los docentes de Tercero de Bachillerato General Unificado de la “Unidad Educativa Bolívar”, sobre el Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas, que permita transformar la enseñanza basada en el profesor a una enseñanza basada en el estudiante.

Una vez terminadas las fases uno y dos de la presente investigación se elaboró un programa de capacitación, dirigido a los docentes de Tercero de Bachillerato General Unificado, realizando un temario de las herramientas colaborativas digitales aplicadas a la educación, encaminadas al modelo basado en tareas mediante la utilización de diversas herramientas informáticas.

El desarrollo del programa de capacitación se basó en la metodología educativa ERCA:

La metodología ERCA es un enfoque participativo y dinámico, diseñado para grupos de trabajo pequeños y medianos. Se destaca por la integración de conocimientos teóricos y su aplicación práctica, como la valoración de las experiencias de los participantes y la orientación hacia la adquisición de aprendizajes significativos. Además, fomenta la reflexión crítica y el autoaprendizaje, la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes, y promueve la socialización del conocimiento a través del trabajo en equipo. También se enfoca en desarrollar actitudes positivas hacia el aprendizaje y fomentar la motivación para el desarrollo de nuevas habilidades, lo que contribuye al aprendizaje cooperativo y a la construcción de relaciones interpersonales saludables (Chila *et al*, 2020. p. 87).

Esta metodología es apropiada en el Aprendizaje Basado en Tareas por ser cada actividad evaluada en el proceso de aprendizaje, utilizando herramientas digitales para activar los conocimientos previos su reflexión, conceptualización y aplicación del tema como se lo visualiza en la propuesta diseñada, el tema que se ha seleccionado es la Pirámide de Maslow aplicada en todas las asignaturas que se imparte en los Estudiantes de Tercero de

Bachillerato detallando sus necesidades y los niveles que se debe recorrer para la adquisición del conocimiento y la solución de problemas en la vida diaria.

Experiencia: En esta etapa se activó los conocimientos previos o experiencias en sus diferentes contextos y situaciones, identificando sus intereses y necesidades realizando el docente un plan de estudios y sus diferentes adaptaciones curriculares según el grado de entendimiento, se lo realiza mediante actividades que identifique sus habilidades y destrezas en la indagación del tema planteado. El tema seleccionado es la Pirámide de Maslow, se lo realizara en mediante una lluvia de ideas utilizando la herramienta Mindmeister, los involucrados debe escribir una idea o concepto del tema abordar.

Reflexión: La segunda etapa de este modelo el objetivo es crear una meditación en base a sus conocimientos previos o experiencias en la enseñanza y aprendizaje, se utiliza la aplicación de YouTube, estableciendo un dialogo con los actores involucrados identificando las fortalezas y las debilidades estableciendo las metas para mejorar su conocimiento activo.

Conceptualización: Es la etapa donde se clarifica los conceptos que se generaron en la reflexión, clasificando y evitando confusiones de estos, se debe establecer una base teórica, utilizando herramientas de presentación de diapositivas (Power Point), creando un conocimiento de retroalimentación, logrando que los estudiantes obtengan una comprensión clara y precisa logrando el nuevo conocimiento adquirido.

Aplicación: Es la etapa es mediante la cual se aplica los conocimientos adquiridos en las etapas anteriores, utilizando estrategias y planes de acción en la solución de problemas mejorando la calidad de la educación y el bienestar para la sociedad, el docente debe evaluar el conocimiento adquiridos mediante las herramientas de evaluación digitales (Forms) y verificando si existen debilidades, realizando la retroalimentación adecuada para luego aplicarlos en la vida cotidiana con ejercicios prácticos.

3.5 Consideraciones bioéticas

La investigación se desarrolló considerando los principios bioéticos de beneficencia, no maleficencia y autonomía. El trabajo investigativo se llevará a cabo con la autorización explícita de las autoridades educativas de la “Unidad Educativa Bolívar”.

A los sujetos participantes de la investigación, se les informó de forma escrita y oral de los aspectos más relevantes de la investigación: objetivos, procedimientos, la importancia de su participación, tiempo de duración, leyes, códigos y normas que lo amparan, carácter voluntario en la participación y beneficios. Así mismo, se tramitó todos los permisos respectivos para tener acceso a la comunidad educativa y se respetará el anonimato de los involucrados.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Una vez temida la investigación se presentan los resultados obtenidos por la aplicación de la encuesta realizada a los docentes del Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Bolívar” los mismos que presentó datos objetivos sobre el modelo de aprendizaje y enseñanza basado en tareas.

4.1. Análisis de resultados

A) Percepción de los docentes sobre ABT: Encuesta

Importancia del manejo de las herramientas de entornos virtuales

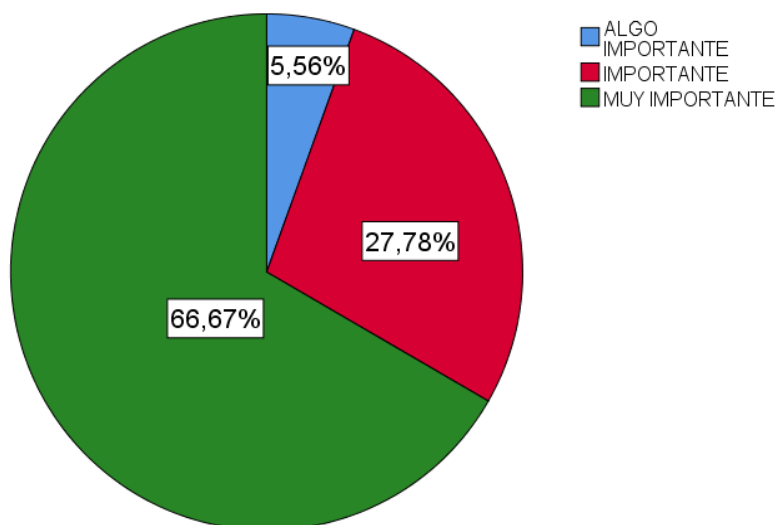


Figura 3

Importancia del manejo de herramientas de entornos virtuales.

Como se puede identificar en la figura 3, la mayoría de los docentes mencionaron que es muy importante el manejo de las herramientas de entornos virtuales en el proceso de la enseñanza y aprendizaje, es decir, entre 6 a 7 de cada 10 docentes dan alto valor al uso de estos recursos seguido de un grupo representativo que señaló su importancia; un grupo minoritario, le perciben de baja importancia. Se puede concluir, de forma general y mayoritaria, que el manejo de las herramientas de entornos virtuales cumple con las expectativas y son significativas en el quehacer docente; en este sentido, Cedeño y Murillo

(2019) afirman que estos mecanismos pueden potenciar el aprendizaje e incluso fomentar la autonomía, de hecho, contribuye con la colaboración y el pensamiento crítico.

Nivel de acceso a recursos informáticos disponibles en la institución

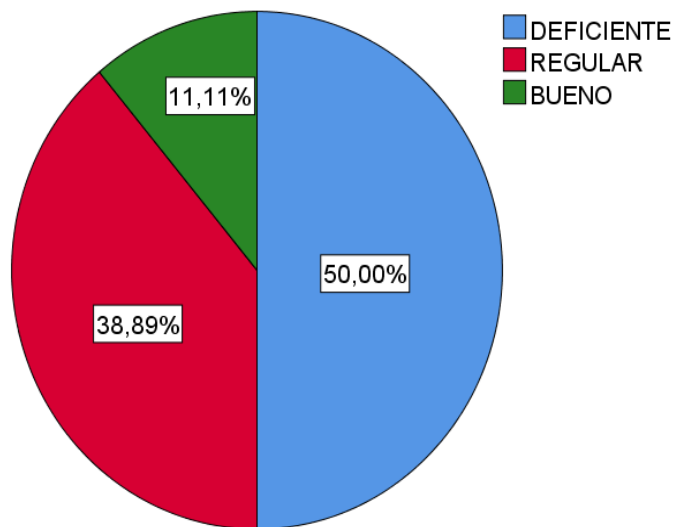


Figura 4
Nivel de accesos a recursos informáticos.

Con respecto al nivel de acceso a los recursos informativos en la institución educativa se puede identificar que la mayoría de los docentes mencionaron que es deficiente, es decir, 1 de cada 2 docentes afirmaron que su acceso es limitado, seguido de un inferior porcentaje que mencionó ser regular; mientras tanto, tan solo 1 de cada 10 docentes sostuvo que es bueno el acceso. Estos datos permiten determinar que el nivel de acceso a los recursos informáticos disponibles en la institución es malo, lo que puede obedecer a varios factores como el financiero o desconocimiento. En este sentido, Tello (2011) menciona que para el aprendizaje basado en tareas es indispensable disponer y acceder a tecnología actual, debido que se ha convertido en una herramienta de suma importancia que reemplaza al enfoque tradicional sobre la transmisión de los conocimientos, en donde los alumnos puedan participar de manera activa sobre la búsqueda de posibles soluciones y poder establecer actividades de forma colaborativa en función de las diversas áreas del conocimiento.

Frecuencia en la que el docente vincula los contenidos digitales con el entorno de aprendizaje

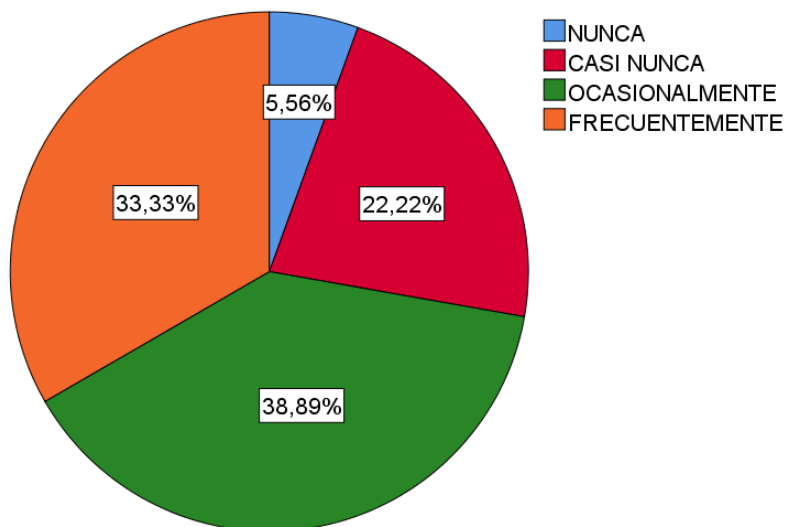


Figura 5
Frecuencia de vinculación de contenidos con el entorno aprendizaje.

Según los datos recopilados a los encuestados se puede identificar que la mayoría de los docentes mencionaron que el docente ocasionalmente vincula los contenidos digitales con el entorno de aprendizaje; es decir, al menos 4 de cada 10 docentes sostuvo que el docente no siempre integran todos los contenidos digitales según las necesidades de los alumnos, seguido de un inferior porcentaje que afirmó frecuentemente hacerlo; mientras tanto, son escasos los docentes que afirmaron nunca vinculan los contenidos digitales, obteniendo como conclusión que los docentes vinculan los contenidos digitales de manera ocasional; Por lo tanto, corroborando con la perspectiva de Trejo (2013) afirma que actualmente la frecuencia de los contenidos digitales permite la creación de entornos interactivos y atractivos que permiten promover y facilitar un aprendizaje personalizado que se adapte a todas las necesidades de los estudiantes de manera individual.

Opinión sobre la necesidad de las herramientas virtuales para los docentes de la institución

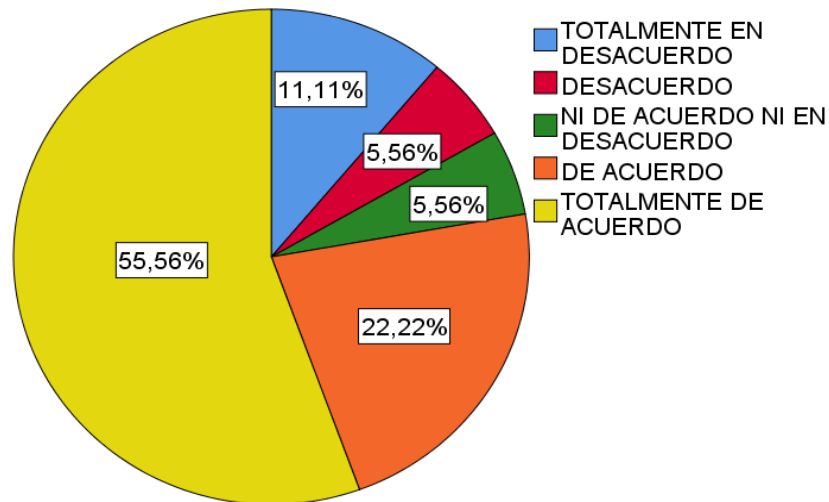


Figura 6
Necesidad de utilización de herramientas virtuales.

Con respecto a la necesidad de las herramientas virtuales para los docentes la mayoría de los docentes mencionaron que están totalmente de acuerdo que estos mecanismos son necesarios para los docentes, debido que actualmente se han convertido en herramientas lúdicas que pueden fomentar el procesos de enseñanza aprendizaje, por esta razón, al menos 5 de cada 10 docentes señalaron que es necesario las herramientas virtuales en los docentes; seguido de un inferior porcentaje que menciona estar de acuerdo; mientras tanto, son escasos los estudiantes que afirmaron estar en desacuerdo la necesidad de aplicar estas herramientas, debido que actualmente las plataformas virtuales se han convertido en instrumentos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Por tal motivo, Cedeño y Morillo (2019) menciona que la importancia de las herramientas virtuales facilita la enseñanza y el aprendizaje de manera colaborativa e interactiva, permitiendo a la adaptación de metodologías pedagógicas que permite el acceso a múltiples recursos con el propósito de fomentar la participación de los estudiantes.

