

## **Didactic strategy with the use of the Teams platform for the development of digital skills.**

### **Estrategia didáctica con el uso de la plataforma Teams para el desarrollo de competencias digitales.**

**Autores:**

Mendoza Arboleda, María Liseth  
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ  
Portoviejo - Ecuador



[mmendoza4363@utm.edu.ec](mailto:mmendoza4363@utm.edu.ec)



<https://orcid.org/0000-0001-7226-6172>

Torres-Morán, Christian Ronald  
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ  
Portoviejo - Ecuador



[christian.torres@utm.edu.ec](mailto:christian.torres@utm.edu.ec)



<https://orcid.org/0000-0002-6393-3794>

Citación/como citar este artículo: Mendoza, M., y Torres, C., (2023). Estrategia didáctica con el uso de la plataforma Teams para el desarrollo de competencias digitales. *MQR Investigator*, 7(1), 1938-1953  
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.1938-1953>

Fechas de recepción: 15-ENE-2023 aceptación: 08-FEB-2023 publicación: 15-MAR-2023



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>

## Resumen

El presente trabajo investigativo tuvo como objetivo diseñar una estrategia didáctica con el uso de la plataforma Teams, que permite el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes del nivel de bachillerato en Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Picoazá, cantón Portoviejo, Manabí. Se tuvo un enfoque mixto, aplicando los métodos: inductivo – deductivo y analítico – sintético y para la recolección de información se recurrió a una prueba de diagnóstico dirigida a los estudiantes, permitiendo evaluar el nivel de desarrollo de las competencias digitales a través de la plataforma Teams, además se empleó una encuesta a los docentes con preguntas claras y precisas que ayudaron en este proceso investigativo a identificar las principales características de su ejercicio docente en cuanto al desarrollo de las competencias. En base a los resultados emitidos en la encuesta aplicada, se determinó que el nivel de desarrollo de las competencias digitales muestra un nivel deficiente basado en el básico conocimiento que poseen los docentes sobre las estrategias didácticas en el uso de la plataforma Teams tomando en cuenta que los estudiantes logran desarrollar un proceso básico en el manejo y desarrollo de las competencias digitales. Se concluye, que es de gran importancia la implementación directa de una estrategia didáctica sobre el uso de la plataforma virtual Teams para el desarrollo de las competencias digitales, lo cual permite la formación de entes autónomos, críticos, tecnológicos y competitivos.

**Palabras claves:** *Competencias Digitales: Estrategia didáctica: Habilidades: Plataforma Virtual: Teams*

## Abstract

The objective of this research work was to design a didactic strategy with the use of the Teams platform, which allows the development of digital skills in students of the baccalaureate level in Entrepreneurship and Management of the Picoazá Educational Unit, Portoviejo canton, Manabí. There was a mixed approach, applying the methods: inductive - deductive and analytical - synthetic and for the collection of information, a diagnostic test was used for students, allowing to evaluate the level of development of digital skills through the platform. Teams, a survey of teachers was also used with clear and precise questions that helped in this investigative process to identify the main characteristics of their teaching practice in terms of the development of competencies. Based on the results issued in the applied survey, it was determined that the level of development of digital skills shows a deficient level based on the basic knowledge that teachers have about didactic strategies in the use of the Teams platform, taking into account that Students manage to develop a basic process in the management and development of digital skills. It is concluded that the direct implementation of a didactic strategy on the use of the platform Teams for the development of digital skills is of great importance, which allows the formation of autonomous, critical, technological and competitive entities.

**Keywords:** *Digital Competencies: Didactic Strategy: Skills: Virtual Platform: Teams*

## Introducción

A nivel mundial el desarrollo de la educación atraviesa grandes cambios que buscan el avance del proceso educativo en las instituciones escolares y por ende la mejora de la calidad educativa, además con la expansión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) junto el uso de nuevas plataformas educativas como es la plataforma Teams. Con el apoyo de la tecnología se ha logrado el acceso de las muchas personas al uso de estos recursos, los cuales se tornan necesarios para ofrecer una enseñanza virtual con parámetros de calidad, similares a lo de la educación presencial y manteniendo un buen desarrollo de las competencias digitales. Colmenares (2021) afirma que:

El desarrollo de las competencias digitales ha generado una sorprendente demanda de las diversas plataformas virtuales, porque las personas se interesan en acercarse y tener contacto con la tecnología, lo que conlleva a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en las aulas de clases y por ende se efectiviza la enseñanza (p. 9).

