

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR.

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y
HUMANÍSTICAS.**

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

MODALIDAD: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.

PERFIL DE TRABAJO DEL INFORME DE INVESTIGACION.

TEMA: EL TRABAJO EN EQUIPO EN LÍNEA, EN EL CUMPLIENDO DE LAS TAREAS ESCOLARES, PARA PREVENIR LA EXCESIVA INTERVENCIÓN DE DISTRACTORES TECNOLÓGICOS EN LOS ALUMNOS DE CUARTO Y QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CAMINO REAL” DE LA PARROQUIA BILOVAN, DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DE MAYO - SEPTIEMBRE DEL 2023.

INTEGRANTES:

JESSICA SOFÍA LLUMILUISA MAIGUA.

FERNANDO JOSE MULLO GUERRERO.

TUTOR:

Dr. Cs Francisco David Salcedo Lucio EDU Mg.Sc. PhD

PERÍODO ACADÉMICO

MAYO – SEPTIEMBRE 2023

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR.

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y
HUMANÍSTICAS.**

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

MODALIDAD: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.

PERFIL DE TRABAJO DEL INFORME DE INVESTIGACION.

**EL TRABAJO EN EQUIPO EN LÍNEA, EN EL CUMPLIENDO DE LAS TAREAS
ESCOLARES, PARA PREVENIR LA EXCESIVA INTERVENCIÓN DE
DISTRACTORES TECNOLÓGICOS EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO
AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CAMINO
REAL” DE LA PARROQUIA BILOVAN, DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA
DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DE MAYO - SEPTIEMBRE DEL 2023.**

INTEGRANTES:

JESSICA SOFÍA LLUMILUISA MAIGUA.

FERNANDO JOSE MULLO GUERRERO.

TUTOR:

Dr. Cs Francisco David Salcedo Lucio EDU Mg.Sc. PhD

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN INFORME DE
INVESTIGACION PRESENTADO A OBTENER A OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.**

2023

I. DEDICATORIA

A:

El presente informe de investigación dedico a Dios, por guiar cada uno de mis pasos. A mi hija Samantha Mireya, por ser el pilar fundamental en mi vida, su amor incondicional, me motivo a seguir luchando por mis objetivos. A mis padres Segundo y Rosa, por inculcarme valores importantes, a mis hermanos Eduardo y Katty, mi cuñada Edith, su apoyo en la crianza de mi hija y a mis abuelitos que son mis segundos padres. Quiero mencionar de manera especial a la Lic. Susana Floresguerra, por su apoyo incondicional, en mi vida académica y personal, por sus palabras de aliento, de la misma forma a los Señores/as: Germán, Juan Pablo, Alegría, Paulina y Santiago, por permitir ser parte de ellos y a toda la familia Espinoza Floresguerra.

Jessica Llumiluia

El presente informe de investigación dedico a Dios, por darme la sabiduría y guiarme en cada uno de los pasos que doy. A mis padres Franklin Mullo y Perla Guerrero los cuales siempre han estado en todos los momentos de mi vida, por inculcarme valores importantes los cuales me han hecho la persona que soy, a mis hermanos Kevin, Frank y Kenneth quienes me impulsan a continuar adelante para convertirme en su ejemplo a seguir. A mis abuelitos que me han enseñado el valor, el esfuerzo y la recompensa del trabajo honesta.

Fernando Mullo

II. AGRADECIMIENTO

A:

Dios, por guiar nuestro camino con sabiduría y fortaleza para poder culminar con éxito en este proceso académico.

La Universidad Estatal de Bolívar, Facultad De Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, por brindarnos la oportunidad de ser parte de su historia y otorgarnos una carrera académica llena de conocimientos enriquecedores y formar personas competitivas en la vida profesional, valores éticos y morales. A la Unidad Educativa “Camino Real”, por la apertura brindada durante la elaboración de este informe de integración curricular

Nuestro tutor, Dr. Cs. Francisco David Salcedo Lucio EDU Mg. Sc. PhD, quien con su paciencia, apoyo y conocimiento científico oriento la culminación con éxito de nuestro informe.

Los expertos en el área de informática, Ing. Daniel Rosillo y Lic. José Vascones, por sus aportes de conocimiento objetivo a nuestro tema de investigación sobre el trabajo en equipo en línea, en el cumplimiento de tareas escolares, para prevenir la excesiva intervención de distractores tecnológicos.

Jessica Llumiluisa y Fernando Mullo.

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICA:

Que, el informe final del Proyecto de Investigación denominado: **EL TRABAJO EN EQUIPO EN LÍNEA, EN EL CUMPLIENDO DE LAS TAREAS ESCOLARES, PARA PREVENIR LA EXCESIVA INTERVENCIÓN DE DISTRACTORES TECNOLÓGICOS EN LOS ALUMNOS DE CUARTO Y QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CAMINO REAL” DE LA PARROQUIA BILOVAN, DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DE MAYO - AGOSTO DEL 2023**, elaborado por los autores **Jessica Sofía Llumiluisa Maigua** y **Fernando Jose Mullo Guerrero** de la Carrera Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

En todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estime conveniente.

Guaranda, septiembre del 2023



Dr. Cs Francisco David Salcedo Lucio EDU Mg.Sc. PhD

TUTOR

DERECHOS DE AUTOR

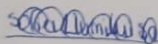
Yo/nosotros por **Llumiluusa Maigua Jessica Sofia** y **Mullo Guerrero Fernando Jose** portador/res de la Cédula de Identidad No 05003724692 y 0952862977 en calidad de autor/res y titular/es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: EL TRABAJO EN EQUIPO EN LÍNEA, EN EL CUMPLIENDO DE LAS TAREAS ESCOLARES, PARA PREVENIR LA EXCESIVA INTERVENCIÓN DE DISTRACTORES TECNOLÓGICOS EN LOS ALUMNOS DE CUARTO Y QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CAMINO REAL" DE LA PARROQUIA BILOVAN, DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DE MAYO - SEPTIEMBRE DEL 2023. modalidad presencial, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Llumiluusa Maigua Jessica Sofia

Mullo Guerrero Fernando Jose



Jessica Llumiluusa



Fernando Mullo


IV. AUTORIA NOTARIADA


IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe final del proyecto de investigación con el tema "EL TRABAJO EN EQUIPO EN LÍNEA, EN EL CUMPLIMIENTO DE LAS TAREAS ESCOLARES, PARA PREVENIR LA EXCESIVA INTERVENCIÓN DE DISTRACTORES TECNOLÓGICOS EN LOS ALUMNOS DE CUARTO Y QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CAMINO REAL" DE LA PARROQUIA BILOVAN, DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DE MAYO - SEPTIEMBRE DEL 2023.", elaborado por **Llumiluisa Maigua Jessica Sofia** y **Mullo Guerrero Fernando Jose**, previo a obtener el título de Licenciad(a/o)s en Ciencias de la Educación, es inédito y garantizado su autenticidad, responsabilizándose por los contenidos obtenidos en este trabajo de investigación.



ATENTAMENTE


JESSICA SOFÍA LLUMILUISA MAIGUA
0503724692


FERNANDO JOSE MULLO GUERRERO
0952862977



Notaria Tercera del Cantón Guaranda
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario



rio...

N° ESCRITURA: 20230201003P02850

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: MULLO GUERRERO FERNANDO JOSE y

LLUMILUISA MAIGUA JESSICA SOFIA

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

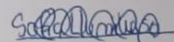
H.R. Factura: 001-006- 000005174

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día trece de Diciembre del dos mil veintitrés, ante mí Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, MULLO GUERRERO FERNANDO JOSE, soltero, de ocupación estudiante, domiciliado en el sector de Alpachaca del Cantón Guaranda Provincia Bolívar, con celular número (0960528292); y, LLUMILUISA MAIGUA JESSICA SOFIA, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en el sector de Alpachaca del Cantón Guaranda Provincia Bolívar, con celular número (0995243105), por sus propios y personales derechos, obligarse a quienes de conocerles doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruida por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que proceden libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento declaran lo siguiente manifestamos que el criterio e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado "EL TRABAJO EN EQUIPO EN LÍNEA, EN EL CUMPLIMIENTO DE LAS TAREAS ESCOLARES, PARA PREVENIR LA EXCESIVA INTERVENCIÓN DE DISTRACTORES TECNOLÓGICOS EN LOS ALUMNOS DE CUARTO Y QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CAMINO REAL" DE LA PARROQUIA BILOVAN, DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DE MAYO – SEPTIEMBRE DEL 2023.", es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, previo a la obtención del título de Licenciados en Educación Básica en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que hacemos para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellos se ratifican quedando incorporado al protocolo de esta notaria y firman conmigo de todo lo cual doy Fe.



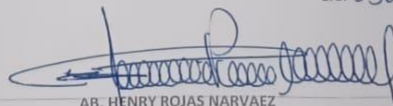
MULLO GUERRERO FERNANDO JOSE

c.c. 0952862977



LLUMILUISA MAIGUA JESSICA SOFIA

c.c. 050372469-2



AB. HENRY ROJAS NARVAEZ

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA



EL NOTA....

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA	4
II. AGRADECIMIENTO	5
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	6
IV. AUTORIA NOTARIADA	7
V. ÍNDICE	10
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	12
VII. ABSTRACT	13
VIII. INTRODUCCIÓN.....	14
1. TEMA.....	17
2. ANTECEDENTES.....	18
3. PROBLEMA	20
3.1. Descripción del problema.....	20
3.2. Formulación del problema	21
4. JUSTIFICACIÓN	22
5. OBJETIVOS.....	25
5.1. Objetivo general	25
5.2. Objetivos específicos	25
6. MARCO TEÓRICO	26

6.1. Teoría científica.....	26
6.2. Teoría legal	60
6.3. Teoría referencial.....	62
7. MARCO METODOLÓGICO	64
7.1. Enfoque de la investigación.....	64
7.2. Diseño o tipo de estudio	64
7.3. Métodos.....	64
7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	65
7.5. Universo	65
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	66
9. CONCLUSIONES.....	96
10. PROPUESTA	98
11. BIBLIOGRAFÍA.....	147
12. ANEXOS.....	158

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

La proliferación de la tecnología ha planteado desafíos educativos cruciales, esta investigación se centró en uno de estos desafíos: la excesiva interferencia de distractores tecnológicos en el aprendizaje de alumnos. Si bien la tecnología ofrece beneficios, las redes sociales, juegos en línea y entretenimiento digital pueden perturbar la concentración y el rendimiento académico.

El objetivo general de la investigación fue prevenir el uso excesivo de distractores tecnológicos mediante el trabajo en equipo en línea. Se adoptó un enfoque cualitativo bajo el paradigma socio-crítico, enfocándose en experiencias individuales y contextos sociales. Se utilizaron entrevistas semiestructuradas para recopilar perspectivas de estudiantes, padres y docentes sobre el uso de la tecnología y los distractores tecnológicos en la educación.

Los resultados destacaron el interés de los estudiantes por la colaboración en línea, que enriquece su aprendizaje y habilidades. Además, se subrayó la importancia del trabajo en equipo en línea en el desarrollo educativo, impactando positivamente la motivación y el rendimiento académico.

En conclusión, el trabajo en equipo en línea se presenta como una estrategia efectiva para contrarrestar los distractores tecnológicos en la educación. Se destaca la necesidad de capacitar a docentes y padres en este enfoque. La investigación resalta la importancia de integrar la tecnología de manera efectiva en el aprendizaje colaborativo para mitigar su uso inadecuado en el entorno escolar.

PALABRAS CLAVES: Tecnología; Distractores; Trabajo en equipo en línea; Educación, Investigación.

VII. ABSTRACT

The proliferation of technology has posed crucial educational challenges; this research focused on one of these challenges: the excessive interference of technological distractions in students' learning. While technology offers benefits, social media, online games, and digital entertainment can disrupt concentration and academic performance.

The general objective of the research was to prevent the excessive use of technological distractions through online teamwork. A qualitative approach was adopted under the socio-critical paradigm, focusing on individual experiences and social contexts. Semi-structured interviews and questionnaires were used to gather perspectives from students, parents, and teachers on the use of technology and technological distractions in education.

The results highlighted students' interest in online collaboration, enriching their learning and skills. Furthermore, the importance of online teamwork in educational development was emphasized, positively impacting motivation and academic performance.

In conclusion, online teamwork emerges as an effective strategy to counteract technological distractions in education. The need to train teachers and parents in this approach is underscored. The research highlights the importance of effectively integrating technology into collaborative learning to mitigate its inappropriate use in the school environment.

KEYWORDS: Technology; Distractions; Online Teamwork; Education; Research.

VIII. INTRODUCCIÓN

En la sociedad actual, la tecnología desempeña un papel fundamental en la vida cotidiana, por ende, en la educación. Esta investigación se centra en un problema crítico que afecta a los estudiantes e implica un declive en su rendimiento académico.

El avance tecnológico ha revolucionado la forma en que las personas interactúan con la información y realizan sus actividades diarias, incluida la educación. Sin embargo, esta revolución tecnológica ha traído consigo preocupaciones relacionadas con la interferencia de distracciones tecnológicas en el proceso educativo, como las redes sociales, los juegos en línea y el entretenimiento digital, que pueden perturbar la concentración y el rendimiento académico de los estudiantes.

Varios teóricos han abordado el trabajo en equipo en línea como una herramienta valiosa que promueve el aprendizaje colaborativo y la formación adecuada mediante el intercambio de ideas y acciones. Además, se destacan expertos que enfatizan la importancia de la comunicación efectiva en línea como un proceso para transmitir y recibir información de manera clara y comprensible.

En el contexto de la educación contemporánea, se presenta una imperante necesidad de abordar estrategias didácticas rigurosas que integren de manera efectiva la gamificación en el ámbito educativo. Este enfoque persigue específicamente la optimización del proceso de trabajo en equipo en línea, en el cumplimiento de las tareas escolares, con el objetivo primordial de mitigar la creciente interferencia de distractores tecnológicos en el rendimiento de los estudiantes.

Para abordar este desafío, el presente trabajo propone la implementación de un enfoque pedagógico que establece metas concretas dentro del entorno educativo, fomenta la cooperación y

la competencia saludable entre los estudiantes, y aprovecha la utilización de reconocimientos virtuales, como insignias, para incentivar la responsabilidad y el logro de objetivos.

Este estudio se estructura en seis capítulos que proporcionarán una comprensión exhaustiva del tema:

Capítulo I: Presentación del Tema

Este capítulo establece las bases al identificar el problema de la excesiva intervención de distractores tecnológicos en el aprendizaje en línea y justifica la necesidad de abordar este fenómeno. Además, define los objetivos que orientarán la investigación.

Capítulo II: Marco Teórico

En el segundo capítulo, se profundiza en el marco teórico relacionado con la gamificación en la educación en línea, analizando teorías científicas y legales pertinentes. Este análisis permitirá una comprensión más completa de las variables clave de la investigación.

Capítulo III: Metodología de Investigación

Se detalla la metodología de investigación utilizada, incluyendo el paradigma y el contexto de la investigación. Además, se describen las técnicas de recopilación de datos y las herramientas de análisis empleadas para llevar a cabo la investigación.

Capítulo IV: Avances y Resultados de la Investigación

En este capítulo, se presentan los avances y resultados obtenidos durante la investigación, con un enfoque especial en el análisis e interpretación de estos hallazgos. Se destaca la falta de conocimiento de los docentes sobre el trabajo en equipo en línea en el proceso educativo como un factor relevante.

Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones

Las conclusiones derivadas de la investigación se exponen en el quinto capítulo, junto con una descripción de la situación actual. Se proporcionan recomendaciones respaldadas por metodología científica para guiar acciones futuras.

Capítulo VI: Propuesta de Implementación

Finalmente, el sexto capítulo presenta una propuesta completa que incluye su justificación, objetivos, fundamentación, ubicación física, descripción detallada, factibilidad, impacto esperado, evaluación planificada y una bibliografía consultada para respaldar el enfoque de trabajo en equipo en línea y la prevención de distractores tecnológicos en el contexto educativo.

Para respaldar el rigor y la amplitud de esta investigación sobre el trabajo en equipo en línea en el contexto del cumplimiento de tareas escolares y su relación con la prevención de la excesiva intervención de distractores tecnológicos en los estudiantes, se adjunta una serie de elementos documentales cruciales, como, fotografías de la institución educativa que colaboró en este estudio, lo que aporta un contexto visual y concreto a la investigación. Estas imágenes ofrecen una visión más completa y tangible del entorno en el que se llevó a cabo la observación y la recopilación de datos. Estos elementos documentales combinados contribuyen a enriquecer el contenido y la credibilidad de esta investigación, fortaleciendo su fundamento empírico y teórico.

1. TEMA

EL TRABAJO EN EQUIPO EN LÍNEA, EN EL CUMPLIMIENTO DE LAS TAREAS ESCOLARES, PARA PREVENIR LA EXCESIVA INTERVENCIÓN DE DISTRACTORES TECNOLÓGICOS EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CAMINO REAL” DE LA PARROQUIA BILOVAN, DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DE MAYO – SEPTIEMBRE DEL 2023.

2. ANTECEDENTES

La investigación sobre el tema "El trabajo en equipo en línea, en el cumplimiento de las tareas escolares, para prevenir la excesiva intervención de distractores tecnológicos en los alumnos de cuarto y quinto año de Educación General Básica" ha sido abordada desde múltiples perspectivas, con el objetivo de comprender mejor la dinámica entre el aprendizaje colaborativo en línea y los desafíos presentados por la presencia de dispositivos tecnológicos como distracciones. A continuación, se resumen y sintetizan los estudios previos y trabajos académicos relevantes:

En primer lugar, se ha destacado la importancia del aprendizaje cooperativo como un medio para fomentar la participación activa de los estudiantes en sus estudios. Pérez (2018) enfatiza que la colaboración entre pares no solo mejora las habilidades de resolución de problemas, sino que también promueve habilidades sociales esenciales y facilita la autorregulación durante el proceso de aprendizaje. Estos estudios han arrojado luz sobre cómo el trabajo en equipo en línea puede contribuir al desarrollo integral de los estudiantes.

La integración de herramientas tecnológicas en el entorno educativo ha sido un tema crucial explorado por García (2021). Esta investigación resalta cómo la tecnología puede enriquecer la experiencia educativa al permitir nuevas oportunidades de colaboración y comunicación entre los estudiantes. Además, se ha examinado cómo estas herramientas pueden utilizarse de manera efectiva para facilitar la coordinación y el trabajo en equipo en entornos virtuales, lo que abre la puerta a enfoques innovadores para el aprendizaje.

Sin embargo, López y Sánchez (2020) alertan sobre el riesgo de las distracciones tecnológicas en el proceso educativo. Investigaciones anteriores han demostrado cómo la proliferación de dispositivos tecnológicos puede afectar negativamente el rendimiento académico

de los estudiantes. Gestionar adecuadamente el uso de la tecnología durante las actividades escolares se ha identificado como una medida esencial para prevenir que estos dispositivos se conviertan en obstáculos para la concentración y el aprendizaje efectivo.

El enfoque en el trabajo en equipo en línea y la gestión de distracciones tecnológicas ha sido un punto central en la investigación educativa contemporánea, como destaca Fernández (2020). Los resultados de estas investigaciones ofrecen una base sólida para desarrollar estrategias pedagógicas innovadoras que fomenten la colaboración y la participación activa entre los estudiantes de cuarto y quinto grado. Estas estrategias tienen como objetivo enriquecer las experiencias educativas en un entorno digital en constante evolución, al tiempo que se abordan los desafíos planteados por la tecnología.

En resumen, la literatura académica en este campo subraya la importancia del trabajo en equipo en línea para mejorar el aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes. Además, se reconoce la necesidad de gestionar adecuadamente las distracciones tecnológicas para optimizar el proceso educativo. Estos hallazgos proporcionan una base valiosa para la creación de estrategias educativas que promuevan la colaboración en línea y fomenten el uso constructivo de la tecnología entre los estudiantes de cuarto y quinto grado.

3. PROBLEMA

3.1. Descripción del problema

En el contexto actual, la tecnología desempeña un papel central en la vida de las personas, se ha vuelto imprescindible comprender y abordar los desafíos que emergen en el ámbito educativo. Este trabajo de integración curricular se enfoca en un problema crítico que afecta a los alumnos de cuarto y quinto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Camino Real, ubicada en el Cantón San Miguel, Provincia de Bolívar. El estudio se llevó a cabo durante los meses de mayo a septiembre de 2023.

Los avances tecnológicos han transformado la manera en que las personas se relacionan con la información y realizan sus actividades diarias, la educación no ha quedado exenta de estos cambios. La proliferación de dispositivos tecnológicos y el acceso a Internet han abierto nuevas puertas para el aprendizaje y la colaboración en línea, generando un cambio en los paradigmas educativos tradicionales.

Sin embargo, esta revolución tecnológica también ha suscitado preocupaciones en relación con la interferencia excesiva de distracciones tecnológicas en el proceso educativo. Las redes sociales, los juegos en línea y el entretenimiento digital, aunque ofrecen múltiples beneficios, han emergido como factores que pueden perturbar la concentración y el rendimiento académico de los estudiantes.

El informe de investigación aborda de manera precisa este desafío al analizar cómo el trabajo en equipo en línea puede mitigar los efectos adversos de las distracciones tecnológicas en el cumplimiento de las tareas escolares. El enfoque en la colaboración en línea y la participación activa en actividades académicas grupales se presenta como una estrategia potencial para contrarrestar las distracciones tecnológicas que pueden impactar la calidad del aprendizaje.

Este problema adquiere una relevancia fundamental en la comunidad académica, ya que influye directamente en el desarrollo educativo de los alumnos. Si no se aborda adecuadamente, las implicaciones negativas pueden ser considerables. La persistencia de distracciones tecnológicas sin estrategias efectivas podría llevar a una disminución en la calidad del rendimiento académico, afectar la capacidad de concentración y la adquisición de habilidades clave, y minar el proceso de aprendizaje colaborativo.

En síntesis, la interferencia de distracciones tecnológicas en el cumplimiento de tareas escolares plantea un desafío crítico que debe ser atendido. El enfoque en el trabajo en equipo en línea emerge como una solución potencial para enfrentar esta problemática y garantizar un ambiente de aprendizaje más enfocado y efectivo para los estudiantes en la era digital actual.

3.2. Formulación del problema

¿Cómo influye el trabajo en equipo en línea, en el cumplimiento de tareas escolares para prevenir la excesiva intervención de distractores tecnológicos en los alumnos de cuarto y quinto año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Camino Real, del Cantón San Miguel, provincia de Bolívar, estudio realizado durante los meses de mayo a septiembre del 2023?

4. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se enfoca en identificar los componentes que influyen en el proceso del trabajo en equipo en línea y su relación con el cumplimiento de tareas escolares, así como en prevenir la intervención excesiva de distractores tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de cuarto y quinto año de Educación General Básica.

La falta de normas claras y concisas en el uso de la tecnología ha generado una problemática que afecta negativamente la realización de tareas escolares en línea tanto dentro como fuera del aula. La presencia de distracciones tecnológicas ha demostrado ser un obstáculo en el cumplimiento de las tareas y compromete el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por tanto, se requiere realizar una investigación exhaustiva, recopilando datos estadísticos medibles y observables que permitan obtener un análisis preciso y conciso.

Los objetivos de esta investigación se centran en identificar y analizar los tipos de distractores tecnológicos que afectan el desempeño de los estudiantes de cuarto y quinto año de Educación General Básica durante la realización de tareas escolares.

Además, se busca proporcionar pautas y estrategias para evaluar de manera efectiva el uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se plantea también diseñar un plan operativo que permita analizar y minimizar la interferencia de los distractores tecnológicos durante el trabajo en equipo en línea, evitando su uso excesivo y negativo.

Investigaciones anteriores, como la realizada por Smith (2021), han demostrado que “el uso constante de dispositivos tecnológicos durante el estudio puede tener efectos negativos en la concentración y el rendimiento académico de los estudiantes”. Conjuntamente las herramientas tecnológicas utilizadas de manera inadecuada en el ámbito educativo representan obstáculos para la construcción efectiva del conocimiento pedagógico y disciplinario. Por lo tanto, es fundamental

abordar esta problemática y encontrar estrategias que promuevan un uso adecuado de la tecnología en el contexto educativo.

Esta investigación busca beneficiar directamente a estudiantes, padres de familia y docentes de cuarto y quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Camino Real". Se espera que su participación en el seguimiento de distractores tecnológicos que dificultan el proceso de enseñanza-aprendizaje genere un impacto positivo, permitiendo mejorar el rendimiento académico y fomentar un uso adecuado de la tecnología.

Por otra parte, se pretende que esta investigación sirva como una fuente de consulta para otros estudiantes y docentes, promoviendo el uso adecuado de las tecnologías y la eliminación de los distractores tecnológicos que obstaculizan un aprendizaje de calidad.

Este estudio se sustenta en un enfoque cualitativo, el cual permite adentrarse en la comprensión profunda y significativa de las experiencias de los participantes involucrados en el proceso educativo. A través de una metodología de investigación aplicada y de desarrollo, se buscará conjugar la adquisición de nuevos conocimientos con la creación de soluciones prácticas y concretas para el desafío abordado.

La recolección de datos se llevará a cabo mediante entrevistas semiestructuradas, las cuales permitirán indagar en las opiniones, vivencias y actitudes de estudiantes, padres y docentes respecto al uso de la tecnología y los factores distractores durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se realizarán observaciones directas para registrar y analizar las interacciones y conductas de los estudiantes en relación con los factores tecnológicos distractores durante el trabajo colaborativo en línea.

La fase de análisis de datos se sustentará en técnicas de análisis de contenido y temático para identificar patrones, temas y tendencias emergentes en las respuestas y comportamientos de

los participantes. Asimismo, se buscará la triangulación de datos, garantizando la validez y fiabilidad de los resultados obtenidos.

En conclusión, este estudio tiene como objetivo contribuir al desarrollo de intervenciones educativas efectivas en el contexto digital, promoviendo el uso positivo del trabajo en equipo en línea y previniendo la interferencia excesiva de los distractores tecnológicos en el proceso de aprendizaje, facilitando una gestión adecuada de la tecnología en beneficio de la educación promoviendo la innovación y procesos cognitivos de los alumnos.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo general

Prevenir el excesivo uso de distractores tecnológicos, mediante el trabajo en equipo en línea para el cumplimiento de las tareas escolares en los alumnos de cuarto y quinto año de Educación General Básica.

5.2. Objetivos específicos

O.E.1.- Identificar que tipos de distractores tecnológicos intervienen durante la elaboración de las tareas escolares en los niños de cuarto y quinto año de Educación General Básica.

O.E.2.- Elaborar un presupuesto teórico sobre el trabajo en equipo en línea, el cumplimiento de tareas escolares y la intervención de distractores tecnológicos.

O.E.3.- Diseñar un plan operativo de intervención del trabajo en equipo en línea durante el cumplimiento de las tareas escolares para evitar el excesivo uso de distractores tecnológicos en los alumnos de cuarto y quinto año de Educación General Básica.

6. MARCO TEÓRICO

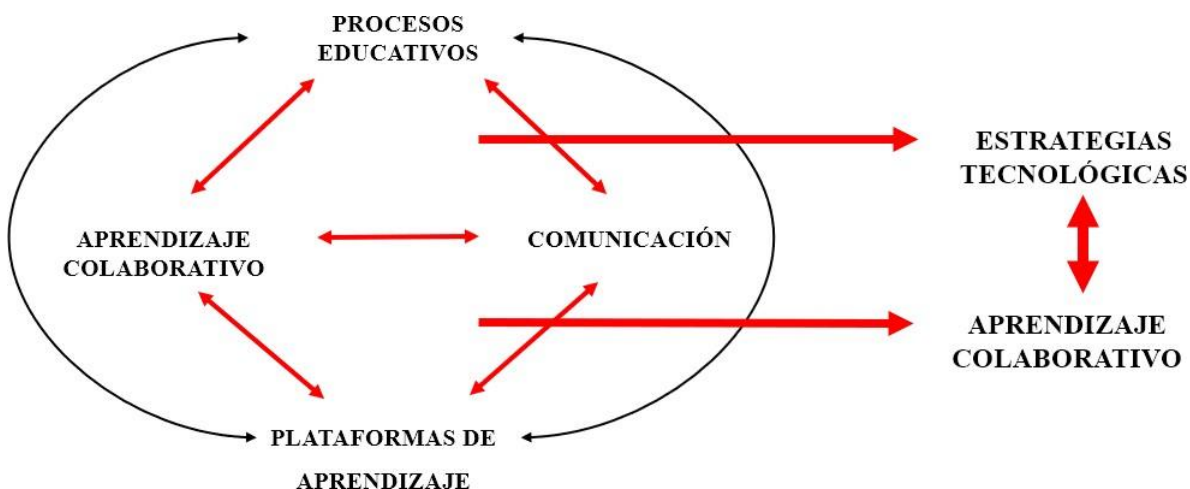
6.1. Teoría científica

(Alfaro, 2011), (Bartolomé, 2013), (Concari, Garibay & Quintero, 2013), (Dorrego & Villasana, 2010), (Gonzales, 2009), (Martínez, 2003), (Marín, Maldonado & Reche, 2013), (Prendes, 2003), (Rodera, 2014), (Salinas, 2003) y otros teóricos abordan el *trabajo en equipo en línea*, como una herramienta valiosa que canaliza un rol activo en cada estudiante, a medida que promueve el aprendizaje colaborativo y la adecuada formación, a partir del intercambio de idea y acciones. Para facilitar la toma de decisiones, solución de problemas, compartir hipótesis y contribuir al cumplimiento de objetivos grupales.