Consideraciones sobre la capacitación en herramientas virtuales en entorno aprendizaje

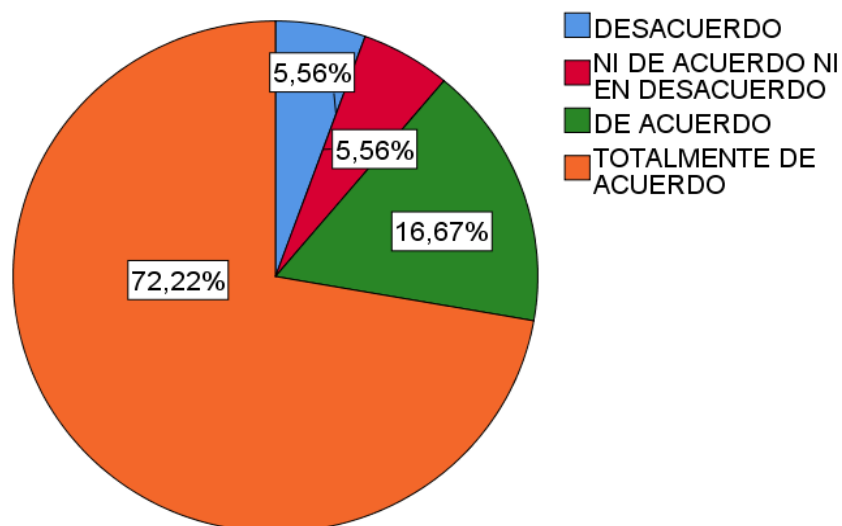


Figura 7

Capacitación de herramientas virtuales

Se observa que una minoría de docentes expresa desacuerdo con la capacitación en herramientas virtuales debido principalmente a limitaciones de tiempo para realizar cursos de actualización, así como por la percepción de que dichas herramientas no resultan relevantes para su metodología de enseñanza. Por otro lado, un grupo considerable manifiesta estar de acuerdo con la importancia de mantenerse actualizados en la creación de contenidos específicos relacionados con sus asignaturas. Sin embargo, la mayoría de los docentes está plenamente convencida de la necesidad imperiosa de recibir capacitación en temas virtuales para mejorar su desempeño pedagógico mediante el empleo efectivo de tecnologías educativas. En este sentido, resulta clave subrayar que el desarrollo educativo actual depende considerablemente de la integración de tecnologías y entornos virtuales, los cuales dinamizan la pedagogía gracias al uso de herramientas tecnológicas que son intuitivas y accesibles para la comunidad educativa (Trejo, 2013).

Necesidad de un programa de capacitación basado en tareas con herramientas tecnológicas para mejorar el aprendizaje

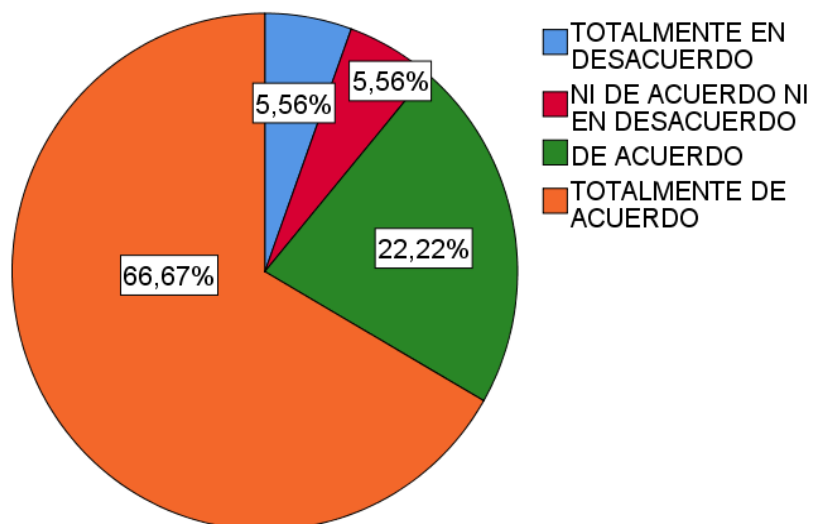


Figura 8
Propuesta de programa de capacitación

Ahora bien, con respecto a la necesidad de diseñar programas de capacitación basado en las tareas con herramientas tecnológicas que permitan mejorar el aprendizaje, la mayoría de los docentes mencionaron estar totalmente de acuerdo, esto evidencia la necesidad de los estudiantes en adquirir su aprendizaje alternativo a la forma tradición, para ello, se evidencia una mayoría de los estudiantes que desean un programa de capacitación basado en las actividades y herramientas tecnológicas, seguido de un inferior porcentaje que mencionó estar de acuerdo; mientras tanto, son escasos los estudiantes que mencionaron estar de acuerdo en participación en programas de capacitación sobre la utilización de herramientas tecnológicas. Corroborando con el punto de vista de López y Goñi, (2014) sostienen que los programas de capacitación basado en actividades y herramientas tecnológicas permite facilita la aplicación de las prácticas y los conocimientos que permite fomentarla participación activa y de esta manera poder adaptarlos a varios estilos en el aprendizaje.

Evaluación docente a través de diseños de capacitaciones basados en tareas en el modelo de aprendizaje

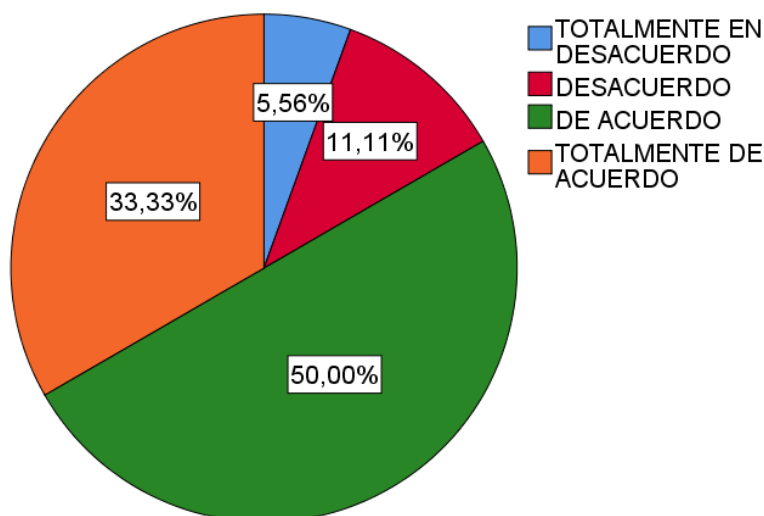


Figura 9
Evaluación docente a través del diseño de capacitación.

En relación a la evaluación docente mediante los diseños de capacitaciones que se encuentran basados en las actividades y modelos de aprendizaje la mayoría de los docentes mencionaron estar de acuerdo, es decir, 1 de cada 2 docentes estar de acuerdo sobre las evaluaciones mediante varios diseños de capacitación, seguido de un inferior grupo que sostuvo estar en total acuerdo; mientras tanto, se puede identificar que son escasos los docentes que están en desacuerdo en la evaluación mediante los diseños de capacitación. Desde esta perspectiva, Torrenteras (2012) menciona que mediante la evaluación del docente sobre los diseños de capacitación se puede mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, además permite desarrollar evaluaciones de manera integral sobre el desempeño de los docentes que no solamente se enfoque en los resultados, sino que contribuya mediante procesos que permitan fortalecer las habilidades y el aprendizaje de los estudiantes.

Frecuencia en la que el docente utiliza la ofimática en el estudio del aprendizaje basado en tareas

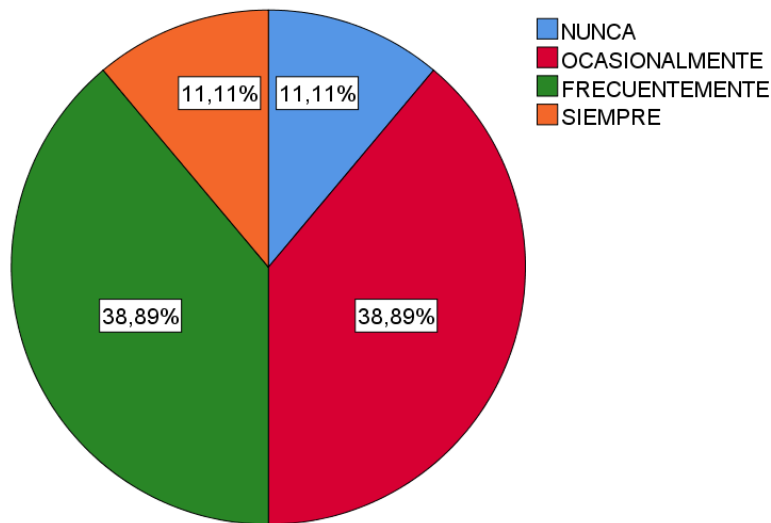


Figura 10
Utilización de la ofimática ABT.

Con respecto a la frecuencia que los docentes utilizan la ofimática sobre el estudio del aprendizaje basado en las tareas la mayoría mencionó que lo realiza frecuentemente y ocasionalmente, representando un mayor porcentaje, esto quiere decir que los docentes no utilizan siempre con frecuencia la ofimática, es decir, tan solo 1 de cada 10 docentes lo hace, esto quizá por el desconocimiento de la aplicación de estas herramientas de aprendizaje; similar tendencia se puede identificar que nunca lo hacen, por tal motivo, se puede identificar que los docentes no utilizan con mayor frecuencia la ofimática, desde esta perspectiva, College (2014) menciona que la ofimática contribuye en el desarrollo de habilidades digitales adema de competencia que se pueden generar durante la creación y manipulación de la informática académica e incluso profesional, por esta razón, la ofimática se ha constituido como un recurso de suma importancia en el aprendizaje.

Frecuencia con que los docentes utiliza las redes sociales para dinamizar la didáctica del estudio del aprendizaje basado en tareas

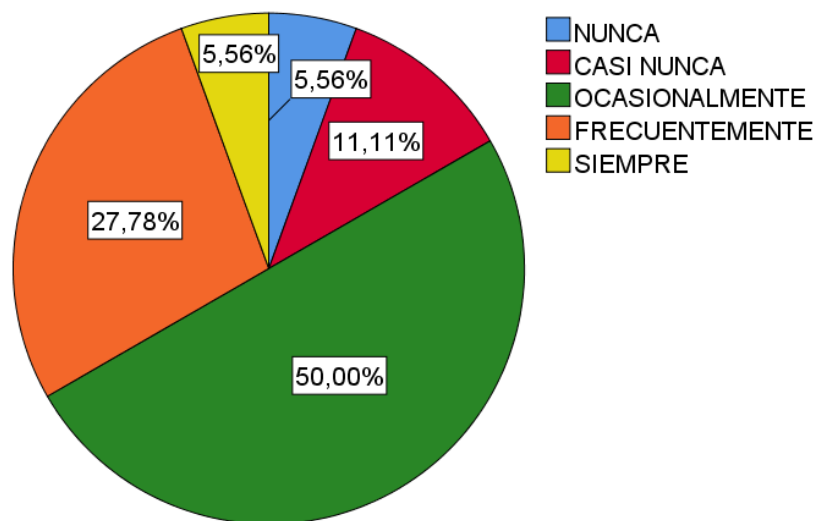


Figura 11
Utilización de redes sociales

En relación al uso de redes sociales la mayoría de los docentes mencionan que ocasionalmente utilizan estas herramientas como mecanismos que forman parte de sus enseñanzas, es decir, 1 de cada 2 docentes mencionaron vincular las redes sociales en su proceso de enseñanza; seguido de un inferior grupo que mencionó hacerlo con frecuencia, sin embargo, se pudo identificar que los docentes que mencionaron utilizar siempre las redes sociales son escasos; de igual tendencia aquellos que mencionaron no utilizar con mayor frecuencia estas herramientas, identificando que lo docentes frecuentemente utilizan las redes sociales como apoyo académico; desde esta perspectiva, se puede determinar que las redes sociales en la actualidad cumple un rol de suma importancia en la educación, considerándose herramientas puntuales sobre la enseñanza de los docentes, por lo tanto, la Universidad Europea (2025) menciona que las redes sociales ofrece a los docentes herramientas interactivas, personalizadas y colaborativas que permitan fomentar la enseñanza a los estudiantes, esto a través de varias competencias digitales.

Actividades didácticas virtuales en el estudio de Aprendizaje Basado en Tareas

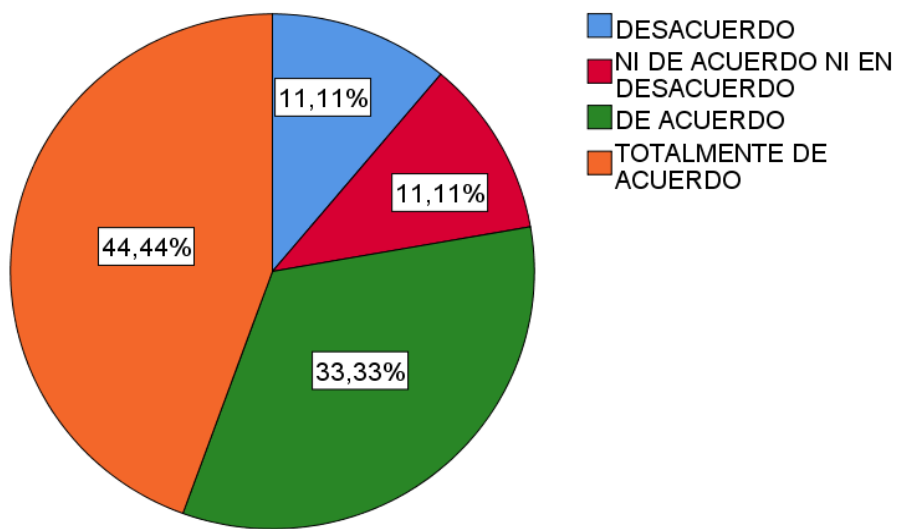


Figura 12
Actividades didácticas virtuales en el aprendizaje

Finalmente, en relación de las actividades didácticas virtuales sobre el estudio del aprendizaje basado en las tareas, la mayoría de los docentes mencionaron que están totalmente de acuerdo que el manejo de estas actividades puede dinamizar la didáctica del estudio de aprendizaje basado en las tareas, seguido de un inferior porcentaje que sostuvo estar de acuerdo, mientras tanto, se puede evidenciar que los docentes que mencionaron estar en desacuerdo son escasos, identificado que el manejo de las actividades virtuales puede dinamizar la didáctica en el aprendizaje basado en las tareas; por esta razón, el docente debe diseñar actividades para la aplicación del conocimiento y la evaluación del proceso, en este sentido, Torrenteras (2012) señala que estas actividades permiten el fomento de la autonomía de los estudiantes, además de promover las interacciones con la aplicación de herramientas virtuales.