Las competencias digitales deben ser desarrolladas constantemente por los docentes para de esta manera brindar un buen aporte educativo a sus estudiantes. La Organización de Naciones Unidas (2020) menciona que “alrededor de 13 millones de estudiantes no tienen acceso a las clases virtuales a nivel mundial, por lo cual se ha tenido que invertir para dar paso a una adecuada formación a los estudiantes” (p. 11). Sin embargo, debido al gran impacto provocado por la pandemia, los esfuerzos no han sido suficientes y no se han logrado conseguir los objetivos propuestos.

Las tecnologías siempre han cumplido un rol fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo fundamental que los docentes estén en constante conocimiento y actualización, para poder ser un aporte en el desarrollo, adquisición de las destrezas, habilidades de los estudiantes y así se vean fortalecidas sus competencias digitales. Según la United Nations International Children's Emergency Fund UNICEF (2020) menciona que “en el Ecuador la realidad no es diferente, se asegura que solo el 37% de los hogares tienen acceso a internet, lo que significa que 6 de cada 10 niños no pueden desarrollar sus competencias digitales” (p. 11).

La labor docente está adoptada a construir estrategias activas que fortalezcan el desarrollo del aprendizaje y que ejecuten procesos que aporte al desarrollo de las competencias digitales para estar prestos a las exigencias del mundo actual, también la adquisición de las destrezas y habilidades de los estudiantes con la aplicación de actividades didácticas y de construcción del aprendizaje.

Arias (2019) con el proceso de aplicación de las estrategias didácticas, se han logrado evidenciar grandes cambios en la educación, los cuales se proyectan hacia un desarrollo educativo próspero, en él se han abarcado los aspectos de la actividad académica en cuanto al uso de la plataforma Teams, además tiene el propósito de ayudar y fomentar en docentes y padre de familia a la concienciación de la importancia del desarrollo de las competencias digitales, se concreta que la sociedad del conocimiento requiere competencias básicas para formar individuos con un pensamiento mucho más tecnológico y reflexivo.

El uso de las tecnologías de información y comunicación en las instituciones educativas, ha sentado las bases para un cambio de paradigma: de una enseñanza tradicional a otra tecnologizada. Este cambio deja atrás la idea del profesor que da la clase e imparte la enseñanza; para concebirlo como facilitador y mediador del aprendizaje de sus estudiantes. (Páez, 2018, p. 22)

Para alcanzar el propósito de la mejora de las competencias digitales, es necesario intensificar programas de desarrollo de competencias en cada uno de los miembros de la comunidad educativa que pertenecen a todos los niveles educativos, esto se debe hacer a través de acciones formativas permanentes para los docentes.

Es importante insertar a los estudiantes en el mundo de la tecnología, según Fernández (2018) “las TIC y la educación son herramientas claves para comunicación en muchos ámbitos, incluyendo el educativo, además menciona su potencial en las nuevas formas de aprendizaje esta a su vez puede ser el aprendizaje significativo” (p. 56), entonces se concreta que existe el ofrecimiento de múltiples posibilidades de reconocimiento de la tecnología ya que son acciones estratégicas muy utilizadas en la vida cotidiana, se conoce también que las TIC y la educación son herramientas claves para mejorar las competencias digitales, donde su potencial en las nuevas formas de aprendizaje debe ser significativo.

Según Arias (2019) el desarrollo de las competencias Digitales ayuda a la identificación de problemas y a la búsqueda de soluciones, permitiendo el uso de la tecnología responsable, sin embargo, el bajo nivel en el dominio de estas competencias en parte de docentes sumado a los problemas de conectividad que afronta las zonas rurales de la provincia de Manabí, ha permitido una lenta aplicación de estas competencias.