Las plataformas de aprendizaje en línea poseen una serie de herramientas, que potencializa la comunicación, el interés por investigar, también brindan estrategias tecnológicas para el desarrollo de los procesos educativos. Este tipo de instrumentos, no solo son utilizados en instituciones a distancia o de forma virtual, sino también en instituciones presenciales para emplear nuevas estrategias, que innoven y propicien trabajos de calidad.

No obstante, es importante encontrar el equilibrio entre las actividades de aprendizaje y los recursos tecnológicos diseñadas por docentes dentro del tiempo y estándares establecidos, para lograr el adecuado cumplimiento de las tareas escolares. Por ende, conseguir un sistema de evaluación continua, sistematizada y organizada, evitando distractores que alejen del objetivo de aprendizaje.

Sin embargo, estos teóricos no enfatizan como se debe desenvolver un trabajo en equipo en línea, de forma eficiente, que promueva mayor productividad e incremente el adecuado desarrollo de los equipos colaborativos, con responsabilidades y tareas equilibradas, para construir intercambios de criterios críticos constructivos, que permita llegar a un objetivo en común.



El trabajo en equipo en línea es el resultado de la relación dialéctica entre el aprendizaje colaborativo y la comunicación, los cuales favorecen el desarrollo de los procesos educativos. Este enfoque implica evaluar los resultados a través de plataformas de aprendizaje que brindan estrategias tecnológicas para fomentar el aprendizaje colaborativo de manera efectiva.

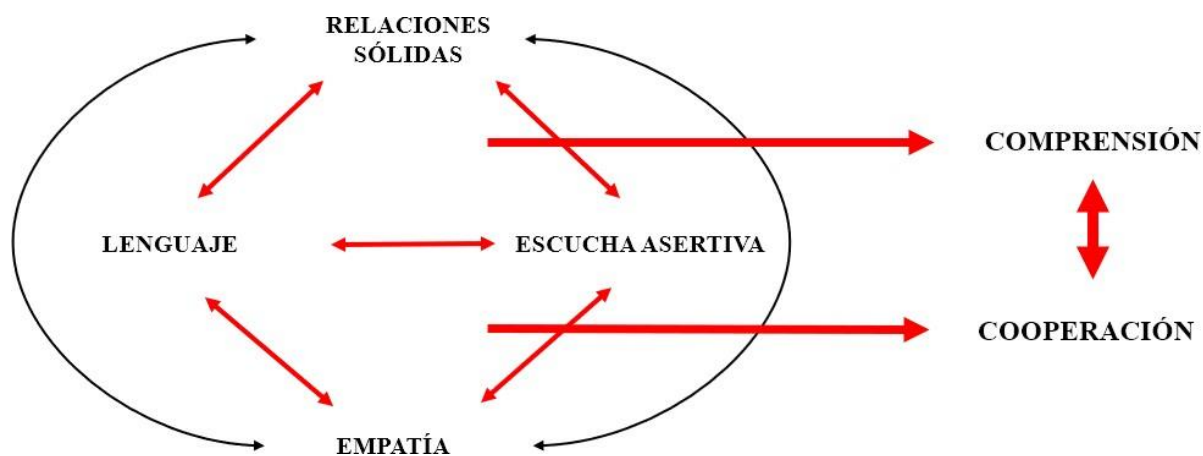
(Túnez & Costa Sánchez, 2015), (De la Cruz, 2014), (Wiemann & Backlund, 1980), (Maxwell, 2007), (Goleman, 1995), (Gladwell, 2000), (Covey, 2004), (Koontz & Weihrich, 2012), (Acosta, 2013), (García, 2019) y otros teóricos que abordan el estudio de la *comunicación efectiva*, definiéndola como el proceso para transmitir y recibir información de manera clara, precisa y comprensible.

Es un componente vital en el entorno social, ya que establece vínculos sólidos, promueven la empatía y mejora la calidad de las relaciones personales, desarrollando un papel fundamental en el logro de los objetivos.

Cuando existe una comunicación fluida y objetiva entre las personas de un mismo equipo de trabajo, se genera un clima educativo en los procesos creativos. Esto implica tanto la expresión adecuada de ideas y sentimientos, como la capacidad de escucha y comprensión al otro. Además, la adaptación del lenguaje y estilo de comunicación al contexto y a las características del

interlocutor, promoviendo la participación de la escucha asertiva, esto permite comprender las necesidades, preocupaciones y emociones del otro, fomentando así un diálogo constructivo y empático.

Sin embargo, estos teóricos aún no demuestran como se debe desarrollar una comunicación en línea y fortalecer nuestra capacidad de comunicación efectiva, que permita construir relaciones sólidas, alcanzar metas comunes y fomentar un entorno de comprensión y cooperación mutua.

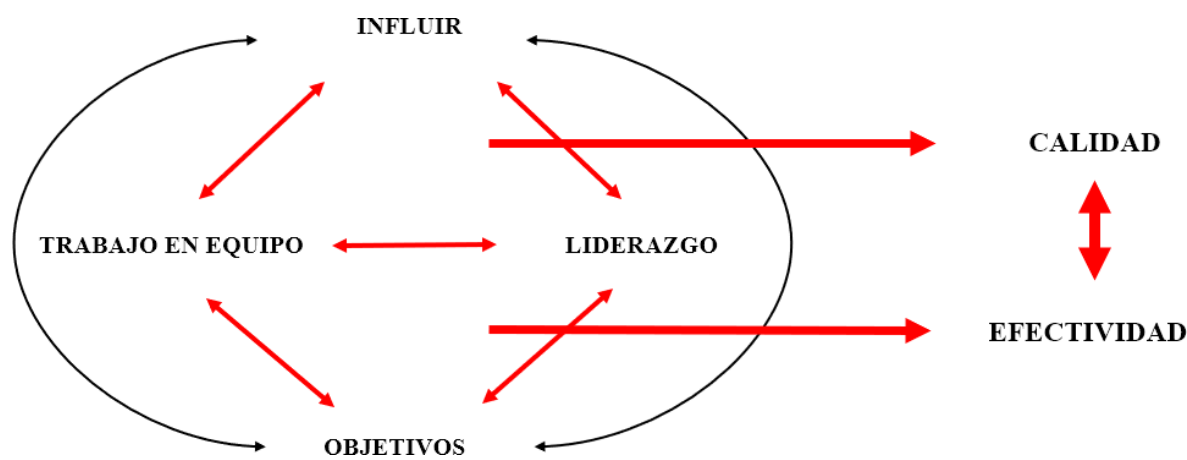


La comunicación efectiva surge de la relación dialéctica entre el lenguaje y la escucha asertiva, forjando un entorno propicio para establecer relaciones sólidas y empatía. Estas conexiones fundamentales, a su vez, se constituyen como pilares clave que sustentan la cooperación y comprensión en entornos de trabajo en línea.

(Marzano & Brunner, 20003), (Raczynski,2005), (Bolívar, Avolio & Bass, 2009), (Day, Sammons, Harrys & Hoppyns, 2006), (Uribe y Celis, 2009), (Aguerrondo & Robin, 2007), (Moss, 2006), (Ducci & Perreound, 1997), (Saracho, 1995), (Vargas, 2002) mencionan que **roles y responsabilidades** en el trabajo en equipo, están relacionados con el liderazgo escolar como labor de movilizar e influenciar a otros, para articular roles y responsabilidades compartidas, para lograr intenciones y metas en común.

En la educación se ha desarrollado estándares no solo en la medición de aprendizajes, sino en el desenvolvimiento académico que tenga cada estudiante a la hora de realizar un trabajo en equipo. La importancia de establecer roles y responsabilidades claras de cada uno de los actores del sistema a nivel escolar, como familiar es fundamental, ya que, cada uno aporta al desarrollo educativo dentro y fuera del aula.

Sin embargo, estos autores no señalan, que estos roles y responsabilidad dentro de un trabajo en línea se presentan de forma efectiva en los alumnos, porque no permiten distinguir, sus competencias, destrezas y habilidades en el desempeño pedagógico. Se ha visto que el trabajo en equipo, se presentan como acciones individuales.



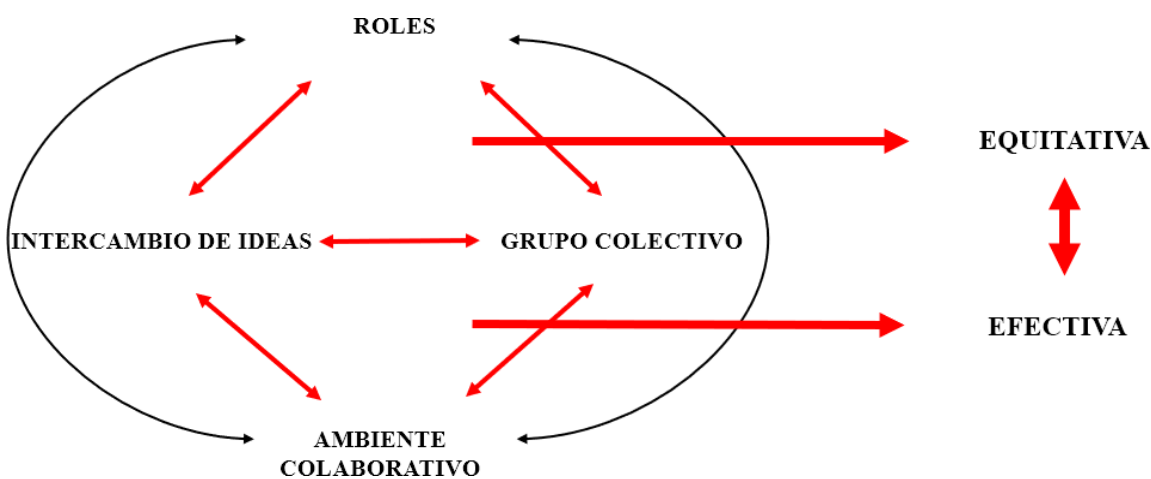
La dinámica de roles y responsabilidades surge como resultado de la relación dialéctica intrínseca entre el trabajo en equipo y el liderazgo, entendido como una actividad que implica influir en otros para alcanzar objetivos compartidos, enfatizando la calidad y efectividad de los procesos de enseñanza.

(Wayman, Cho & Jhonston, 2007), (Coburn & Turner, 2012), (Mandinach & Gummer, 2013), (Lacht & Smith, 2005), (Anderson, Leitwood & Strauss, 2010), (Ikemoton & Marsh, 2007), (Biesta & Vidovich, 2009), (Ladd, 1996), (Hatch, 2013), (Early Louis, 2012), (Eisner, 1998)

argumentan acerca de la *toma de decisiones*, como objeto de intercambio de ideas de varios sujetos de un mismo grupo colectivo, de forma consensuada, equitativa y efectiva.

Enfatiza un conjunto coordinado de varios miembros de un mismo grupo colectivo, con el fin de apoyar, informar y tomar decisiones de forma pertinente y colaborativa en los procesos pedagógicos, que involucre y se visualice a través de las practicas, desde distintos roles y necesidades de un problema o trabajo a tratar, con el fin de llegar a un mismo objetivo en común con compromiso, respeto y confianza en el equipo de trabajo.

Por tanto, estos teóricos no manifiestan que la toma de decisiones durante el trabajo en línea sea de manera sistematizada con el intercambio de información de forma imparcial, organizada y transparente, en consenso de las habilidades de cada uno, para la resolución de problemas.



La toma de decisiones es producto de la relación dialéctica entre el intercambio de ideas y un grupo colectivo en el cual cada integrante aporta distintos roles generando un ambiente colaborativo donde cada individuo se involucre de manera equitativa y efectiva.

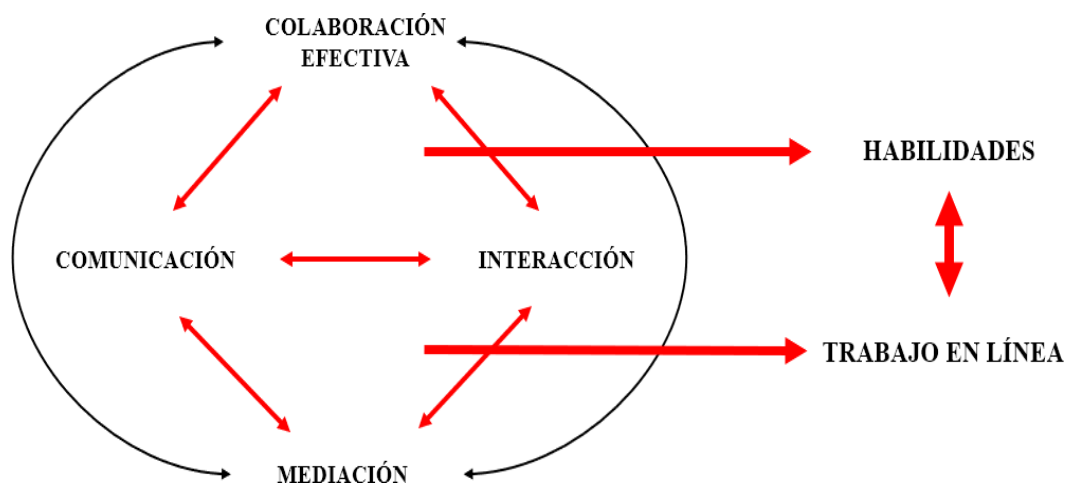
(Bolívar, 2000), (Cataldi, Denazis, Lage, 2000), (Jonhson, 1999), (Pozo, 1998), (Sánchez, 2001), (Tellen, 1998), (Tryteen, 1999), (Vigozky, 1978), (Wiggins, 1993) y otros teóricos

mencionan a la *resolución de conflictos* como “la sociedad del conocimiento”, para enfrentar problemas, desarrollar destrezas cognitivas, habilidades, de forma individual o cooperativa.

En la educación la comunicación, interacción constante están ligadas, en la resolución de un problema, ya que permite la colaboración y el diálogo justo, pacifico entre miembros de un equipo, que favorece a la mediación del conflicto de manera constructiva. Quienes sepan, procesar, analizar, evaluar un problema, podrá coordinar acciones con mayor eficiencia y construir un juicio de valor crítico, objetivo, crea y desarrollar, tareas, proyectos, evaluaciones, el desarrollo de estas habilidades favorecerá a que cada miembro tenga una autonomía.

Un conflicto dentro de un aula de clase es inevitable, por tanto, es importante generar un ambiente escolar positivo y una convivencia amena, fomentar la empatía y tomar conciencia sobre las necesidades del resto de alumnos, al momento de trabajar en equipo, de esta manera se edificará procesos de aprendizaje eficaz y fructuoso, desde esta misma perspectiva a la construcción de la ética, moral y valores.

Por ende, estos teóricos no hacen énfasis en el conflicto de forma negativa, como estrategia e inicio de nuevos campos de investigación para la resolución del mismo, con resultados óptimos y deseados, durante el desafío de trabajo en línea.



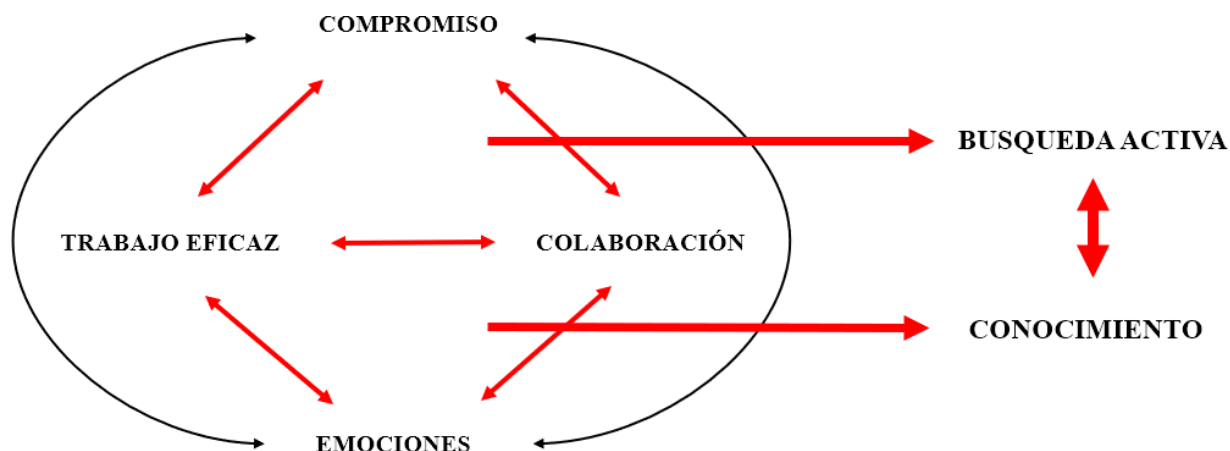
La resolución de conflictos es producto de la relación dialéctica de comunicación e interacción siendo base para una colaboración efectiva, mientras que la mediación y habilidades contribuyen a resolver conflictos generando un entorno de trabajo en línea productivo.

(Callejo,2001), (Corazo & Martínez, 2006), (Gurr, 2014), (Hargreaves & Frink, 2003), (Harris & Jones,2011), (MacBeath, 2005), (Moos, Day & Johansson, 2011), (Slater,2018), (Timperley, 2005), (González, 2011) y otros teóricos mencionan a la *motivación y compromiso* como palanca de emociones intrínsecas y extrínsecas, que promueve al desenvolvimiento de la experiencia interna y externa de las conductas observables.

En el entorno escolar, la motivación es objeto clave para el aprendizaje y trabajo eficaz, porque trata de una serie de procesos cognitivos, afectivos, conductuales, autopercepción y racionalidad, que estimula o limita a miembros del grupo para alcanzar ciertos logros u objetivos.

Por ende, genera el compromiso e interés de cada integrante del equipo, por conseguir los mismos fines en común, manteniendo una constante participación activa y efectiva de actividades. En este mismo sentido, se observa la intensidad y calidad de energía que transmite el equipo al estar conectado completamente en el desarrollo de tareas y la participación significativa en el aula, sin ningún tipo de distractores.

Sin embargo, estos teóricos no han demostrado que exista suficiente motivación y compromiso durante la realización de trabajos en línea, ya que existen distractores tecnológicos, que obstaculizan, la eficiencia, actitud, aptitud y colaboración en el desarrollo competitivo del proceso de enseñanza-aprendizaje.



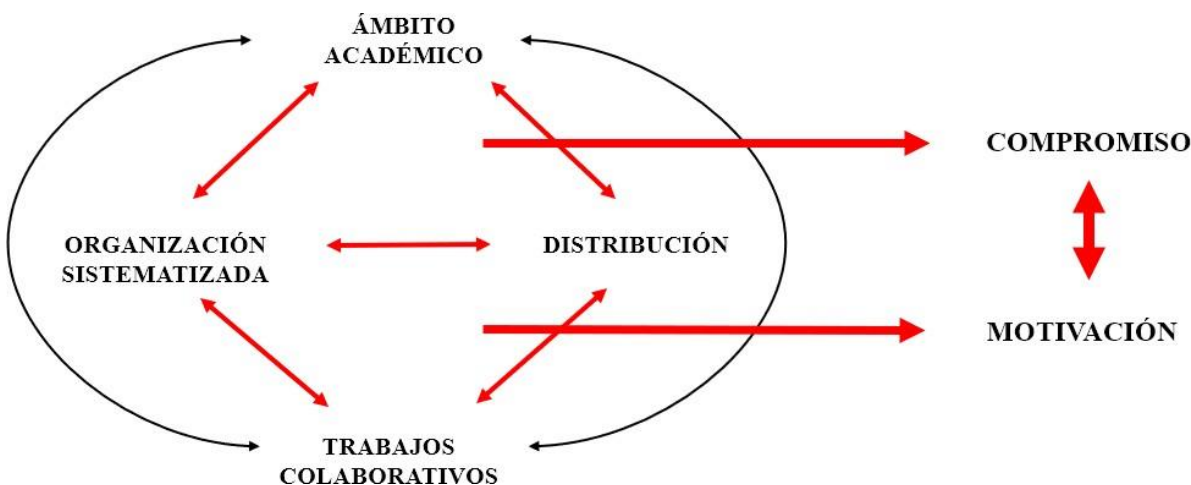
La motivación y el compromiso son resultado de la relación dialéctica entre el trabajo eficaz y la colaboración en equipo, promoviendo un mayor compromiso en diversos contextos, estos elementos están impulsados por una amplia gama de emociones, que estimulan la búsqueda activa del conocimiento.

(Castro, Chacón, Espejo, Martínez, Pinel & Zurita, 2017), (Carmona, 20016), (Alonso, García, Cue, & Santino, 2005), (Echeburúa & Corral, 2010), (Gonzales, 2015), (Islas, Delgadillo, 2016), ((Kennedy, 2010), (Ortega, Padilla, Sánchez & Suarez, 2016), (Villaciervos, 2005), (Winocur, 2005) y otros teóricos que han abordado la *gestión del tiempo* en el ámbito educativo, como herramienta indispensable al momento de realizar actividades escolares dentro y fuera de ella, considerando el tiempo de calidad empelado en tareas, proyectos, escolares de forma individual o grupal.

La distribución objetiva en la gestión de tiempo se asocia a acciones pedagógicas en función de un horario fijo, homogéneo, interés y tiempo propicio, que son elementos claves para tener éxitos en los estudios y alcanzar objetivos con fines propios en el desarrollo trabajos colaborativos.

El estudiante dispone de cierta libertad, flexibilidad, para organizar sus actividades de forma eficiente y positiva. Pero a menudo adquieren, predisposición, desmotivación, malos hábitos y actitud para afrontar el estudio, por ende, hacen caso omiso al cumpliendo de ciertos roles y responsabilidades, como resultado no llega a alcanzar el aprendizaje deseado en el trabajo colaborativo, ya que no existe un cierto interés por llevar una organización sistematizada, estructura lineal y estática, que ordene disposición del tiempo bien empleado y genere buenos resultados en la calidad educativa.

Estos teóricos no profundizan en la generación de tiempo durante el trabajo en equipo en línea, es importante desarrollar ciertos métodos que ayuden al cumplimiento de las tareas escolar, con el monitoreado constantemente durante los procesos de aprendizaje, se puede observar el interés, compromiso y motivación por parte de miembros del grupo, para llegar a los objetivos propuestos y metas a alcanzar.



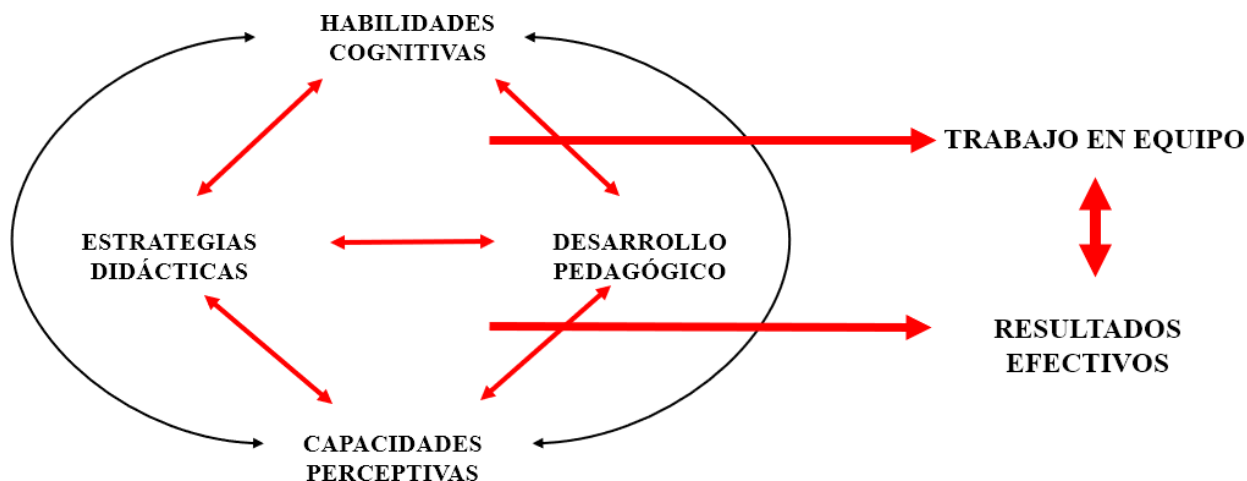
La gestión del tiempo es el resultado de la relación dialéctica entre la organización sistematizada y la distribución objetiva de factores fundamentales para el logro de un desempeño exitoso en el ámbito académico y la consecución de metas en trabajos colaborativas. A su vez, esta gestión se ve influida por el nivel de compromiso y la motivación que ostentan los estudiantes.

(Baer, 2016), (Bernejo & Ruiz, 2017), (Beguetto & Kaufman, 2014), (Cropley & Sternberg, 2009), (Freiría, 2004), (Guilford, 1950), (Lumbart, 2018), (Nakano & Wachsler, 2018), (Runco, Romo & Jaeger, 2012), (Stein, 1953), (Torrance, 1966) y otros teóricos destacan a la *innovación y pensamiento creativo* como el “combustible”, que incentiva al estudiante a salir de su zona de confort y buscar nuevas experiencias inusuales, con oportunidad de romper rutinas diarias, motivando hacer cosas diferentes y la voluntad de enfrentar nuevos retos en el desarrollo pedagógico de conocimientos.

La educación se encuentra con cambios a un ritmo acelerado, presentando cambios drásticos, por tanto, es necesario fomentar la innovación y pensamiento creativo, la búsqueda de nuevos modelos pedagógicos, estrategias didácticas y métodos innovadores de enseñanza, que permitan soluciones en los diferentes desafíos. En este sentido se exponen los diferentes componentes de los procesos educativos en el desarrollo cognitivo, habilidades, destrezas y capacidades de percepción de un problema, para resolver de manera significativa y novedosa.

El trabajo en equipo es un escenario ideal para emerger el pensamiento creativo en la colaboración y contribución de tareas escolares misma que hace hincapié a promover la iniciativa y participación de los alumnos en las diferentes actividades, así mismo estimula el desarrollo de la investigación y selección de información con responsabilidad, autorregulación para la generación de ideas innovadoras y resultados efectivos y eficientes por parte de los alumnos.

Sin embargo, estos teóricos no enfatizan un proceso de trabajo eficiente en los procesos convergentes y divergentes de los participantes en la resolución de problemas, con la innovación y pensamiento creativo en el cumplimiento de las tareas en línea, ya que no todos los participantes de un mismo equipo tienen la capacidad de aportar ideas claras y concisas.



La innovación y el pensamiento creativo son productos de la relación dialéctica entre las estrategias didácticas y el desarrollo pedagógico, al afrontar los desafíos contemporáneos, impulsando el desarrollo de habilidades cognitivas y capacidades perceptivas, capacitando a estudiantes para abordar y resolver problemas de manera eficaz, promoviendo la colaboración del trabajo en equipo, lo cual conduce a la consecución de resultados efectivos.

(Galicia, 2004), (Gutiérrez, 1994), (Giroux, 2006), (Figuroa & Prieto, 2005), (Labote, 1994), (Márquez, 2005), (Montero, 2003), (Sánchez, 2003), (Shor, 1999), (Torres, 2008) y otros teóricos mencionan que el *empoderamiento y la autonomía* es una pedagogía crítica, democrática, para el cambio individual o grupal, que se centra en el estudiante a fin de desarrollar y fortalecer capacidades a la par con el conocimiento académico, los hábitos investigativos, que genere el pensamiento examinador, reflexivo en los procesos educativos.

En el ámbito educativo el empoderamiento y la autonomía, es el desarrollo de concienciación y emancipación en la construcción del conocimiento responsable en el estudiante. Por ende, el promover e impulsar ese conocimiento hacia una acción escolar positiva, rige una pedagogía liberadora en la capacidad de aprender a aprender, que se trata de un proceso de

metacognición que permite no solo poner énfasis en aquello que se conoce, sino en cómo se aprende.

No obstante, las preocupaciones de fomentar el empoderamiento y la autonomía a miembros de un equipo, para elevar niveles de confianza, autoestima, capacidades y respondan a sus propias necesidades, individuales o colectivas en el desarrollo de trabajos escolares, ya que es imprescindible orientarse a desafiar estructuras opresoras y nutrir relaciones que habiliten la interacción equitativa, respondan a las necesidades e interés en beneficio de todos.

Sin embargo, estos teóricos no indican como generar el empoderamiento y la autonomía durante el progreso de trabajos de equipo en línea, que implica desarrollar la capacidad de aprender de manera autónoma, pero a la vez aportar un papel activo al grupo, para llegar a un objetivo en común y el autoaprendizaje sea interdependiente.

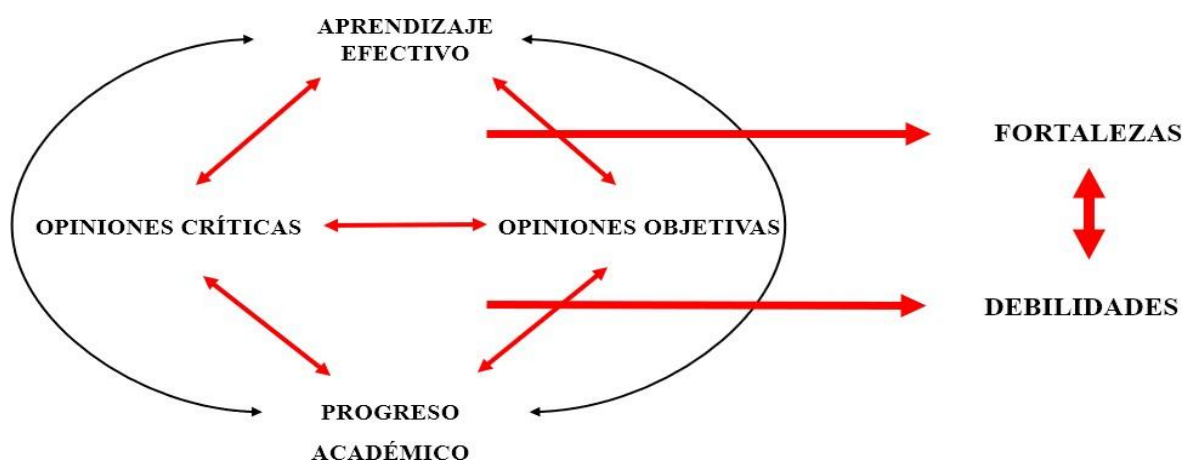


El empoderamiento y la autonomía son resultado de la relación dialéctica entre la pedagogía crítica y los hábitos investigativos, promoviendo un pensamiento examinador y reflexivo en la educación. Esto facilita el aprendizaje autónomo y la colaboración efectiva en los equipos de trabajo.