B) Dificultad del docente de Tercero BGU sobre el ABT

Se aplicó la ficha de observación directa en una clase que permitió observar en cuanto a la creación de contenidos digitales en el ABT, tres epígrafes importantes son sus respectivas preguntas para el respectivo análisis, en este caso se profundizó en:

Creación de contenidos

Tabla 7
Creación de contenidos

Dominio del docente de Herramientas Colaborativas	Microsoft Forms	Porcentaje	Microsoft Office 365	Porcentaje	YouTube	Porcentaje	Mindmister	Porcentaje	Educa Play	Porcentaje
Deficiente	3	17%	1	6%	3	17%	4	22%	6	33%
Malo	0	0%	2	11%	1	6%	1	6%	5	28%
Regular	8	44%	9	50%	6	33%	8	44%	5	28%
Bueno	3	17%	6	33%	6	33%	2	11%	2	11%
Excelente	4	22%	0	0%	2	11%	3	17%	0	0%
Total de Encuestados	18		18		18		18		18	

Según lo observado en el dominio de la herramienta YouTube el 17% de docentes es *deficiente* no pueden ingresar al portal web de una manera rápida y digitar los temas a buscar; el 6% es *malo* ingresan a la página, pero la selección de videos lo hacen de una mal manera; el 33% manipulan de una forma *regular* ingresando al portal web teniendo una buena selección de los videos acorde al tema pero con dificultad en compartir los diferentes link; el 11% de los encuestados es *excelente* se observa que tienen una facilidad al ingreso al portal un alto dominio en la búsqueda de los mismo, manejando sus propios canales y cuentas de Youtube pudieron descargar y compartir los link de los mismos.

La observación que se realizó en la creación de mapas conceptuales utilizando la aplicación MindMeister el 4% de docentes no tienen conocimientos *deficiente* utilizando la tal aplicación no pueden ingresar por su falta de práctica y manipulación a herramientas de creación de mapas conceptuales; El 6% es *malo* pueden ingresar pero no pueden registrarse y no conocen las diferentes opciones que contiene esta aplicación; el 44% tienen un *regular* dominio de la creación de mapas conceptuales manejan las herramientas de una forma básica sin utilizar las herramientas que esta aplicación contiene; en el 11% es *bueno* el dominio de esta aplicación saben registrarse poseen una cuenta manipulan bien las herramientas y saben personalizar a cada elementos que contiene la creación de los mismos y el 17% de ellos tienen un dominio *excelente* en el manejo y creación de mapas conceptuales manipulan bien las

herramientas, y tienen sus cuentas de versión de pago pudiendo lo personalizar, compartir y exportar.

La observación realizada referente en la gamificación utilizando el portal web Educaplay por parte de los docentes en la creación de actividades el 6% es *deficiente* porque no tienen conocimiento de la plataforma y por ende no saben realizar actividades; en el 28% es *malo* teniendo dificultad en el ingreso no pueden realizar las búsquedas de actividades creadas; en el 28% de los encuestados es *regular* pueden realizar la búsqueda de actividades y compartir pero no pueden realizar una de ellas; en el 11% es *bueno* tienen dominio de la gamificación realizan búsquedas, las personalizan, crear, comparten y configuran algunas opciones que posee esta plataforma sin obtener cuentas Premium.

la pandemia originada por el COVID 19, se ha detectado una serie de falencia en la educación, en donde debido al confinamiento el docente tiene que implementar estrategias pedagógicas basadas en la tecnología y con esto la virtualidad en las clases esto debido al contagio, para lo cual se ha observado que no existe un dominio periódico en la preparación de los contenidos siendo de manera regular la utilización de herramientas informáticas herramientas Microsoft office 365, mapas conceptuales virtuales, lo que demuestra que existe un cambio profundo de lo ortodoxo a las nuevas técnicas de aprendizaje (College, 2014).

Asignación de contenidos

Tabla 8
Asignación de contenidos digitales

Dominio de asignación de contenido	Ingresar adecuadamente a Microsoft Teams	Porcentaje	Crea grupos en Microsoft Teams	Porcentaje	Publicación adecuadamente contenidos en el grupo de Microsoft	Porcentaje
Deficiente	0	0%	1	6%	2	11%
Malo	2	11%	1	6%	2	11%
Regular	7	39%	5	28%	4	22%
Bueno	3	17%	7	39%	5	28%
Excelente	6	33%	4	22%	5	28%
Total de Encuestados	18		18		18	

La observación realizada en el dominio de la plataforma educativa y colaborativa Microsoft Teams el cual servirá como motor principal para la asignación de contenidos en los diferentes canales y su alojamiento como repositorio para una retroalimentación en el ABT se obtuvo los siguientes resultados; en el 11% fue *malo* teniendo problemas en el ingreso de la misma sin descargar la aplicación o ingresar por la página web por no tener conocimiento que el correo institucional son las credenciales para realizarlo optando en ubicar dominios de otros correos el cual no son compatibles con los mismos; en el 39% tiene una dominio *regular* pudiendo ingresar tanto a la cuenta y a los canales pero sin tener conocimientos de las diferentes opciones que maneja cada grupo y en la asignación de contenido; en el 17% el dominio es *bueno* manejando la plataforma desde su ingreso y manipulando los canales en los cuales eran partes creando reuniones y asignado contenido y en el 33% se observa un *excelente* manejo de la plataforma en todas los procesos anteriormente mencionados anexado otras aplicaciones que son parte de las herramientas 365 y fuera de estas con sus respectivos enlaces para tener un trabajo colaborativo con otros usuarios.

En la creación de Grupos de la plataforma Microsoft Teams en los docentes se observó el 6% es *deficiente* por la gran confusión en ser administrador y ser parte del grupo por no tener practica en la creación de los grupos; el 6% es *malo* por su poca manipulación en la administración y creación de tipo de grupos privados, públicos y la asignación de miembros al grupo seleccionado; en el 28% el dominio es *regular* al realizar el anterior proceso sin tener fluidez en la manipulación de sus herramientas sin tener una organización equipos y recursos; en el 17% el desempeño es *bueno* se observa una manipulación rápida tanto en la creación de grupos y canales compartiendo grupos con otros educadores y el 22% es *excelente* manipulan de una manera eficaz en todos los procesos mencionados anteriormente teniendo una flexibilidad en la configuración para un mejor desempeño y la facilidad para su respuesta de una manera sincrónica y asincrónica.

La publicación adecuadamente de contenidos es un complemento esencial para realizar un trabajo colaborativo sirve para que los usuarios no tengan la confusión al manipular de una forma virtual los mismos en el 11% de docentes se observa una *deficiente* manipulación de los mismos por la falta de generar contenido y no saber compartir con los

usuarios que son parte de los grupos; en el 11% se observó que es *malo* la asignación de contenidos por no poder manipular los diferentes canales que tiene cada grupo y no tener un manejo de un perfil administrativo de los mismo; el 22% tiene un dominio *regular* generando contenido en los diferentes subcanales sin ser ordenados en las pestañas que cada uno contiene; en el 28% de encuestados es *bueno* en la manipulación de los canales, subcanales y pestañas que contiene cada uno de ellos publicando información con los permisos que tiene el perfil de administrador teniendo una deficiencia en el manejo de las aplicaciones que se anexan a la plataforma y el 28% tienen una fluidez en el dominio de los grupos que son parte tanto como invitados y administradores compartiendo contenidos de una manera ordenada y teniendo un gran desempeño en las tutorías acrónicas y asincrónicas para llevar un proceso eficiente para un buen desenvolvimiento de los usuarios que son parte.

La asignación de contenido en el aula de clase es muy importante y es necesario para la preparación y la planificación del docente, el perfeccionamiento en la utilización de las TIC como el mejor medio pedagógico enfocados en un temario en donde se enfatice los contenidos curriculares, ya que si bien es cierto existe nociones de manejo de la mayoría de profesores en plataformas informáticas, cerca del 14% de los docentes no utilizan la virtualidad ya que tienen un total desconocimiento de cómo utilizar estas nuevas tecnologías o tal vez por la falta de infraestructura técnica razón por la cual la propuesta de un temario como guía es necesaria para lograr construir un modelo de enseñanza y aprendizaje basado en tareas sea eficiente (Haro & Yépez, 2020).

Asignación de tareas

Tabla 9
Asignación de tareas

Dominio Microsoft Teams en la creación de tareas	Asigna la tareas	Porcentaje	Configura él envío de tareas	Porcentaje	Devuelve la calificación y comentario	Porcentaje
Deficiente	0	0%	0	0%	0	0%
Malo	3	17%	4	22%	2	11%
Regular	4	22%	5	28%	5	28%
Bueno	6	33%	6	33%	7	39%
Excelente	5	28%	3	17%	4	22%
Total de Encuestados	18		18		18	

La observación en la asignación de tareas en la plataforma Microsoft Teams no sirve para terminar el proceso que conllevo a realizar el tema propuesto teniendo un desenvolvimiento detallado de los pasos a seguir desde su ingreso el manejo de los grupos y las herramientas que facilitan un mejor desempeño al realizar las tareas digitales propuestas, en la observación realizada se registró los siguientes datos; el 17% de los docentes es *malo* por no tener un conocimiento del menú principal que posee la plataforma mencionada en especial la opción tareas sin generar las tareas adecuadamente; en el 22% es regular porque conocen del menú tareas sin saber manipular la pestaña tareas subiendo la información básica; en el 33% de los docentes es bueno generando las instrucciones adecuadas y agregan recursos limitados; y el 28% se observa que es excelente la publicación de tareas publicando materiales en el canal específico acordes al tema teniendo una fluidez en su manejo de asignación.

La configuración de tareas es un procedimiento esencial en la generación de las mismas permitiendo notificar a los usuarios que componen los grupos; en el 22% de los encuestados es *malo* sin tener en cuenta el tiempo adecuado para su entrega y no tener claro las indicaciones; en el 28% de los docentes es *regular* por no adjuntar materiales de apoyo para su devolución; en el 33% de ellos es *bueno* estableciendo las fechas de inicio y vencimiento y la asignación a uno o varios miembros agregando archivos o notas adicionales

si es necesario y el 17% es *excelente*, dominan la configuración y asignación de tareas de una forma ordenada manejando los anteriores procesos mencionados siguiendo un vigilancia en el estado y filtrando por fecha y editando si el caso lo amerita.

La Devolución la calificación y comentarios debe ser obligatoria para ver si el usuario que realizo cumple las tareas caso contrario optar por una retroalimentación; en el 11% de los docentes que se observo es malo solo se dedican a calificar y no enviar los motivos de la calificación; en el 28% es *regular* por tan solo calificar y no adjuntar archivos de retroalimentación para el mejoramiento de la calificación en los tiempos estipulados; en el 39% se visualizó un dominio *bueno* en la calificación usando rubricas con los niveles de calificación deseados y en el 22% de los encuestados es *excelente* en su manejo y la devolución de tareas siguiendo los respectivos pasos ordenados Califica, deja el comentario; adjunta archivos de retroalimentación; usa rubros y observa el historial de calificaciones y comentarios.

Se ha identificado que el docente para asignar tareas debe desenvolverse basado en la plataforma digital Teams la misma que tiene varias opciones académicas, para poder planificar los contenidos y los temas que más se a presentado con dificultad para el entendimiento del alumno y poder fortalecerlo con herramientas informáticas y estas vincularlas con los procesos del Teams.

4.2. Discusión

El modelo de enseñanza y aprendizaje basado en tareas se asocian hacia la tecnología y estas a su vez vinculadas con las TIC las cuales Tello (2011) la define como :“el conjunto de herramientas, soportes y canales para el proceso y acceso a la información, que forman nuevos modelos de expresión, nuevas formas de acceso y recreación cultural” lo cual en un estudio realizado en México por Salazar, (2014) argumenta que existe un gran porcentaje de estudiantes que se encuentran familiarizados con herramientas tecnológicas como medio de comunicación y obtención de información debido a la facilidad de la conectividad y accesibilidad al internet lo que produce un efecto favorable en la pedagogía para perfeccionar el modelo de enseñanza por parte del docente, razon por la cual en la Unidad Educativa Bolívar existe una aceptación del 56% de aceptación de entornos virtuales para impartir la docencia.

En un estudio realizado por Naranjo.,et al. (2012) En Cuba menciona algo fundamental acerca del modelo de enseñanza basado en tareas para lo cuál el alumno tiene un rol de responsabilidad de forma progresiva, donde el estudiante va aprendiendo de forma significativa y ordenada debido al entorno virtual razón por la cual el docente confirma que este tipo de aprendizaje en la Unidad Educativa Bolívar el 44% de los encuestados están de acuerdo con estas nuevas formas de fortalecer la educación acompañado de herramientas informáticas que permitirá la comprensión y la comunicación integral alumnos, y docentes.

Según el estudio realizado por Manangon (2017) sobre el aprendizaje basado en tareas llega a una conclusión significativa en donde detalla que la complicación del manejo de esta alternativa para impartir la docencia, se debe al desconocimiento por parte del docente lo cuál se evidencia en el resultado de la encuesta donde se consulta la vinculación de los contenidos con el entorno aprendizaje en donde tan solo un 33% de profesores optan como herramienta pedagógica y académica adaptar el desarrollo de la planificación con la tecnología, razón por la cuál es necesario la realización de un programa de capacitación donde el docente tenga una guía de como manejar su aula mediante las distintas plataformas así como corregir errores mediante retroalimentaciones medidas por evaluaciones para dictaminar si se ha mejorado su metodología o no razón por la cuál en este proyecto el 83% de los encuestados creen que es necesario perfeccionarse en herramientas tecnológicas para el desarrollo del aprendizaje y enseñanza basado en tareas.

Según Torres y Rodriguez (2018) en su investigación realizada en la Facultad Regional Multidisciplinaria Estelí (FAREM-Estelí), argumenta que las TIC es una parte fundamental en la educación ya que mediante estas herramientas se profundiza la actualización del conocimiento los mismos que propondrán soluciones en la vida cotidiana, aunque para esto existen grandes problemas en la infraestructura tecnológica en donde la Institución Educativa Bolívar los encuestados responden en un 50% que no existen las herramientas necesarias para poder cumplir con éxito lo planificado, partiendo del concepto de TIC de (Tello, 2011), donde argumenta que es un proceso de acceso a la información.

Los entornos virtuales en la educación actual marcan una era de antes y después para el manejo de la pedagogía lo cual es necesario realizar un proceso partiendo de un diseño según Balluerka y Vergara (2002) argumenta que se debe partir a través de metodologías

científicas que ayudaran a organizar la información de manera sistemática, para luego poder experimentar o desarrollar la pedagogía hacia los entornos virtuales como (Trejo, 2013) “El diseño es un concepto muy amplio, que se extiende a lo largo de varias etapas del proceso de investigación científica y que comprende tantos aspectos técnico- metodológicos como estadístico- analíticos” (p.1). en donde argumenta la facilidad que obtiene el profesor en asignar tareas hacia los estudiantes así como tener comunicación directa a través de chat, foros lo que permite dinamizar el modelo de enseñanza y aprendizaje basado en tareas conforme lo creen los docentes de la Unidad Educativa Bolívar en un 56% esto quiere decir que hoy en día el catedrático siente la necesidad de capacitarse y dominar los entornos virtuales y poder alcanzar la calidad de la educación así como el manejo de la información con el estudio de la ofimática y poder organizar documentos, los mismos que ya hoy en día se lo realizará de forma digital.