En relación a los enfoques teóricos para la aplicación de competencias se toma como caso particular la Unidad Educativa Picoazá, que se encuentra ubicada en la parroquia del mismo nombre del cantón Portoviejo en la provincia de Manabí, que tiene una modalidad de estudio marcada por el Plan Institucional de Continuidad Educativa (PICE), que permite que las clases se desarrollen de forma semipresencial con el apoyo de sesiones virtuales sincrónicas a través de la plataforma Teams, de acuerdo a entrevistas a su personal docente no se ha alcanzado un desarrollando completo de las competencias digitales en los estudiantes del bachillerato.

La problemática planteada surge la siguiente formulación del problema: ¿Cómo desarrollar competencias digitales en los estudiantes del nivel de bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?, teniendo como objetivo general: Diseñar una estrategia didáctica con el uso de la plataforma Teams que permita el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes del nivel de bachillerato.

Este proyecto de investigación se justifica por la importancia que representa para la comunidad educativa y la sociedad en general el desarrollo óptimo de las competencias digitales, además, se cuenta con la disposición de las autoridades, docente y estudiantes de la institución educativa para participar de esta propuesta de investigación.

Aquí una de las consecuencias más preocupantes para los docentes como lo es el deficiente nivel de desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes, causando desinterés por

su enseñanza aprendizaje, teniendo en cuenta que la deficiencia se debe a muchos factores que se involucran como principales causantes en el uso inadecuado y muchas veces desconocido de la plataforma Teams, además de la falta de apoyo de los padres, de las limitaciones que tienen los estudiantes con el uso de las herramientas tecnológicas que son esenciales para el buen desarrollo y adquisición de las competencias digitales.

## Material y métodos

Se tiene un enfoque metodológico mixto, dado que se establece como un proceso híbrido en donde se combinan los enfoques cuantitativos y cualitativos que mejor se acoplen a la resolución de problemáticas complejas. Este trabajo, se enmarcó en los tipos de investigación correlacional porque permitió la identificación de los problemas que existen en la institución educativa sobre el desarrollo de las competencias digitales, además fue de tipo documental pues mantiene un sustento bibliográfico y científico basado en la recolección de fuentes teóricas en revistas, artículos y documentos que permitieron enriquecer este trabajo investigativo.

Dentro del proceso de investigación, se empleó la encuesta a docentes con preguntas claras y precisas, direccionadas para el alcance de los objetivos, asimismo para la recolección de información a estudiantes se recurrió a la aplicación de una encuesta que brindó las aportaciones necesarias para soporte de esta investigación.

La población de este estudio fue la Unidad Educativa Picoazá, que se encuentra ubicada en la parroquia del mismo nombre del cantón Portoviejo en la provincia de Manabí y estuvo conformada por 24 docentes y 60 estudiantes de bachillerato, se utilizaron como fuentes primarias la encuesta para mantener un soporte fundamental en el desarrollo investigativo. La información secundaria, se tomó de fuentes acreditadas como Google Académico, repositorios de universidades, revistas (artículos científicos y académicos), bibliotecas digitales, e informes.

La recolección de datos de los instrumentos aplicados con el respectivo análisis e interpretación de los resultados y la triangulación de los resultados, que fueron apoyados en bases teóricas de diversos autores que aportan significativamente con ideas sobre el tema investigado.

**Tabla 1**  
**Instrumentos para la recogida de información**

Tipo	Destinatarios	Finalidad	Nº De Items	Formato	Fuente
Cuestionario 1	Docentes con experiencia que son partícipes de la educación en las aulas	Diagnosticar el desarrollo de las estrategias didácticas con el uso de la plataforma Teams para el desarrollo de las competencias digitales	6	Encuesta (formulario físico)	Preguntas cerradas basadas en el interés del investigador
Cuestionario 2	Estudiantes que forman parte directa del desarrollo de la investigación	Determinar el aporte que brinda la aplicación de las estrategias didácticas con el uso de la plataforma Teams para el desarrollo de las competencias digitales.	6	Encuesta (formulario físico)	Preguntas cerradas basadas en el interés del investigador