(Angulo, 2009), (Barbera, 2006), (Bañuelos & Barrón, 2005), (Chan, 2005), (García & Montiel, 2008), (Graesser & Jackson, 2006), (Iglesias, 2012), (Hernández, 2008), (Quesada, 2006), (Mogollón, 2004) y otros teóricos abordan *la evaluación y retroalimentación*, como la forma de expresar opiniones, juicios de valor crítico y objetivo, en el proceso de aprendizaje con aciertos, errores, fortalezas y debilidades de los estudiantes, para evaluar el desempeño del equipo de trabajo, brindar la retroalimentación eficiente, constructiva y significativa.

Es importante que el proceso de evaluación sea participativo en cada estudiante, mediante la distribución de trabajos colaborativos y por consiguiente analizar su propio desempeño. Para llevar a cabo el cambio gradual, es necesario transformar la percepción de los estudiantes de la corresponsabilidad en el aprendizaje, enfatizar beneficios para dar solución a la problemática por medio de una retroalimentación efectiva, fomentar el desarrollo de sus fortalezas y mejorar sus áreas de debilidades con ambientes inclusivos.

Sin embargo, estos teóricos no enfatizan como evaluar el desempeño de tareas en línea del equipo. Por ende, brindar una retroalimentación, constructiva, sistematizada, integral, eficaz y ofrecer oportunidad en las que pueda trabajar cada integrante del grupo, optimizar competencias en diferentes áreas.



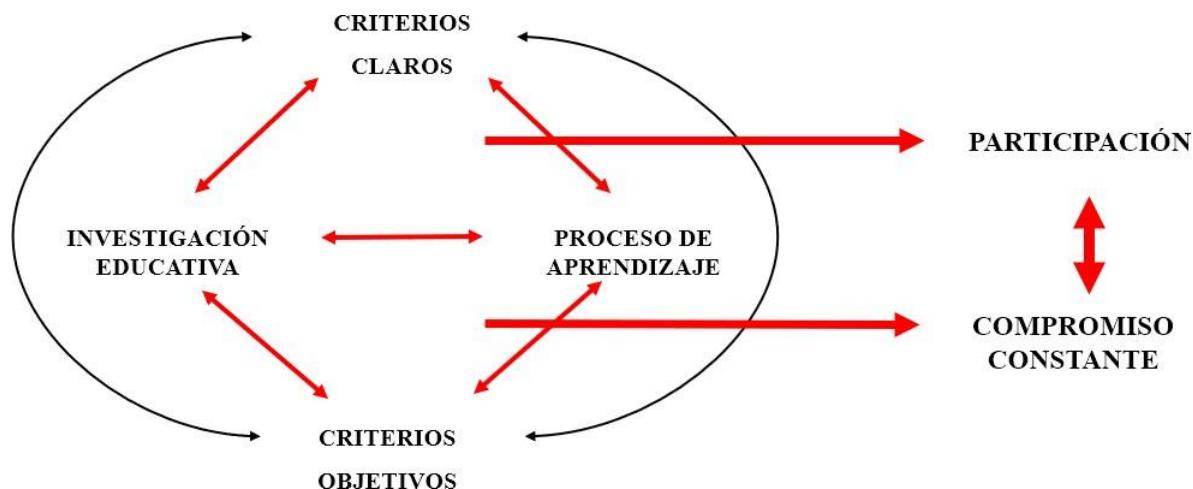
La evaluación y la retroalimentación emergen como productos de la relación dialéctica entre las opiniones críticas y objetivas sobre el desempeño de los estudiantes, buscando fomentar un aprendizaje efectivo y abordar las problemáticas inherentes a su progreso académico. Estos procesos se centran en identificar tanto las fortalezas como las debilidades para promover su desarrollo integral.

(Martínez, 2010), (Rodríguez y Sánchez, 2012), (López, 2015), (Pérez, 2016), (García, 2015), (Gutiérrez, 2011), (Vargas, 2012), (Hernández, 2018), (Tellen, 1998) y otros teóricos mencionan que el *cumplimiento de las tareas escolares* ha sido objeto de atención en la investigación educativa, siendo considerado un aspecto esencial en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Para evaluar el cumplimiento de tareas, es importante establecer criterios claros y objetivos que definan expectativas y plazos de entrega. Además, se pueden implementar estrategias como la creación de un plan de trabajo individualizado para cada estudiante, el seguimiento periódico de las tareas asignadas y la comunicación constante con padres o tutores.

La retroalimentación desempeña un papel fundamental en la promoción del cumplimiento de las tareas. Asimismo, los docentes tienen la responsabilidad de proporcionar comentarios constructivos y motivadores, enfatizando los logros alcanzados y ofreciendo sugerencias para mejoras futuras.

No obstante, se debe tener presente que cada estudiante presenta características individuales y puede enfrentar desafíos particulares en cuanto al cumplimiento de tareas. En este sentido, se recomienda la adopción de enfoques inclusivos y diferenciados, que permitan adaptar las actividades y las evaluaciones a necesidades específicas de cada estudiante, fomentando así el éxito y la participación de todos.



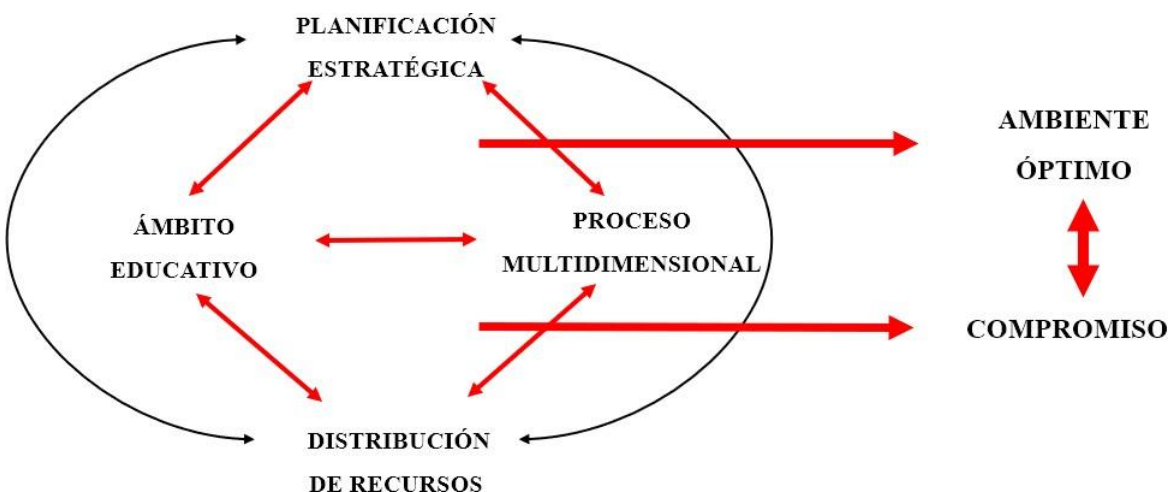
El cumplimiento de las tareas escolares se origina a través de la relación dialéctica entre la investigación educativa y el proceso de aprendizaje, generando así la imperante necesidad de establecer criterios claros y objetivos que promuevan el éxito y la participación de cada estudiante en dicho proceso, con el fin de estimular su compromiso constante.

(Smith, 2007), (González, 2013), (Martínez, 2010), (Hernández, 2008), (Quesada, 2006), (Torres, 2015), (López, 2018), (Gómez, 2012), (Vargas, 2008), (Herrera, 2012) y otros teóricos abordan *la organización*, como un proceso fundamental el cual permite establecer estructuras y dinámicas que facilitan el desarrollo académico y personal de los estudiantes.

Una adecuada organización en el aula de clases es esencial para crear un ambiente propicio para el aprendizaje, la organización educativa se aborda como un proceso multidimensional que involucra la planificación estratégica y la distribución eficiente de recursos, la gestión del tiempo y la coordinación entre actores del ámbito educativo enriquecen el proceso enseñanza-aprendizaje promoviendo un mayor compromiso por parte de los educandos.

La organización en el ámbito educativo juega un papel primordial, generando un impacto influyendo directamente en el desempeño académico, la calidad de la educación y el desarrollo integral del educando.

Sin embargo, estos teóricos no enfatizan como generar un proceso de organización en el desempeño de las tareas escolares en línea. Por ende, implica establecer secuencias lógicas de actividades, asignar tiempos adecuados para cada una de ellas y proporcionar espacios adecuados para su realización.



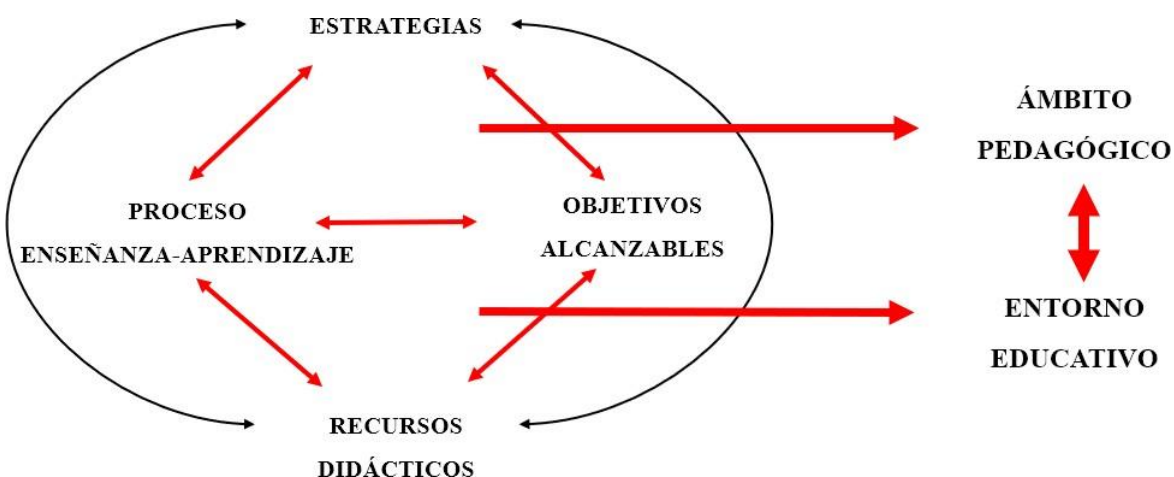
La organización emerge como producto de la relación dialéctica entre el ámbito educativo y el proceso multidimensional que involucra la planificación estratégica y la distribución de recursos, generando un ambiente óptimo promoviendo un mayor compromiso por parte de los educandos.

(Lallerana, McGinn, Fernández y Álvarez, 1981), (Rojas, 2018), (Taborga, 1980), (Johnson, 1970), (Arredondo, 1981), (Glazman, 1978), (Barriga, 1981), (Tyler, 1979), (Acuña, 1979), (Arnaz, 1981) y otros teóricos abordan *la planificación*, como una herramienta fundamental para garantizar el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje implicando el diseño cuidadoso de objetivos claros y alcanzables, así como la selección adecuada de estrategias y recursos didácticos para lograrlos.

La planificación no se limita únicamente al ámbito pedagógico, sino que también implica la organización de eventos académicos, el establecimiento de metas institucionales y la gestión eficiente de recursos para el desarrollo de proyectos educativos.

Resulta imperioso destacar que la planificación, en su naturaleza intrínseca, ha de ser maleable y amoldarse con destreza a las circunstancias cambiantes del entorno educativo, los docentes deben tener en cuenta las evaluaciones periódicas que permitan minucioso análisis del desarrollo de sus estudiantes, posibilitando así la modificación juiciosa de estrategias en función de los logros obtenidos.

Sin embargo, estos teóricos no han abordado la cuestión del desarrollo de una planificación escolar adecuada para un entorno educativo virtual. En este contexto, se torna imperativo establecer bases sólidas que sustenten una educación de excelencia, a través de la identificación minuciosa de las necesidades y peculiaridades de los educandos, en consonancia con sus diversos ritmos de aprendizaje.



La planificación surge como el resultado de la relación dialéctica entre el proceso de enseñanza-aprendizaje y la meticulosa forja de objetivos alcanzables, así como la adecuada selección de estrategias y recursos didácticos, cuyo alcance no solo se limite al ámbito pedagógico,

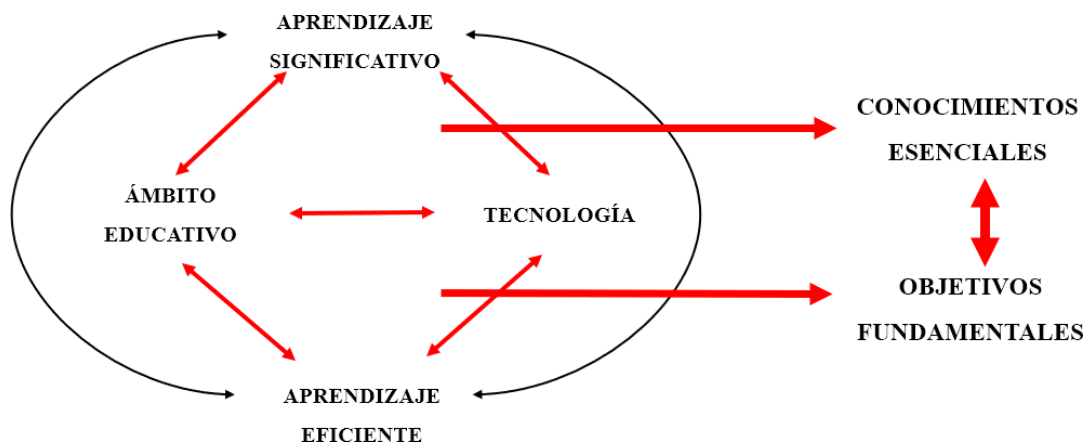
sino que también reside en adaptabilidad a las cambiantes circunstancias que habitan en el entorno educativo.

(Phenik, 1968), (Arnaz, 1981), (Taba, 1974), (Arredondo, 1981), (Taborga, 1980), (Taylor, 1971), (Beauchamp, 1977), (Graesser & Jackson, 2006), (Mogollón, 2004) y otros teóricos mencionan que *la priorización* es un aspecto fundamental en el ámbito educativo, ya que implica la selección y organización de contenidos, actividades y recursos para garantizar un aprendizaje significativo y eficiente.

En el proceso educativo, los docentes deben enfrentar desafíos constantes en cuanto a la cantidad y complejidad de la información que se pueda enseñar, de tal manera identifican conocimientos esenciales y objetivos fundamentales para que el estudiante adquiera habilidades para su crecimiento académico.

La tecnología también desempeña un papel relevante en la priorización educativa, permitiendo a los docentes optimizar su tiempo, acceder a recursos actualizados y personalizar el aprendizaje para cada estudiante de manera efectiva.

Sin embargo, estos teóricos no han abordado los desafíos que tienen docentes al priorizar nuevas metodologías para mantener un ambiente virtual óptimo y adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante.



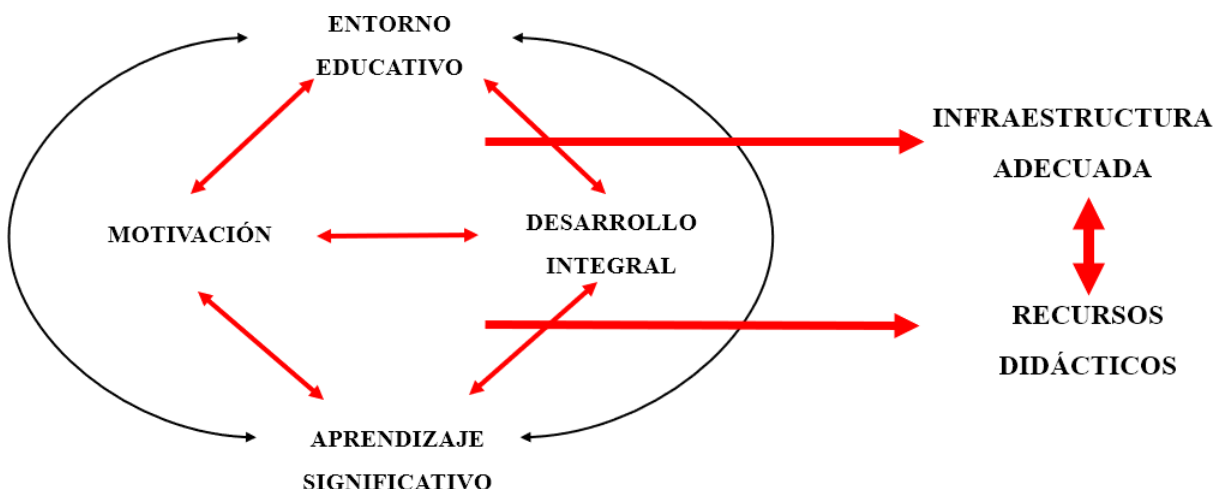
La priorización es el resultado de la relación dialéctica entre el ámbito educativo y la tecnología, elementos que desempeñan un papel relevante, el cual permite a docentes asegurar un aprendizaje significativo y eficiente, identificando conocimientos esenciales y objetivos fundamentales para el crecimiento académico de estudiantes.

(Torres, 2011), (Zamora, 2002), (Gallego, 2008), (Rodríguez, 2009), (Alarcón, 2011), (Kozulin, 1995), (Vygotsky, 1934), (Wellman, 1996), (Hannoun, 1977), (Carrera, 2001) y otros teóricos que abordan *el ambiente propicio* resaltan la importancia de crear un entorno favorable para el aprendizaje considerando aspectos como la infraestructura adecuada, recursos didácticos actualizados y el estímulo de la colaboración entre estudiantes.

La infraestructura desempeña un papel fundamental es el establecimiento de un ambiente propicio, ya que aulas bien equipadas, espacios de estudio cómodos, bibliotecas bien surtidas y laboratorios bien equipados son elementos esenciales para brindar un entorno enriquecedor que estimule la creatividad y curiosidad.

Los docentes también desempeñan un papel crucial en la creación de un ambiente propicio, puesto que su compromiso, motivación y capacidad para adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante puede influir positivamente en el clima del aula y el rendimiento académico.

Sin embargo, estos teóricos no enfatizan como generar un ambiente propicio entorno a las aulas virtuales. Por ende, fomentar la colaboración y la comunicación entre los estudiantes es esencial para promover el desarrollo integral de los educandos y prepararlos para el futuro.

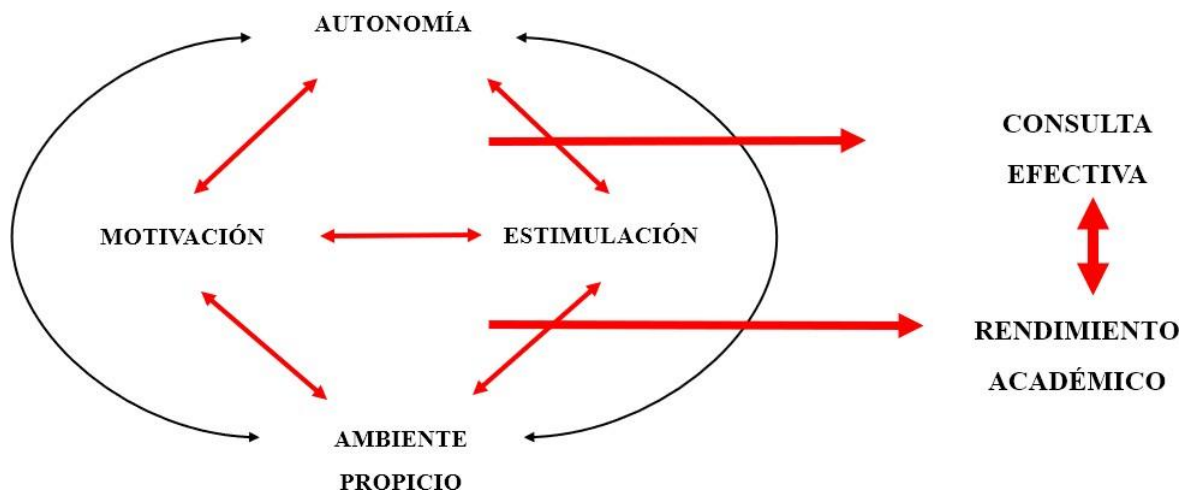


El ambiente propicio es el resultado de la relación dialéctica entre la motivación y el desarrollo integral que se complementan entre sí para crear un entorno educativo enriquecedor y favorecer el aprendizaje significativo, manteniendo una infraestructura adecuada con recursos didácticos que aumenten el interés y la participación de estudiantes.

(Hurtado, Restrepo & Herrera, 2005), (Perrenoud, 2008), (Allal, 2000), (Jorba & Sanmartín, 1996), (Carlino, 2004), (Ribas, 2009), (Rjlaarsdam & Couzijn, 1999), (Castello, 2008), (Rincón, 2006), (Yin, 2019) y otros autores que abordan la *consulta de dudas*, como la parte crucial del proceso de aprendizaje y el cumplimiento de tareas escolares, para la claridad, orientación del estudiante, es fundamental para obtener un mejor entendimiento y un trabajo académico sólido.

Las tareas escolares generan una autonomía en el desarrollo cognitivo en estudiantes, no obstante, existen dudas, que en ocasiones no son aclaradas, ya sea porque el alumno no volvió a preguntar sobre la clase o no existió una retroalimentación sobre una clase. Es importante generar un ambiente propicio en el aula en donde exista la estimulación, confianza, para que la consulta de dudas sea efectiva. Ya que aclarar ciertas dudas es parte esencial para la buena práctica y desarrollo eficaz de las tareas escolares.

Sin embargo, estos teóricos no enfatizan como influir la motivación en la consulta de dudas en estudiantes, puesto que muchos estudiantes no pierden el miedo, y prefieren quedarse con dudas en las tareas escolares. Es importante analizar a cada alumno durante su aprendizaje y realizar retroalimentaciones, para que cada duda sea explicada y sobre todo el desempeño de tareas sean óptimas.

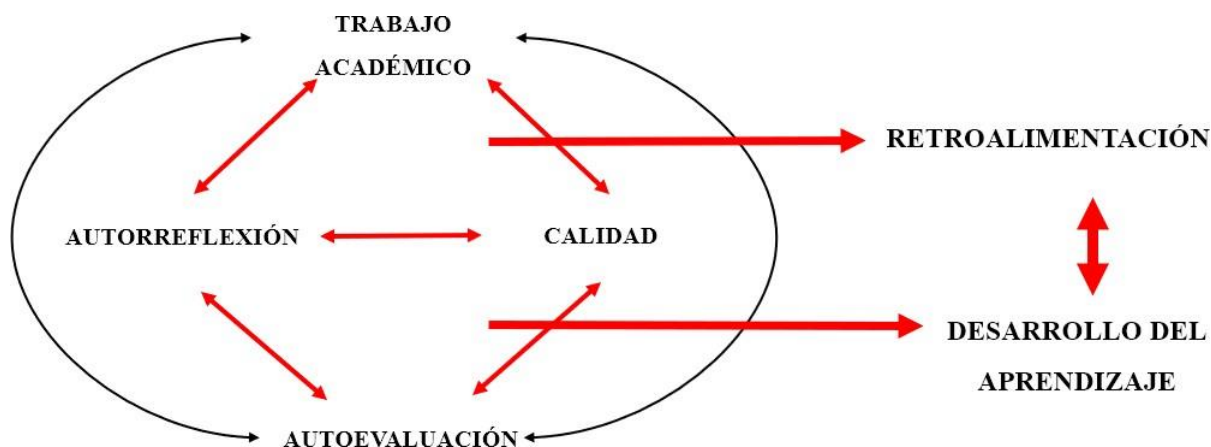


La consulta de dudas es un elemento crucial que surge de la relación dialéctica entre la motivación y la estimulación que genera la autonomía de estudiantes promoviendo un ambiente propicio para la consulta efectiva y desarrollar las tareas escolares con un mejor rendimiento académico.

(Leyton, Ulloa & Martin, 2007), (Dodge & Astofi, 1999), (Marinkovich & Moran, 2000), (Flavell, 1996), (Carlino & Eranrd, 2005), (Vasquez, 2012), (Monereo, 1999), (Castellos & Fraca, 2002), (Barrera, 2015), (Tolchinsky & López, 2020) y otros teóricos que abordan la *revisión y corrección* de tareas escolares, son pasos fundamentales para la mejora de la calidad del trabajo académico de estudiantes y fomentar un aprendizaje efectivo y significativo, ya que permite a los alumnos identificar y corregir tareas, previo a la revisión del docente.

Al revisar y corregir se desarrolla habilidades de autoevaluación, ayuda a los estudiantes a identificar áreas de mejora y desarrolla la capacidad de autorreflexión sobre su trabajo, ayuda a garantizar que las tareas enviadas estén bien diseñadas, organizadas y cumplan con los requisitos del instructor. Al revisar y corregir periódicamente, el estudiante puede detectar patrones de errores recurrentes y tomar medidas para evitar cometer los mismos errores. Desde esta misma perspectiva sirve de retroalimentación en el proceso de aprendizaje.

Sin embargo, estos teóricos no mencionan que realice la práctica constante y correcta, de la revisión y corrección minuciosa en el momento de emplear esta estrategia educativa, ya que se ha observado que no todos los docentes realizan este tipo de actividades en una tarea escolar, lo cual no permite la mejora de la calidad de sus trabajos, por ende, obtener mejores resultados.



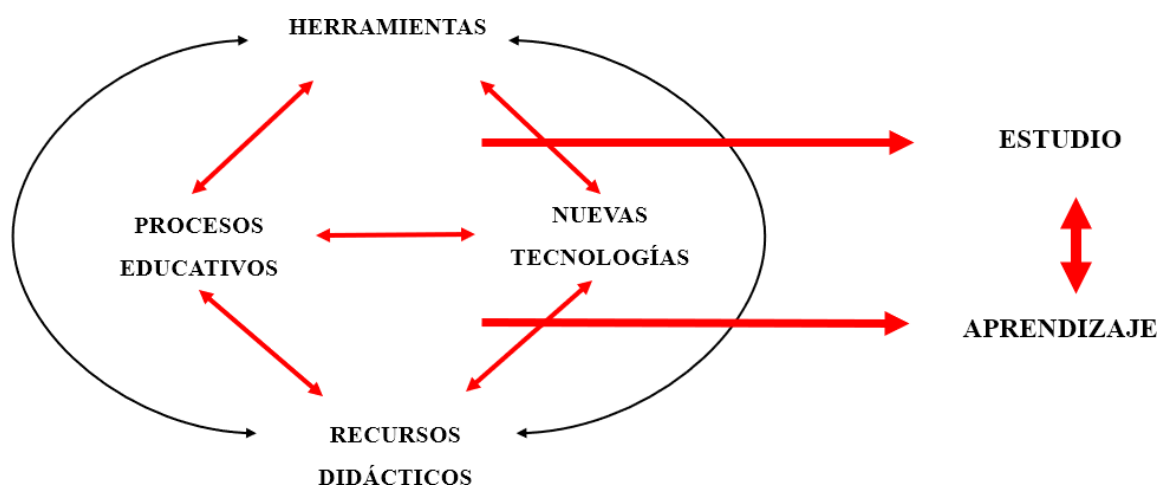
La revisión y corrección de tareas escolares surge de la relación dialéctica entre la autorreflexión y la calidad del trabajo académico que realizan los estudiantes mediante la autoevaluación de la retroalimentación proporcionada durante el proceso que contribuye al desarrollo del aprendizaje.

(Gimeno, & Pérez, 2000), (Titone & Fernández, 2004), (Escudero, Palacios, & Rodríguez, 2009), (Diéguez, Gonzales & Soto, 1999), (Zabalza, Sacristán & Gómez, 1997), (Benedito, 2011), (Rosales, 2020), (Contreras, 2016) y otros teóricos mencionan que la *prevención de la*

intervención de distractores tecnológicos, no suelen ser el principal problema, sino que es la falta de formación que tiene en el uso didáctico e incorporación curricular en el rol de docente, la adaptación de espacios tecnologías como acción importante en el desarrollo de innovación educativa.

Las nuevas tecnológicas están inmersas en la actualidad, ya que inciden como herramientas de estudio, por ende, no dejan de ser importantes, por tal razón no dejan de ser importante la enseñanza-aprendizaje. Cada institución educativa debe analizar la planificación acorde los recursos didácticos que ofrece las tecnologías, de esta manera generar la prevención distractores durante el proceso educativo.

Sin embargo, estos teóricos no indican la utilidad eficiente de la incorporación de las tecnologías en los procesos educativos para la mejora de la calidad de enseñanza, ya que se ha visto una preocupación recurrente, del mal uso de estas herramientas tecnológicas y cómo prevenir que se convierta en distractores educativo, he introducir como apoyo innovador en las tareas escolares.