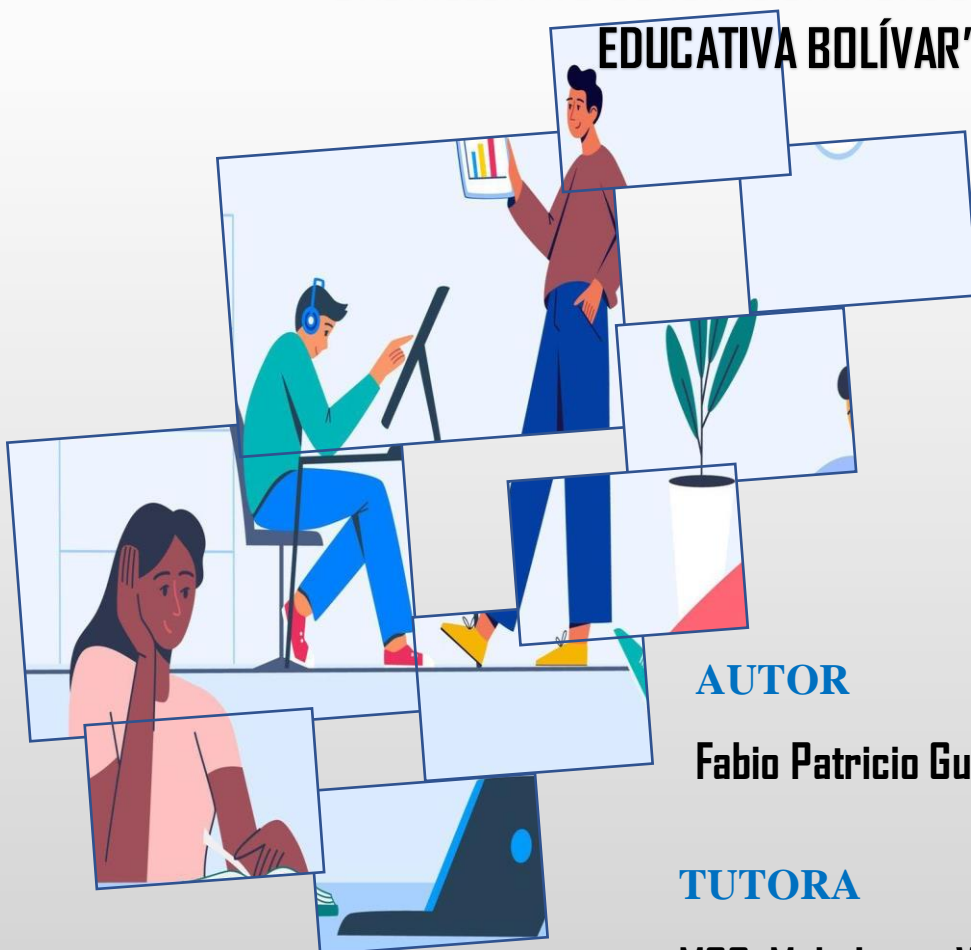
La plataforma Teams según lo menciona Haro y Yépez (2020) en sus definiciones que es una de las plataformas más didácticas en el ámbito de la educación ya que existe gran facilidad accesibilidad para su desarrollo a través de conexiones a internet de cualquier dispositivo tecnológico y en cualquier parte del mundo, como también tener opciones de Microsoft office para el desarrollo de actividades y creación de documentos como el Word, Excel, Power Point, herramientas que hacen que el estudiante pueda desarrollar actividades y poder interactuar con el docente desde cualquier parte del mundo.

FACULTAD DE POSTGRADO MAESTRÍA EN
TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA



PROGRAMA DE INSTRUCCIÓN MICROCURRICULAR

APRENDIZAJE BASADO EN TAREAS COMO MODELO DE
ENSEÑANZA DIGITAL PARA LOS DOCENTES DE TERCERO DE
BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA "UNIDAD
EDUCATIVA BOLÍVAR"



AUTOR

Fabio Patricio Guerrero Lomas

TUTORA

MSC. Melo López Verónica Alexandra

CAPITULO V

PROPUESTA

5.1. Título de la propuesta

Programa de capacitación sobre el Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas

5.2. Objetivo General

Elaborar un temario sobre el Modelo Aprendizaje Basado en Tareas dirigido a los docentes de Tercero de Bachillerato General Unificado de la “Unidad Educativa Bolívar”.

Beneficiarios: 18 Docentes, 13 mujeres y 5 hombres

Áreas: Matemáticas, Sociales, Ciencias Naturales, Lengua y Literatura y Artística

Periodo: 2022 - 2023

Introducción

La Unidad Educativa Bolívar de la ciudad Tulcán se ha caracterizado por ser una de las instituciones de Educación Media, que brinda conocimiento hacia sus estudiantes, basados en mallas curriculares que les permita el desarrollo del conocimiento integral como base pedagógica para los futuros profesionales de la república.

En la actualidad es necesario que la educación este a la par con la evolución de la tecnología y sus herramientas, más aún cuando quedo evidenciado que el aprendizaje quedo vulnerable ante los confinamientos debido a la pandemia, para lo cual se buscó nuevas alternativas para impartir el conocimiento hacia los estudiantes y permitiendo que el docente se adapte a un nuevo modelo de aprendizaje basado en tareas, mediante plataformas digitales y programas informáticos que ayuden a relacionarse directamente el vínculo profesor alumno; A continuación, se plantea un temario para que el docente mediante capacitaciones tenga una guía pedagógica y técnica del uso de herramientas para mejorar el aprendizaje y enseñanza basado en tareas para la preparación de su clase.

5.3. Propuesta de contenidos y estrategias


Para los entornos colaborativos se realizará un temario como se menciona en el objetivo general utilizando las estrategias para la enseñanza y aprendizaje de las aplicaciones más utilizadas por el magisterio, cada una de estas tendrá un manual para su práctica se lo



efectuará de forma sincrónica y asincrónica siendo un complemento de la capacitación “MI AULA” del Ministerio de Educación del Ecuador.


Tabla 10
Temario de contenidos y estrategias

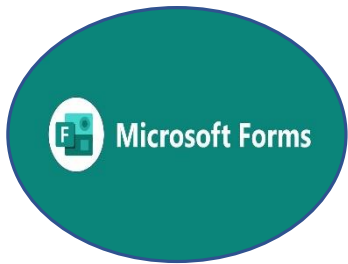


APLICACIÓN	CONTENIDO TEMAS Y SUBTEMAS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	HORAS DE CAPACITACIÓN
1. Aprendizaje de Word para Windows y la web	a) Archivo <ul style="list-style-type: none"> • Crear un documento • Guardar un documento • Imprimir un documento b) Inicio <ul style="list-style-type: none"> • Portapapeles • Fuente • Párrafo • Estilos • Edición c) Insertar <ul style="list-style-type: none"> • Insertar una tabla • Insertar ilustraciones • Insertar Encabezado y pie de pagina • Insertar texto • Insertar símbolos d) Diseñar Paginas <ul style="list-style-type: none"> • Configurar formato del documento • Configurar fondo pagina • Configurar página • Configurar párrafo e) Compartir y trabajar en coautoría <ul style="list-style-type: none"> Compartir un documento • Colaborar en documentos de Word con coautoría en tiempo real 	Indagar conocimientos previos Exposición Oral Exposición Practica Juego de roles El proyecto Mapas mentales Resumen https://www.utn.edu.ec/wp-content/uploads/2021/09/Manual-office-365-utn.pdf	25 min horas
2. Aprendizaje de Excel para Windows y la Web	a) Inicio Rápido <ul style="list-style-type: none"> • Crear un libro • Introducir datos b) Insertar filas y columnas	Exposición Oral Exposición Practica Juego de roles El proyecto Mapas mentales	25 min



	<ul style="list-style-type: none"> • Insertar o eliminar una columna • Insertar o eliminar una Fila • Opciones de Formato • Mover, copiar, cortar, pegar celdas y contenido de celdas <p>c) Formatos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formatos de celdas disponibles en Excel <p>d) Formulas y Funciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilización de Funciones más usadas <p>e) Gráficos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear gráficos • Agregar una línea de tendencia <p>f) Guardar e Imprimir una hoja de calculo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guardar una hoja de calculo • Imprimir una hoja de calculo <p>e) Compartir y trabajar en coautoría</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compartir el libro de Excel con otros usuarios • Trabajar en un archivo al mismo tiempo con coautoría • Proteger un libro con contraseña • Proteger una hoja de cálculo con o sin contraseña 	<p>Análisis matemático</p> <p>https://www.utn.edu.ec/wp-content/uploads/2021/09/Manual-office-365-utn.pdf</p> <div style="text-align: center;">  </div>	
<p>3. Aprendizaje de PowerPoint para Windows y la Web</p>	<p>a) Inicio Rápido</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear una presentación • Agregar una diapositiva • Agregar texto y darle formato • Agregar una imagen, forma y mucho más <p>b) Diapositivas y Diseños</p> <ul style="list-style-type: none"> • Patrón de diapositivas • Temas • Diseños de diapositivas <p>c) Textos y Tablas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertar WordArt • Insertar cuadro de texto • Insertar y diseñar tablas 	<p>Exposición Oral</p> <p>Exposición Practica</p> <p>Juego de roles</p> <p>El proyecto</p> <p>Mapas mentales</p> <p>Diapositivas</p> <p>https://www.utn.edu.ec/wp-content/uploads/2021/09/Manual-office-365-utn.pdf</p>	<p>25 min horas</p>

	<p>d) Imágenes y gráficos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertar una imagen en la diapositiva desde el equipo • Insertar una imagen en el fondo <p>e) Presentar diapositivas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empezar la presentación • Intercambiar la vista Moderador y los monitores de vista de diapositivas • El aspecto de las notas en la vista Moderador • Desactivar la vista Moderador • Mantener sus diapositivas actualizadas <p>d) Animación, audio y vídeo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agregue transiciones positivas para animar una presentación • Quitar una transición • Cambiar una transición <p>e) Guardar e Imprimir Diapositivas o Patrón</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guardar la presentación • Imprimir la presentación <p>f) Compartir y trabajar en coautoría</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compartir la presentación de PowerPoint con otros usuarios • Quitar datos ocultos e información personal mediante la inspección de presentaciones 		
4. Outlook	<p>a) Agregar una cuenta de correo electrónico.</p> <p>b) Crear y enviar correo electrónico en Outlook.</p> <p>c) Administrar el calendario y los contactos en Outlook.</p> <p>d) Colaborar en Outlook.</p>	<p>Almacenamiento de información</p> <p>Juego de roles</p> <p>Dinámicas grupales</p> <p>https://www.utn.edu.ec/wp-content/uploads/2021/09/Manual-office-365-utn.pdf</p> <div style="text-align: center;">  </div>	25 min

<p>5. Microsoft Teams</p>	<p>a) Ingreso a Microsoft Teams.</p> <p>b) Barra de Actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividad • Chat • Equipos • Calendario • Llamadas <p>Archivos</p> <p>Aplicaciones</p> <p>c) Barra de Búsqueda. Buscar personas de tu organización</p> <p>d) Administrar tu perfil.</p> <p>e) Crear equipo de trabajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de Equipos • Tipos de Equipos • Agregar miembros al Equipo • Agregar docentes • Equipo • Crear canales • Agregar Archivos • Bloc de notas de los profesores • Agregar pestañas <p>f) Crea reuniones y claustros virtuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agregar canal <p>f) Únete a la Reunión.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparte contenido en tu sesión virtual • Graba tu reunión virtual • Comunícate <p>g) Asignación y evaluación de tareas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación y diseño de tareas • Asignación y seguimiento de tareas • Calificación de tareas 	<p>Ilustraciones</p> <p>Debate</p> <p>Dinámicas grupales</p> <p>Juego de roles</p> <p>Chat académico</p> <p>Gamificación</p> <p>https://www.utn.edu.ec/wp-content/uploads/2021/09/Manual-office-365-utn.pdf</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>1 hora</p>
<p>6. Microsoft Forms</p>	<p>a) Ingreso a Microsoft Forms.</p> <p>b) Crear Cuestionario y formulario</p> <p>c) Accionar pregunta tipo texto, calificación, fecha, Likert, Cargar archivo,</p>	<p>Preguntas Intercaladas</p> <p>Juego de roles</p> <p>https://www.utn.edu.ec/wp-content/uploads/2021/09/Manual-office-365-utn.pdf</p>	<p>25 min</p>

	<p>d) Agregar secciones a un Cuestionario.</p> <p>e) Agregar restricciones a preguntas basadas en texto.</p> <p>f) Compartir un Cuestionario.</p> <p>g) Agregar un cuestionario en un Chat de Microsoft Teams</p>		
7. Youtube	<p>a) Ingreso al sitio Web (www.youtube.com).</p> <p>b) Creación de cuenta en Google (www.google.com).</p> <p>c) Configuración del canal de YouTube.</p> <p>d) Menú principal y subida del primer video.</p> <p>e) Configuración del video e información.</p> <p>f) Detalles y publicación del video.</p>	<p>Juego de roles</p> <p>https://www.udlap.mx/covid19/files/manual-para-subir-videos-a-Youtube.pdf</p> 	25 min horas
8.MindMeister	<p>a) Registro de MindMeister.</p> <p>b) Configuración de perfil.</p> <p>c) Creación de un mapa conceptual.</p> <p>d) Nombre del archivo.</p> <p>e) Diseño de Mapa conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Edición de colores, fuentes, Edición imágenes, videos, enlaces. <p>f) Exportaciones.</p> <p>g) Impresión.</p> <p>h) Compartir</p> <p>i) Añadir nueva idea.</p> <p>j) Añadir relación entre ideas.</p> <p>k) Eliminar una idea.</p>	<p>Mapas Mentales</p> <p>Mapas Conceptuales</p> <p>Lluvia de ideas</p> <p>Ilustraciones</p> <p>https://red.infed.edu.ar/wp-content/uploads/2020/04/Tutorial-MindMeister.pdf</p> 	25 min horas

	<p>l) Rehacer / deshacer de ideas.</p> <p>m) Acercar / Alejar / Recentrar.</p> <p>n) Configurar presentación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de diapositivas • Creación automática de la presentación • Transición • Iniciar presentación de diapositivas <p>o) Exportaciones</p>		
9. Educaplay	<p>a) Ingreso a Educaplay.</p> <p>b) Registro a Educaplay.</p> <p>c) Escritorio de Educaplay.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Barra de búsqueda • Tipos de actividades • Centro de ayuda • Introduce tu Game pin • Blog. • Idioma. • My Educaplay. • Mis actividades • Mis retos • Mis favoritos • Mis colecciones • Informes • Bandeja de entrada • Notificaciones • Mi plan • Configuración de cuenta • Desconectar. <p>d) Crear Actividades</p> <p>e) Crear Froggy jumps, completar texto, Ordenar letras, Ordenar de palabras, Crucigrama, Sopa de letras, Ruleta de palabras, Relacionar mosaico, Test, Relacionar columnas, Relacionar, Adivinanza, Video Quiz, Mapa, Presentación, Dictado, Dialogo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear • Opciones • Información • Previsualizar • Publicar 	<p>Lluvias de Ideas</p> <p>Ilustraciones</p> <p>Analogías</p> <p>Cuadro comparativo</p> <p>Gamificación de actividades</p> <p>M-learning</p> <p>https://www.mep.go.cr/sites/default/files/media/guia-educaplay.pdf</p>	60 min



5.4 Modelo de clase a desarrollar

La propuesta se realizó mediante ERCA. Garzón (2021) manifiesta que la metodología ERCA se ha constituido como una metodología que permite la planificación de actividades académicas, de hecho, se encuentra sujeta sobre la teoría de Piaget; por lo tanto, se clasifica en varias etapas, en donde se puede identificar la experiencia que se ha considerado como una presentación de acontecimientos que tengan relación sobre el tema que se requiere desarrollar.