**Elaboración:** Los autores

### Resultados

En la aplicación de la encuesta a los docentes, dio como resultado lo siguiente:

**Tabla 1**  
**Dominio de las competencias digitales**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Experto	0	0%
Avanzado	4	8%
Medio	16	66,7%
Básico	4	17%
Nulo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a los docentes

**Elaboración:** Los autores

En la tabla 1, en la que se menciona el dominio de las competencias digitales los docentes consideran que su nivel de dominio de las competencias digitales es medio lo cual equivale

al 66.7%, determinándose desde este punto que los docentes no tienen mucha experiencia en lo que ha competencias digitales se refiere, siendo necesario que los docentes se capaciten y adquieran conocimientos sobre el buen manejo de las competencias digitales con el uso de la plataforma Teams, lo cual favorece el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes en las aulas de clases.

Según Carrasco (2018) se entiende por competencias digitales al medio de comprensión, caracterización, creación, interpretación y comunicación en un mundo cada vez más digitalizado, basado en texto y en rápida transformación, es referida al manejo de las herramientas digitales incluidas en el medio tecnológico, lo cual suele ser un proceso cambiante en la evolución de la cultura y la historia que se edifica socialmente en la evolución individual del ser humano.

**Tabla 2**

***Plataforma educativa que se utiliza para fortalecer la práctica docente***

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Moodle	0	0%
Microsoft Teams	22	92%
Classroom	0	0%
Edmodo	0	0%
Ninguna	2	8%
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a los docentes

**Elaboración:** Los autores

En la tabla 2 donde se hace referencia a la interrogante sobre las herramientas o plataformas más utilizadas por los docentes para desarrollar su práctica pedagógica, se concreta lo siguiente: de 24 docentes, 22 usan esta plataforma lo cual corresponde al 92% y 2 docentes no utilizan ninguna, cabe indicar que los docentes en su gran mayoría utilizan este tipo de plataforma porque fue la que realmente se acostumbraron a usar en tiempos en donde se dio el proceso de la educación en línea, pero aun así se conoce que son muchas las limitaciones que existen para su uso porque no todos los estudiantes tienen a disposición todas las herramientas tecnológicas necesarias para fortalecer su proceso educativo.

Usar el Microsoft Teams va a permitir al profesor desarrollar una clase interactiva, creativa y atractiva para el alumno, entre las ventajas que otorga el Microsoft Teams© son la construcción de conjuntos (aulas de clases digitales), asignación y calificación de labores, compartir archivos, videoconferencia y chat, entre otras funcionalidades. (Salvatierra, 2021, p. 3)

Es ideal que esta herramienta tecnológica sea utilizada en las distintas modalidades de estudio, o sea, tanto para la enseñanza presencial y semipresencial como para la enseñanza virtual, en la actualidad cuenta con versión de escritorio y móvil haciendo de esta forma más fácil su uso a nivel educativo, pero se conoce que brinda las funciones necesarias que aportan de manera significativa en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes.



**Tabla 3**  
*Aplicación de estrategias didácticas con el uso de Teams para el desarrollo de las competencias digitales*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	4	17%
Casi nunca	20	83%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a los docentes

**Elaboración:** Los autores

En la tabla 3, en lo que hace referencia al nivel de aplicación de la estrategia didáctica con el uso de la plataforma Teams para fortalecer el desarrollo de las competencias digitales, 20 docentes mencionan que casi nunca lo cual corresponde al 83% y 4 afirman que a veces lo cual corresponde al 17% de las personas encuestadas. En relación a los resultados es evidente que los docentes no aplican acciones estratégicas que aporten favorablemente bajo el uso de la plataforma Teams al desarrollo adecuado de las competencias digitales.