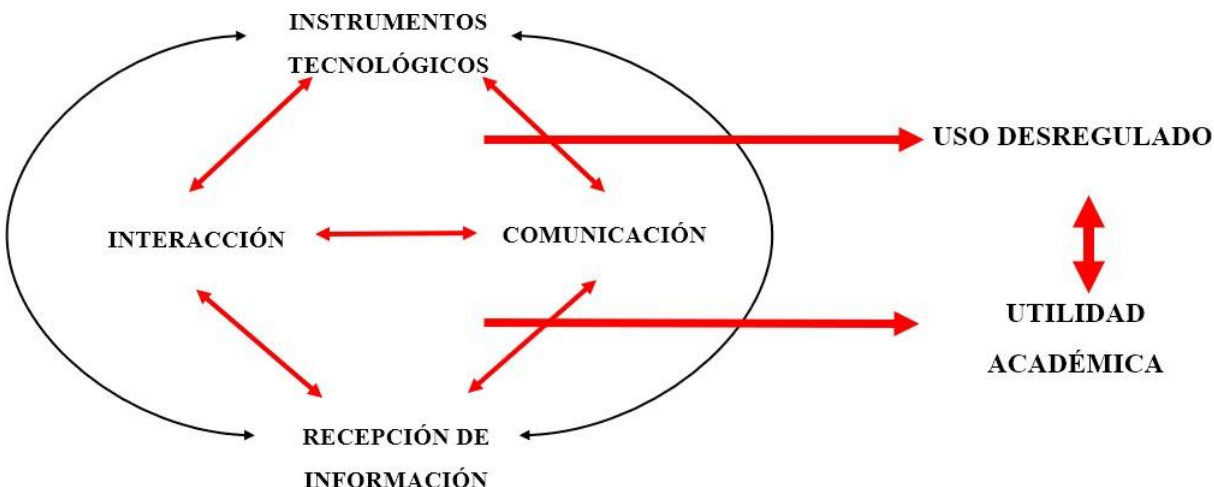


La prevención de los distractores tecnológicos surge de la interacción dialéctica entre los procesos educativos y las nuevas tecnologías que se han convertido en herramientas importantes aprovechando sus recursos didácticos para el estudio y aprendizaje de la innovación educativa.

(Diloyan, 2017), (Clement, 2019), (Cetinkaya, 2017), (Becerra, Polanco & Valdez, 2015), (Suarez, 2016), (Ramírez, 2021), (Lantaron, 2000), (Jantuf, 2014), (Villalobos, 2020), (Guadumuz & Díaz, 2018), (Barhoumi, 2013) y otros teóricos que abordan las *redes sociales*, como instrumentos tecnológicos que facilitan la comunicación e interacción con un sin número de personas que están en contacto con estas aplicaciones tecnológicas, no obstante es necesario enfatizar que el uso no moderado, se convierte en distractores durante el proceso de aprendizaje, ya que emplean mucho tiempo en estas plataformas en lugar de centrarse en sus estudios.

En este tiempo vertiginoso en el desarrollo tecnológico, existen diversos centros que no tienen una estrategia clara para aprovechar y no dejar pasar las redes sociales como contribución a una metodología de aprendizaje que permita intercambiar información entre personas en la realización de tareas escolares en línea. Las redes sociales no empleadas de forma adecuada, puede ser una fuerte distracción en estudiantes, especialmente cuando las utilizan durante en el tiempo de tareas escolares.

Sin embargo, estos teóricos no mencionan el uso de redes sociales, como instrumentos del desarrollo de trabajos en línea y la prevención de que se forme el uso excesivo, la autorregulación de estas herramientas tecnológicas, es importante que los estudiantes sean críticos con la información que se encuentre sea de uso útil en el ámbito académico.



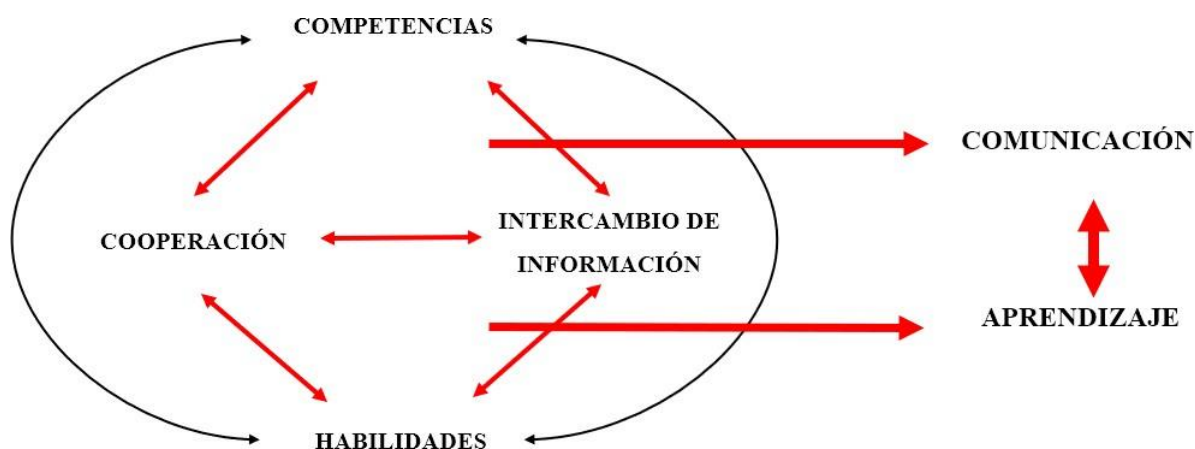
Las redes sociales surgen como la relación dialéctica entre la interacción y comunicación de los estudiantes con instrumentos tecnológicos que faciliten la recepción de información útil, evitando el uso desregulado de las redes sociales asegurándose de que sea de utilidad académica.

(Díaz & Granados, 2020), (Pizada & Khan, 2013), (Torres & Duarte, 2016), (Aguerrondo, 2009), (Artavia & Delgado, 2019), (Hernández, Fernández & Batista, 2008), (Cantillo, Valero, Roura, Redondo & Sánchez, 2012), (Villalonga, Gómez & Lazo, 2015), (Valencia, Cobo, Suarez & Lantaron, 2018), (Trejos, Buritica, 2020) y otros teóricos que abordan la *mensajería instantánea*, como una herramienta útil para fomentar la cooperación entre los alumnos, intercambio de información, sin embargo, el uso no propicio puede causar problemas e interrupciones en el cumplimiento de tareas escolares, sino se oficia efectivamente en función de la educación.

La mensajería instantánea permite trabajar de forma conjunta, compartir ideas y discutir proyectos o tareas en línea de forma grupal, compartir enlaces, archivos y recursos útiles relacionados con el trabajo. No obstante, puede resultar un factor de distracción para los estudiantes, puesto que al recibir mensajes continuamente, forme una distracción durante el

proceso de trabajos escolares y cree el esparcimiento constante en las tareas, volviéndose extensos y tediosos.

Sin embargo, estos teóricos no mencionan, como desarrollar las competencias, habilidades a través de la mensajería instantánea, fomentar la interacción adecuada en el contexto educativo formales e informales, tomando en cuenta que el desarrollo de competencias de los estudiantes se debe realizar de la mano con la educación y los avances tecnológicos.

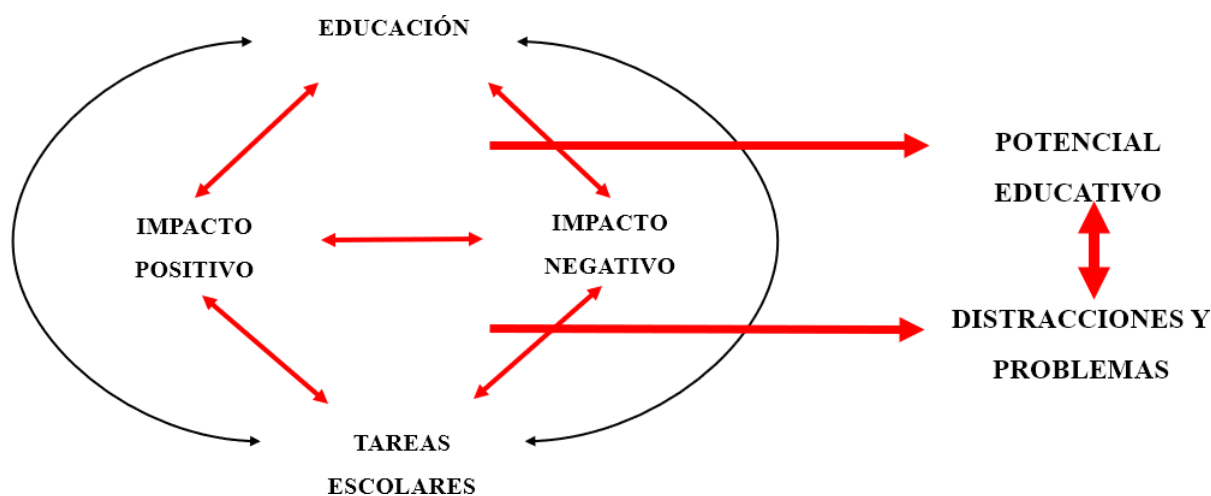


La mensajería instantánea surge como la relación dialéctica entre la cooperación y el intercambio de información que promueve el desarrollo de competencias y habilidades, ya que la mensajería instantánea puede ser útil para mejorar la comunicación y el aprendizaje.

(Valerio, 2011), (Alexia, 2014), (Junco & Cotten, 2012), (Cancelo & Alonso, 2013), (Winocur, 2006), (González & Galindo, 2013), (Ruiz & Brandle, 2009), (Gómez, 2015), (Medina, 2010), (Ashraf, 2012) y otros teóricos que abordan la *televisión y película en línea*, puede tener impacto positivo, como negativo en la educación durante el cumplimiento de tareas educativas, ya que poseen contenidos que puede ser una excelente fuente de información para enriquecer el aprendizaje, pero también existen una gran cantidad de contenidos que pueden ser atractivos y hace que los estudiantes se distraigan con facilidad de las actividades académicas.

Los educadores y los mismos estudiantes deben desarrollar estrategias efectivas para protegerse de los distractores tecnológicos, incluido el uso inapropiado de la televisión y películas en línea, mientras realizan tareas escolares, porque afectan significativamente al desarrollo cognitivo, pedagógico de los estudiantes. Por lo general, muchas instituciones educativas tienden a realizar un aprendizaje lejos de televisores y películas en línea, para evitar distracción durante las clases.

Sin embargo, estos teóricos no enfatizan como crear un entorno propicio, para el aprendizaje, en función al beneficio del uso de la televisión y películas en línea, como herramienta educativa y didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



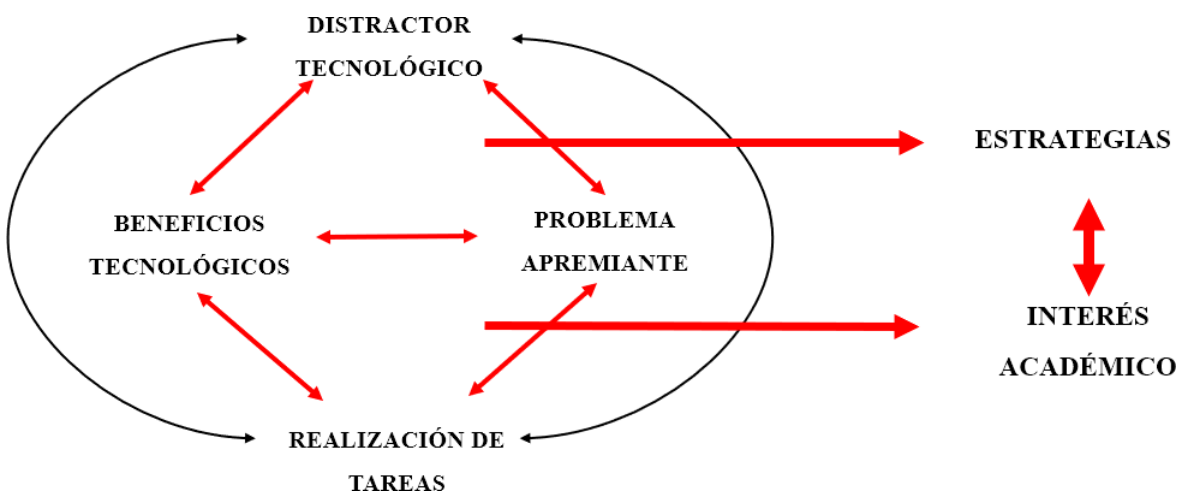
La televisión y las películas en línea surgen de la relación dialéctica entre el impacto positivo y negativo que estos generan en la educación durante el cumplimiento de tareas escolares, encontrando un equilibrio entre el potencial educativo y la necesidad de evitar distracciones y problemas asociados a su uso inadecuado en el ámbito educativo.

(González & Hernández, 2008), (Farías, 2013), (Roses, 2014), (Valenzuela, 2011), (Cortes, 2016), (Cáceres, 2009), (Nava, 2007), (Castells, 2006), (Guido, 2012), (Prensky & Piscitelli, 2006) y otros teóricos, que abordan el *uso excesivo del celular*, en clase y mientras se realizan tareas

escolares es un problema apremiante y preocupante en la era digital, aunque la tecnología ha traído muchos beneficios en la educación, su uso inadecuado puede afectar negativamente en aprendizaje y producir la falta de interés académico en los estudiantes.

Los distractores tecnológicos, y el uso excesivo del celular, especialmente dentro de la realización de tareas, dificulta la capacidad para concentrarse en clase y completar tareas. En la actualidad es un problema frecuente, ya que la tecnología evoluciona con rapidez y los teléfonos celulares contienen una inteligencia artificial adelantada, aumentando distractores infinitos como redes sociales, juegos, mensajería instantánea, extendiendo el tiempo que lleva completar una tarea escolar.

Sin embargo, estos teóricos no engloban efectuar estrategias dentro y fuera del aula para prevenir y erradicar el uso excesivo del celular como distractor tecnológico, en el proceso de realización, cumplimiento de tareas y fomentar el interés absoluto en el proceso educativo.



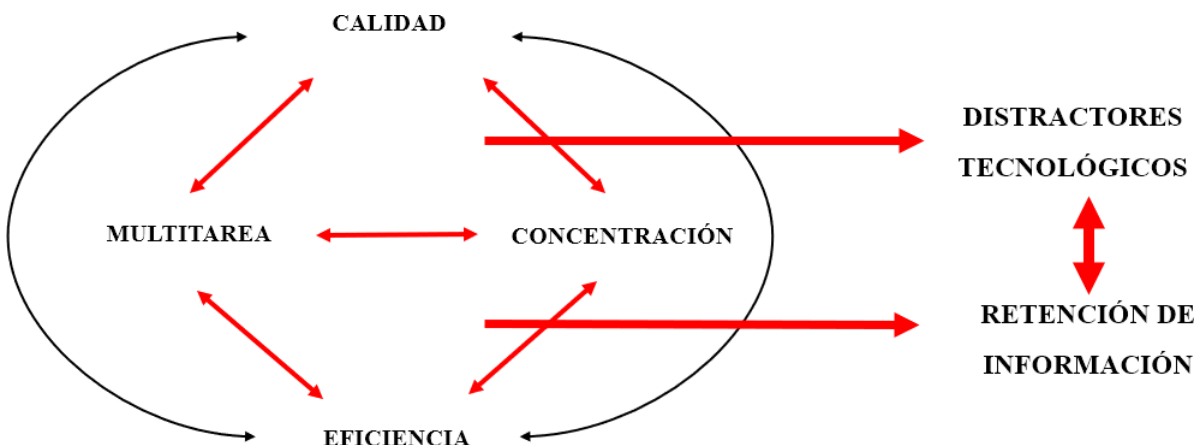
El uso excesivo del celular se genera a partir de la relación dialéctica entre los beneficios tecnológicos y el problema apremiante del uso inadecuado del celular como distractor tecnológico durante la realización de tareas planteando la necesidad de implementar estrategias para aumentar el interés académico de los estudiantes.

(Antón & Serra, 1998), (Anguera, 1993), (Adele, 1997), (Douglas, 1963), (Sánchez, 1992), (Meza, 2021), (Vilamojory, 2016), (Mondragón, 2021), (Sabino, 1992), (Villar & Ortega 1998) y otros teóricos abordan, *saltar de una tarea a otra en el computador*, también conocido como “multitarea”, es perjudicial durante el proceso de aprendizaje, ya que puede tener varios efectos negativos en la realización de tareas, la calidad y eficiencia de trabajos escolares.

El cambiar constantemente de diferentes tareas, dificulta la concentración de una tarea en particular y el cerebro necesita tiempo para estar en un estado flujo. La multitarea puede provocar que no exista la retención suficiente de información, aumentos de errores e interrupción en el proceso de realización de trabajos escolares, ya que los distractores pueden generar equivocaciones, por ende, la disminución de la calidad de tareas, el consumo del tiempo y energía en el estudiante.

El impacto de crear y obtener una tarea de eficacia en la actualidad, es de carente, porque no existe el esfuerzo necesario para producir trabajos con resultados eficientes. Por esta razón es importante establecer horarios que permitan enfocarse en una sola actividad escolar, para minimizar los distractores tecnológicos y evitar abrir un sin números de páginas web no relacionadas a una tarea específica, es necesario mantener un ambiente de estudio tranquilo y cómodo para facilitar la concentración en una sola tarea exclusiva.

Sin embargo, estos teóricos, no mencionan como crear un ambiente propicio para mantener la concentración en una tarea en particular y suprimir el saltar de una tarea a otra en el computador, he ir cumplir con las actividades escolares enviadas por los docentes, sino generar el desarrollo cognitivo en los estudiantes y obtener tareas de calidad académica.



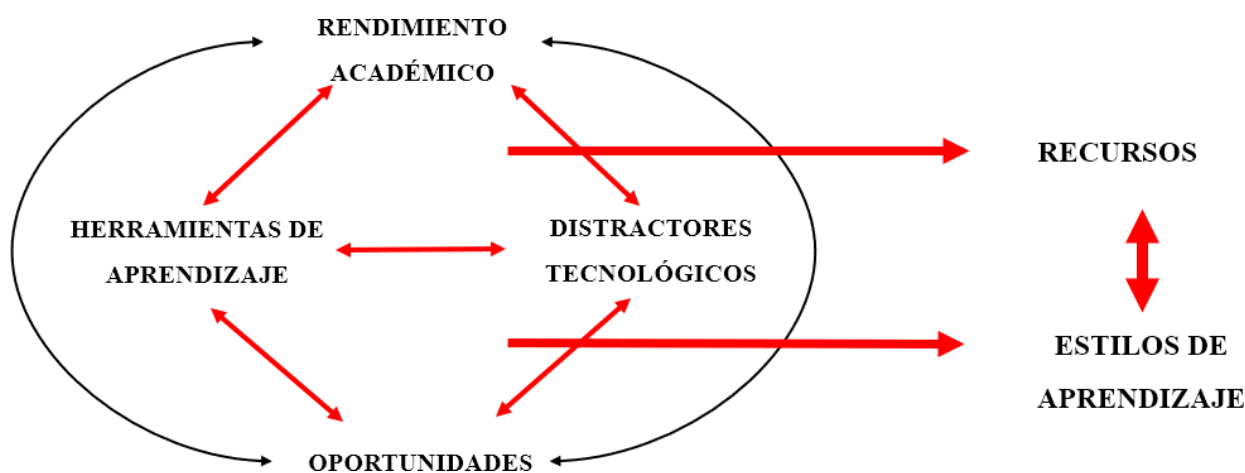
El saltar de una tarea a otra en el computador es resultado de la relación dialéctica entre la multitarea que se presenta como un fenómeno perjudicial que dificulta la concentración disminuyendo la calidad y eficiencia de las tareas escolares puesto que los distractores tecnológicos afectan negativamente a la retención de información.

(Bravo, 2019), (Calderón, 2019), (Casanova, López, Serrano & Pastor, 2016), (Díaz, 2013), (Domingo & Márquez, 2011), (García & Padilla, 2020), (Giráldez, 2005), (Monte, 2010), (Baleztrini, 2006), (Sampieri, 2014) y otros teóricos que mencionan el *uso de dispositivos electrónicos durante las clases*, como una herramienta que usan los estudiantes para tomar notas u otros propósitos en las clases; sin embargo, pueden distraer al usuario del dispositivo en otros ámbitos no educativos, afectando y creando problemas, si son utilizados de manera inadecuada o por mucho tiempo, en el proceso de la realización de tareas.

La importancia de los dispositivos electrónicos en el campo educativo, permite que los estudiantes con acceso a internet exploren e indaguen fuentes de información efectivas y eficientes para la realización de tareas en el aula. No obstante, pueden ocurrir otros factores como, la falta de concentración y rendimiento académico, que afecta el óptimo desarrollo mental, déficit de atención y en ocasiones retrasos cognitivos, distorsión de aprendizaje, la reducción del desarrollo de destrezas y habilidades en actividades escolares.

Si bien muchos docentes aun prefieren el enfoque tradicional para no tener que lidiar con los distractores tecnológicos, sin embargo, los estudiantes de hoy en día ya son seres digitales, por lo que es importante contar con herramientas y recursos adaptables a las tareas escolares, para mejorar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje.

Sin embargo, estos teóricos no establecen como hacer uso correcto de dispositivos electrónicos durante las clases y ofrecer soluciones, que incluyan diferentes estilos de aprendizaje y posibilidades de generar un conocimiento de calidad, permita personalizar el proceso de aprendizaje de cada estudiante.



El uso de dispositivos electrónicos surge como resultado de la relación dialéctica entre las herramientas de aprendizaje y los distractores tecnológicos que afectan el rendimiento académico de los estudiantes limitando las oportunidades de mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje. En consecuencia, es importante encontrar soluciones que permitan un uso adecuado de los dispositivos electrónicos, adaptando los recursos a diferentes estilos de aprendizaje.

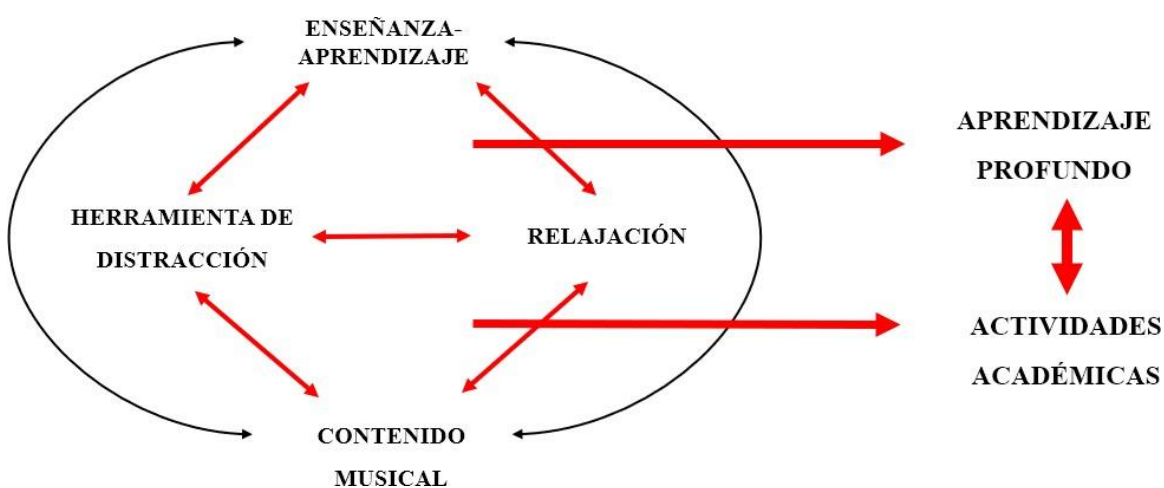
(Aguilera, 2011), (Arata, 2020), (Arranz, 2017), (Hoffman, 2011), (Metcalf, 2006), (Morales, 2010), (Velásquez, 2020), (Pérez, 2014) (Rímac, 2017), (Tejedor, 2020) y otros teóricos que menciona a la *música y audio* en el ámbito educativo, definiéndola como un distractor en el

proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que no permite la concentración pertinente y eficiente, durante el desarrollo de actividades escolares.

En la actualidad la música y el audio están inmersas dentro de la tecnología, de tal manera que son usadas en estudiantes, como una forma de relajarse mientras estudian para un examen o realizan tareas, no obstante, algunas canciones poseen letras llamativas o el volumen musical demasiado alto, tiende a que presten atención a la música que a lo que están aprendiendo.

Por ende, el cerebro desarrolla conflictos internos, convirtiéndose en una multitarea, perdiendo el enfoque y la productividad de las actividades escolares, en este sentido escuchar música mientras se estudia es perjudicial, porque el cerebro tiene que hacer dos cosas, ya que, si aprendemos escuchando música, nuestro aprendizaje se vuelve superficial. Por tanto, los estudiantes pasan mucho tiempo eligiendo canciones que desarrollando tareas.

Sin embargo, estos teóricos no enfatizan como desarrollar el uso correcto de la música y el audio en los estudiantes, puesto que existen tipos de músicas que favorecen al entorno educativo. No obstante, los estudiantes en la actualidad escuchan contenido musical excesivamente distractor en el aprendizaje.



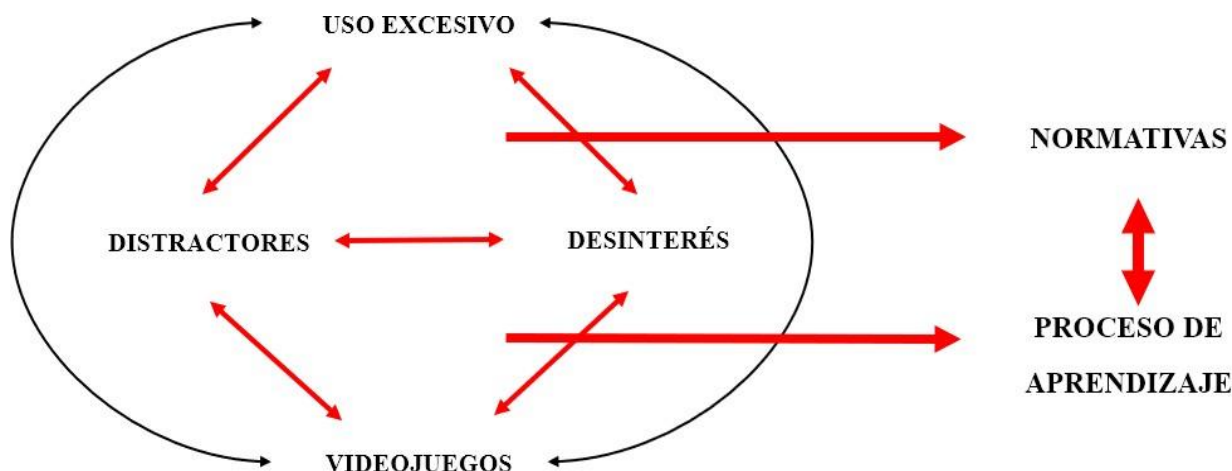
La música y el audio son resultado de la relación dialéctica entre ser una herramienta de distracción y una forma de relajación para los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, el exceso de contenido musical distractor puede dificultar el aprendizaje productivo generando tensión al desviar la atención de las actividades académicas

(Azorín, 2014), (Chen & Michael, 2006), (Cavanzo & Pinilla, 2013), (Forero & Solano, 2010), (Kelma, 2005), (Gros, 2009), (Frei, 2005), (Iverson, 2005), (Oliver, 2006), (Selva, 2009), (Smith, 2005) y otros teóricos mencionan a los *juegos en línea* como distractores que obstaculizan el proceso de aprendizaje, generando el desinterés por aprender y muestran un mayor interés por jugar dentro y fuera del aula.

El juego en línea siempre ha sido una actividad considerada entretenimiento, distracción y en ocasiones son actividades de pérdida de tiempo en la vida, considerando asuntos no productivos en la educación, y pueden incidir en la atención de estudiantes en la producción de tareas escolares, en lugar de concentrarse en sus estudios.

Además, los usos excesivos de los videojuegos también se asocian al riesgo de desarrollar un estilo de vida sedentario, provoca ansiedad, conductas obsesivas, compulsivas, soledad y puede ser perjudicial en la salud del niño. La importancia de establecer normas en casa y escuela, ayuda a que el niño tenga una vida integral en el ámbito educativo y social.

Sin embargo, estos teóricos no indican como establecer normas y reglas claras en el uso de los juegos en línea, durante las tareas escolares, en los procesos de aprendizaje y la prevención del uso excesivo de los videojuegos.



Los juegos en línea surgen de la relación dialéctica entre los distractores y el creciente desinterés de los estudiantes por el uso excesivo de los videojuegos. Por ende, es importante establecer normativas que beneficien el proceso de aprendizaje, evitando los efectos negativos de los juegos en línea puedan ejercer.

(Abad, 2015), (Ardila, 2011), (Barriga, 2010), (Jares, 2001), (Montero, 1996), (Trianes, Fernández & Figarés, 2001) (Pérez, 2015), (Ramírez, 2013), (Ortega, 2000), (Vásquez, 2010) y otros teóricos que abordan el estudio de las *noticias y actualizaciones constantes*, de las tecnologías, como principal objetivo informativo, entre docentes, estudiantes y padres de familia, en la convivencia escolar y prevención de diferentes tipos de distractores durante las clases.

La educación se encuentra en una era en la que constantemente se recibe noticias, actualizaciones y notificaciones a través de dispositivos electrónicos. Produciendo una distracción constante en los estudiantes, ya que puede sentir que necesitan tener el control de la tecnología, en lugar de concentrarse en sus estudios.

Por ende, la falta de habilidades digitales y poca adaptabilidad a la tecnología de la información y comunican para la enseñanza-aprendizaje, también radica en que el maestro no tiene

un cierto control y dominio en términos de tecnología y no utiliza una práctica correcta en los trabajos escolares de los alumnos.