Con respecto a la reflexión, Garzón (2021) menciona que se ha considerado como una actividad de carácter académico, en donde se integra la meditación sobre varias experiencias o acontecimientos; para ello, es importante utilizar varias preguntas que pueden vincularse directamente con lo observado; mientras que la conceptualización se puede justificar la experiencia basado en las reflexiones, existiendo una razón que pueda impulsar el desarrollo del conocimiento; y finalmente la aplicación, en donde el ciclo ERCA puede culminar con varias acciones de manera concreta; además de la aplicación de varios conocimientos que sean adquiridos por los estudiantes.

5.5 Estrategias a utilizar en el desarrollo del contenido

UNIDAD EDUCATIVA "BOLÍVAR" "Por siempre y para siempre Papá Bolívar"							
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PRIMER TRIMESTRE							
DATOS INFORMATIVOS							
Nombre de la Institución:		Unidad Educativa "Bolívar"		DOCENTE:		Ing. Fabio Patricio Guerrero Lomas	
Cursos: Tercero BGU		E-F-G-H		FECHA DE INICIO		11/9/2023	
				FECHA DE FINALIZACION		22/11/2023	
				NÚMERO DE PERIODOS		16	
APRENDIZAJE DISCIPLINAR							
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:				-Analizar las necesidades de la población, recolectar información basada en muestras e indagar sobre datos relacionados con el emprendimiento. -Incentivar el espíritu emprendedor del estudiante desde diferentes perspectivas y áreas del emprendimiento del emprendimiento comunitario, asociativo, empresarial, cultural, deportivo, artístico, social, etc.			
EJE TRANSVERSAL:		Protección del medio ambiente.		ACTIVIDAD. Socialización de Responsabilidad Social Empresarial			
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO		INDICADORES DE EVALUACIÓN		ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		ACTIVIDADES EVALUATIVAS	
EG.5.3.1 Proponer y definir productos o servicios determinados por necesidades de su entorno. EG.5.3.2 Describir y explicar los componentes del diseño de la investigación de campo para obtener información certera sobre el tema que se desea investigar o profundizar. EG.5.3.4 Ejecutar una investigación de campo entre los potenciales clientes/usuarios determinados para establecer las necesidades de la zona geográfica, de tal manera que se determinen las potenciales ideas de emprendimiento. EG.5.5.1 Determinar la necesidad que la zona geográfica posee y la forma como el emprendimiento satisface dicha necesidad, como elemento fundamental para se leccionar una idea de negocio. EG.5.5.8. Describir y explicar de forma sencilla el segmento de mercado que se desea alcanzar y sus características, para establecer estrategias adecuadas para convertirlo en cliente/usuario. EG.5.3.4 Ejecutar una investigación de campo entre los potenciales clientes/usuarios determinados para establecer las necesidades de la zona geográfica, de tal manera que se determinen las potenciales ideas de emprendimiento.		Propone un bien o servicio a través de la necesidad de un determinado entorno. (Ref.I.EG.5.4.1.) (S.4., S.1.) Describe y explica los componentes del diseño de la investigación de campo para ejecutar investigaciones de campo (Re- f.I.EG.5.4.2.) (I.1., S.2.) I.EG.5.4.2. Ejecuta investigaciones de campo y diseña instrumentos de investigación para seleccionar las ideas de emprendimiento que presenten mayor factibilidad en el mercado. (I.1., S.2.) Describe y explica de forma sencilla la necesidad de un determinado bien o servicio en una zona geográfica para convertirlo en su cliente frecuente. (Ref. I.EG.5.4.1.) (S.4., S.1.) CC Ejecuta investigaciones de campo para seleccionar las ideas de emprendimiento que presenten mayor factibilidad en el mercado. (Ref.I.EG.5.4.2.) (I.1., S.2.) CD		-Grupos pequeños de discusión o individual mediante lluvia de ideas de acercamiento al concepto de necesidades y de proyecto. -Análisis del concepto del entorno del emprendimiento que descubra el estudiante que existen productos y servicios. -Lluvia de ideas sobre las técnicas de investigación primarias y secundarias. -Estudio de caso sobre las necesidades de la zona geográfica y de la realidad estudiantil. -Aprendizaje por infagación: Valoración del concepto "RSE" en un emprendimiento. -Análisis de discusión del producto o servicio, mediante análisis, graficación, conclusiones y recomendaciones.		-Propone productos y servicios que satisfagan las necesidades del entorno estudiantil. -Selecciona el producto y servicio que satisfaga las necesidades en el entorno estudiantil. -Aplica adecuadamente el concepto de investigación de mercados. -Realiza adecuadamente los trabajos individuales y grupales. -Valora la creatividad e innovación en la generación de ideas en un emprendimiento.	
ELABORADO POR:		REVISADO POR:		APROBADO POR:			
 Ing. Fabio Patricio Guerrero Lomas		 MSC Dayanara Narvaez		 MSC July Davila			
DOCENTE		JEFE DE ÁREA		VICERRECTORA			
FECHA DE ENTREGA:				11/9/2023			

Figura 13
Planificación Microcurricular

1. Ingreso a la plataforma y asignación de tareas

Mediante la plataforma Microsoft Team ingresaremos el contenido para resolver las diferentes actividades aplicando el Aprendizaje Basado en Tareas, asignando y configurando las diferentes tareas.

Paso 1. Ingreso a la Plataforma Microsoft Teams: Ingresamos con nuestro usuario y contraseña las mismas que son del correo institucional del dominio (@educacion.gob.ec).

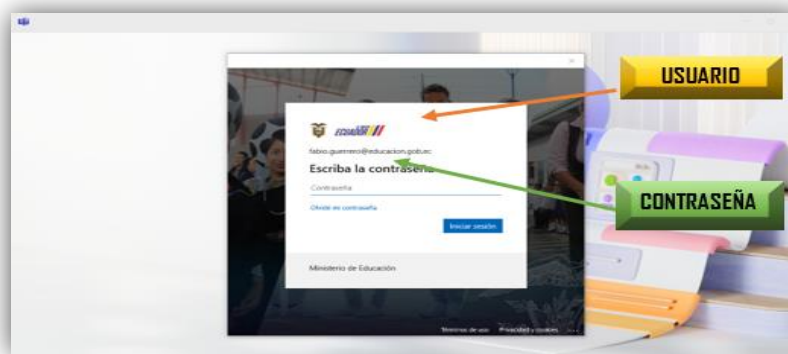


Figura 14
Ingreso con las credenciales institucionales

Paso 2. Ingreso al Equipo de Microsoft Teams: En este paso visualizaremos el contenido el cual se asignará el contenido para cada grupo y sus respectivos canales

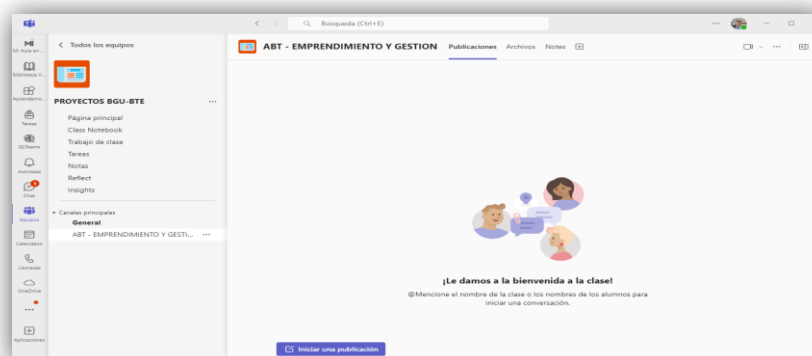


Figura 15
Ingreso a equipos de Trabajo

Paso 3. Ingreso a las tareas asignadas: Ingreso a las tareas asignadas en el equipo

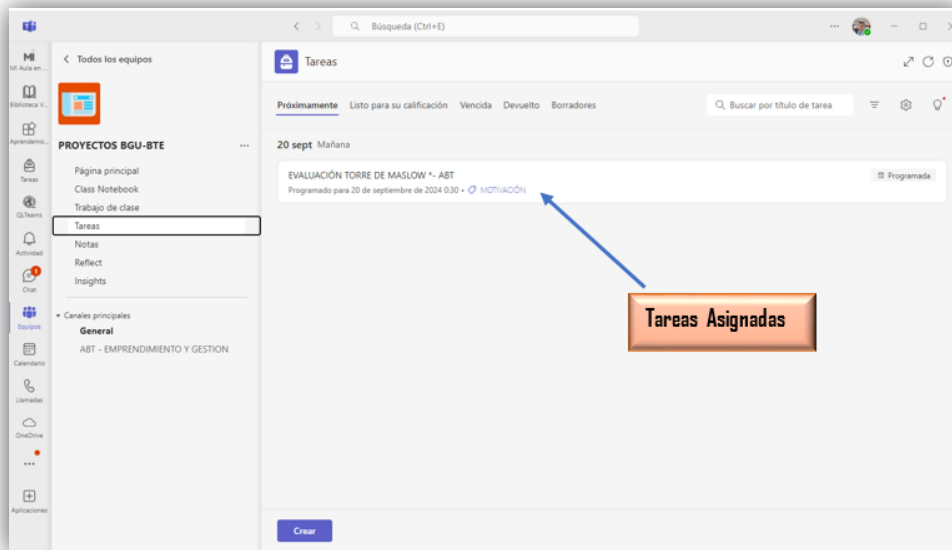


Figura 16
Tareas asignadas

Paso 4. Instrucciones y cronograma de la tarea: En este paso se va a visualizar las tareas que se va realizar.

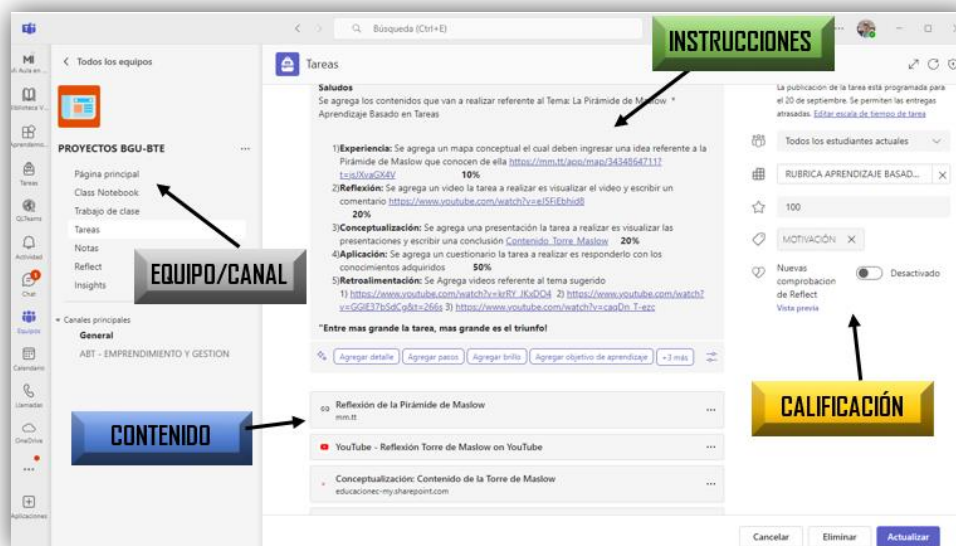


Figura 17
Partes de la pestaña Tareas

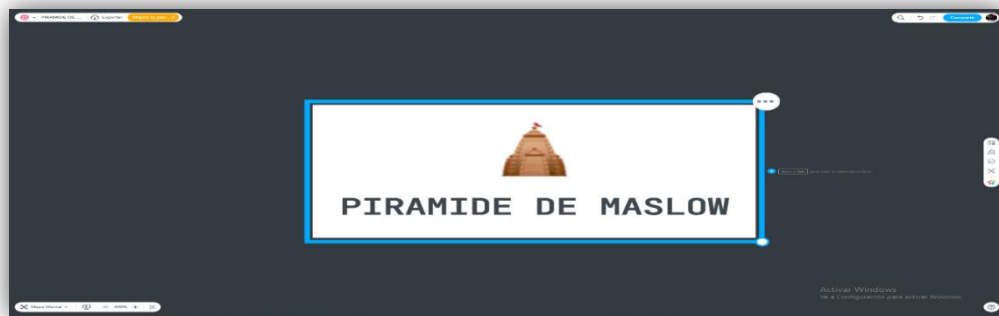
2. Resolución de Tareas aplicando A. B. T

Se resolverá las diferentes actividades propuestas asignando en cada una de ellas aplicando la metodología E.R.C.A teniendo los siguientes porcentajes: Experiencia (10%); Reflexión (20%); Conceptualización (20%) y Aplicación (50%).