Las estrategias didácticas son tareas planeadas por el maestro con el objetivo que el estudiantil obtenga la cimentación del aprendizaje y logren conseguir las metas trazadas. Es decir, que las estrategias didácticas son un proceso formal, orientado y organizado, las mismas que afianzarán el desarrollo de métodos y técnicas tanto de maestros como de estudiantes. (Cedeño, 2019, p. 10)

Una estrategia didáctica requiere de un proceso organizado y orientado que posibilita obtener y conseguir las metas, la aplicación posibilita que en la vida cotidiana mejoren los métodos y técnicas diseñadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, las estrategias didácticas son actividades planificadas por el profesor a fin de que el alumno logre la construcción del aprendizaje y se alcancen las metas planteadas. las estrategias didácticas están en función del proceso de enseñanza-aprendizaje enfocadas a comunicar ideas y a proyectar aprendizajes en instantes pedagógicos basados en técnicas, métodos y metodologías, con la utilización de recursos que poseen como finalidad fortalecer los aprendizajes.

Es necesario que el docente aplique e innove en el proceso educativo por ello es fundamental que se oriente hacia la aplicación de acciones o estrategias educativas y didácticas que mejoren el proceso educativo y por ende favorezcan el buen desarrollo de las competencias digitales, es importante que día a día se capacite y auto prepare en su profesión siendo un aspecto primordial para el alcance de los objetivos educativos en las instituciones, teniendo en cuenta que una de las prioridades de las autoridades debe ser la profesionalización docente.

**Tabla 4**  
*Plataformas que utiliza*



Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Moodle	0	0%
Microsoft Teams	52	87%
Google classroom	0	0%
Edmodo	0	0%
Ninguna	8	13%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a los estudiantes

**Elaboración:** Los autores

En referencia a la encuesta aplicada a los estudiantes, se determinaron los siguientes hallazgos:

En la tabla 4 en relación a la plataforma que utilizan con más frecuencia los estudiantes, se determina que de 60 estudiantes 52 utilizan la plataforma Teams lo cual corresponde al 87% y 8 hacen conocer que no han utilizado ninguna lo cual corresponde al 13%. Es notorio que los estudiantes han logrado conocer, utilizar y manipular este tipo de plataforma, por ser la más utilizada por el sector educativo del Ecuador durante la pandemia, siendo en una herramienta educativa que aportó facilidades al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Según Tello (2021) “Microsoft Teams© es una herramienta informática para el trabajo colaborativo, correspondiente al conjunto de ofimática Office 365 con la que tienen la posibilidad de trabajar personas de un mismo conjunto compartiendo diferentes recursos entre ellos” (p. 32). Con este entorno virtual, es posible producir grupos de trabajo donde se puede gestionar labores y contenido con el resto del equipo, se dispone de áreas y ciertas funciones para lograr compartir archivos, procesar conversaciones o mensajería, chats personales, videoconferencias, entre otros.

Gorozabel (2020) hace conocer que Microsoft Teams© ha sido elaborado para ser usado como un instrumento colaborativo y de comunicación a nivel empresarial, que surgió gracias a las necesidades recientes. Su lanzamiento oficial ocurrió en el año 2017, a partir de entonces el entorno virtual no ha dejado de actualizarse para de esta forma brindar superiores beneficios a sus usuarios, y uno de ellos fue su implementación en el campo educativo.

Es ideal que esta herramienta tecnológica sea utilizada en las distintas modalidades de estudio, tanto para la enseñanza presencial, semipresencial como para la enseñanza virtual, en la actualidad cuenta con versión de escritorio y móvil haciendo de esta forma más fácil su uso a nivel educativo, ya que brinda las funciones necesarias que aportan de manera significativa en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes.

**Tabla 5**  
**Búsqueda de información en la Web**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%



Casi siempre	0	0%
A veces	45	75%
Casi nunca	15	25%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a los estudiantes

**Elaboración:** Los autores

En la tabla 5 donde se menciona sobre la búsqueda de información en la web se concreta que, de 60 estudiantes, 45 mencionan que ellos a veces realizan tareas con la búsqueda de información en el internet lo cual equivale al 75% y 15 mencionaron que casi nunca lo cual corresponde al 25% de los estudiantes encuestados. Esto refleja que la gran mayoría tiene experiencia en este tipo de competencia digital, hay un grupo de estudiantes que no la tienen, por tanto, se deberá prestar mayor atención e interés en aquello para así poder fortalecer las competencias digitales de una manera óptima.