Sin embargo, estos teóricos no demuestran cómo desarrollar las noticias y actualizaciones constantes de forma efectiva en dispositivos electrónicos y prevenir la intervención de distractores tecnológicos, dentro y fuera del aula.



Las noticias y actualizaciones constantes son el resultado de la relación dialéctica entre la tecnología y el objetivo informativo de promover la adaptabilidad de la información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, adquiriendo habilidades digitales que fomenten la innovación del sistema educativo.

6.2. Teoría legal

CONSTITUCIÓN DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR.

Ley orgánica de educación intercultural, Ministerio de Educación - Despacho Ministerial, Ministerio de Educación, Acuerdo No. 0070-14, acuerda que:

Artículo 1.- Los teléfonos celulares, al igual que otros recursos tecnológicos de información y Comunicación, pueden ser empleados como instrumentos opcionales generadores de aprendizajes dentro y fuera del aula.

Artículo 2.- Los teléfonos celulares no son recursos obligatorios ni deben ser considerados por estudiantes o padres de familia como útiles escolares.

La necesidad de proveer teléfonos celulares al estudiante debe ser evaluada por el respectivo padre, madre de familia o representante legal, quien debe acordar con las reglas que se deben enmarcarse en la esfera de su convivencia, de un consumo crítico de la tecnología y en vinculación con las responsabilidades de los niños, niñas o adolescentes en sus hogares y en las instituciones educativas.

Artículo 3.- La utilización de teléfonos celulares en el aula, para fines pedagógicos, será autorizada por el docente única y exclusivamente a estudiantes de Educación General Básica, Superior y Bachillerato.

Artículo 5. Los docentes contarán con capacitación en el uso de tecnologías de la información y comunicación en educación, para que, en un marco colaborativo, se incorpore su utilización en el proceso educativo. Se contemplarán usos instrumentales de los teléfonos celulares, tales como las funciones de cálculo, grabación, lectura de textos, videocámara, portafolios virtuales, redes de conocimiento, acciones colaborativas, acceso a internet, entre otros.

Artículo 8.- El uso de teléfonos celulares en las sesiones de exámenes, pruebas y actividades de evaluación, de modo expreso o encubierto, constituye un acto de deshonestidad académica que deberá ser sancionado de conformidad con lo determinado en el artículo 224 del Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural.

Artículo 9.- Las autoridades de las instituciones educativas y docentes deberán informar a los estudiantes y padres y madres de familia sobre el uso y las consecuencias de potenciales excesos, para prevenir y corregir la comisión de faltas. Asimismo, se realizarán actividades de prevención de su uso inadecuado, específicamente de aquellos que comprometan el honor de las

'personas y ponen en riesgo su seguridad emocional y psicológica, su intimidad y privacidad, como su integridad física.

DISPOSICIONES GENERALES.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA. - A través de su plataforma de gestión de servicios educativos en línea, la Autoridad Educativa Nacional proveerá en un plazo no mayor a tres meses de material para el uso pedagógico del teléfono celular en el aula con orientaciones para docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

6.3. Teoría referencial

La Unidad Educativa Camino Real¹ está situada en la provincia de Bolívar, concretamente en el cantón San Miguel y la parroquia Bilovan. Anteriormente conocida como Escuela Fiscal Mixta "10 de Noviembre", experimentó un cambio de nombre como resultado de su fusión con otra institución educativa, adoptando así su denominación actual, Unidad Educativa Camino Real.

La Escuela Fiscal Mixta "Diez de Noviembre" en honor a la Independencia de Guaranda, surgió debido a razones económicas y de distancia, y los habitantes del lugar gestionaron su creación comenzando como una escuela particular, autorizada por la Dirección Provincial de Educación.

La escuela inició sus actividades con la Srta. Rosaura Verdezoto y 15 alumnos. A través de gestiones y esfuerzos de personas como Abel Pinos, Alfredo Carrillo, Fortunato Galeas, entre otros, se logró su fiscalización. Se obtuvo un terreno donado por Abel Pinos para su construcción y se llevaron a cabo esfuerzos comunitarios para acondicionar y equipar la escuela.

Sin embargo, la necesidad de un colegio de nivel medio en el Recinto Las Guardias se hizo evidente en la década de los setenta. Después de varios intentos y con el apoyo de la comunidad,

¹ Datos tomados de la secretaria del plantel educativo: Unidad Educativa "Camino Real". 10/08/2023.

el Sr. Diputado Carlos Chávez Guerrero y autoridades educativas, se logró la creación del Colegio Nacional "Camino Real".

A lo largo de su historia, tanto la escuela "Diez de Noviembre" como el Colegio Nacional "Camino Real" han sido el resultado del esfuerzo colectivo de la comunidad y el compromiso de personas dedicadas a la educación en el área. El cambio de nombre de la escuela a "Camino Real" marcó un hito significativo en su evolución y contribuyó a satisfacer las necesidades educativas de la comunidad en diferentes niveles.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1. Enfoque de la investigación

Este estudio adopta un enfoque cualitativo bajo el paradigma socio-crítico, con una investigación aplicada y de desarrollo, esto permite una comprensión profunda de las experiencias de los participantes en el proceso educativo, explorando sus perspectivas individuales y contextos sociales.

Este enfoque destaca por su capacidad para analizar dinámicas sociales y poder, mientras que su orientación práctica busca generar soluciones con impacto real. La ventaja clave radica en su habilidad para capturar la complejidad humana, enriqueciendo la comprensión del problema y permitiendo propuestas prácticas para su mejora.

7.2. Diseño o tipo de estudio

Se realizó una investigación de campo mediante observaciones directas para registrar y analizar las interacciones y conductas de los estudiantes en relación con los factores tecnológicos distractores durante el trabajo colaborativo en línea.

7.3. Métodos

Bibliográfico

Este método implica el uso extensivo y sistemático de fuentes bibliográficas, como libros, artículos, informes, documentos y otros materiales escritos, para recopilar información, analizar conceptos, desarrollar argumentos y respaldar investigaciones académicas.

Por ende, nos permite obtener información objetiva y crítica donde se pueda observar y reflexionar sobre realidades de diferentes tipos de documentos profundizando en un tema específico y contribuir al cuerpo de conocimiento en ese campo.

Descriptivo

Este método de investigación con enfoque cualitativo se utiliza para describir cada variable que se presenta en el tema, utilizando diversas disciplinas para observar, analizar y describir fenómenos, situaciones, eventos o comportamientos tal como son en su contexto natural, sin manipulación o intervención activa por parte del investigador.

7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Entrevista

Se elaboró entrevista es semiestructurada-abierta, donde, se extrajo las opiniones, vivencias y actitudes de estudiantes, padres y docentes respecto al uso de la tecnología y los factores distractores durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, presentando información específica de la realidad educativa.

7.5. Universo

La población con la que se trabajó en el presente informe estuvo conformada con un total de 22 estudiantes entre cuarto y quinto año de Educación General Básica, un docente y dos expertos constituyendo un total de 25 entrevistados.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

TEMA: EL TRABAJO EN EQUIPO EN LÍNEA, EN EL CUMPLIENDO DE LAS TAREAS ESCOLARES Y LA ERRADICACIÓN DE LOS DISTRACTORES TECNOLÓGICOS EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CAMINO REAL” DE LA PARROQUIA BILOVAN, DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DE MAYO - AGOSTO DEL 2023.

Tabla N.- 1:

Análisis de la entrevista semiestructurada abierta.

Contexto	Objeto	Campo	Pregunta	Aspectos Relevantes	Interpretación	Conclusión
Educativo. Experto: Ing. Daniel Rosillo.	Contexto de formación.	Trabajo en equipo en línea.	¿Qué significa para usted el trabajo en equipo en línea y cómo considera que contribuye a prevenir la excesiva intervención de	El trabajo en equipo en línea significa que los miembros del equipo trabajan juntos para alcanzar un objetivo común. Esto ayuda a prevenir	Conocimiento: Objetivo.	El trabajo en equipo en línea implica la colaboración de los miembros hacia un objetivo común, lo que evita distracciones

			distractores tecnológicos en los estudiantes?	la excesiva intervención de distractores tecnológicos en los alumnos porque hay una supervisión mutua entre los miembros del equipo para verificar que todos estén cumpliendo con sus responsabilidades.		tecnológicas. La supervisión mutua asegura que todos cumplan con sus responsabilidades, mejorando así la efectividad del aprendizaje en entornos virtuales.
Educativo. Experto: Lic. José Vascones.	Contexto de formación.	Trabajo en equipo en línea.	¿Qué significa para usted el trabajo en equipo en línea y cómo considera que	El trabajar en equipo en línea permite que todos los miembros del equipo trabajen	Conocimiento: Objetivo.	El trabajo en equipo en línea permite una colaboración eficaz en tiempo real hacia

			<p>contribuye a prevenir la excesiva intervención de distractores tecnológicos en los estudiantes?</p>	<p>en tiempo real, con un mismo objetivo y con responsabilidades asignadas. Esto evita que estudiantes sean presa fácil de los distractores, ya que todos estarán enfocados en desarrollar la parte que les tocó y en el análisis de la ciencia relacionada al tema. Esto también permite que los distractores</p>		<p>un objetivo común, asignando tareas específicas a cada miembro y minimizando distracciones. La estructura de plazos también reduce el impacto de posibles distracciones, promoviendo la productividad y el compromiso en el logro de la meta compartida.</p>
--	--	--	--	--	--	---

				tengan menor efecto, ya que todos deben cumplir con el tiempo asignado para completar la meta.		
--	--	--	--	--	--	--

Tabla N.- 2:

Análisis de la entrevista semiestructurada abierta.

Contexto	Objeto	Campo	Pregunta	Aspectos Relevantes	Interpretación	Conclusión
Entrevista: Padres de familia.	Contexto de formación	Cumplimiento de tarea escolar.	¿Cumplen sus hijos con las tareas asignadas por los docentes?	Mi hijo si realiza las tareas que son enviadas por el docente, pero siempre lo estoy supervisando.	Conocimiento: Subjetivo.	Esto sugiere un alto nivel de involucramiento parental en la educación del niño, lo que puede ser beneficioso para garantizar el seguimiento de las tareas escolares.

		Previsión de la intervención de distractores tecnológicos.	¿Se ha percatado de algún impacto en el rendimiento académico de los hijos debido al uso de la tecnología?	Si lo he notado, porque han bajado sus calificaciones.	Conocimiento: Subjetivo.	La tecnología ha tenido un impacto negativo en el rendimiento académico de los hijos, ya que sus calificaciones han disminuido debido al uso excesivo de dispositivos electrónicos y otras formas de tecnología.
		Consulta de dudas.	¿Ha recibido capacitación en algún momento	Si he recibido capacitaciones un par de veces en la	Conocimiento: Subjetivo.	El padre ha recibido capacitaciones limitadas sobre el

			<p>sobre la apropiada utilización de las herramientas tecnológicas para respaldar la educación de su hijo?</p>	<p>escuela, pero no en profundidad.</p>		<p>uso de herramientas tecnológicas para la educación de su hijo en la escuela, pero no en profundidad.</p> <p>Aunque tiene cierto interés en utilizar la tecnología con fines educativos, su conocimiento es básico y hay margen para mejorar a través de una capacitación más completa.</p>
--	--	--	--	---	--	---

		Uso de dispositivos tecnológicos.	¿Dispone de dispositivos tecnológicos como teléfono celular, computadora o tablet en su hogar?	Sí, poseo de una computadora y un celular que usa para realizar sus tareas.	Conocimiento: Subjetivo.	Estas herramientas son utilizadas para llevar a cabo sus tareas, lo que sugiere que la persona está familiarizada con la tecnología y la utiliza para actividades productivas o de trabajo.
		Gestión del tiempo.	¿Establece horarios adecuados para regular el acceso de sus hijos a	No propicio horarios adecuados, pero estoy con mi hijo en	Conocimiento: Subjetivo.	El cuidador no establece horarios específicos para el uso de dispositivos

			<p>dispositivos como celulares o computadoras?</p>	<p>el momento de realizar sus tareas.</p>		<p>electrónicos por parte de su hijo, pero está presente mientras el hijo realiza tareas en línea, el enfoque es supervisar y acompañar en lugar de imponer límites de tiempo. La comunicación y el control parecen ser prioridades, aunque no se descarta la importancia de establecer límites</p>
--	--	--	--	---	--	---

						saludables en el uso de la tecnología.
		Toma de decisiones.	¿Realizan sus hijos las tareas escolares en línea de manera autónoma, sin asistencia de algún familiar?	Realiza las tareas en línea con ayuda de un familiar, porque hay cosas que él no sabe manejar en la computadora y para evitar que distraiga durante la realización de las tareas.	Conocimiento: Subjetivo.	el estudiante no tiene la capacidad o habilidad para completar sus tareas escolares en línea sin ayuda, y la intervención de un familiar es necesaria tanto para ayudar con la tecnología como para mantener el enfoque en el trabajo escolar.

		Comunicación efectiva.	¿Ha ocurrido que los profesores llamen la atención a su hijo por usar dispositivos como celular o tablet durante las clases, lo que haya requerido su intervención en la escuela?	No he tenido que acudir a ese tipo de llamado, pero en las reuniones mensuales de la escuela nos mencionan que controlemos el uso del celular a nuestros hijos.	Conocimiento: Subjetivo.	Aunque el interlocutor no ha tenido que acudir a la escuela por este motivo, es evidente que el tema está siendo abordado de manera activa en la comunidad escolar.
		Uso de dispositivos tecnológicos.	¿Su hijo lleva algún dispositivo tecnológico a la escuela?	Lleva el celular solo en ocasiones, que necesito comunicarme con él	Conocimiento: Subjetivo.	El tutor permite que sus hijos usen el celular ocasionalmente para realizar tareas

				cuándo estoy de viaje.		escolares en línea cuando están fuera o de viaje, indicando que los hijos pueden comunicarse a través del celular en caso de necesidad durante esos momentos.
--	--	--	--	------------------------	--	---

Tabla N.- 3

Análisis de la entrevista semiestructurada abierta.

Contexto	Objeto	Campo	Pregunta	Aspectos Relevantes	Interpretación	Conclusión
Entrevista: Docente.	Contexto de formación	Cumplimiento de tarea escolar.	¿Cuál es su perspectiva respecto a la integración del trabajo en equipo en línea como estrategia para mejorar el cumplimiento de las tareas escolares?	Es importante, ya que, de esta manera los alumnos comparten ideas entre ellos.	Conocimiento: Subjetivo.	La integración del trabajo en equipo en línea para mejorar el cumplimiento de tareas escolares, destacando que esta modalidad permite a los estudiantes compartir e intercambiar ideas entre sí, lo cual se

						considera importante para fomentar la colaboración y el aprendizaje mutuo.
		Prevenición de la intervención de distractores tecnológicos.	¿Cómo considera que el trabajo en equipo en línea puede contribuir a la mitigación de la influencia de los distractores tecnológicos en los alumnos durante su proceso de aprendizaje?	Ayudará a que los estudiantes den buen uso a la tecnología.	Conocimiento: Subjetivo.	El trabajo en equipo en línea puede ayudar a prevenir las distracciones tecnológicas en los alumnos durante su aprendizaje al fomentar un uso responsable de la tecnología y mantener el

						enfoque en las tareas educativas.
		Resolución de conflictos.	¿Podría sugerir plataformas o herramientas tecnológicas específicas para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes?	Sugiero el uso de la computadora, ya que, se facilita la movilidad para encontrar información y tampoco se realiza sobreesfuerzo en la vista.	Conocimiento: Subjetivo.	El uso de la computadora es lo más favorable para tener mejor comodidad al momento de realizar tareas, no obstante como esos equipos electrónicos son caros también se puede utilizar es distintos dispositivos

						tecnológicos herramientas como Google Workspace, Trello, Zoom y redes sociales educativas para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo en línea.
		Trabajo en equipo en línea.	Desde su experiencia, ¿cuáles son los beneficios primordiales y los desafíos principales	El principal beneficio fue que no se perdió clases con los estudiantes, ya que de una u otra forma lográbamos	Conocimiento: Subjetivo.	La implementación del trabajo en equipo en línea para tareas escolares ha tenido ventajas como la

			<p>que ha observado al implementar el trabajo en equipo en línea en el contexto de las tareas escolares?</p>	<p>interactuar a través de la aplicación zoom, no obstante el desafío que se encontró fue de que la conexión a internet se volvía muy inestable.</p>		<p>continuidad educativa a través de plataformas como Zoom, permitiendo la interacción remota entre estudiantes y profesores. Sin embargo, se han enfrentado desafíos importantes, como la inestabilidad de la conexión a Internet, que puede afectar la calidad de las interacciones</p>
--	--	--	--	--	--	---

						virtuales, y las limitaciones tecnológicas, que pueden crear desigualdades en la participación y el aprendizaje de los estudiantes.
		Roles y responsabilidades.	¿Qué enfoques adopta para asegurarse de que los alumnos utilicen las herramientas tecnológicas de manera adecuada y eviten distracciones	Dentro de la institución una forma de evitar que los alumnos se distraigan mientras se realizan las actividades en línea es poniendo un límite corto de	Conocimiento: Subjetivo.	establecer límites de tiempo puede ser una estrategia útil, es importante considerar un enfoque más holístico que involucre la

			durante las actividades de trabajo en equipo en línea?	tiempo para que de esta manera ellos sientan la necesidad de acabar lo más pronto posible la actividad propuesta.		educación, la comunicación clara y una variedad de estrategias para garantizar que los alumnos utilicen las herramientas tecnológicas de manera apropiada y se mantengan enfocados en las tareas en línea.
		Innovación y pensamiento creativo	En relación con el fomento del trabajo en equipo en línea y la prevención de	El docente identifica y selecciona las herramientas tecnológicas que le	Conocimiento: Subjetivo.	El docente desempeña un papel fundamental en la creación de un

			<p>distracciones tecnológicas, ¿cuál es el papel fundamental que desempeña el docente en este proceso?</p>	<p>facilitaran un mejor trabajo y controlar el uso de la tecnología.</p>		<p>entorno en línea propicio para el trabajo en equipo y la prevención de distracciones tecnológicas. La selección adecuada de herramientas, el diseño de actividades colaborativas, el establecimiento de pautas claras y el apoyo continuo son aspectos esenciales para lograr un</p>
--	--	--	--	--	--	---

						aprendizaje en línea exitoso y enfocado.
		Comunicación efectiva.	¿Ha implementado estrategias específicas para estimular la colaboración y la comunicación efectiva entre los miembros de los equipos durante la ejecución de tareas en línea?	Realizar tareas que sean relacionadas con el medio donde viven, también formar grupos de trabajos para que compartan ideas entre ellos en caso de trabajos con tecnología.	Conocimiento: Subjetivo.	Las estrategias mencionadas apuntan a aprovechar el contexto local y la formación de grupos de trabajo como medios para fomentar la colaboración y la comunicación efectiva entre los miembros del equipo en un

						entorno de trabajo en línea, estas estrategias buscan maximizar la participación, la interacción y la calidad de los resultados obtenidos.
		Consulta de dudas	¿Ha recibido retroalimentación por parte de los alumnos o los padres en relación con el impacto del trabajo en equipo en	No he recibido.	Conocimiento: Subjetivo.	No ha recibido comentarios de alumnos o padres sobre cómo el trabajo en equipo en línea afecta la experiencia de

			línea en su experiencia de aprendizaje y en su capacidad para gestionar las distracciones tecnológicas?			aprendizaje y la capacidad para evitar distracciones tecnológicas.
--	--	--	---	--	--	---

Tabla N.- 4

Análisis de la entrevista semiestructurada abierta.

Contexto	Objeto	Campo	Pregunta	Aspectos Relevantes	Interpretación	Conclusión
Entrevista: Alumnos.	Contexto de formación	Trabajo en equipo en línea.	¿Le gustaría trabajar sus mapas conceptuales en herramientas tecnológicas como Canva o MindMeister en lugar de realizarlos en un cuaderno?	Si me gustaría porque se puede hacer mapas coloridos, bonitos y son fáciles de trabajar en mis compañeros.	Conocimiento: Subjetivo.	El alumno parece interesado en aprovechar las ventajas de las herramientas tecnológicas para crear mapas conceptuales atractivos, colaborativos y fáciles de usar, lo que podría reflejar

						un enfoque orientado hacia la eficiencia, la creatividad y la colaboración en su proceso de aprendizaje o trabajo.
		Cumplimiento de tareas escolares.	¿Con qué frecuencia realiza trabajos escolares en línea?	Realizamos tareas escolares con poca frecuencia, aunque me gustaría trabajar más tiempo en línea con mis amigos.	Conocimiento: Subjetivo.	Los alumnos realizan tareas escolares en línea con poca frecuencia, pero desea trabajar más tiempo en línea con sus amigos. Esto

						sugiere que valora la colaboración en línea para compartir ideas y recursos, aunque actualmente no lo hace con frecuencia debido a posibles limitaciones.
		Resolución de conflictos.	¿Qué se le dificulta cuando está realizando tareas en la computadora?	La dificultad que tengo, es que no utilizo la computadora con frecuencia, y por eso no puedo utilizar de	Conocimiento: Subjetivo.	La falta de familiaridad con la tecnología y la falta de práctica en el uso de la computadora están afectando negativamente su

				forma correcta en las tareas escolares.		desempeño en las tareas escolares.
		Planificación.	¿Las tareas de qué materias le gustan realizar en la computadora?	Me gustaría realizar las tareas de, Ciencias Naturales, lenguaje, estudios sociales, porque nos envían hacer mapas.	Conocimiento: Subjetivo.	Los entrevistados prefieren realizar tareas de Ciencias Naturales, Lenguaje y Estudios Sociales en la computadora debido a la necesidad de crear mapas en esas materias. Esto sugiere que le gusta usar herramientas digitales para

						representar visualmente información y conceptos.
		Empoderamiento y autonomía.	¿Ha notado alguna diferencia en cómo aprende cuando trabaja en la computadora con sus amigos en lugar de hacerlo solo?	Trabajar con mis amigos es bonito y ayudamos todos en la tarea, y cuando trabajo solo me aburro y me distraigo.	Conocimiento: Subjetivo.	Se resalta la importancia de la interacción social en el proceso de aprendizaje de los individuos y cómo su entorno y compañeros pueden influir en su motivación y rendimiento.

		Comunicación efectiva.	¿Cree que es importante que un adulto le supervise cuando está haciendo tareas en la computadora?	Sí, es importante, porque nos supervisa nuestros trabajos.	Conocimiento: Subjetivo.	Se valora la orientación y el apoyo de un adulto para garantizar que las actividades en la computadora se realicen de manera adecuada y eficiente.
		Ambiente propicio.	¿Se siente más motivado al realizar tareas en equipo a través de una computadora o de forma presencial?	Me siento motivado, trabajando de las dos formas, pero me gustaría aprender a utilizar más la computadora para hacer mis tareas.	Conocimiento: Subjetivo.	Los alumnos tienen interés en mejorar sus habilidades y uso de la computadora para llevar a cabo sus tareas.

		Trabajo en equipo en línea.	¿Por qué cree que es importante hacer tareas en línea con sus amigos?	Es importante, porque compartimos muchas ideas para hacer nuestros trabajos.	Conocimiento: Subjetivo.	La colaboración en línea con amigos parece ser valiosa porque promueve la diversidad de ideas, el apoyo mutuo y la eficiencia en la realización de tareas, lo que puede llevar a resultados más sólidos y enriquecedores.
--	--	-----------------------------	---	--	--------------------------	---

9. CONCLUSIONES

En el contexto de la educación actual, se evidencia que, si bien los estudiantes no frecuentan realizar tareas escolares en línea, existe un genuino interés por participar en colaboraciones en línea. Esta inclinación hacia el trabajo en equipo virtual permite a los alumnos compartir ideas y recursos tecnológicos, enriqueciendo así la ejecución de diversos proyectos, como la elaboración de mapas conceptuales. Estas dinámicas reflejan no solo su creatividad y eficiencia, sino también la capacidad de colaboración, factores esenciales en el proceso de aprendizaje.

Se recalca la importancia crucial de la interacción social en el desarrollo educativo de los estudiantes. El fomento del trabajo en equipo en línea emerge como un catalizador de apoyo mutuo y eficaz, conduciendo a la obtención de resultados sólidos y enriquecedores. Estos logros tienen un impacto directo en la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes, subrayando así la influencia positiva que tiene la colaboración virtual en su crecimiento integral.

Se destaca como un hallazgo significativo que tanto los docentes como los padres de familia carecen de información precisa en relación con el uso inadecuado de la tecnología por parte de los estudiantes. Además, no poseen un conocimiento sólido sobre los beneficios del trabajo en equipo en línea como contramedida a los distractores tecnológicos. Esta carencia de conocimiento resalta la necesidad de ofrecer capacitación y orientación efectiva a estos actores clave en la educación, para así contrarrestar la interferencia de los dispositivos tecnológicos en el proceso de aprendizaje.

Los expertos en tecnología sostienen con fundamentos sólidos la importancia del trabajo en equipo en línea en el desarrollo integral de los estudiantes. Este enfoque fomenta no solo aspectos clave como el compromiso, la colaboración y la responsabilidad, sino también la eficacia

del aprendizaje en entornos virtuales. Cada miembro del equipo asume tareas específicas con el propósito de alcanzar objetivos comunes, lo que actúa como un motivador intrínseco y reduce la incidencia de posibles distracciones tecnológicas. Así, se promueve la productividad y el compromiso hacia la consecución de metas compartidas.

La aplicación de entrevistas semiestructuradas en el grupo focal emerge como un enfoque pertinente y en línea con el propósito de este estudio. Estas entrevistas permitieron recopilar información detallada y relevante para comprender a fondo el panorama. Además, se constata que el uso consistente de herramientas tecnológicas en la educación no se implementa de manera uniforme por parte de los docentes. Por consiguiente, se resalta la importancia de incorporar la tecnología educativa de manera activa y efectiva en los trabajos en equipo escolares, como una estrategia para mitigar el uso inadecuado de la tecnología.

10. PROPUESTA

PROPUESTA

EL TRABAJO EN EQUIPO EN LÍNEA, EN EL CUMPLIMIENTO DE LAS TAREAS ESCOLARES

Imagen N.- 1



Nota: Unidad Educativa "Camino Real"

Integrantes:

Jessica Sofía Llumiluisa Maigua.

Fernando Jose Mullo Guerrero.

INTRODUCCIÓN

En un mundo cada vez más conectado y tecnológico, surgen tanto oportunidades apasionantes como grandes desafíos. Uno de estos desafíos es mantener niveles óptimos de concentración y productividad en línea, especialmente al completar tareas académicas.

A menudo, las distracciones tecnológicas distraen de lo que realmente importa: aprender, colaborar y lograr objetivos educativos. Con ese fin, se pone a consideración una nueva forma de trabajar en equipos en línea para explorar juntos caminos hacia el aprendizaje y la productividad.

El objetivo general es utilizar activamente la tecnología y convertirla en un catalizador del progreso académico, en lugar de permitir que obstaculice el perfeccionamiento. A lo largo del camino, exploraremos cómo el trabajo en equipo en línea puede ser una herramienta eficaz para promover la colaboración, la creatividad y el trabajo escolar.

Obtener las habilidades para mantener conexiones significativas y utilizar herramientas tecnológicas a favor pedagógico y cognoscitivo, evitando ser víctima de sus conquistas. Juntos, desarrollaremos estrategias para mantenernos enfocados, aclarar objetivos y compartir responsabilidades de manera justa.

Aprenderán las habilidades para comunicarse de manera eficaz, apoyarse mutuamente y celebrar los logros. Sin duda descubrirá cómo prevenir los efectos negativos de la disrupción tecnológica.

Continuando por este sendero didáctico, se revelará cómo el trabajo en equipo en línea puede enriquecer la experiencia educativa y prepararlos para el mundo digital en permanente evolución y así enfrentar el desafío de equilibrar la tecnología con el aprendizaje significativo para el éxito académico y personal.

Sigamos adelante.

OBJETIVOS

Objetivo general

Mejorar la eficacia del trabajo en equipo en línea para el cumplimiento exitoso de las tareas escolares, propagando el aprendizaje colaborativo y el uso positivo de las herramientas tecnológicas.

Objetivos específicos

O.E.1.- Analizar y proponer cinco programas educativos abarcando simulaciones, resolución de problemas, tutoriales, ejercicios prácticos y juegos pedagógicos.

O.E.2.- Explicar y aplicar cada uno de los programas a los estudiantes.

O.E.3.- Elaborar un plan operativo sobre la importancia del trabajo en equipo en línea, para minimizar la influencia de distractores tecnológicos.

DESARROLLO

En la era digital, el trabajo en equipo en línea brinda una gama diversa de habilidades y beneficios sustanciales, respaldado por la flexibilidad de horarios al abordar tareas escolares. En ocasiones, la limitación de espacio y tiempo dificulta la coordinación de actividades grupales. Sin embargo, el entorno en línea capacita a los estudiantes para colaborar de manera efectiva sin las restricciones de barreras físicas o horarios restrictivos, lo que a su vez permite que los equipos escolares operen con eficiencia y cohesión.

La tecnología de colaboración en línea ofrece una gama amplia de herramientas y plataformas diseñadas específicamente para agilizar el trabajo en equipo virtual. Además de aplicaciones para la gestión de tareas escolares, estas herramientas fomentan el desarrollo de competencias sociales y digitales. En la actualidad, se consideran habilidades interpersonales y digitales fundamentales. Al emplear diversas herramientas tecnológicas, los estudiantes tienen la

oportunidad no solo de mejorar sus habilidades de comunicación escrita y oral, sino también de fortalecer la cooperación grupal y la resolución de problemas.