EXPERIENCIA 😊

Paso 1. Mapa Conceptual: En esta opción se agregó un mapa conceptual para que los usuarios ingresen ideas mediante el link: <https://mm.tt/app/map/3434864711?t=jsJXvaGX4V>

Figura 18
Tarea Mapa Conceptual



Paso 2. Agregar idea: El usuario procede a resolver la tarea ingresando una idea referente al tema propuesto presionando la tecla ESC.



Figura 19
Desarrollo del Mapa conceptual

REFLEXIÓN 😊

Paso 1. Visualización del video: En esta se observará el video referente al tema propuesto mediante este link: <https://www.youtube.com/watch?v=eJ5FiEbhid8>

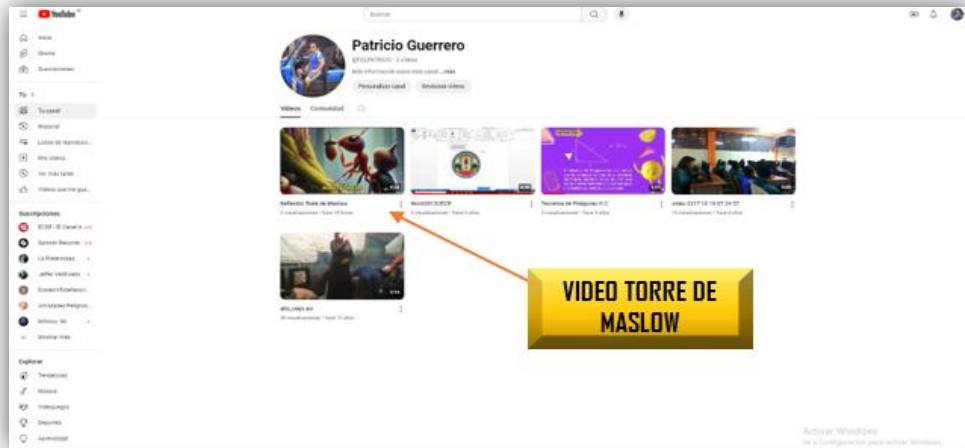


Figura 20
Ingreso al video portal YouTube

Paso 2. Agregar Comentario: En este paso el usuario debe resolver la tarea agregando una opinión la sección de comentario.



Figura 21
Desarrollo de la Tarea del video

CONCEPTUALIZACIÓN

Paso 1. Visualización de conceptos: El Usuario debe observar las diapositivas y la construcción de conocimientos mediante este link: [Contenido Torre Maslow.pptx](#)



Figura 22
Ingreso al contenido del tema

Paso 2. Agregar Comentario: El usuario debe resolver la tarea escribiendo un comentario al final de la presentación.

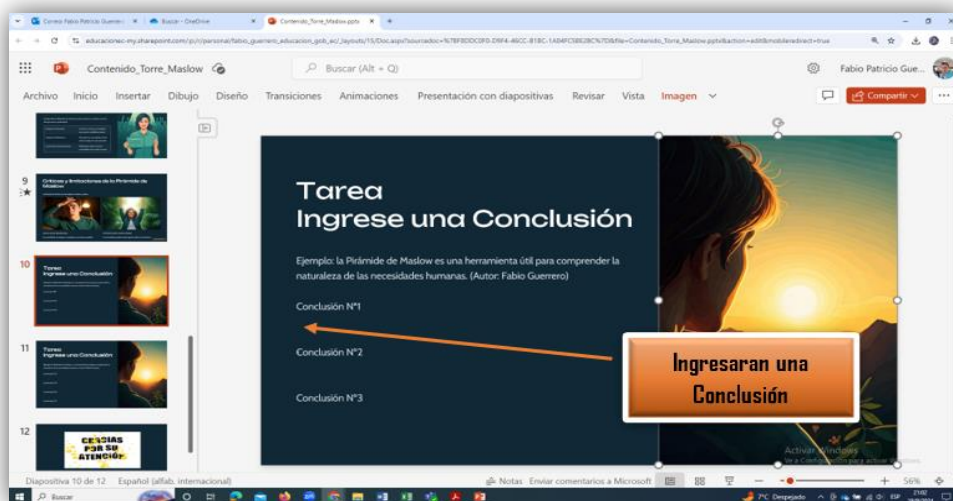


Figura 23
Desarrollo de la Tarea del tema de clase

APLICACIÓN 📱

PASO 1. Ingreso al Cuestionario: El usuario debe ingresar al cuestionario referente al tema propuesto mediante el link: <https://forms.office.com/r/9f8YbQfzpi>

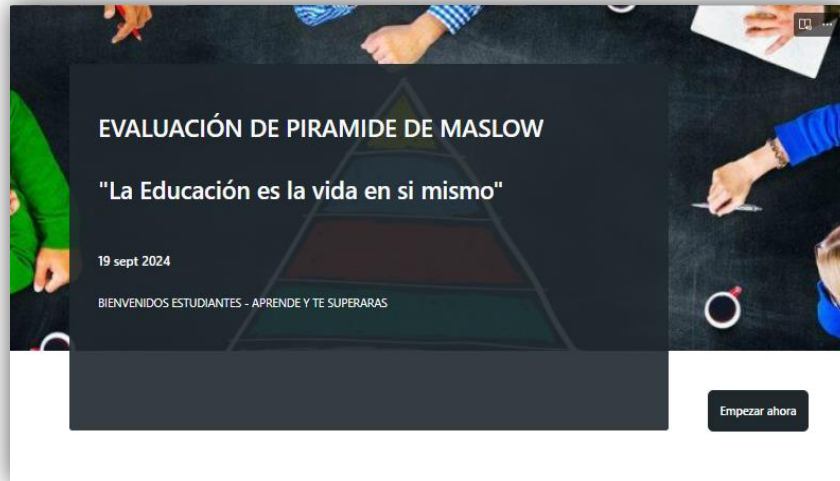


Figura 24
Ingreso a la Evaluación Microsoft Forms

PASO 2. Resolución del cuestionario: El usuario debe resolver la tarea contestando el cuestionario.

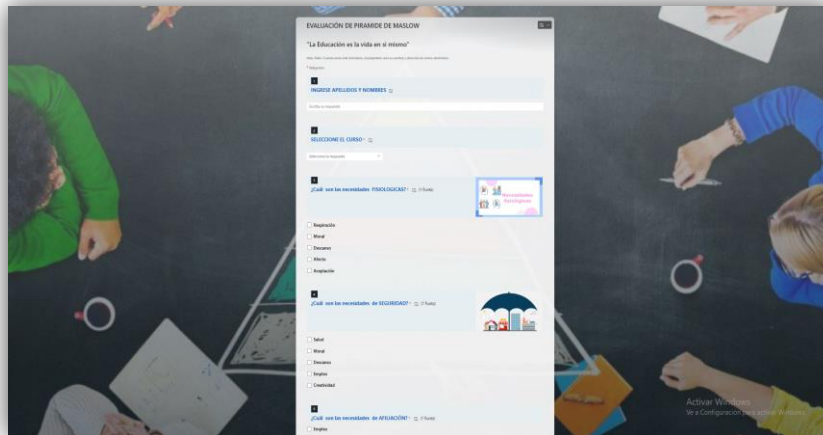


Figura 25
Desarrollo de la tarea evaluación.

3. Calificación y devolución de las Actividades

En este paso el administrador debe calificar y devolver las mismas, sus comentarios de las tareas mediante una rúbrica.

PASO 1. Estado de Tareas: Se visualizará las tareas asignadas y sus diferentes opciones:

- **Próximamente:** Son las tareas que se publicaran de acuerdo a la fecha.
- **Listo para su calificación:** Son las tareas que están listas para evaluar
- **Vencida:** Son las tareas que se cumplió el tiempo para resolver
- **Devuelto:** Son las tareas calificadas
- **Borradores:** Son tareas que no se publican



Figura 26
Menú de estado de tareas

PASO 2. Rubrica de evaluación: Se visualizará los parámetros a calificar las actividades

	Sobresaliente (5)	Bien (4)	Suficiente (3)	Insuficiente (2)	NO PRESENTA (0)
IDEAS 10%	Los estudiantes sobresalientes demuestran una comprensión profunda de la Pirámide de Maslow al generar ideas creativas y originales, y aplicarlas de manera efectiva a situaciones de la vida real.	Los buenos estudiantes muestran una sólida comprensión de la Pirámide de Maslow al producir ideas reflexivas y relevantes, y aplicarlas a escenarios prácticos con cierto nivel de creatividad.	Los estudiantes con suficiente competencia entienden la pirámide de Maslow y generan ideas adecuadas, pero pueden tener dificultades para aplicarlas de manera efectiva a situaciones de la vida real.	Los estudiantes con comprensión insuficiente tienen dificultades para generar ideas coherentes relacionadas con la pirámide de Maslow y dificultades para aplicarlas a contextos prácticos.	No se presentaron ideas relacionadas con la pirámide de Maslow para su evaluación.
COMENTARIO 20%	Los estudiantes sobresalientes brindan comentarios perspicaces y articulados sobre el video, demostrando una comprensión profunda del contenido y ofreciendo reflexiones valiosas.	Los buenos estudiantes ofrecen comentarios reflexivos y claros sobre el video, mostrando una sólida comprensión del contenido y proporcionando reflexiones relevantes.	Los estudiantes con suficiente competencia proporcionan comentarios adecuados sobre el video, pero pueden tener dificultades para ofrecer ideas profundas o reflexiones significativas.	Los estudiantes con comprensión insuficiente tienen dificultades para proporcionar comentarios coherentes sobre el video y no pueden ofrecer reflexiones significativas sobre el contenido.	No se presentó ningún comentario sobre el video para su evaluación.
CONCLUSIÓN 20%	Los estudiantes sobresalientes extraen conclusiones completas y perspicaces de la presentación, demostrando una comprensión profunda del material y ofreciendo información valiosa.	Los buenos estudiantes formulan conclusiones claras y relevantes a partir de la presentación, mostrando una sólida comprensión del material y proporcionando ideas significativas.	Los estudiantes con suficiente competencia presentan conclusiones adecuadas de la presentación, pero pueden tener dificultades para ofrecer una visión profunda o una comprensión integral del material.	Los estudiantes con comprensión insuficiente tienen dificultades para formular conclusiones coherentes a partir de la presentación y no pueden ofrecer ideas significativas sobre el material.	No se presentaron conclusiones de la presentación para su evaluación.
EVALUACIÓN 50%	Los estudiantes sobresalientes brindan una evaluación exhaustiva y perspicaz del cuestionario, demostrando una comprensión profunda del tema y ofreciendo información valiosa.	Los buenos estudiantes ofrecen una evaluación clara y relevante del cuestionario, mostrando una sólida comprensión del tema y proporcionando información significativa.	Los estudiantes con suficiente competencia presentan una evaluación adecuada del cuestionario, pero pueden tener dificultades para ofrecer una visión profunda o una comprensión integral del tema.	Los estudiantes con comprensión insuficiente tienen dificultades para proporcionar una evaluación coherente del cuestionario y no pueden ofrecer información significativa sobre el tema.	No se presentó ninguna evaluación del cuestionario para su evaluación.

Figura 27
Visualización de la Rúbrica de Calificaciones

PASO 3. Calificación de las actividades: Se visualizará las calificaciones de cada actividad y el puntaje final.

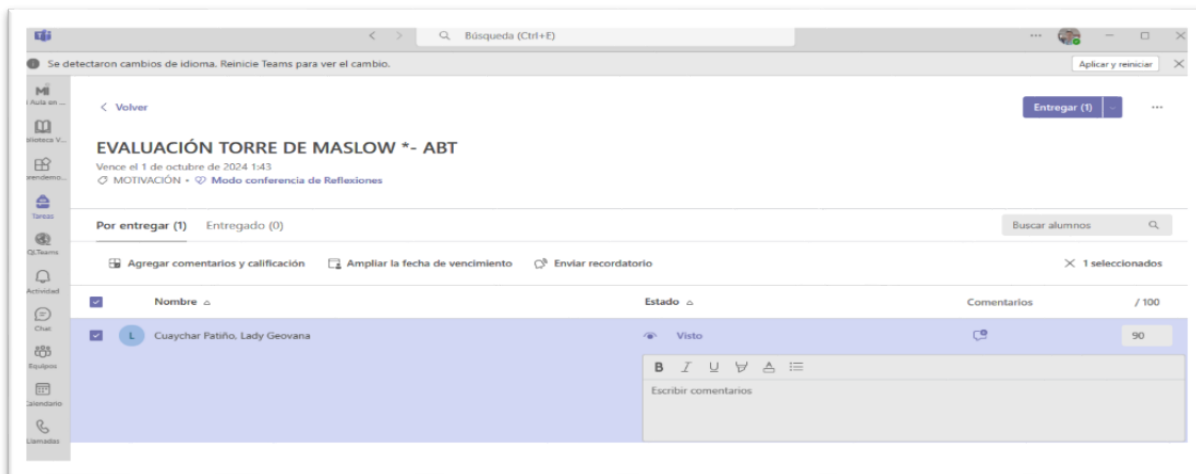


Figura 28
Calificación General

5.6. Evaluación del programa de capacitación

- Dando respuesta a la cuarta pregunta de investigación de este estudio, que era evaluar la efectividad del Programa de Capacitación del Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas y la relación con la visión y misión de la institución, desde los logros alcanzados y debilidades presentadas, se indica que fue exitoso.

Se indica a breves rasgos los procedimientos antes y después de la capacitación:

1. Se solicitaron los debidos permisos a las autoridades de la institución para aplicar la capacitación, utilizando el laboratorio de informática de la misma, el cual esta implementado con internet, hardware y software adecuado para este tipo de evento
2. Se realizó el pretest con ejercicios prácticos, utilizando las diferentes aplicaciones informáticas en la creación de contenidos educativos, encontrando deficiencias en el dominio y destrezas de las mismas, por su poco conocimiento y manipulación en entornos colaborativos
3. Se proporcionó a los docentes los manuales digitales de cada herramienta realizada en el temario, para proceder a la implementación y dominio de las mismas,

plasmándolo en ejercicios prácticos de forma individual y colaborativa, utilizando la retroalimentación para su mejor entendimiento

4. Luego de la capacitación se aplicó el pos test con el objetivo de medir las fortalezas y destrezas teniendo como participes en su observación las autoridades académicas, validando el programa de capacitación obteniendo los siguientes resultados.