Es fundamental que los estudiantes manejen y desarrollen las competencias digitales para fortalecer el desarrollo de las habilidades y destrezas educativas y así poder aportar en su proceso educativo, teniendo en cuenta que la educación va de la mano con la tecnología.

Se debe indicar que los entornos virtuales sirven para repartir materiales educativos en formato digital (textos, imágenes, audio, juegos, entre otros.), hacer debates, discusiones online sobre puntos del programa, integrar contenidos significativos de la red, viabilizar la colaboración de expertos o profesionales externos en los debates o charlas. (Gorozabel, 2020, p. 27).

Una característica importante de los entornos virtuales educativos y del uso adecuado del internet, debería ser la accesibilidad desde cualquier lugar y dispositivo, teniendo en cuenta que el acceso a la web aporta fundamentalmente en el desarrollo de las habilidades y destrezas educativas de cada uno de los estudiantes.

## Discusión

Es importante señalar que los resultados emitidos de la encuesta aplicada a los docentes se concretan aspectos relevantes, que denotan el nivel de aplicación de estrategias didácticas con el uso de la plataforma Teams, deduciendo que para muchos docentes fue difícil este proceso de adaptación y manejo de las herramientas digitales.

El desarrollo y uso de la plataforma Teams, es una aplicación o herramienta tecnológica que busca la proyección de brindar aporte en el proceso educativo, su principal función es remitir acciones que permitan compartir documentos, llamadas y reuniones de audio y video, logrando así desarrollar las habilidades y destrezas de quienes se adaptan a su uso. (Armendáriz, 2018, p. 12)

Desde la llegada de la pandemia, se comenzaron a crear estrategias que aportarían en el proceso educativo de una manera favorable y brindarían acciones estratégicas adecuadas para sobrellevar el buen nivel del desarrollo en la educación en todas las instituciones educativas

a nivel mundial, sin embargo, para muchos fue difícil este proceso de adaptación porque desconocían de herramientas, programas y plataformas que comenzarían a usar debido a una cuarentena a nivel mundial.

Con la utilización de las estrategias como la del aprendizaje colaborativo en las aulas y direccionándolo con los trabajos grupales que favorecen el desarrollo del aprendizaje, se dio paso a una educación mucho más tecnológica en donde se utilizaron herramientas que propiciaron un proceso educativo distinto pero que también brindó grandes aportaciones en la educación, es por ello que se plantearon la utilización de las diversas plataformas.

Es así que en los hallazgos encontrados se concretó que la plataforma educativa más utilizada para fortalecer la práctica docente fue la plataforma Teams y otros mencionaron que ninguna, deduciendo que quienes hacen conocer esta segunda opción es porque no han tenido la oportunidad de utilizar estos entornos debido a que habitan en zonas de difícil acceso en donde no hay internet, y por ende no se cuenta con herramientas tecnológicas para dar acceso al proceso educativo.

Según Tello (2021) “la plataforma Teams es una herramienta informática para el trabajo colaborativo, correspondiente al conjunto de ofimática Office 365 con la que tienen la posibilidad de trabajar personas de un mismo conjunto compartiendo diferentes recursos entre ellos” (p. 32). Con este entorno virtual, es posible producir grupos de trabajo donde se puede gestionar labores y contenido con el resto del equipo, se dispone de áreas y ciertas funciones para lograr compartir archivos, procesar conversaciones o mensajería, chats personales, videoconferencias, entre otros.

Plataforma Teams es el entorno virtual más completo para el campo laboral y educativo debido a que añade una importante variedad de aplicaciones propias y de terceros, lo que la diferencia de otros entornos virtuales, perfeccionando la relación entre sus usuarios, en el caso de la educación, maestros y alumnos, beneficiando la evaluación y la retroalimentación, siendo un entorno confiable e intuitivo que posibilita hacer clases, comunicarse mediante chat, voz y clip de video.