Plataformas de colaboración en línea como Khan Academy, Microsoft Teams, Mundo Primario, PhET y Classcraft han sido diseñadas específicamente para estudiantes de primaria. Facilitan el intercambio de información, lo que enriquece la participación de los estudiantes en diversas áreas académicas.

En última instancia, el trabajo en equipo en línea ha transformado la dinámica tradicional de enseñanza y aprendizaje. Esto ha redefinido la manera en que los estudiantes abordan sus tareas escolares. Al mismo tiempo, otorga a los educadores la accesibilidad necesaria para implementar una planificación más adaptable y actividades escolares flexibles. En consecuencia, el aprovechamiento de las herramientas tecnológicas para facilitar la colaboración entre estudiantes no solo fomenta una variedad de capacidades, sino que también cultiva habilidades y destrezas diversas.

PLATAFORMA WEB	USO	METODOLOGÍA	BENEFICIOS
<p>Microsoft Teams</p>	<p>Es una herramienta tecnológica de gran relevancia en el ámbito educativo, siendo su uso más importante la facilitación y mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje. A través de la plataforma integral “Microsoft Teams” proporciona un conjunto de funcionalidades que optimizan la interacción entre educadores y estudiantes, así como la gestión de recursos educativos.</p>	<p>Los docentes utilizan, Microsoft Teams de varias maneras</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Para interactuar con alumnos y mejorar su experiencia de aprendizaje. 2.- Los docentes pueden compartir contenidos de lectura, presentaciones de videos 3.- La creación de clases en la plataforma para asignar un plan de estudios. 4.- Distribución y atribución materiales de aprendizaje, 	<p>Existen varios beneficios significativos de utilizar la plataforma de Microsoft Teams, mejora la colaboración y la afectividad de los entornos educativos, proporciona un espacio en línea donde los miembros del equipo pueden acceder fácilmente a recursos compartidos, como documentos, presentaciones y archivos de multimedia.</p> <p>Evita la confusión de trabajos y garantiza que todos tengan el</p>

		establecer fechas límites para tareas y evaluaciones.	mismo acceso al cumplimiento de tareas escolares.
Classcraft	Es una plataforma educativa que se utiliza la gamificación, para motivar a los estudiantes y fomentar la colaboración en el trabajo equipo en línea, ya que los estudiantes pueden colaborar y asumir roles diferentes para lograr objetivos comunes en las tareas escolares.	Los docentes y estudiantes pueden adaptarse al trabajo en equipo en línea y cumplimiento de tareas escolares, mediante la creación de personajes como avatares personalizados y se organizan de una manera sistematizada, en roles específicos, pero dinámicos de manera que fomenta la colaboración didáctica.	Fomenta la motivación, el compromiso y la colaboración entre los estudiantes. El trabajo en equipo en línea, son más dinámicas, didácticas e interactivas. La gamificación Classcraft, motiva a los estudiantes al introducir elementos, como juegos en el proceso del cumplimiento de tareas en línea, como los sistemas de puntos, recompensas y logros,

			que estimulen la participación activa y compromiso grupal.
Khan Academy	Esta plataforma permite obtener un aprendizaje personalizado, para todas las edades, ofrece ejercicios de prácticas, videos instructivos y un panel de aprendizaje personalizado que permite a los estudiantes aprender a su propio ritmo, dentro y fuera del salón de clase.	<p>Khan Academy, se basa en varios principios pedagógicos, autoaprendizaje y enfoques educativos, que buscan crear un entorno de aprendizaje efectivo y personalizado.</p> <p>El enfoque principal es desarrollar habilidades significativas, corregir errores, retroalimentación inmediata sobre ejercicios y las evaluaciones que permiten aplicar lo aprendido, fortaleciendo áreas concretas.</p>	La plataforma abarca una amplia gama de materias y temas a desarrollar, por eso es beneficioso, ya que permite que el estudiante y maestro trabajen a su propio ritmo y el trabajo en equipo en línea sea compartido en el aprendizaje a distancia e híbrida.

<p>Mundo Primaria</p>	<p>Mundo Primaria, es una plataforma educativa en línea diseñada específicamente para niños de escolar primaria, ofrece una amplia gama de recursos y actividades educativas. Tiene usos importantes como aprendizajes interactivos y refuerzos de habilidades de aprendizaje, para que el proceso sea más interactivo y participativo.</p>	<p>Mundo Primaria, proporciona recursos educativos de calidad con actividades educativas interactivas, que involucran a un equipo de trabajo en el aprendizaje interactivo, colaborativo, participativo, activo, a través de juegos, ejercicios atractivos cuestionarios pedagógicos y una gama de contenido educativo.</p>	<p>Proporciona al equipo de trabajo a tener acceso al acceso a los mismos recursos educativos para el cumplimiento de tareas escolares, puede facilitar, la coordinación, colaboración y aprendizaje efectivo de miembros del equipo mejorando la calidad académica. Permite a los miembros del equipo y al profesor supervisar el progreso de las tareas.</p>
<p>PhET</p>	<p>Es una colección de simuladores interactivos en</p>	<p>PhET, se basa en una metodología educativa que</p>	<p>PhET, es un entorno de colaboración en línea, basado</p>

	<p>línea diseñadas para ayudar a los estudiantes a comprender conceptos científicos y matemáticos a través de experimentación virtual y discutir los resultados en tiempo real, lo que fomenta la colaboración y el aprendizaje al cumplimiento de diversas tareas en línea en equipo.</p>	<p>busca fomentar la experimentación y comprensión de conceptos científicos y matemáticos para el trabajo en equipo en línea en los enfoques pedagógicos.</p>	<p>en la exploración. Brinda la oportunidad de interactuar con simuladores, ajustar variables y observar cómo cambian los resultados, esto fomenta la curiosidad y el descubrimiento colaborativo activo en los alumnos.</p>
--	--	---	--

GUÍA PRÁCTICA DE UTILIZACIÓN DE LAS PLATAFORMAS WEB.

PRESENTACIÓN DE CLASSCRAFT

Classcraft es una plataforma educativa que utiliza elementos de gamificación para fomentar la participación, la colaboración y el trabajo en equipo en entornos de aprendizaje tanto presenciales como online.

Roles y avatares personalizados: Classcraft permite a los estudiantes crear avatares y elegir roles específicos en un equipo, dándoles un sentido de pertenencia y fomentando la colaboración hacia objetivos pedagógicos.

Puntos y recompensas: los estudiantes pueden ganar puntos y recompensas individuales y de equipo por completar tareas y demostrar un aprendizaje activo. Esto motiva a los estudiantes a trabajar juntos y compartir las recompensas.

Misiones y desafíos de equipo: Classcraft puede ofrecer misiones y desafíos que requieren la cooperación cognitiva de todo el equipo para completarse. Facilita la comunicación didáctica y la planificación de grupos.

Sistema de niveles y experiencia: a medida que los estudiantes trabajan juntos y completan tareas, pueden subir de nivel y ganar experiencia. Esto crea una dinámica de progreso mutuo que fomenta el apoyo mutuo.

Comunicación dentro del juego: la plataforma proporciona un espacio para que los estudiantes se comuniquen dentro del contexto del juego, facilitando discusiones volitivo-afectivas y habilidades didácticas sobre tareas, estrategias y soluciones en equipo.

Competencia socioemocional: el trabajo en el aula también puede incluir aspectos del desarrollo socioemocional, como la empatía y la cooperación, promoviendo interacciones positivas entre los miembros del equipo.

Marcador en tiempo real: los equipos pueden ver sus resultados en tiempo real para poder seguir el progreso y ajustar su enfoque según sea necesario. Fortalece la responsabilidad individual y grupal: los estudiantes pueden sentirse motivados a trabajar en equipo para evitar el castigo y desarrollar un sentido de responsabilidad compartida.

Revisión y reflexión: al final de cada actividad o ciclo, los equipos pueden revisar su desempeño, discutir qué funcionó y qué no, y reflexionar sobre cómo mejorar colaboraciones futuras. Apoyo al profesorado: los profesores pueden utilizar Classcraft para supervisar el progreso del equipo, proporcionar asesoramiento y proporcionar comentarios para ayudar a guiar y mejorar la colaboración en línea.

CLASSCRAFT

- 1. Registro y acceso:** Accedemos al sitio web de Classcraft a través del siguiente link <https://www.classcraft.com/es-es/>, creamos una cuenta de profesor completando la información necesaria y el aula virtual.



Fuente: <https://www.classcraft.com/es-es>

- 2. Crear una clase:** Luego del registro, inicia sesión y crea una nueva clase en Classcraft, asigna un nombre a la clase y personaliza sus ajustes.

Fuente: <https://www.classcraft.com/es-es>

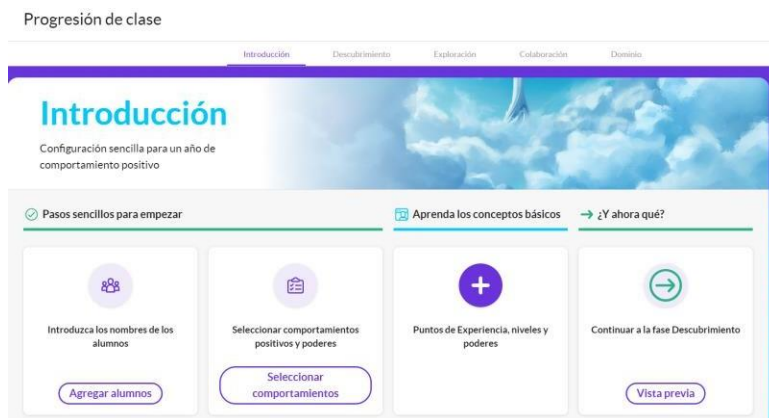
- 3. Configuración de personajes:** Asigna a cada estudiante roles y personaliza sus puntos iniciales para la gamificación del aula virtual.
- 4. Agregar alumnos:** Entramos en el apartado de configuración de clase y en la sección alumnos damos click en agregar alumnos.

NOMBRE	APELLIDO	NOMBRE DE USUARIO	CORREO ELECTRONICO	CÓDIGO DE ALUMNO	CLASE DE PERSONAJE
Demo	Alumno	Aún no hay cuentas			

Fuente: <https://www.classcraft.com/es-es>

- 5. Gamificación del aula:** Utiliza Classcraft durante tus clases para recompensar el progreso de tus estudiantes.

6. **Seguimiento del progreso:** Utiliza el tablero de control de Classcraft para rastrear el progreso y los puntos de tus estudiantes.



Fuente: <https://www.classcraft.com/es-es>

7. **Trabajo en equipo:** Fomenta la colaboración asignando misiones y desafíos grupales.
8. **Evaluación:** Evalúa regularmente cómo está funcionando el sistema de gamificación en el aula.

QUÉ RESULTADOS PEDAGÓGICOS SE ESPERA DE CLASSCRAFT

Participación de los estudiantes: Classcraft está diseñado para aumentar la participación de los estudiantes con el contenido educativo al presentar conceptos de una manera divertida y atractiva. Al utilizar elementos del juego, los estudiantes se motivan a participar y aprender.

Colaboración y trabajo en equipo: los equipos de Classcraft y las estructuras de roles fomentan la colaboración y el trabajo en equipo de los estudiantes. A través de tareas y desafíos en equipo, los estudiantes aprenden a colaborar, comunicarse y resolver problemas juntos.

Desarrollo de habilidades socioemocionales: La educación en el aula puede promover el desarrollo de habilidades socioemocionales como la empatía, la autorregulación emocional y la resolución de conflictos. Los estudiantes pueden aprender a manejar situaciones grupales y mantener relaciones positivas.

Responsabilidad y autonomía: el sistema de recompensas y consecuencias de Classcraft anima a los estudiantes a asumir la responsabilidad de sus acciones y decisiones. Pueden desarrollar un mayor sentido de autonomía a la hora de tomar decisiones que afectan el curso del juego.

Motivación intrínseca: Jugar juegos en el aula puede ayudar a aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes al involucrarlos en los desafíos y recompensas del juego. Esto puede aumentar la participación en actividades educativas. Seguimiento del progreso individual y grupal: la plataforma permite a los estudiantes y profesores realizar un seguimiento del progreso individual y grupal. Ayuda a los estudiantes a visualizar su propio crecimiento y ayuda a los profesores a adaptar su enfoque a las necesidades del grupo.

Admite diferentes estilos de aprendizaje: Classcraft puede presentar contenido de diferentes maneras que pueden resultar útiles para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje. Al incorporar elementos visuales, auditivos y táctiles, se espera que más estudiantes puedan participar y comprender el material. Refuerza el contenido educativo: con tareas y desafíos relacionados con el contenido del curso, Classcraft puede ayudar a reforzar los conceptos aprendidos en el aula de una manera más memorable y significativa.

Experiencia educativa personalizada: la capacidad de adaptar la experiencia del juego a las necesidades y al plan de estudios del alumno permite una mejor personalización de la educación, lo que se traduce en mejores resultados de aprendizaje. Reforzar el comportamiento positivo: las manualidades en el aula pueden ayudar a promover el comportamiento positivo en el aula al recompensar la participación activa, la cooperación, el respeto y otros comportamientos deseados.

Vale la pena señalar que la eficacia de Classcraft para lograr estos resultados de aprendizaje puede depender de la implementación específica y la adaptación de cada entorno de aprendizaje a las necesidades de los estudiantes. Cada profesor puede utilizar la plataforma de una manera única para respaldar sus objetivos educativos y facilitar el aprendizaje de todo el estudiante.

PRESENTACIÓN DE KHAN ACADEMY

Khan Academy es una plataforma educativa en línea fundada por Salman Khan en 2008. Khan Academy busca proporcionar educación gratuita y accesible para todos, abarcando una gran variedad de materias.

Aprendizaje personalizado: Un aspecto destacado de Khan Academy es su enfoque en el aprendizaje personalizado, en el cual los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo, abordando lagunas de conocimiento y profundizando, según sus necesidades.

Videos educativos: La plataforma se basa en videos educativos de alta calidad, estos videos presentan conceptos de manera clara y concisa, facilitando la comprensión de temas complejos.

Ejercicios interactivos: Junto a los videos, Khan Academy ofrece una variedad de ejercicios interactivos, los cuales permiten al estudiante practicar lo aprendido y recibir retroalimentación inmediata.

Tablero de progreso: Cada estudiante dispone de un tablero de progreso personalizado, aquí pueden hacer seguimiento de su actividad, revisar su historial de aprendizaje y observar su mejora a lo largo del tiempo, esto promueve la autoevaluación y la reflexión sobre el proceso de aprendizaje.

Acceso gratuito y global: Khan Academy se destaca por su accesibilidad global y gratuidad. Elimina barreras económicas y geográficas, permitiendo que cualquier persona con conexión a internet acceda a una educación de calidad.

Recursos multilingües y diversas materias: La plataforma ofrece recursos en diversos idiomas y materias, desde matemáticas y ciencias hasta economía y programación. Abarcando un amplio aspecto de conocimiento, permitiéndole a los estudiantes explorar diferentes áreas.

Uso en el aula y educación complementaria: También tiene aplicaciones en entornos educativos formales, los educadores pueden incorporar sus recursos en el aula para enriquecer la enseñanza, a más de esto es una herramienta valiosa para la educación complementaria y el repaso autodirigido.

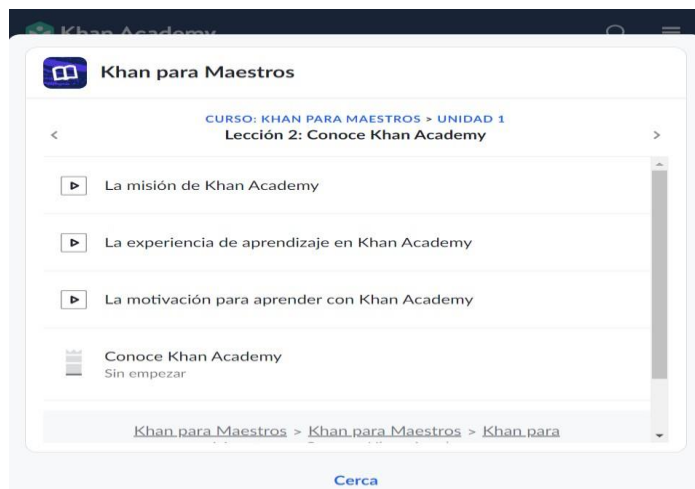
KHAN ACADEMY

- 1. Acceso y registro:** Accede al sitio web de Khan Academy a través del siguiente link <https://es.khanacademy.org/>, crea una cuenta si eres nuevo o inicia sesión si ya tienes una cuenta existente.



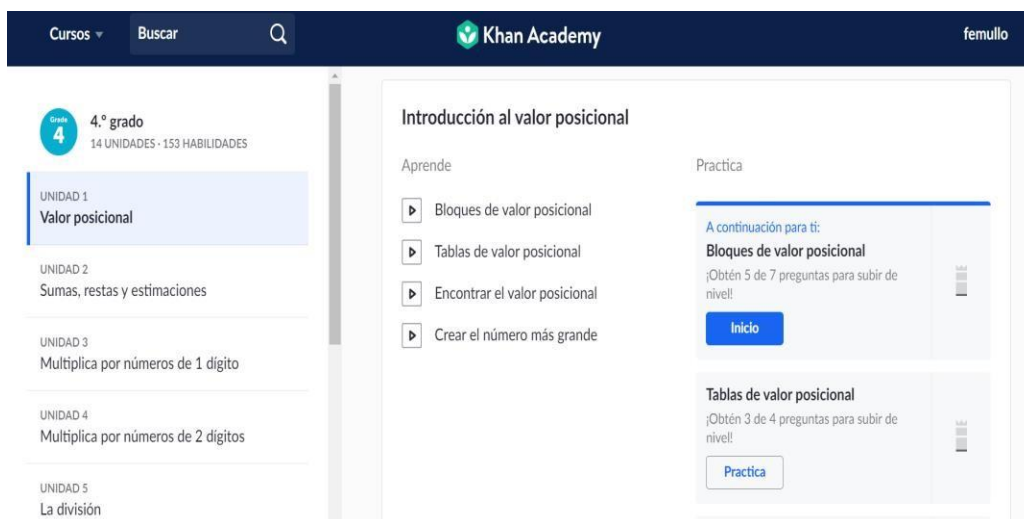
Fuente: <https://es.khanacademy.org/>

- 2. Explorar el contenido:** Explora las categorías de contenido disponibles, que incluyen matemáticas, ciencias, historia, arte y más.



Fuente: <https://es.khanacademy.org/>

3. **Personalización del aprendizaje:** Realiza una evaluación diagnóstica para identificar fortalezas y debilidades en una materia, basado en los resultados, Khan Academy te proporcionara un plan de estudio personalizado.
4. **Tomar lecciones:** Elige una lección que te interese que esté relacionada con tu plan de estudio.
5. **Práctica y ejercicios:** Accede a la sección de práctica y ejercicios para cada tema, los cuales se adaptarán y te ayudarán a mejorar.



Fuente: <https://es.khanacademy.org/>

6. **Seguimiento de progreso:** En el panel de control, puedes ver el progreso y los temas en los que se ha trabajado.
7. **Videos explicativos:** Khan Academy ofrece videos explicativos que abordan conceptos clave en varias materias.



Fuente: <https://es.khanacademy.org/>

QUÉ RESULTADOS PEDAGÓGICO SE ESPERA DE KHAN ACADEMY

Aprendizaje personalizado: Permite a los estudiantes avanzar a su propio ritmo y revisar conceptos según sus necesidades esto conduce a un mayor nivel de comprensión y retención de los materiales, ya que los estudiantes no sienten la presión de mantenerse al ritmo de toda una clase.

Mejora de la comprensión: Los vídeos educativos de Khan Academy explican los conceptos de manera clara y accesible, permitiendo que los estudiantes puedan ver los vídeos las veces que necesiten hasta comprender completamente el contenido, permitiendo una mejor comprensión de los temas complejos.

Retroalimentación inmediata: Los ejercicios interactivos de la plataforma proporcionan retroalimentación instantánea sobre las respuestas correctas e incorrectas, esta retroalimentación

constante ayuda a los estudiantes de identificar y corregir errores contribuyendo a un aprendizaje más efectivo.

Mayor retención: El enfoque en la repetición y la práctica activa a través de ejercicios interactivos mejora la retención del conocimiento a largo plazo. Los estudiantes no sólo aprenden conceptos, sino que también los aplican repetidamente, lo que refuerza su memoria.

Autodisciplina y autogestión: Fomenta la autodisciplina y la autogestión, ya que los estudiantes son responsables de su propio progreso. Esto ayuda a desarrollar habilidades de organización y planificación, que son valiosas en el aprendizaje a lo largo de la vida.

Educación complementaria: Puede utilizarse como una herramienta complementaria en el aula tradicional. Los educadores pueden aprovechar los recursos de Khan Academy para enriquecer la instrucción y brindar oportunidades adicionales de práctica y aprendizaje a sus estudiantes.

Motivación intrínseca: El sistema de puntos, logros y seguimiento del progreso en Khan Academy puede motivar a los estudiantes a continuar aprendiendo y superándose a sí mismos.

Khan Academy empodera a los estudiantes a tomar el control de su aprendizaje, adaptándose a su estilo y ritmos individuales, y brindándoles herramientas efectivas para adquirir conocimientos y habilidades de manera significativa.

PRESENTACIÓN DE MICROSOFT TEAMS

Microsoft Teams es una plataforma de colaboración y comunicación diseñada para revolucionar la interacción educativa en línea. A través de su conjunto de herramientas integradas proporcionando un espacio digital que facilite la colaboración y el aprendizaje en entornos educativos.

Espacios de clase virtuales: Una característica esencial es la capacidad de crear espacios virtuales para clases. Los educadores tienen la posibilidad de configurar equipos individuales para cada clase, proporcionando un entorno en el que la comunicación, interacción y colaboración relacionada con el curso puedan tener lugar de manera fluida.

Comunicación fluida: Microsoft Teams ofrece un conjunto diverso de herramientas de comunicación, incluyendo chats individuales y grupales, llamadas de audio y videoconferencias. Permitiendo a los educadores mantener una comunicación constante con sus estudiantes, brindar respuestas a sus preguntas y facilitar discusiones en tiempo real.

Distribución de contenidos: A través de Microsoft Teams es posible compartir archivos, presentaciones y otros recursos de aprendizaje directamente con los estudiantes, esto centraliza los recursos simplificando el acceso y la gestión de materiales.

Colaboración en tiempo real: Los estudiantes tienen la capacidad de trabajar de manera conjunta en documentos compartidos, participar en proyectos colaborativos y ofrecer retroalimentación instantánea, fortaleciendo habilidades de trabajo en equipo y la capacidad de resolver problemas de manera conjunta.

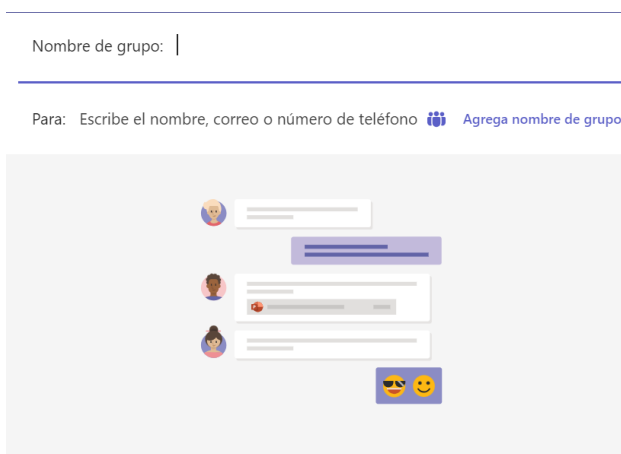
Calendario y planificación: La plataforma incorpora un calendario integrado que facilita la programación de clases, asignaciones y exámenes. Los estudiantes puedan acceder a un calendario que les permita visualizar tareas y plazos, lo que contribuyen a una mejor organización y planificación.

Retroalimentación y evaluación: Los educadores pueden proporcionar retroalimentación directa a través de comentarios en línea, esta característica agiliza el proceso de revisión y evaluación de trabajos, promoviendo una comunicación constructiva y eficiente sobre el desempeño de los estudiantes.

Accesibilidad y flexibilidad: La plataforma está diseñada con accesibilidad en mente, siendo compatible con diversos dispositivos y plataformas para que los estudiantes puedan acceder a los contenidos y colaborar desde sus computadoras, tablets o dispositivos móviles, lo que otorga una flexibilidad significativa en su proceso de aprendizaje.

MICROSOFT TEAMS

- 1. Acceso y registro:** Accede a la página oficial de Microsoft Teams o descarga la aplicación desde la tienda correspondiente, inicia sesión o crea una nueva si aún no tienes una.
- 2. Crear un equipo:** Crea un "Equipo" para tu clase seleccionando "Crear equipo" y luego "Equipo de clase". Asigna un nombre y una descripción al equipo y selecciona las configuraciones de privacidad.



Fuente: teams.live.com

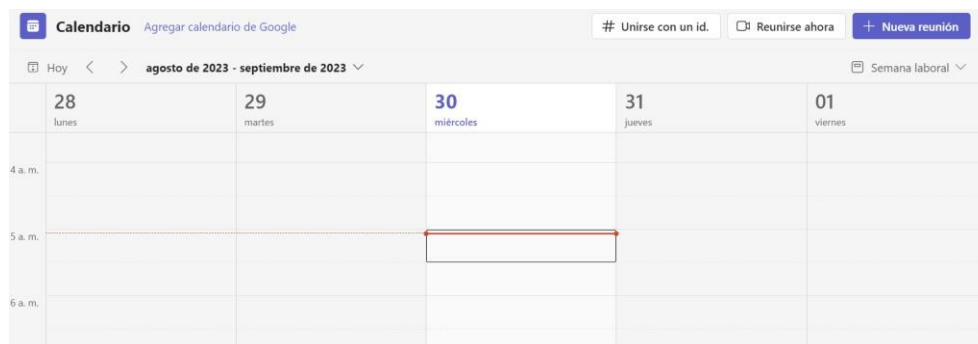
- 3. Agregar miembros:** Invita a tus estudiantes a unirse al equipo. Puedes hacerlo manualmente ingresando sus direcciones de correo electrónico.
- 4. Tareas:** Asigna instrucciones, fechas de vencimiento y archivos adjuntos a las tareas.

5. **Reuniones y clases en línea:** Crea "Reuniones" para sesiones sincrónicas con tus estudiantes. Utiliza la función de videoconferencia para realizar clases en línea o reuniones de discusión.



Fuente: teams.live.com

6. **Uso de aplicaciones:** Microsoft Teams permite la integración de aplicaciones como OneNote, Planner y más. Utiliza estas aplicaciones para mejorar la organización y la productividad en tu equipo.



Fuente: teams.live.com

QUÉ RESULTADOS PEDAGÓGICOS SE ESPERA DE MICROSOFT TEAMS

Colaboración eficiente: Microsoft Teams fomenta la colaboración entre educadores y estudiantes, así como entre los propios estudiantes. La capacidad de trabajar juntos en proyectos, documentos compartidos y tareas promueve habilidades de trabajo en equipo y resolución conjunta de problemas.

Comunicación en tiempo real: La plataforma ofrece herramientas de comunicación en tiempo real, como chats y videoconferencias, lo que permite a los estudiantes interactuar con sus educadores y compañeros de clase de manera instantánea. Esto puede aumentar la participación y el compromiso.

Aprendizaje activo: Microsoft Teams permite la creación y distribución de contenidos interactivos, lo que facilita el aprendizaje activo. Los educadores pueden incorporar videos, presentaciones y actividades que involucren a los estudiantes de manera más dinámica.

Retroalimentación constructiva: La plataforma permite a los educadores proporcionar retroalimentación directa y específica sobre el trabajo de los estudiantes. Esta retroalimentación constante puede ayudar a los estudiantes a mejorar su comprensión y habilidades, así como a desarrollar la autorreflexión.

Centralización del acceso a recursos: La plataforma servirá como un punto centralizado de acceso a recursos educativos, como archivos y materiales de lectura. Esto simplificará la organización y distribución de contenidos, lo que, a su vez, facilitará el proceso de aprendizaje.

Flexibilidad en el Aprendizaje: Se espera que Microsoft Teams proporcione a los estudiantes la capacidad de acceder a contenidos y participar en actividades desde cualquier ubicación y en cualquier momento.

Estímulo de la autonomía: La plataforma empoderará a los estudiantes al brindarles mayor autonomía en su proceso de aprendizaje. Serán capaces de acceder a materiales, establecer su propio ritmo de trabajo y gestionar sus tareas de manera más independiente, lo que puede potenciar habilidades de autogestión.

Fomento de la participación inclusiva: Microsoft Teams tiene el potencial de promover una participación inclusiva al proporcionar un espacio donde todos los estudiantes pueden

compartir sus ideas y opiniones de manera equitativa, sin importar sus estilos de aprendizaje o niveles de participación previos.

Preparación para competencias digitales futuras: La experiencia con Microsoft Teams introducirá a los estudiantes en herramientas de colaboración en línea, brindándoles una preparación sólida para entornos educativos y laborales que requieren habilidades digitales y de trabajo en plataformas similares.

Estos resultados delimitan cómo la implementación de Microsoft Teams en ambientes educativos podría enriquecer la experiencia de aprendizaje al facilitar la comunicación efectiva, la colaboración activa y la adaptación personalizada de la instrucción.

PRESENTACIÓN DE MUNDO PRIMARIA

Mundo Primaria es una plataforma educativa en línea diseñada especialmente para niños en edad escolar, su objetivo es brindar recursos didácticos interactivos y entretenidos que fomenten el aprendizaje en diversas áreas curriculares de manera efectiva y atractiva.