5.7. Validación

El proceso de evaluación de resultados de la capacitación de los docentes en el modelo de Aprendizaje Basado en Tareas que se detallan a continuación:

Tabla 11
Validación de Herramientas colaborativas

Dominio del docente de Herramientas Colaborativas	Microsoft Forms		Microsoft Office 365		YouTube		Mindmister		Educa Play		PROMEDIO ANTES	PROMEDIO DESPUES
	Antes	Después	Antes	Después	Antes	Después	Antes	Después	Antes	Después		
Deficiente	17%	0%	6%	0%	17%	0%	22%	0%	33%	0%	19%	0%
Malo	0%	0%	11%	0%	6%	0%	6%	0%	28%	0%	10%	0%
Regular	44%	6%	50%	6%	33%	6%	44%	6%	28%	6%	40%	6%
Bueno	17%	39%	33%	33%	33%	11%	11%	28%	11%	22%	21%	27%
Excelente	22%	56%	0%	61%	11%	83%	17%	67%	0%	72%	10%	68%
Porcentaje	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Análisis: Como se puede observar los resultados antes de la capacitación hacia los docentes del tercero de bachillerato conforme se visualiza en los promedios de la tabla, después de la enseñanza se muestra mejor capacidad del profesor en el manejo de herramientas colaborativas como Microsoft Forms, Microsoft office 365, YouTube y Educa Play en 27% bueno y 68% excelente en promedio como datos relevantes.

Tabla 12
Validación de Contenidos digitales

Dominio del docente de Herramientas Colaborativas	Ingresa a Microsoft Teams		Crea Grupos Microsoft		Publica en el grupo de Microsoft Teams		PROMEDIO ANTES	PROMEDIO DESPUES
	Antes	Después	Antes	Después	Antes	Después		
Deficiente	0%	0%	6%	0%	11%	0%	6%	0%
Malo	11%	0%	6%	0%	11%	0%	9%	0%
Regular	39%	0%	28%	0%	22%	0%	30%	0%
Bueno	17%	28%	39%	33%	28%	33%	28%	31%
Excelente	33%	72%	22%	67%	28%	67%	28%	69%
Porcentaje	100%	100%	101%	100%	100%	100%	100%	100%


Análisis: Como resultado en la asignación de contenidos digitales por parte del docente y comparando con resultados anteriores, una vez realizada la capacitación se demuestra que existió un manejo eficiente en el ingreso, creación de grupos y publicación de material digital con un 31% bueno, 69% excelente como datos más importantes, demostrando la importancia de la aplicación Microsoft Teams en el ámbito académico, indicando el dominio de comunicación en los entornos virtuales colaborativos.

Tabla 13
Validación de Asignación de tareas

Dominio del docente de Herramientas Colaborativas	Asigna la tareas		Configura el envío de tareas		Publica en el grupo de Microsoft Teams		PROMEDIO ANTES	PROMEDIO DESPUES
	Antes	Después	Antes	Después	Antes	Después		
Deficiente	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Malo	17%	0%	22%	0%	11%	0%	17%	0%
Regular	22%	0%	28%	0%	28%	0%	26%	0%
Bueno	33%	33%	33%	44%	39%	44%	35%	41%
Excelente	28%	67%	17%	56%	22%	56%	22%	59%
Porcentaje	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Análisis: La planificación de tareas en los estudiantes del tercero de bachillerato permite que el docente se fortalezca en cumplir un proceso organizado en la creación de actividades realizando la configuración adecuada y su fácil entendimiento para su desarrollo,

el docente demostró destrezas en la asignación de tareas, envíos y calificaciones en un 41% bueno y un 59% excelente, conforme se visualiza en los promedios en la tabla en un antes y después de la capacitación.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020 INSTITUTO DE
 FACULTAD DE POSGRADO

FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA CAPACITACIÓN

Nombre de la capacitación: Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas

Fecha de la capacitación: 06/11/2024 hasta 08/11/2024

Objetivo
 Evaluar las habilidades y competencias, mediante la capacitación del Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas digitales, dirigido a los docentes de Tercero Bachillerato General Unificado, que permita transformar la enseñanza basada en el profesor a una enseñanza basada en el estudiante:

Instrucciones
 Para responder estas alternativas es necesario tomar como referencia las siguientes puntuaciones con una X en donde (1= Deficiente, 2= Malo, 3= Regular, 4=Bueno y 5= Excelente).

Conocimiento de las temáticas de programa de capacitación	1	2	3	4	5	Observaciones
Aprendizaje de Word para Windows y la web					X	Domina los aprendizajes
Aprendizaje de Excel para Windows y la Web				X		Alcanza los aprendizajes
Aprendizaje de PowerPoint para Windows y la Web					X	Domina los aprendizajes
Outlook					X	Domina los aprendizajes
Microsoft Teams				X		Alcanza los aprendizajes
Microsoft Forms					X	Domina los aprendizajes
Youtube					X	Domina los aprendizajes
MindMeister				X		Alcanza los aprendizajes
Educaplay					X	Domina los aprendizajes
Sobre la capacitación	1	2	3	4	5	
Cumplimiento del programa					X	Cumple con la propuesta realizada
Contenido temático de los objetivos planteados					X	Cumple con la temática propuesta
Utilidad material para el cumplimiento de los objetivos					X	Cumple con la utilización de material digital
Logro de los objetivos propuestos					X	Cumple con el objetivo propuesto
La metodología utilizada permitió mayor captación del docente					X	Emplea de mejor manera la metodología (ERCA)



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
INSTITUTO DE
FACULTAD DE POSGRADO

Sobre el cumplimiento de la Misión y Visión	1	2	3	4	5	
El programa cumple con la misión de la unidad educativa					X	Cumple con la misión de la Institución
El programa cumple con la visión de la unidad educativa					X	Cumple con la Visión de la Institución
El programa estuvo enfocado en la malla curricular del docente					X	Cumple con la planificación planteada


MSc. Edison Jiménez
Rector de la Unidad Educativa "Bolívar"




MSc. July Davila
Vicerectora de la Unidad Educativa "Bolívar"
Directora Académica




Dr. Gualo Pérez
Jefe de Talento Humano,
Unidad Educativa "Bolívar"




MSc. Milyra Calpa
Jefa Del departamento Estudiantil
Unidad Educativa "Bolívar"



Figura 29
Validación de la capacitación 04H00025

CONCLUSIONES

1. El análisis de la percepción del Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas con enfoque tecnológico en Tercer año de Bachillerato General Unificado motivo a enfrentar dificultades significativas por parte de los docentes, destacando la falta de formación y capacitación en tecnologías educativas, la limitada accesibilidad a recursos digitales y la resistencia al cambio en metodologías tradicionales, estas barreras obstaculizan la transformación de la enseñanza basada en el profesor a una enseñanza basada en el estudiante.
2. Del análisis de la ficha de observación de la implementación del modelo de ABT con enfoque tecnológico en los docentes de Tercer año de Bachillerato General Unificado afronta dificultades, destacando la falta de formación y capacitación en herramientas colaborativas utilizando como motor principal Microsoft Teams, teniendo problemas en su dominio y en la creación de material didáctico digital.
3. El programa de capacitación desarrollado para los docentes de Tercero de Bachillerato General Unificado sobre el modelo de ABT digitales demostró ser efectivo en mejorar sus habilidades y confianza para diseñar e implementar actividades de aprendizaje centradas en los entornos colaborativos, esto permitirá una transformación significativa en la enseñanza, enfocándose en la autonomía y colaboración, permitiendo transformar la enseñanza basada en el profesor a una enseñanza basada en el estudiante.
4. Mediante la evaluación de la propuesta sobre el Programa del Modelo de Aprendizaje Basado en Tareas mantiene relación directa con la misión y visión de la Unidad Educativa Bolívar, debido que se pudo identificar un alto interés en los docentes como una metodología de enseñanza innovadora que cumpla con las necesidades de los mismos, de hecho, las temáticas de esta capacitación fueron de gran motivación que trae consigo un impacto académico para fortalecer sus técnicas educativas en Tercer año de Bachillerato.

RECOMENDACIONES

1. Los docentes en la actualidad deben estar inmersos a los entornos colaborativos digitales con la actualización de conocimientos teóricos y prácticos, teniendo una mejor percepción en la aplicación de nuevas metodologías pedagógicas, para el mejoramiento de la enseñanza basada en el profesor a una enseñanza al estudiante, en el modelo de Aprendizaje Basado en Tareas, razón por la cuál es necesario la realización de actualizaciones tecnológicas trimestralmente de acuerdo como avanza las nuevas aplicaciones digitales en la globalización de la información.
2. Es importante efectuar capacitaciones y acompañamiento continuo utilizando como plataforma digital Microsoft Teams para los docentes de Tercer año de Bachillerato General Unificado, el mismo que debe tener la capacidad de realizar un seguimiento trimestral durante el año lectivo, enfocado en el desarrollo de habilidades tecnológicas básicas y avanzadas en la Integración efectiva de herramientas digitales en el aula, diseñando tareas basadas en problemas reales y prácticos.
3. Se recomienda implementar el programa de capacitación de manera integral y sostenida incorporando evaluaciones continuas para ajustar el programa según las necesidades de los docentes trimestralmente y poder evaluar de forma objetiva, el acceso a recursos digitales y plataformas educativas actualizadas, innovando el monitoreo y evaluación del impacto en el aprendizaje estudiantil.
4. Es necesario efectuar evaluaciones periódicas para identificar la pertinencia de los programas de capacitación de aprendizaje basado en tareas, de esta manera se podrá fortalecer el conocimiento de los docentes, puesto que podrá identificar las principales dificultades, para posteriormente realizar actividades o aplicar mecanismos que permitan enriquecer la enseñanza del docente en los estudiantes de Tercer año de Bachillerato.

REFERENCIAS

- Acosta, P. V. (5 de enero de 2023). Implicaciones de la educación presencial y virtual en el contexto ecuatoriano. *Ciencia Latina*, 1-15. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4739
- Alvarez, C., Villarruel Siles, M., Aviles Estrada, C., Fernàndez Terrzas, E., Perez Pozo, H., & Vergara Zutara, M. (2023). Diseño curricular complejo con enfoque de competencias. *Revista Guatemalteca de Educaciòn Superior*, 6(2), 41-71. doi:<https://doi.org/10.46954/revistages.v6i2.119>
- Aravena, B., Alarcon, Z., & Hernandez, S. (06 de Junio de 2018). *El Enfoque de Aprendizaje Basado en Tareas y su Relaciòn con el Manejo de Clases*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6529360.pdf>
- Aspiazu. (2024). *EL ACCESO A MATERIALES EDUCATIVOS ACTUALIZADOS SOBRE TECNOLOGÍA EN EL ÁMBITO DE LA EDUCACIÓN*. México, México, México: Ciencia Latina. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5
- Balluerka, N., & Vergara, A. (2002). *Diseños de Investigación Experimental en Psicología*. Madrid: Pearson Educación.
- Barroso, G. (18 de septiembre de 2024). El trabajo en equipo en educación superior: un análisis desde la mirada de los estudiantes. *epsir*. doi:<https://doi.org/10.31637/epsir-2024-685>
- Bozada Morales, E., Zuàrez Lombeida, M., & Meza Villavicencio, P. (2019). Las TICs en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Ciencia Digital*, 422-439. doi:<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v3i2.6.575>
- Cedeño , E., & Murillo, J. (2019). Entornos Virtuales de Aprendizaje y su Rol Innovador en el Proceso de Enseñanza. *ReHuSo*.
- Chavez , J. (2019). Educación y Tecnología: Una mirada desde el subdesarrollo. *Educación y Tecnología: Una mirada desde el subdesarrollo*, 1-16. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4780/478060100001/html/>
- Chila , H., Chávez, L., Ardila, W., & Holguín, S. (2023). ERCA Y ABP. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, 94.
- College, A. (2014). *Productividad en la Nube Microsoft 365*. Advances Micro Sytems.
- Constituciòn de la República* . (2008). Publicaciòn oficial de la asamblea constiuente.
- Esquicha Medina, A. (2018). Aprendizaje basado en tareas en un entorno virtual de aprendizaje para el desarrollo de producción escrita en alemán, niveles a1 y a2 mcer, en la educación superior. *Pixel-Bit(53)*, 61-75. doi:<http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i53/04>

- Fandos, G. (Octubre de 2003). Formación basada en las tecnologías de la información y comunicación : análisis didactico del proceso de enseñanza-aprendizaje. Tarragona.
- Fernando, G. (29 de Abril de 2021). *MODELO PEDAGÓGICO PARA LA ELABORACIÓN DE CURSOS*. Obtenido de condensan: <https://acortar.link/IE7qDi>
- Furio, C., & Furió, C. (2009). *8 Confederación y 1 internacional de profesores de ciencias*.
- Haro, R., & Yépez, G. (2020). El uso de herramientas de office 365 en el proceso de enseñanza del idioma inglés propuesta de manual. *Revista científica de la universidad de cien fuegos* , 528.
- Jane, W., & Richard, W. (2002). Analyzing the past to prepare for the future: writing a literature review. *MIS Quarterly*. doi:10.1016/j.freeradbiomed.2005.02.032
- Jurado , L. (2022). Educaplay. *Revista Cubana de Educación Superior*.
- Lasso, E., Munevar , P., Rivera , J., & Sabogal, A. (2017). *Estado del arte sobre las articulaciones de modelos, enfoques y sistemas en educación virtual*. Bogota D.C: Sello Editorial UNAD.
- León, S. A. (2023). *el trabajo colaborativo en la educación*. Lima, Lima, Perú: Horizontes. doi:<http://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.602>
- López, G. y. (2024). El método documental en estudios teóricos educativos. *ResearchGate*, 2.
- López, I., & Goñi, J. (2014). *Hacia un currículum guiado por las competencias*. Navarra: UPNA.
- Lozano, A. (8 de Octubre de 2010). *Análisis de la implicación de las familias en la educación de sus hijos/as durante la emergencia sanitaria generada por el COVID-19*. Obtenido de <https://acortar.link/AUBQkl>
- Manangon. (1 de Abril de 2017). *El Aprendizaje Basado en Tareas (ABT) en la Competencia Comunicativa*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12488>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (17 de Mazo de 2020). *ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00014-A*. Obtenido de <https://cutt.ly/NW2hTNG>
- Naranjo, J., C, A., Hernández, G., & V, Y. (2012). Aprendizaje basado en tareas aplicado a la enseñanza de las telecomunicaciones. *Ingeniería Electrónica, automática y comunicaciones*, s/n.
- Navarrete , G., & Mendieta , R. (2018). Las Tic y la Educación Ecuatoriana en tiempo de Internet. *Espirales*.
- Palacios, L. (2020). Impact of the Virtual Classroom in the Learning Process of. *REVISTA INTERNACIONAL TECNOLOGICA-EDUCATIVA DOCENTE 2.0*, 9(1), 75-82. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.1>