El dominio de las competencias digitales por parte de los docentes fue un reto para todos, porque se debió iniciar con un proceso de preparación y capacitación constante para aportar en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes, es así que en relación a los hallazgos dados en la encuesta a los docentes se puede determinar que el nivel de dominio de las competencias digitales está dado en término medio por lo que es fundamental que se preparen y se auto capaciten para poder brindar un buen desarrollo y enseñanza a los niños, lo cual lo pueden afirmar también los resultados emitidos en el instrumento aplicado a los estudiantes que evidencian el nivel de manejo de dicha plataforma.

Antes del duro proceso de cuarentena que provocó la pandemia, en el país no se utilizaban de una manera directa este tipo de herramientas para aportar al proceso educativo, ni mucho menos existía la necesidad de desarrollar competencias digitales y por lo general los docentes conocían lo más básico en el uso de las herramientas tecnológicas, fue con la llegada de la pandemia que las cosas fueron cambiando y el docente tuvo que adaptarse a todos los cambios que significó este suceso mundial.

Las plataformas virtuales convierten la iniciativa típica de una educación clásica y establecen la enseñanza virtual como una elección creativa que beneficia un ambiente activo y colaborativo de aprendizaje. Esta nueva forma de ver la enseñanza es una realidad que va adquiriendo relevancia en la oferta académica de distintas instituciones educativas que evoluciona desde las necesidades y solicitudes de los alumnos, que pretenden satisfacer por medio de la utilización de herramientas tecnológicas.

Se evidenció que la plataforma que se utiliza con mucha más frecuencia es la de la plataforma Teams, la cual ha sido la más utilizada en este tiempo de pandemia y fue la que más acceso tenía hacia el manejo de los estudiantes y docentes. Aguilar (2020) propone que “la utilización de las plataformas webs se caracterizan por brindar libertad para el aprendizaje, flexibilidad y disponibilidad referente a tiempo y espacios, accesibilidad y velocidad en la obtención de materiales e información” (p. 22). La importancia de dichas plataformas ha posibilitado la diversificación de los materiales didácticos que se emplean en el proceso de enseñanza aprendizaje, la construcción de novedosas alternativas de relación con el reconocimiento entre los individuos, con lo cual se ha logrado producir, una mayor flexibilidad y apertura, en la dinámica educativa para el aprendizaje en ambientes virtuales para la modalidad virtual.

La aplicación de las estrategias didácticas con el uso de la plataforma Teams para el desarrollo de las competencias digitales es muy limitada y casi nunca se da por lo que esto dificulta el proceso de desarrollo de las acciones pedagógicas en los docentes por la falta de dominio de las competencias digitales.

Las estrategias didácticas son tareas planeadas por el maestro con el objetivo que el estudiantil obtenga la cimentación del aprendizaje y logren conseguir las metas trazadas. Es decir, que las estrategias didácticas son un proceso formal, orientado y organizado, las mismas que afianzarán el desarrollo de métodos y técnicas tanto de maestros como de estudiantes. (Cedeño, 2019, p. 10)

En base a la estrategia didáctica para desarrollar las competencias digitales en los estudiantes de bachillerato, se incorpora la del aprendizaje colaborativo, siendo este un instrumento de saber práctico que favorece los espacios de apropiación de conocimiento no sólo para los estudiantes sino para todos quienes conforman la comunidad educativa, porque al aplicarla permite el alcance de los objetivos propuestos de una manera favorable y así brinda el fortalecimiento de los aprendizajes en las aulas de clases.

Revelo, Collazos, Jiménez (2018) afirma que el aprendizaje colaborativo según es un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado, que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo. Se desarrolla a través de un proceso gradual en el que cada miembro y todos se sienten mutuamente comprometidos con el aprendizaje de los demás, generando una interdependencia positiva que no implique competencia.