Aprendizaje divertido: Una característica distintiva de Mundo Primaria es su enfoque en el aprendizaje a través del juego y la diversión, la plataforma ofrece una variedad de juegos interactivos, actividades lúdicas y ejercicios didácticos que capturan la atención de los niños, motivándolos a aprender mientras se divierten.

Contenidos multidisciplinares: Desde matemáticas y lengua hasta ciencias y geografía, la plataforma proporciona recursos educativos que se adaptan a diferentes niveles de aprendizaje y cubren diversos temas curriculares.

Recursos interactivos: La plataforma se fundamenta en recursos interactivos que involucran a los niños en el proceso de aprendizaje, mediante juegos, actividades de arrastrar y

soltar, así como cuestionarios interactivos, se promueve la participación activa y la aplicación práctica de los conceptos enseñados.

Adaptación al ritmo individual: Los recursos educativos están diseñados para adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante, proporcionando oportunidades de repaso y profundización de acuerdo a las necesidades individuales.

Apoyo a educadores: Los docentes pueden acceder a guías didácticas, fichas de trabajo y materiales complementarios que les ayudan a integrar los recursos de Mundo Primaria en sus clases de manera efectiva.

Contenido actualizado: Los recursos educativos son revisados y ajustados para alinearse con los currículos y estándares educativos actuales, asegurando que los estudiantes obtengan información precisa y pertinente.

Desarrollo de habilidades: A través de juegos y actividades interactivas, Mundo Primaria busca fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas, como resolución de problemas y pensamiento crítico. Además, la plataforma pone énfasis en el desarrollo de habilidades de lectura, escritura y comunicación.

Acceso gratuito y universal: Una característica sobresaliente es que Mundo Primaria es de acceso gratuito y está disponible para niños de todo el mundo. Esta disposición democratiza el acceso a recursos educativos de calidad, proporcionando oportunidades de aprendizaje independientemente de la ubicación o el contexto económico.

MUNDO PRIMARIA

- 1. Acceso:** Se puede acceder al sitio web de Mundo Primaria desde su navegador preferido a través del siguiente link <https://www.mundoprimaria.com/>

2. **Exploración del contenido:** Los visitantes pueden navegar por las diferentes categorías ofrecidas, tales como Matemáticas, Lengua, Ciencias, entre otras.



Fuente: <https://www.mundoprimary.com/>

3. **Selección de actividades y recursos:** A continuación, se pueden explorar las actividades interactivas, juegos educativos, lecciones y ejercicios disponibles en relación a la elección.



Fuente: <https://www.mundoprimary.com/>

4. **Interacción con los recursos:** Los usuarios pueden interactuar con los recursos elegidos siguiendo las instrucciones proporcionadas. Entre las opciones disponibles se

encuentran resolver ejercicios, participar en juegos educativos y explorar contenidos interactivos.

5. **Lecciones y ejercicios:** Los ejercicios asociados a las lecciones pueden ser completados para fortalecer y afianzar el conocimiento.

Menú mundoprimary

Ejercicios de lengua

Portada » Fichas para imprimir » Ejercicios de lengua

En estas fichas encontrarás **ejercicios de lengua para niños que cursan Educación Primaria**. Estos ejercicios de lengua están organizados para que tanto padres como profesores puedan acceder a ellos de forma gratuita y descargarlos rápidamente en su ordenador, obteniendo así recursos de calidad y adecuados para cada uno de los cursos.

Selecciona para ir al contenido

Fichas para 1º	Fichas para 4º
Fichas para 2º	Fichas para 5º
Fichas para 3º	Fichas para 6º

Recuerda: Para descargar la ficha o fichas que te interesen, debes hacer clic sobre la miniatura. Primero se abrirá una vista previa con la que podrás comprobar y revisar el contenido, una vez tengas claro que deseas descargarla, haz clic en el botón «descargar» y se bajará directamente en tu dispositivo. Si por el contrario prefieres ver otra ficha o la que has abierto no te convence, arriba a la derecha de la previsualización tienes una «X» púlsala para cerrar la vista previa y sigue navegando.

Fuente: <https://www.mundoprimary.com/>

6. **Actividades para imprimir:** Para aquellos que deseen trabajar en formato impreso, se sugiere explorar las secciones de actividades, Las hojas de ejercicios y actividades pueden ser impresas para complementar el aprendizaje en línea.

QUÉ RESULTADOS PEDAGÓGICOS SE ESPERA DE MUNDO PRIMARIA

Aprendizaje lúdico: Se anticipa que Mundo Primaria, con su enfoque en el aprendizaje a través del juego, motive a los niños a participar activamente en su proceso de aprendizaje. Los juegos interactivos y las actividades entretenidas pueden aumentar la motivación de los estudiantes y fomentar un compromiso más profundo con los contenidos curriculares.

Comprensión profunda: Se espera que la interactividad de los recursos educativos permita a los niños explorar los conceptos de manera práctica, esto podría llevar a una comprensión más profunda, ya que los estudiantes tienen la oportunidad de experimentar y aplicar los conocimientos en situaciones concretas.

Desarrollo de habilidades cognitivas: A través de las actividades interactivas y los juegos, tiene el potencial de fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la lógica, estas habilidades son valiosas no solo en el contexto educativo, sino también en la vida cotidiana.

Aprendizaje autónomo: Mundo Primaria permite que los niños aprendan a su propio ritmo y según sus intereses individuales. Se espera que esto promueva la autonomía en el aprendizaje y ayude a los estudiantes a desarrollar habilidades de autodirección y autorregulación en su proceso educativo.

Reforzamiento de conceptos: Los juegos y actividades interactivas proporcionan oportunidades para practicar y consolidar conceptos clave en diversas materias.

Fomento de la curiosidad: La diversidad y la interactividad de los recursos de la plataforma pueden generar un sentido de curiosidad en los niños, se espera que los estudiantes exploren una variedad de temas con interés y deseo de aprender más profundamente.

Aprendizaje divertido y memorización: Se anticipa que la naturaleza lúdica de los recursos de la plataforma puede mejorar la memorización y retención de información. Los juegos

y las actividades interactivas pueden transformarse en herramientas efectivas para recordar y asimilar conceptos importantes.

Mundo Primaria se presenta como una plataforma educativa que tiene como objetivo fomentar el aprendizaje interactivo y lúdico, contribuyendo al desarrollo cognitivo integral de los niños.

PRESENTACIÓN DE PHET

PhET es una iniciativa educativa desarrollada por la Universidad de Colorado Boulder. Estas simulaciones en línea gratuitas tienen como objetivo mejorar la comprensión y el aprendizaje de conceptos científicos y matemáticos a través de experiencias interactivas.

Enfoque en el aprendizaje basado en la experiencia: Proporcionan un entorno virtual en el cual los estudiantes pueden explorar y experimentar con conceptos científicos y matemáticos de manera visual y práctica, lo que enriquece su comprensión conceptual.

Diversidad de temas abordados: PhET ofrece una amplia variedad de simulaciones que abarcan diversas disciplinas, como física, química, biología, matemáticas, entre otras, cada simulación está diseñada para tratar conceptos específicos y brindar a los estudiantes una comprensión profunda de fenómenos científicos.

Interacción y participación activa: Las simulaciones PhET son altamente interactivas, permitiendo a los estudiantes manipular variables, llevar a cabo experimentos virtuales y observar cómo cambian los resultados en tiempo real, esta interacción activa estimula la curiosidad y fomenta la exploración.

Claridad en las visualizaciones: Estas representaciones visuales ayudan a los estudiantes a comprender fenómenos complejos y a internalizar conceptos abstractos de manera más efectiva.

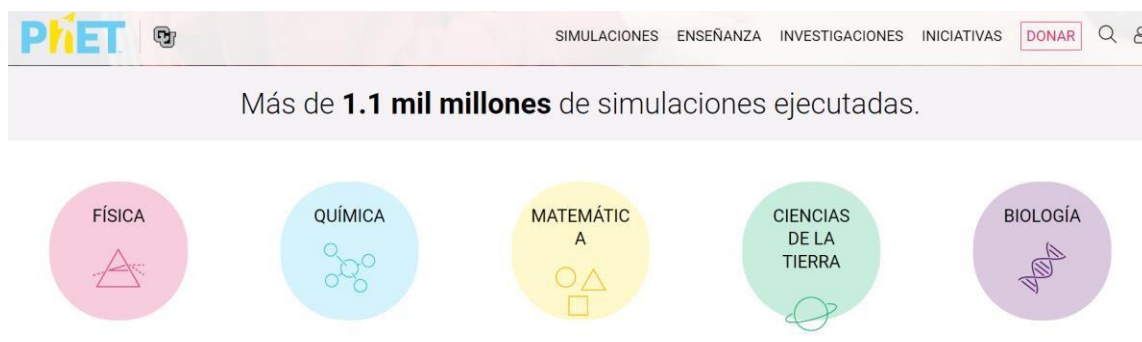
Flexibilidad en el proceso de aprendizaje: Tienen la capacidad de repetir experimentos, ajustar parámetros y explorar diferentes escenarios, lo que fomenta una comprensión profunda y una práctica personalizada.

Adaptación a diferentes niveles educativos: Desde la educación primaria hasta la educación superior, las simulaciones pueden ser ajustadas para satisfacer las necesidades de estudiantes de diferentes edades y niveles de conocimiento.

Fundamento en investigación y validación: Cada simulación PhET es el resultado de una colaboración con educadores y está respaldada por investigaciones pedagógicas. La plataforma se enfoca en la eficacia y el impacto educativo de sus recursos.

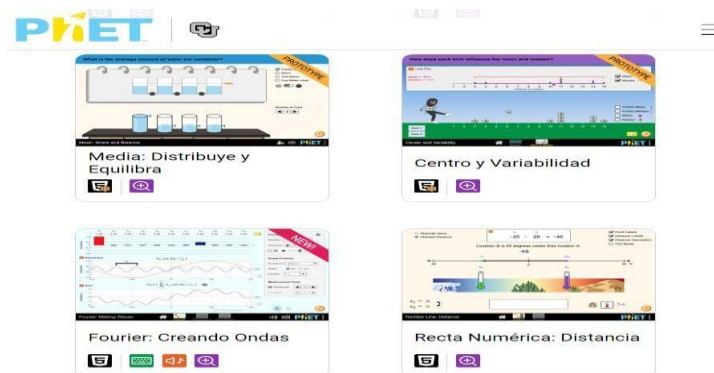
PHET

- 1. Acceso a la plataforma:** Los usuarios deben abrir su navegador web y dirigirse al sitio web oficial de PhET Interactive Simulations a través del siguiente link <https://phet.colorado.edu/es/>.



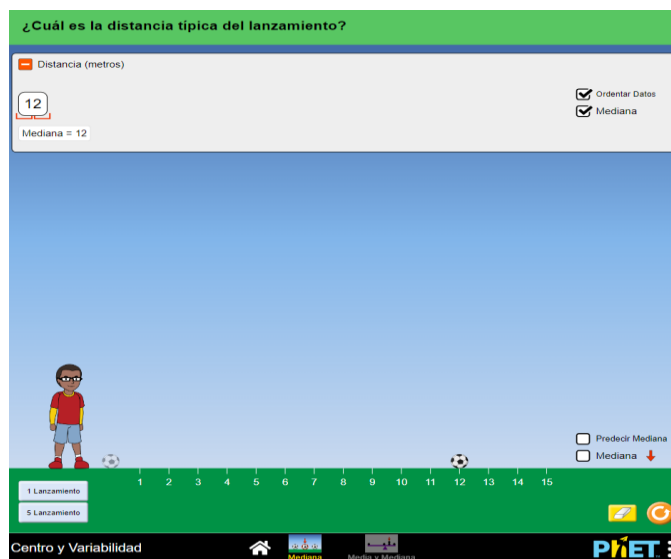
Fuente: <https://phet.colorado.edu/es/>

- 2. Selección de una simulación:** Al navegar por las categorías o utilizar la barra de búsqueda, los usuarios podrán encontrar la simulación que se ajuste a la lección o concepto deseado.



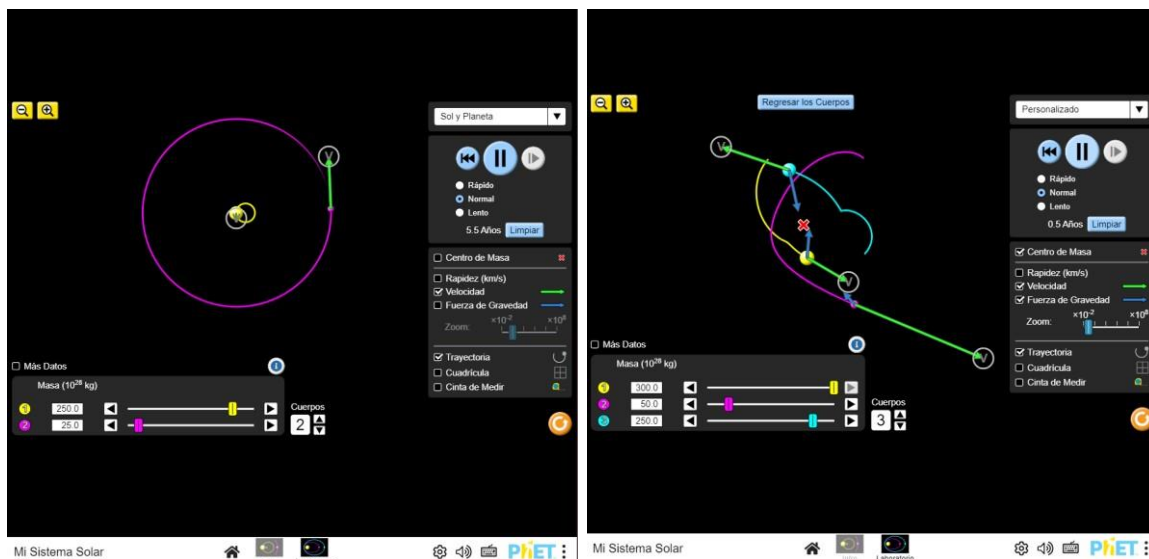
Fuente: <https://phet.colorado.edu/es/>

- 3. Exploración de la simulación:** Los usuarios deben familiarizarse con la interfaz de la simulación. Generalmente, encontrarán controles deslizantes, botones y áreas interactivas destinadas a manipular los parámetros de la simulación.



Fuente: <https://phet.colorado.edu/es/>

- 4. Interacción con la simulación:** A través de los controles y las opciones interactivas, los usuarios podrán ajustar los parámetros de la simulación. Observarán cómo estos cambios afectan los resultados.



Fuente: <https://phet.colorado.edu/es/>

5. **Aplicación de conceptos teóricos:** Tras explorar la simulación, se sugiere a los estudiantes que relacionen sus observaciones con los conceptos teóricos previamente discutidos en clase.
6. **Integración en lecciones:** La integración de las simulaciones PhET en las lecciones habituales permitirá una comprensión más profunda por parte de los estudiantes.
7. **Exploración autónoma:** Incentivar a los estudiantes a explorar las simulaciones de manera autónoma, ya sea para repasar conceptos o para satisfacer su curiosidad, fomentará el aprendizaje independiente.

QUÉ RESULTADOS PEDAGÓGICOS SE ESPERA DE PHET

Comprensión profunda: El uso de las Simulaciones Interactivas PhET se espera que facilite a los estudiantes una comprensión más profunda de conceptos científicos y matemáticos. La interacción práctica con las simulaciones, donde pueden manipular variables y observar resultados en tiempo real, puede mejorar su comprensión al relacionar conceptos abstractos con fenómenos visuales y tangibles.

Aprendizaje activo: Las simulaciones PhET están diseñadas para promover un aprendizaje activo. Los estudiantes son incentivados a explorar, experimentar y tomar decisiones mientras interactúan con las simulaciones.

Desarrollo de pensamiento crítico: A través de la exploración de las simulaciones, se espera que los estudiantes desarrollen habilidades de pensamiento crítico al analizar los resultados, formular hipótesis y realizar inferencias.

Visualización de conceptos abstractos: Las simulaciones PhET ofrecen visualizaciones claras y realistas de conceptos abstractos. Esta representación visual puede facilitar la comprensión de fenómenos que podrían ser difíciles de imaginar mediante enfoques tradicionales de enseñanza.

Aplicación práctica de teorías: Al interactuar con las simulaciones, los estudiantes pueden aplicar teorías y conceptos en situaciones prácticas. Esto les permite ver cómo se manifiestan los principios teóricos en contextos reales y cómo interactúan diferentes variables para producir resultados específicos.

Experimentación sin riesgos: Las simulaciones PhET ofrecen a los estudiantes la oportunidad de llevar a cabo experimentos virtuales sin preocuparse por riesgos ni costos asociados con materiales y equipos de laboratorio.

Motivación y compromiso: La interactividad y la naturaleza práctica de las simulaciones PhET pueden aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. La oportunidad de participar activamente y observar resultados inmediatos puede mantener su interés en el aprendizaje de conceptos científicos y matemáticos.

Transición de la teoría a la práctica: Se espera que las simulaciones faciliten a los estudiantes la conexión entre teorías abstractas y aplicaciones prácticas del mundo real. Esto puede

mejorar su comprensión de cómo los conceptos académicos se traducen en situaciones concretas y cotidianas.

Se espera que las Simulaciones Interactivas PhET tengan un impacto significativo en el aprendizaje al fomentar la comprensión profunda, el aprendizaje activo y la aplicación práctica de conceptos científicos y matemáticos.

PLAN OPERATIVO

Estrategia metodológica	Objetivo	Actividades	Fechas	Responsable	Beneficiarios.
Conferencia:	Exponer los resultados de la investigación a la Unidad Educativa.	<p>Primer momento:</p> <p>-Solicitar la autorización de la autoridad encargada de la Unidad Educativa, para desarrollar la conferencia.</p> <p>-Elegir el escenario adecuado.</p> <p>-Organizar apropiadamente el tiempo.</p>	02/08/2023	Los investigadores: Sofia Llumiluisa y Fernando Mullo.	La comunidad educativa.

		<p>-Seleccionar las herramientas adecuadas, (computadoras y proyector.)</p> <p>Segundo momento: Precisar objetivos claros y concisos, para la conferencia.</p> <p>-Abordar el tema acorde a las necesidades específicas de la audiencia.</p>			
--	--	---	--	--	--

		<p>-Introducción y organización del tema.</p> <p>-Indagación y compilación de información.</p> <p>-Proporcionar materiales de lectura (folletos) o recursos relevantes, como (videos y presentaciones, sobre el trabajo en equipo en línea).</p> <p>-Integrar actividades</p>			
--	--	---	--	--	--

		<p>interactivas, como encuestas en tiempo real sobre el tema, para el análisis grupal.</p> <p>-Generar debates, para el intercambio de ideas referente al tema.</p> <p>Tercer momento:</p> <p>-Crear un espacio social, donde los asistentes puedan, hacer preguntas y compartir sus experiencias</p>			
--	--	--	--	--	--

		<p>relacionadas al tema.</p> <p>-Analizar las opiniones y retroalimentar dudas.</p> <p>-Adicional proporcionar herramientas útiles, como plataformas, y enlaces educativos, para que los asistentes profundicen el tema después de la conferencia.</p>			
--	--	--	--	--	--

<p>Seminario Taller:</p>	<p>Desarrollar la propuesta de investigación.</p>	<p>Primer momento:</p> <p>Solicitar la autorización de la autoridad encargada de la Unidad Educativa, para desarrollar la conferencia.</p> <p>-Elegir el escenario adecuado.</p> <p>-Organizar apropiadamente el tiempo.</p> <p>-Seleccionar las herramientas adecuadas,</p>	<p>10/08/2023</p> <p>15/08/2023</p>	<p>Los investigadores: Sofia Llumiluisa y Fernando Mullo.</p>	<p>La comunidad educativa.</p>
--------------------------	---	---	-------------------------------------	---	--------------------------------

		<p>(computadoras y proyector).</p> <p>Segundo momento:</p> <p>-Investigar previamente las diferentes herramientas tecnológicas y emplear adecuadamente.</p> <p>-Precisar objetivos y metas de aprendizaje en las tareas escolares.</p>			
--	--	---	--	--	--

		<p>-Establecer normas y reglas claras con alumnos.</p> <p>- Preparar recursos y materiales académicos. (plataformas digitales).</p> <p>-Elegir herramientas digitales del trabajo en equipo en línea, acorde a las necesidades de estudiantes.</p>			
--	--	--	--	--	--

		<p>-Establecer momentos de descanso, mediante dinámicas.</p> <p>-Promover espacios de trabajos colaborativos y participativos.</p> <p>Tercer momento:</p> <p>-Observar, analizar y evaluar, el progreso del cumplimiento de las tareas escolares en línea.</p>			
--	--	---	--	--	--

		<p>-Retroalimentación del uso adecuado de las herramientas digitales educativas.</p> <p>-Seguimiento y acompañamiento de los recursos digitales.</p>			
Jornadas de experiencias pedagógicas:	Exponer los resultados de la aplicación de la propuesta a otras instituciones educativas.	<p>Primer momento:</p> <p>Solicitar la autorización de la autoridad encargada de la Unidad Educativa, para desarrollar la conferencia.</p>	17/08/2023	Los investigadores: Sofia Llumiluisa y Fernando Mullo.	La comunidad educativa.

		<p>-Elegir el escenario adecuado.</p> <p>-Organizar apropiadamente el tiempo.</p> <p>-Seleccionar las herramientas adecuadas, (computadoras y proyector).</p> <p>Segundo momento:</p> <p>-Recopilar información y diseñar el programa.</p>			
--	--	---	--	--	--

		<p>-Organizar un panel de discusión, para compartir diferentes perspectivas.</p> <p>-Invitar a ponentes y presentaciones.</p> <p>- Inauguración del programa y bienvenida a la audiencia.</p> <p>-Ejecutar practicas sobre como fomentar la colaboración del trabajo en equipo en</p>			
--	--	---	--	--	--

		<p>línea de manera efectiva.</p> <p>-Organizar las jornadas educativas y pedagógicas.</p> <p>-Implementar estrategias tecnológicas del trabajo en equipo en línea, para el cumplimiento de tareas escolares.</p> <p>-Enfatizar la participación activa de la audiencia.</p>			
--	--	---	--	--	--

		<p>-Interacción e intercambio de opiniones.</p> <p>-Retroalimentación, para despejar dudas.</p> <p>Tercer momento:</p> <p>-Seguimiento del uso correcto de las herramientas digitales.</p> <p>-Evaluación de la jornada pedagógica.</p> <p>-Análisis de los resultados obtenidos.</p>			
--	--	--	--	--	--

		-Planificar y ejecutar, jornadas pedagógicas a futuro.			
--	--	---	--	--	--

11. BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, C., & Villegas, B. (Enero - Diciembre de 2013). Uso de las aulas virtuales bajo la modalidad de aprendizaje dialógico interactivo. Recuperado el 10 de Enero de 2022, de Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales: <https://www.redalyc.org/pdf/652/65232225008.pdf>
- Acuña, M. (2017) Aprendizaje colaborativo en los ambientes virtuales. Evirtualplus
- Alliaud, A. (2018). Acompañamiento pedagógico como estrategia de apoyo y desarrollo. Revista mexicana de investigación educativa, 14(42). Obtenido de https://practicum.edu.do/fondo_recursos/system/files/el_acompanamiento_pedagogico.pdf
- Alpízar, L. (2017). La comunicación pedagógica en los docentes del nuevo plan de formación en Medicina Integral Comunitaria. SciELO, 31(2). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S086421412017000200007&script=sci_arttext&tlng=pt
- Anaya, A. (2010). Motivar para aprobar o aprender. Redalyc, 25(1). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/482/48215094002.pdf>
- Arango, L. (2020). Estilos de aprendizaje, estrategias de aprendizaje y su relación con el uso de las TIC en estudiantes de educación. Revista de Estilos de Aprendizaje, 13(26). Obtenido de <http://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/1087>
- Barrantes-Torres, D. (2016). Trabajo colaborativo para la enseñanza y aprendizaje de categorías descriptivas: impacto en el desempeño de los estudiantes y percepciones sobre las ventajas y desventajas de dicha estrategia didáctica. *Revista de lenguas modernas*, 26, 221-231.

- Barrio, Á. y Ruiz, I. (2017). Hábitos de uso del Whatsapp por parte de los adolescentes. *INFAD Revista de Psicología*, 1, 23-30. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2017.n1.v2.915>
- Blas, R. (2009). Auto-eficacia Docente, Motivación del Profesor y Estrategias de Enseñanza. *SciELO*, 3(1). Obtenido de https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1989-38092009000300001
- Boroel, B. (2018). La tutoría como proceso de acompañamiento escolar. *Revista Fuentes*, 2(20), 91-104. Obtenido de https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/81554/Educaci%C3%B3n%20exitosa%20para%20todos_%20la%20tutor%C3%ADa%20como%20proceso%20de%20acompa%C3%B1amiento%20escolar%20desde%20la%20mirada%20de%20la%20equidad%20educativa.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bohada, L. (2016). Ambiente de Aprendizaje mediado por Software Social para favorecer la apropiación de conceptos básicos de robótica. *La Universidad de La Sabana*. Recuperado de <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/26523>
- Brindley, J., Blaschke, L.M. y Walti, C. (2009). Creating effective collaborative learning groups in an online environment. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 10(3), 1-18. <https://doi.org/10.19173/irrodlv10i3.675>
- Bruna-Jofré, C, Bunster-Balocchi, M, Martínez-Oyanedel, J, & Márquez-Urrizola, C. (2014). Utilizar la wiki para promover autoaprendizaje y responsabilidad social en futuros científicos. *Educación Médica Superior*, 28(2), 229-242.
- Cabero, J. y Llorente, M. C. (2013). La aplicación del juicio de experto como técnica de evaluación de las tecnologías de la información (TIC). *Eduweb. Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación*, 7(2), 11-22.

Cabero, J. & Llorente, C. (2006). Dominios tecnológicos de las TIC's por los alumnos. Sevilla:

GID.

Cárdenas, G. (2017). Efecto del uso de un Recurso Virtual de Aprendizaje Adaptativo en la enseñanza de la Aritmética para Estudiantes de sexto grado de la Institución Francisco Arango de la Ciudad de Villavicencio [Effect of the use of a Virtual Adaptive Learning Resource in the teaching of Arithmetic for sixth grade students of the Francisco Arango Institution of the City of Villavicencio]. Universidad de la Sabana. <http://hdl.handle.net/10818/31088>

Castellanos, J. C. y Niño, S. A. (2020). Aprendizaje colaborativo en línea, una aproximación empírica al discurso socioemocional de los estudiantes. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 22, e20, 1-12. <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e20.2329>

Castillo, V. (2006). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. SciELO, 51(1).
Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S165267762006000100015&script=sci_arttext

Cela, R., Jose, M., González, E., Mon, E., & Cervera, M. (21 de enero de 2017). Revista de Currículum y Formación de Profesorado. Recuperado el 08 de enero de 2021, de EL DOCENTE EN LA SOCIEDAD DIGITAL: UNA PROPUESTA BASADA EN LA PEDAGOGÍA TRANSFORMATIVA Y EN LA TECNOLOGÍA AVANZADA. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56750681020>

Chacòn, M. (2008). Las estrategias de enseñanza reflexiva en la formación inicial docente. SciELO, 12(41). Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102008000200007

- Chang, B. y Kang, H. (2016). Challenges facing group work online. *Distance Education*, 37(1), 73-88. <https://doi.org/10.1080/01587919.2016.1154781>
- Chong, P., & Marcillo, C. (18 de Julio de 2020). *Revista Científica Dominio de las Ciencias*. Obtenido de Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7539680.pdf>
- Commonwealth of Learning. (2017). Using ICTs and blended learning in transforming technical and vocational education and training (Vol. 7). (C. Latchem, Ed.) UNESCO y COMMONWEALTH OF LEARNING. <https://n9.cl/hg7m8>
- Cotán, A. (2017). Educación inclusiva en las instituciones de educación superior: narrativas de estudiantes con discapacidad. *Revista Española de Discapacidad*, 5(1), 43-61. <https://doi.org/10.5569/2340-5104.05.01.03>
- Coto, Mayela et al. (2016). Modelo Colaborativo y Ubicuo para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje a nivel Iberoamericano [Collaborative and Ubiquitous Model to Support Teaching and Learning Processes in Iberoamerica]. *REDRevista de Educación a Distancia*, (48).
- De-La-Torre-Laso, J. (2019). La retroalimentación evaluativa o feedback para los trabajos en grupo como estrategia de acción tutorial en la universidad [Evaluative feedback for group work as a tutorial action strategy at universities]. *Revista Educación*, 43(1).
- Erkens, M. y Bodemer, D. (2019). Improving collaborative learning: Guiding knowledge exchange through the provision of information about learning partners and learning contents, *Computers and Education*, 128, 452-472. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.10.009>
- Fombona, J., Iglesias, M., & Lozano, I. (2015). *Redalyc.org UAEM*, 4. doi:10.1590/ES0101-73302016147914

- Fombona-Cadavieco, J., Iglesias-Martínez, M., & Lozano-Cabezas, I. (2016). El trabajo colaborativo en la Educación Superior: Una competencia profesional para los futuros docentes [Collaborative work in higher education: a professional competence for future professors]. *Educação & Sociedade*, 37(135), 519-538. <https://doi.org/10.1590/ES0101-73302016147914>
- Fonseca-Chiu, L., Medellín-Serna, L., & Vásquez-Padilla, J. (2014). El uso de herramientas de la web 2.0 como estrategias didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes universitarios [The use of web 2.0 tools as didactic strategies in the teaching-learning process of young university students]. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 4(7).
- Gallardo-López, J. A. (2018). Educating in emotional competences in the information and communication society. In M. Reyes-Tejedor, J. GómezGalán, J.L. Sarasola y E. Meneses. *Values Education in the Digital Age: An Action Training and Research Approach*. UMET.
- Gallardo-López, J. A. y López-Noguero, F. (2020). Twitter como recurso metodológico en Educación Superior: Una experiencia educativa con estudiantes de Trabajo Social. *Alteridad*, 15(2), 174-189. <https://doi.org/10.17163/altv15n2.2020.03>
- García-Lázaro, I. (2019). Escape room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, 27, 71-79. Recuperado de <https://www.hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17>
- González, M., Martín, S., & Arriba, J. (2016). Experiencias de trabajo colaborativo mediante Tecnologías de la Información y la Comunicación entre profesores [Experiences of collaborative work through Information and Communication Technologies between teachers]. *Revista Portuguesa de Educação*, 29(1), 75-98.