- Perilla, J. (2018). *Diseño Curricular y Transformación de Contextos Educativos Desde Experiencias Concretas*. Bogota: Universidad Sergio Arboleda.
- Rodriguez , C. (2021). Plataforma Microsoft Teams y su influencia en el aprendizaje de estudiantes de básica superior. *KOINONIA*, 515-516.
- Rodriguez, C. (2021). Plataforma Microsoft Teams y su influencia en el aprendizaje de estudiantes de básica superior. *KOINONIA*, 515-516.
- Rodriguez, C., & Castro, A. (2021). Plataforma. *KOINOMIA*, 6(3), 510-527. doi:<https://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1329>
- Rodriguez, D., & Martínez, J. (2018). *Exploración de principios y prácticas actuales*. México: UNAM.
- Romero, V., Romero , M., Toala , F., Castro, J., Pin Angel, Camposano , Y., & Gruezo, O. (2019). *El Flipped Learning, El Aprendizaje Colaborativo y Las Herramientas Virtuales en la Educación*. Area de Innovación y Desarrollo.S.L. Obtenido de <https://share.google/qzRVKC8GS4RVionCl>
- Ruíz, E., & Sánchez, V. (2007). *Educatrónica*. México: iisue.
- Saavedra, D. (2020). *Creación de cuestionarios con microsoft forms*. Obtenido de <https://ridda2.utp.ac.pa/bitstream/handle/123456789/10302/Tutorial-Forms-ridda2.pdf?sequence=3>
- Salazar. (2020 de Julio de 2014). *La aplicación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de nivel medio superior en Tepic, Nayarit*. Obtenido de <https://acortar.link/Msqd9D>
- Segura, V., Moreno del Pozo, G., & Bonilla Roldan, M. (2022). El uso de herramientas colaborativas en la educación virtual en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de bachillerato. *KILLKAMA*, 6(3), 33-46. doi:<https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v6i3.960>
- SENPLADES. (2020 de 11 de 2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021*. Obtenido de <https://acortar.link/AUBQkl>
- Serrano, G. (2004). *Modelos de investigación cualitativa*. Narcea S.A.
- Tamayo, T. M. (2014). *El proceso de la investigación científica*. MEXICO: LIMUSA.
- Tamayo, V. (04 de Mayo de 2015). *TIC y argumentación: Análisis de tareas propuestas por docentes universitarios*. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v40n2/art05.pdf>
- Tello, E. (2011). *Las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) y la brecha digital*. Obtenido de <http://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/>

- Tevni, G. (27 de Marzo de 2000). *EL CONCEPTO DE INVESTIGACION*. Obtenido de <https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1RM1F0L42-VZ46F4-319H/871.pdf>
- Toala Jeomar, L. P. (18 de Abril de 2018). *ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO*. Obtenido de <https://n9.cl/n6izd>
- Torrenteras, J. (2012). Las teorías de aprendizaje y la formación de herramientas. *Revista de Educación a Distancia*.
- Torres, & Rodriguez. (18 de enero de 2018). *Uso y aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de <https://www.lamjol.info/index.php/FAREM/article/view/5667/5380>
- Trejo, R. (2013). Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia. *Eduotec*.
- Trujillo, N. L. (2019). *INVESTIGACIÓN CUALITATIVA*. IBARRA: UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE.
- (2020). *Tutorial MindMeister*. Buenos Aires: Sarmiento.
- Universidad Europea. (25 de 03 de 2025). Obtenido de Las redes sociales en el ámbito educativo: <https://ecuador.universidadeuropea.com/blog/redes-sociales-educacion/>
- Valda, F., & Arteaga, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *FIDES ET RATIO*, 3.
- Valenzuela Alfaro, M. (2021). Gamification for learning. A theoretical approach to the social. *Revista Educación Las Américas*, 11(1), 91-103. doi:10.35811/rea.v11i1.140
- Villa Varela, A. (2022). *Microsoft word Aprenda a usar y dominar este procesador de texto*. Editorial IDEAS PROPIAS.
- Weingerg, J., & Mundaca, L. (2019). Como transitar en el aula . *Como transitar en el aula para adquirir la competencia traductura para el aprendizaje basada en proyectos*, 12, 127-155. doi:10.17533/udea.mut.v12n1a0
- Yannelys, N. A. (1 de Septiembre de 2012). *Aplicación del Aprendizaje Basado en Taeas aplicado a la Enseñanza de las Telecomunicaciones*. Obtenido de <https://acortar.link/mbBKsi>
- Zavala Baque, D. L., Morán Lozano, N. S., Intriago Terán, A. B., & Guerrero Alcívar, H. A. (2024). Diseño Curricular y la Formación Integral de los Estudiantes de la Carrera de Educación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 7190-7227. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10064

Anexos

Anexo 1. Instrumentos de recolección de datos

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

**Encuesta dirigida a los docentes de Tercero de Bachillerato General Unificado de la
“Unidad Educativa Bolívar”**

TEMA: Aprendizaje Basado en Tareas como modelo de enseñanza para los docentes de Tercero de Bachillerato General Unificado de la “Unidad Educativa Bolívar”

OBJETIVO: Determinar la percepción que tienen los docentes de Tercero Bachillerato General Unificado, de la “Unidad Educativa “Bolívar”, sobre el Aprendizaje Basado en Tareas usadas en la construcción de sus conocimientos y desarrollo de habilidades investigativas.

PREGUNTAS:

Preguntas.

- 1. ¿Cómo interpreta la importancia en el manejo de las herramientas de entornos virtuales?**

a. Deficiente

b. Malo

c. Regular

d. Bueno

e. Excelente

2. ¿Cuál cree usted es el nivel de acceso a recursos informáticos disponibles en la institución?

- a) Deficiente
- b) Malo
- c) Regular
- d) Bueno
- e) Excelente

3. ¿Con que frecuencia vincula la asignación de contenidos virtuales con el entorno de aprendizaje?

- a. Nunca.
- b. Casi nunca.
- c. Ocasionalmente.
- d. Frecuentemente.
- e. Siempre.

4. ¿Considera usted que las herramientas virtuales son necesarias en el grupo de docentes en la institución?

- a. Totalmente en Desacuerdo.
- b. Desacuerdo
- c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d. De acuerdo.
- e. Totalmente de acuerdo.

5. ¿Considera usted que la capacitación en herramientas virtuales es necesario para la aplicación del entorno aprendizaje?

- a. Totalmente en Desacuerdo.
- b. Desacuerdo
- c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d. De acuerdo.
- e. Totalmente de acuerdo

6. ¿Cree usted que es necesario proponer un programa de capacitación basado en tareas para mejorar el aprendizaje docente - estudiante?

- a. Totalmente en Desacuerdo.
- b. Desacuerdo
- c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d. De acuerdo.
- e. Totalmente de acuerdo.

7. ¿Considera que la evaluación docente a través de diseños de capacitaciones basados en tareas optimiza el modelo de aprendizaje?

- a. Totalmente en Desacuerdo.
- b. Desacuerdo
- c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d. De acuerdo.
- e. Totalmente de acuerdo.

8. ¿Con qué frecuencia utiliza la ofimática en el estudio del aprendizaje basado en tareas?

- a. Nunca.
- b. Casi nunca.
- c. Ocasionalmente.
- d. Frecuentemente.
- e. Siempre.

9. ¿Con que frecuencia utiliza las redes sociales para dinamizar la didáctica del estudio del aprendizaje basado en tareas?

- a. Nunca.
- b. Casi nunca.
- c. Ocasionalmente
- d. Frecuentemente.
- e. Siempre.

10. ¿Considera usted que el manejo de actividades virtuales dinamiza la didáctica del estudio del aprendizaje basado en tareas?

- a. Totalmente en Desacuerdo.
- b. Desacuerdo
- c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d. De acuerdo.
- e. Totalmente de acuerdo.

Anexo 2. Ficha de observación.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Ficha de Observación a los docentes de Tercero de Bachillerato General Unificado de la “Unidad Educativa Bolívar”

TEMA: Aprendizaje Basado en Tareas como Modelo de Enseñanza para los Docentes de Tercero de Bachillerato General Unificado de la “Unidad Educativa Bolívar”

OBJETIVO: Observar el manejo de las herramientas digitales de los docentes de Tercero Bachillerato General Unificado, de la “Unidad Educativa “Bolívar”, sobre el Aprendizaje Basado en Tareas usadas en la construcción de sus conocimientos y desarrollo de habilidades investigativas.

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL DESEMPEÑO DOCENTE							
DOCENTE EVALUADO:							
ÁREA DE ESTUDIO:							
OBSERVADOR:							
1. CREACIÓN DE CONTENIDO		1	2	3	4	5	Observación
1	El docente domina la herramienta Microsoft Forms						
2	El docente domina las principales herramientas Microsoft Office 365						
3	El docente domina el portal YouTube						
4	El docente domina las herramientas de mapas conceptuales virtuales						
5	El docente domina la herramienta de EducaPlay para la creación de actividades y evaluación.						
2. ASIGNACIÓN DE CONTENIDO		1	2	3	4	5	

6	El docente puede ingresar adecuadamente a Microsoft Teams.						
7	El docente crea grupos en Microsoft Teams						
8	El docente publica adecuadamente contenido en los Grupos de Microsoft Teams						
3. ASIGNACIÓN DE TAREAS		1	2	3	4	5	
9	El docente domina la creación de tareas en Microsoft Teams						
10	El docente configura adecuadamente el envío de tareas						
11	El docente devuelve la calificación y los comentarios						

Anexo 3. Validación de instrumentos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

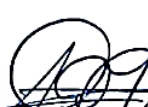
Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13
INSTITUTO DE POSGRADO


CONSTANCIA DE VALIDACIÓN ENCUESTA	
Apellidos y Nombres	JIMENEZ MONTENEGRO EDISON DAVID
Cédula de Identidad	0400695458
Título	MAGISTER EN EDUCACION, ESPECIALISTA EN CURRÍCULO Y DIDÁCTICA, DIPLOMA SUPERIOR EN INVESTIGACIÓN SOCIOEDUCATIVA
Teléfono	0985552031
Institución en la que labora	UNIDAD EDUCATIVA "BOLÍVAR"
Función en la que desempeña	RECTOR
Fecha de Validación	10/01/2023

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala: Excelente (E); Mejorable (M); Deficiente (D) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción). Si es necesario, agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

Observaciones generales: Ninguna


 MSc. Edison Jiménez
 Rector U.E. Bolívar





UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13
INSTITUTO DE POSGRADO

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA DE OBSERVACIÓN	
Apellidos y Nombres	JIMENEZ MONTENEGRO EDISON DAVID
Cédula de Identidad	0400695458
Título	MAGISTER EN EDUCACION, ESPECIALISTA EN CURRÍCULO Y DIDÁCTICA, DIPLOMA SUPERIOR EN INVESTIGACIÓN SOCIOEDUCATIVA
Teléfono	0985552031
Institución en la que labora	UNIDAD EDUCATIVA "BOLÍVAR"
Función en la que desempeña	RECTOR
Fecha de Validación	10/01/2023

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala: Excelente (E); Mejorable (M); Deficiente (D) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción). Si es necesario, agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	
11	E	E	E	

Observaciones generales: Ninguna


 MSc. Edison Jiménez
 Rector U.E. "Bolívar"






UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13
INSTITUTO DE POSGRADO

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN ENCUESTA	
Apellidos y Nombres	DAVILA YEPEZ JULY SAMANTA
Cédula de Identidad	0401218532
Título	MAGISTER EN GERENCIA Y LIDERAZGO EDUCACIONAL
Teléfono	0997757266
Institución en la que labora	UNIDAD EDUCATIVA "BOLÍVAR"
Función en la que desempeña	VICERRECTORA
Fecha de Validación	10/01/2023

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala: Excelente (E); Mejorable (M); Deficiente (D) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción). Si es necesario, agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

Observaciones generales: Ninguna


MSc. July Dávila
Vicerrectora U.E "Bolívar"





UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

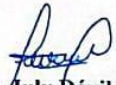
Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13
INSTITUTO DE POSGRADO

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA DE OBSERVACIÓN	
Apellidos y Nombres	DAVILA YEPEZ JULY SAMANTA
Cédula de Identidad	0401218532
Título	MAGISTER EN GERENCIA Y LIDERAZGO EDUCACIONAL
Teléfono	0997757266
Institución en la que labora	UNIDAD EDUCATIVA "BOLÍVAR"
Función en la que desempeña	VICERRECTORA
Fecha de Validación	10/01/2023

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala: Excelente (E); Mejorable (M); Deficiente (D) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción). Si es necesario, agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	
11	E	E	E	

Observaciones generales: Ninguna


MSc. July Dávila
Vicerrectora U.E "Bolívar"



Anexo 4. Conocimiento informado



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020



FACULTAD DE POSGRADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

1. Estimado/a participante: (*nombre del encuestado*)

La presente investigación tiene como objetivo realizar (*APRENDIZAJE BASADO EN TAREAS COMO MODELO DE ENSEÑANZA PARA LOS DOCENTES DE TERCERO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA “UNIDAD EDUCATIVA BOLÍVAR”*) Los resultados de este estudio servirán para el desarrollo del proceso de investigación y únicamente con fines académicos.

¿Acepta usted de forma libre y voluntaria participar en esta investigación y es consciente de que sus respuestas proporcionadas servirán para desarrollar el APRENDIZAJE BASADO EN TAREAS COMO MODELO DE ENSEÑANZA PARA LOS DOCENTES DE TERCERO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA “UNIDAD EDUCATIVA BOLÍVAR”

Si () No ()

2. Compromiso

Por su aceptación el/la participante autoriza y se compromete a:

- 2.1. Proveer información real y verídica durante la encuesta.
- 2.2. Autorizar que la encuesta sea escrita en el formato para su análisis.
- 2.3. Aceptar la toma de fotografías durante el desarrollo de la encuesta.

3. Confidencialidad:

- 3.1. La información obtenida en la presente encuesta es confidencial, es decir que se ha de guardar, mantener y emplear con estricta cautela la información obtenida.
- 3.2. La información proporcionada por el/la participante será utilizada única y exclusivamente con fines académicos de investigación.
- 3.3. La encuesta será realizada en un ambiente propicio que estimule la comunicación y el anonimato elegido por el/la participante de ser el caso.

f):
Firma del entrevistado

Fecha:

C.C
Nombre investigador Fabio Patricio Guerrero Lomas

Firma del investigador..... Fecha:

Anexo 5. Evidencia fotográfica de la capacitación