El aprendizaje colaborativo se adquiere a través del empleo de métodos de trabajo grupal, caracterizado por la interacción y el aporte de todos en la construcción del conocimiento. En el aprendizaje colaborativo el trabajo grupal apunta a compartir la autoridad, a aceptar la

responsabilidad y el punto de vista del otro, y a construir consenso con los demás, de esta manera se ha logrado mejorar el desarrollo de las competencias digitales

### **Conclusiones**

Se infiere que la aplicación de estrategias didácticas con el uso de la plataforma Teams da paso a la mejora del desarrollo de las competencias digitales en los docentes porque apertura un innovador proceso de conocimiento y manejo de las tics en las aulas teniendo en cuenta que es una herramienta que ofrece una gama de opciones que permiten el despliegue de medios para mejorar la relación y el establecimiento de estrategias de educación y así promover el aprendizaje que se quiere construir, además de desarrollar las competencias digitales en los estudiantes de una manera favorable y significativa, con el uso de dicha plataforma se alcanzan objetivos directos que benefician al desarrollo de las habilidades y destrezas educativas en las aulas de clases, dando paso a que esta contribución incluya también a los docentes y los haga partícipes de una educación mucha más interactiva y tecnológica en donde se den las pautas necesarias para desarrollar acciones educativas que brinden beneficios a quienes forman parte del proceso educativo, es decir que al utilizar dicha plataforma se logra aportar en el adecuado uso de las competencias digitales tanto en docentes como en los estudiantes. Por esta razón, los docentes consideran que utilizar estrategias didácticas con el uso de la plataforma Teams se desarrollan favorablemente las competencias digitales, sobre todo en los actuales momentos que es indispensable la conectividad para dar continuidad a la innovación del proceso educativo.

### Referencias bibliográficas

- Arias M. (2019). Las competencias digitales en el desarrollo del proceso educativo. *Redalyc*, 33.
- Carrasco D. (2018). *Las competencias digitales y sus beneficios para los docentes*. La Paz-Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés.
- Cedeño A. (2019). *Las estrategias didácticas y su influencia en el aprendizaje significativo*. Guayaquil: Universidad Laica Vicente Rocafuerte. Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/2630/1/T-ULVR-2430.pdf>
- Colmenares M. (2021). Entornos virtuales de aprendizaje como un medio para fortalecer las competencias digitales. *Redalyc*, 9.
- Fernández M. (2018). El uso de la plataforma virtual Teams en las instituciones educativas. *Redalyc*, 56.
- Gorozabel M. (2020). *Los entornos virtuales y su aporte al proceso educativo de los estudiantes*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7215/1/T3111-MINE-Guerra-El%20uso.pdf>
- Morales M. (2020). El uso de las herramientas tecnológicas en la educación como un medio para la continuidad educativa. *Dialnet*, 12.
- Organización de Naciones Unidas. (2020). El acceso a la educación virtual. *Organización de Naciones Unidas*, 11.
- Páez H. (2018). Uso de una plataforma virtual Teams. *Paradigma*, 22.
- Revelo O, Collazos C, Jiménez J. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje. *Redalyc*, 21(41), 12. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3442/344255038007/html/>
- Salvatierra K. (2021). *Competencias digitales y uso de Microsoft Teams por parte de los docentes*. Milagro: Universidad Estatal de Milagro. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/5434/SALVATIERRA%20ESTRELLA%20KAREN%20TERESA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tello J. (2021). *Análisis de la plataforma virtual microsoft teams y su relación con el proceso de enseñanza aprendizaje*. Huánuco-Perú: Universidad Nacional "Hermilio Valdizán". Obtenido de <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6569/TIS00114T35.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- UNESCO. (2020). El desarrollo de las competencias digitales en el proceso educativo. *Scielo*, 34.
- UNICEF. (mayo de 2020). *COVID-19: Cómo asegurar el aprendizaje de los niños sin acceso a Internet*. Obtenido de <https://www.unicef.org/ecuador/historias/covid-19-c%C3%B3mo-asegurar-el-aprendizaje-de-los-ni%C3%B1os-sin-acceso-internet>

**Conflicto de intereses:**

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

**Financiamiento:**

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

**Agradecimiento:**

N/A

**Nota:**

El artículo no es producto de una publicación anterior, proyecto, etc.