- González-Romá, V. (2011). El clima de los equipos de trabajo: una propiedad configuracional, *Papeles del Psicólogo*, 32(1), 48-58.
- Gros, B., García, I. y Lara, P. (2009). El desarrollo de herramientas de apoyo para el trabajo colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje. *RIED*, 12(2), 115-138.
<https://doi.org/10.5944/ried.2.12.903>
- Hernández, A. y Martín, J. (2017). Concepciones de los docentes no universitarios sobre el aprendizaje colaborativo con TIC. *Educación XX1*, 20(1), 185-208.
<https://doi.org/10.5944/educxx1.17508>
- Kim, M.K. y Ketenci, T. (2019). Learner participation profiles in an asynchronous online collaboration context. *Internet and Higher Education*, 41, 62-76.
<https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2019.02.002>
- Korhonen, A. M., Ruhaalahti, S. y Veermans, M. (2019). The online learning process and scaffolding in student teachers' personal learning environments. *Education and Information Technologies*, 24(1), 755-779. <https://doi.org/10.1007/s10639-018-9793-4>
- Lerís, D., Letosa, J., Usón, A., Allueva, P. y Bueno, C. (2017). Trabajo en equipo y estilos de aprendizaje en la educación superior. *Revista Complutense de Educación*, 28(4), 1267-1284. <https://doi.org/10.5209/RCED.51722>
- López-Cupita, L. A. (2016). Just in Time Teaching: A Strategy to Encourage Students' Engagement. *HOW Journal*, 23(2), 89-105. <https://doi.org/10.19183/how.23.2.163>
- Mallon, M., & Bernsten, S. (2015). Collaborative Learning Technologies. [Tecnologías de aprendizaje colaborativo]. Recuperado de <https://n9.cl/t6io1>
- Marín, V. I., Asensio-Pérez, J. I., Villagrà-Sobrino, S., Hernández-Leo, D. y García-Sastre, S. (2018). Supporting online collaborative design for teacher professional development.

Technology, Pedagogy and Education, 27(5), 571-587.

<https://doi.org/10.1080/1475939X.2018.1547787>

Martinez, Á. (2009). Desarrollando competencias docentes en ambientes virtuales de aprendizaje.

Pag35

Martinez, N., Ruíz, E., Galindo, R., & Coronado, G. (2018). Herramientas colaborativas y sus efectos en el aprendizaje; percepciones del uso de herramientas en estudiantes de posgrado del SUV. [Collaborative tools and their effects on learning; Perceptions of the use of tools in SUV graduate students]. Sistema de Universidad Virtual. Obtenido de <https://n9.cl/btun7>

Méndez, M., & Concheiro, P. (2018). Uso de herramientas digitales para la escritura colaborativa en línea: el caso de Padlet. [Using digital tools for collaborative online writing: the case of Padlet]. Marcoele revista de didáctica español lengua extranjera, 27, 1-17.

Molina, P. (2013). Collaborative education and autonomy concept in ICT for instructors in Higher Education. Academic journal and virtuality, 6(1), 53-61.

Mora-Vicarioli, F., & Hooper-Simpson, C. (2016). Trabajo colaborativo en ambientes virtuales de aprendizaje: Algunas reflexiones y perspectivas estudiantiles. [Collaborative working in virtual learning environments: Some reflections and perspectives of students]. Revista Electrónica Educare, 20(2), 1-26.

Mostrom, A. M. y Blumberg, P. (2012). Does learning-centered teaching promote grade improvement? Innovative Higher Education, 37(5), 397-405. <https://doi.org/10.1007/s10755-012-9216-1>

Muuro, M. E., Wagacha, W. P., Kihoro, J. y Oboko, R. (2014). Students' perceived challenges in an online collaborative learning environment: A case of higher learning institutions in

- Nairobi, Kenya. The International Review of Research in Open and Distributed Learning, 15(6). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v15i6.1768>
- Neri, A., Ramos, S., & Caro, F. (2020). Herramientas google en el aprendizaje de matemática financiera en los estudiantes universitarios. [Google tools and the learning of financial mathematics in university students]. *Telos: revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 22(2), 429-444. <https://doi.org/10.36390/telos22.13>
- Núñez, R. (2009). Elementos esenciales que componen el Aula Virtual. En Núñez Rojas. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Ortiz-Navarrete, M., & Díaz-Larenas, C. (2017). Contribuciones teóricas sobre la metodología colaborativa para el tratamiento de los errores gramaticales de un texto académico en inglés en un contexto universitario. [Theoretical contributions on the collaborative methodology for the treatment of grammatical errors of an academic text in English in a university context]. *Revista Electrónica Educare*, 21(2), 414-424.
- Oyola, H. (2018). Blogger como herramienta tecnológica en el desempeño académico del área de español de los estudiantes del grado quinto de las sedes de la escuela normal superior de Villahermosa Tolima en el año 2018. [Blogger as a technological tool in the academic performance of the Spanish area of fifth-grade students of the Villahermosa Tolima normal school headquarters in 2018]. UNIVERSIDAD PRIVADA NORBERT WIENER, Lima. Recuperado de <https://n9.cl/qk7c2>
- Parra, R. (2017). Ambientes virtuales de aprendizaje colaborativo desde la web social 2.0. [Collaborative learning virtual environments from the social web 2.0]. *REVISTA DIM* (35), 1-9.

- Peñazola, J. (2017). Incidencia del aprendizaje colaborativo en la práctica educativa. *Revista de Didácticas Específicas*, 16, 46-60.
- Rico, G., & Gelóz, A. (2016). La salida de campo: su incorporación en formación docente desde la interdisciplinariedad y el trabajo colaborativo y en foros de aprendizaje. [The field trip: its incorporation into teacher training from interdisciplinarity and collaborative work and in learning forums]. *Educación en Ciencias Biológicas*, 1(1), 21-28.
<http://repositorio.cfe.edu.uy/handle/123456789/204>
- Rodríguez-Zamora, R., & Espinoza-Núñez, L. A. (2017). Trabajo colaborativo y estrategias de aprendizaje en entornos virtuales en jóvenes universitarios. [Collaborative work and learning strategies in virtual environments in young University students]. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 7(14), 86 - 109.
<https://doi.org/10.23913/ride.v7i14.274>
- Santizo, C. (2016). Condiciones institucionales del trabajo colaborativo como estrategia de cambio del sistema educativo. *Perfiles Educativos*, 38(153), 154-167.
<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2016.153.57642>
- Soto-Ortiz, J., & Torres-Gastelú, C. (2016). La percepción del trabajo colaborativo mediante el soporte didáctico de herramientas digitales [The perception of collaborative work by teaching support digital tools]. *Apertura*, 8(1), 1-12.
- Thompson, L. y Ku, H. (2010). Degree of online collaboration and team performance: A case study, *Quarterly Review of Distance Education*, 11(2), 127-135.
- Vaca-Barahona, B., Cela-Ranilla, J., & Gallardo-Echenique, E. (2016). Perfiles de aprendizaje y trabajo colaborativo en entornos de simulación en 3D. [Learning profiles and collaborative

- work in 3D simulation environments]. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 19(2), 193-215. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.15438>
- Vaillant, D., Rodríguez, E., & Zorrilla, J. (2019). Incidencia de la edad de acceso a las tecnologías de la información y la comunicación y el uso de internet en el aprendizaje en ciencias. [Incidence of the age of access to information and communications technology and the use of the internet in science]. *Educação & Sociedade*, 40, e0199206.
- Valencia, P. (2019). El aprendizaje colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje. [Collaborative learning in virtual learning environments. University extership of Colombia]. Universidad Externado de Colombia. Recuperado de <https://n9.cl/y20w1>
- Vidal, M. (2019). Aplicación de un módulo de autoaprendizaje sobre el uso de la web 2.0 para el mejoramiento de las habilidades en el ámbito laboral de los estudiantes de Doctorado de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle 2015 – 2018. [Application of a self-learning module on the use of web 2.0 for the improvement of skills in the workplace of PhD students of the Graduate School of the National University of Education Enrique Guzmán y Valle 2015 - 2018]. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Recuperado de <https://n9.cl/96t2>
- Villalustre, L. y Del Moral, M^a. E. (2010). Innovaciones didáctico-metodológicas en el contexto virtual de Ruralnet y satisfacción de los estudiantes universitarios. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 8(5), 70-81.
- Yadegaridehkordi, E., Shuib, L., Nilashi, M. y Asadi, S. (2019). Decision to adopt online collaborative learning tools in higher education: A case of top Malaysian universities. *Education and Information Technologies*, 24(1), 79-102. <https://doi.org/10.1007/s10639-018-9761-z>

Zhou, X., Chen, L. y Chen, C. (2019). Collaborative learning by teaching: A pedagogy between learner-centered and learner-driven, Sustainability, 11(4).

<https://doi.org/10.3390/su11041174>

12. ANEXOS

ANEXOS A: Documentos

ANEXO A1: Certificado de la Institución Educativa.



UNIDAD EDUCATIVA CAMINO REAL

Recinto Las Guardias- Parroquia Bilován – Cantón San Miguel – Prov. Bolívar.
Teléfono: 032654020



El suscrito Rector de la Unidad Educativa Camino Real, del recinto las Guardias, parroquia Bilován, cantón San Miguel

CERTIFICA

Que la Srta. **LLUMILUISA MAIGUA JESSICA SOFÍA** con cédula **0503724692** y el Sr. **MULLO GUERRERO FERNANDO JOSE** con cédula **0952862977** de la **Universidad Estatal de Bolívar**, de octavo ciclo de la carrera de Educación Básica, realizó el proyecto de investigación con el tema, El trabajo en equipo en línea, en el cumplimiento de las tareas escolares, para prevenir la excesiva intervención de distractores tecnológicos en los alumnos de cuarto y quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Camino Real" ubicada en la parroquia Bilován, Cantón San Miguel provincia Bolívar, estudio realizado de mayo – agosto del 2023. En este proceso educativo él/ella ha demostrado responsabilidad y disciplina, de reconocimientos.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad

Las Guardias, 6 de septiembre de 2023



LIC. JORGE AROCA
RECTOR DE LA UNIDAD



ANEXO A2: Resolución del Consejo Directivo – Aprobación del tema.



DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS
Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 27 de junio de 2023
RCD-FCESFH-UEB-0235.30 – 2023

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (07), realizada el 26 de junio de 2023.

EN RELACION AL VIGÉSIMO TERCER PUNTO.- Análisis y resolución de los temas abalanzados por los señores docentes tutores de la Carrera de Educación Básica, periodo académico mayo – septiembre 2023.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

QUE, la Constitución de la República del Ecuador, en su artículo 350 dispone: "El Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo".

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios.

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- a.- Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
- b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
- c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020), literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.

El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de		Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración		Unidad de Integración	
		curricular		curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

CONSEJO DIRECTIVO

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art. 19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico de las facultades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal.

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 51.-Deberes y Atribuciones del Coordinador/a de Carrera, literal c) que expresa: Presentar informes del desarrollo académico al Decano.

QUE, en Memorando UEB-FCESFH-CEB- CUIC-2023-040, firmado por la Lcda. Daniela Ribadeneira, MSc, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que hace la entrega de la matriz con los temas del Trabajo de Integración Curricular, Proyecto de Investigación, validados por los señores docentes tutores, durante el proceso de titulación 02-2023, de los estudiantes de Octavo Ciclo A, B y C de la Carrera de Educación Básica, periodo académico mayo - septiembre 2023, para su valoración y aprobación.

RESUELVE: "Aprobar el Tema de trabajo de Integración, titulado: "EL TRABAJO EN EQUIPO EN LÍNEA, EN EL CUMPLIMIENTO DE TAREAS ESCOLARES, PARA PREVENIR LA EXCESIVA INTERVENCIÓN DE DISTRACTORES TECNOLÓGICOS EN LOS ALUMNOS DE CUARTO Y QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CAMINO REAL", UBICADA EN LA PARROQUIA BILOVAN, DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DURANTE LOS MESES DE MAYO A SEPTIEMBRE DEL 2023.", presentado por LLUMILUISA MAIGUA JESSICA SOFÍA MULLO GUERRERO FERNANDO JOSE, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso mayo – septiembre 2023 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: DR. FRANCISO SALCEDO LUCIO, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas".

Notifíquese. –

Atentamente,



Lcdo. Francisco Moreno del Pozo, PhD.

DECANO

FMDP/Marcela N.

ANEXO A3: Certificado Turnitin.

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

**SOFIA LLUMIULUISA - FERNANDO MULL
O - UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
- EL TRABAJO EN EQUIPO EN LÍNEA**

AUTOR

Fernando Mullo

RECuento DE PALABRAS

24760 Words

RECuento DE CARACTERES

148114 Characters

RECuento DE PÁGINAS

156 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.2MB

FECHA DE ENTREGA

Sep 6, 2023 2:25 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Sep 6, 2023 2:27 PM GMT-5

● **6% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base

- 6% Base de datos de publicaciones

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Base de datos de Internet
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de trabajos entregados











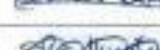

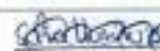

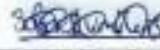







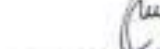

ANEXO A4: Informe de Tutorías.

FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR


Facultad: Ciencias de la Educación			
Carrera: Educación Básica.			
Modalidad de Titulación: Trabajo de Integración Curricular		Opción: Proyecto de Investigación	
Título del proyecto: EL TRABAJO EN EQUIPO EN LÍNEA, EN EL CUMPLIMIENTO DE LAS TAREAS ESCOLARES, PARA PREVENIR LA EXCESIVA INTERVENCIÓN DE DISTRACTORES TECNOLÓGICOS EN LOS ALUMNOS DE CUARTO Y QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CAMINO REAL" DE LA PARROQUIA BILOVAN, DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DE MAYO - AGOSTO DEL 2023.			
Estudiantes: Jessica Sofia Llumiluisa Maigua. Fernando Jose Mullo Guerrero.	Cédula: 0503724692 0952862977	Teléfono: 0995243105 0960528292	E-mail: jllumiluisa@mailes.ueb.edu.ec femullo@mailes.ueb.edu.ec
Docente Tutor: Dr. Cs Francisco David Salcedo Lucio EDU Mg.Sc. PhD	Cédula: 1802006737	Teléfono: 0980816564	E-mail: fsalcedo@ueb.edu.ec

2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firmas de las dirigidas		Observaciones
1	16-06-2023	Defendimos el tema y direcciono para el trabajo de una primera parte sobre problema, antecedentes, objetivos, justificación.	2			
2	30-06-2023	Reviso avance en el trabajo en lo que corresponde a problema, antecedentes, objetivos, justificación.	2			
3	5-07-2023	Nuevas correcciones del problemas, antecedentes, objetivo y direcciono para que inicien el trabajo del marco teórico.	2			
4	14-07-2023	Revisamos avances del marco teórico y realizamos observaciones para pulir este apartado.	2			
5	19-07-2023	Seguimos corrigiendo normas APA del marco teórico y elaboran el marco legal y marco referencial, se les orienta en el desarrollo del marco metodológico y en la construcción de los instrumentos de recolección de datos.	2			

6	28-07-2023	Seguimos revisando correcciones de marco teórico y marco legal, revisamos la metodología estableciendo estructuras de los instrumentos para las recolecciones datos.	2			
7	2-08-2023	Revisamos la metodología estableciendo estructuras de los instrumentos para la recolección de datos.	2			
8	4-08-2023	El tutor mediante el grupo de WhatsApp nos ayudó con las estrategias metodológicas del proyecto para que avancemos.	2			
9	9-08-2023	Revisamos cada parte del proyecto para ir puliendo cada punto.	2			
10	11-08-2023	Empezamos con la propuesta.	2			
11	16-08-2023	Revisamos las actividades que podrían ser aplicadas dentro de la propuesta.	2			
12	18-08-2023	Revisamos los recursos que se usarían en la aplicación de actividades de la propuesta.	2			
13	23-08-2023	El tutor reviso avances de la aplicación a la propuesta.	2			
14	25-08-2023	El tutor reviso el informe y envió algunas correcciones.	2			
15	8-09-2023	El tutor reviso la propuesta culminada.	2			
16	13-09-2023	El tutor reviso ya el proyecto y fichas que se entregan el día solicitado por coordinación.	2			


Dr. Cs Francisco David Salcedo Lucio EDU Mg.Sc. PhD
TUTOR


Lic. Daniela Ribadeneira Msc
Coordinadora de la Unidad
Integración curricular

ANEXO B: Instrumento de Recolección de Datos.

MATRIZ DE ANÁLISIS DE INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENTREVISTA

Problema: ¿Cómo influye el trabajo en equipo en línea, en el cumplimiento de tareas escolares para prevenir la excesiva intervención de distractores tecnológicos en los alumnos de cuarto y quinto año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Camino Real, del Cantón San Miguel, provincia de Bolívar, estudio realizado durante los meses de mayo a septiembre del 2023?

Entrevista: Semiestructurada – abierta

Contexto	Objeto	Campo	Pregunta	Aspectos Relevantes	Interpretación	Conclusión
Educativo. Expertos	Contexto de formación.	Trabajo en equipo en línea.	¿Qué significa para usted el trabajo en equipo en línea y cómo considera que contribuye a prevenir la excesiva intervención de distractores		Conocimiento: Objetivo.	

Contexto	Objeto	Campo	Pregunta	Aspectos Relevantes	Interpretación	Conclusión
			tecnológicos en los estudiantes?			
Entrevista: Padres de familia.	Contexto de formación	Cumplimiento de tarea escolar.	¿Cumplen sus hijos con las tareas asignadas por los docentes?		Conocimiento: Subjetivo.	
		Prevención de la intervención de distractores tecnológicos.	¿Se ha percatado de algún impacto en el rendimiento académico de los hijos debido al uso de la tecnología?		Conocimiento: Subjetivo.	
		Consulta de dudas.	¿Ha recibido capacitación en		Conocimiento: Subjetivo.	

			algún momento sobre la apropiada utilización de las herramientas tecnológicas para respaldar la educación de su hijo?			
		Uso de dispositivos tecnológicos.	¿Dispone de dispositivos tecnológicos como teléfono celular, computadora o tablet en su hogar?		Conocimiento: Subjetivo.	
		Gestión del tiempo.	¿Establece horarios adecuados para		Conocimiento: Subjetivo.	

			regular el acceso de sus hijos a dispositivos como celulares o computadoras?			
		Toma de decisiones.	¿Realizan sus hijos las tareas escolares en línea de manera autónoma, sin asistencia de algún familiar?		Conocimiento: Subjetivo.	
		Comunicación efectiva.	¿Ha ocurrido que los profesores llamen la atención a su hijo por usar dispositivos como		Conocimiento: Subjetivo.	

			celular o tablet durante las clases, lo que haya requerido su intervención en la escuela?			
		Uso de dispositivos tecnológicos.	¿Su hijo lleva algún dispositivo tecnológico a la escuela?		Conocimiento: Subjetivo.	
Contexto	Objeto	Campo	Pregunta	Aspectos Relevantes	Interpretación	Conclusión
Entrevista: Docente.	Contexto de formación	Cumplimiento de tarea escolar.	¿Cuál es su perspectiva respecto a la integración del		Conocimiento: Subjetivo.	

			trabajo en equipo en línea como estrategia para mejorar el cumplimiento de las tareas escolares?			
		Prevención de la intervención de distractores tecnológicos.	¿Cómo considera que el trabajo en equipo en línea puede contribuir a la mitigación de la influencia de los distractores tecnológicos en los alumnos durante su		Conocimiento: Subjetivo.	

			proceso de aprendizaje?			
		Resolución de conflictos.	¿Podría sugerir plataformas o herramientas tecnológicas específicas para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes?		Conocimiento: Subjetivo.	
		Trabajo en equipo en línea.	Desde su experiencia, ¿cuáles son los beneficios		Conocimiento: Subjetivo.	

			<p>primordiales y los desafíos principales que ha observado al implementar el trabajo en equipo en línea en el contexto de las tareas escolares?</p>			
		<p>Roles y responsabilidades.</p>	<p>¿Qué enfoques adopta para asegurarse de que los alumnos utilicen las herramientas tecnológicas de manera adecuada y eviten distracciones</p>		<p>Conocimiento: Subjetivo.</p>	

			durante las actividades de trabajo en equipo en línea?			
		Innovación y pensamiento creativo	En relación con el fomento del trabajo en equipo en línea y la prevención de distracciones tecnológicas, ¿cuál es el papel fundamental que desempeña el docente en este proceso?	.	Conocimiento: Subjetivo.	

		Comunicación efectiva.	¿Ha implementado estrategias específicas para estimular la colaboración y la comunicación efectiva entre los miembros de los equipos durante la ejecución de tareas en línea?		Conocimiento: Subjetivo.	
		Consulta de dudas	¿Ha recibido retroalimentación por parte de los alumnos o los padres en relación		Conocimiento: Subjetivo.	

			con el impacto del trabajo en equipo en línea en su experiencia de aprendizaje y en su capacidad para gestionar las distracciones tecnológicas?			
Contexto	Objeto	Campo	Pregunta	Aspectos Relevantes	Interpretación	Conclusión
Entrevista: Alumnos.	Contexto de formación	Trabajo en equipo en línea.	¿Le gustaría trabajar sus mapas conceptuales en herramientas tecnológicas como		Conocimiento: Subjetivo.	

			Canva o MindMeister en lugar de realizarlos en un cuaderno?			
		Cumplimiento de tareas escolares.	¿Con qué frecuencia realiza trabajos escolares en línea?		Conocimiento: Subjetivo.	
		Resolución de conflictos.	¿Qué se le dificulta cuando está realizando tareas en la computadora?		Conocimiento: Subjetivo.	
		Planificación.	¿Las tareas de qué materias le gustan realizar en la computadora?		Conocimiento: Subjetivo.	

		Empoderamiento y autonomía.	¿Ha notado alguna diferencia en cómo aprende cuando trabaja en la computadora con sus amigos en lugar de hacerlo solo?		Conocimiento: Subjetivo.	
		Comunicación efectiva.	¿Cree que es importante que un adulto le supervise cuando está haciendo tareas en la computadora?		Conocimiento: Subjetivo.	
		Ambiente propicio.	¿Se siente más motivado al realizar		Conocimiento: Subjetivo.	

			tareas en equipo a través de una computadora o de forma presencial?			
		Trabajo en equipo en línea.	¿Por qué cree que es importante hacer tareas en línea con sus amigos?		Conocimiento: Subjetivo.	

ANEXO C: Fotografías.

Imagen 21

Ubicación de la Unidad Educativa Camino Real



Nota: Unidad Educativa Camino Real

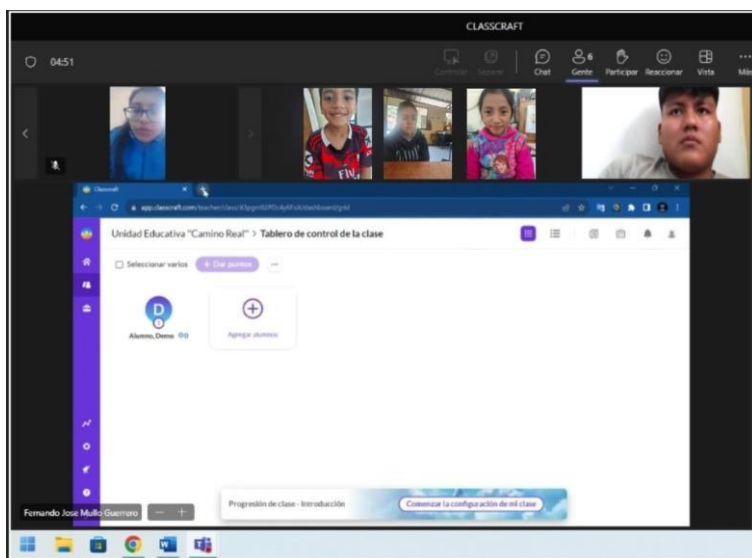
Imagen 22

Entrega de la propuesta a la docente



Imagen 23

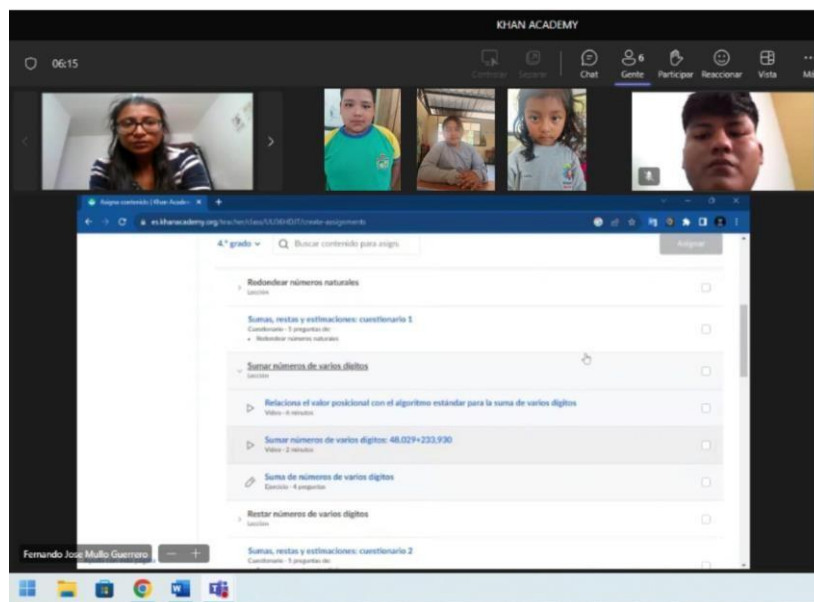
Interacción con los estudiantes.



Nota: Trabajo en equipo, grupo 1, plataforma Classcraft

Imagen 24

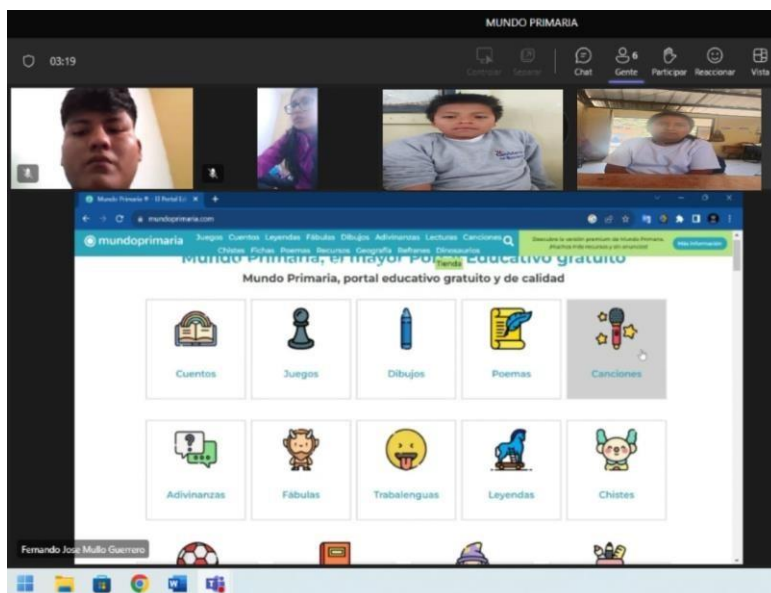
Interacción con los estudiantes.



Nota: Trabajo en equipo, grupo 2, plataforma Khan Academy

Imagen 25

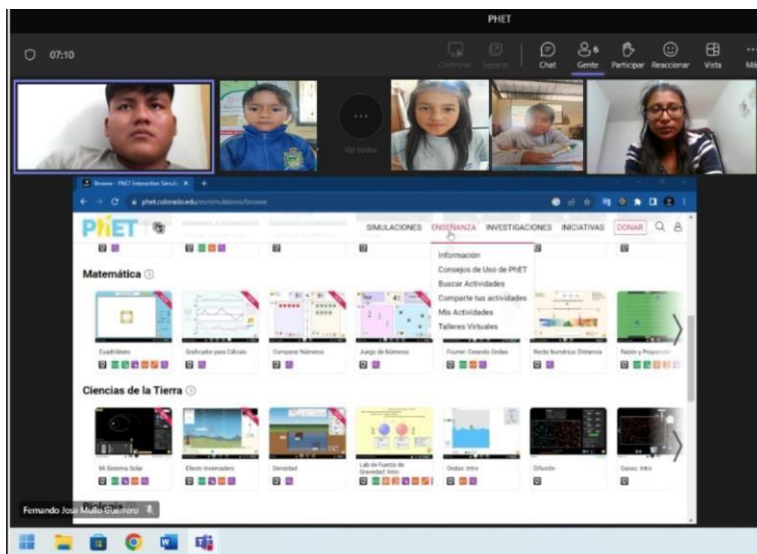
Interacción con los estudiantes.



Nota: Trabajo en equipo, grupo 3, plataforma Mundo Primaria

Imagen 26

Interacción con los estudiantes.



Nota: Trabajo en equipo, grupo 4, plataforma Phet