



Programa de estudios

0. Nombre de la experiencia educativa

Planeación de Experiencias Educativas en Microsoft Teams.

1. Modalidad

Virtual

2. Valores de la experiencia educativa

2.1 Horas de teoría	2.2 Horas de práctica	2.3 Total de horas	2.4 Valor en créditos
15	15	30	2

3. Fecha

3.1 Elaboración	3.2 Modificación
9 de octubre de 2020	

4. Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación.

Dr. Juan Pablo García Cuevas.

5. Descripción

La experiencia educativa *Planeación de experiencias educativas en Microsoft Teams* se concibe como un curso-taller orientado al desarrollo de competencias para la planeación e impartición de cursos en línea con apoyo de Microsoft Teams.

Tiene una duración de 20 horas, distribuidas en 15 horas presenciales y 15 horas extraclase. La Experiencia Educativa se centra en la auto-reflexión para la creación de cursos incluyentes y significantes para la comunidad universitaria, apoyándose en el uso de la plataforma Teams.

La metodología de trabajo consiste en involucrar a los académicos en actividades de docencia en línea con una experiencia educativa de su elección para que configuren los equipos de trabajo, canales de comunicación y productos de aprendizaje a través de Microsoft Teams.

6. Justificación

Ante la situación de aislamiento social derivada de la pandemia por COVID-19, surge la necesidad de mantener una adecuada y constante interacción con el alumnado mediada por las TIC's. Específicamente utilizando la plataforma Teams como apoyo para videoconferencias de larga duración.

Dado que el programa Teams está principalmente enfocado en la comunicación multimodal, es un programa con mayor complejidad que otras aplicaciones enfocadas únicamente en el servicio de videoconferencias como son Zoom, Conferencias Telmex o Webex.

Por tal motivo es necesario un curso estructurado para el manejo planificado de las prestaciones de la plataforma Teams en función de la intención formadora inherente en cada catedrático y de los objetivos de aprendizaje de las experiencias educativas.

Se ha construido un programa de capacitación enfocado en las necesidades académicas de los profesores. A lo largo de las diez sesiones se busca generar entornos de aprendizaje que faciliten la interacción vertical y horizontal entre los integrantes de las experiencias educativas.

Los ambientes virtuales implican un reto sin precedentes tanto para los académicos, como para los estudiantes. Un desafío que debe entenderse en toda su amplitud, complejidad y dinamismo, retomando el sentido y la urgencia de una capacitación que descubra y asuma la nueva forma de interacción didáctica que ha de asumir, revitalizar y compartir en sus experiencias educativas.

7. Unidad de competencia

El participante planificará, a través de MS Teams, actividades de su experiencia educativa, con la intención de facilitar el aprendizaje autónomo del estudiante. Se busca crear un entorno de trabajo incluyente donde el respeto, la curiosidad y la creatividad permitan el desarrollo del estudiante en compañía de su profesor.

El profesor deberá integrar los elementos teórico-metodológicos del trabajo en línea (sea sincrónicos o asincrónicos), para mantenerse en contacto con sus estudiantes dentro de un entorno de co-responsabilidad.

Se considera poco tiempo para planear toda la Experiencia Educativa, sin embargo, considerando la planeación de algunas actividades, promovemos el uso de recursos y permitimos que posteriormente el académico pueda seguir planeando actividades en él.

8. Articulación de los ejes

A través del análisis de los fundamentos teórico-metodológicos de la enseñanza en línea y la creación de grupos de colaboración, el participante se habilitará en el uso de los medios y herramientas de información y comunicación ofrecidos por MS Temas para eficientar su actividad académica (eje heurístico), valorando la pertinencia y alcance de cada una de las herramientas para fomentar una interacción en un marco de respeto, compromiso y responsabilidad compartida (eje heurístico). Para lo cual deberán revisar el material de estudio y las guías técnicas de la aplicación (eje teórico).

9. Saberes

9.1 Teóricos	9.2 Heurísticos	9.3 Axiológicos
<ul style="list-style-type: none"> • Uso de Microsoft Teams. • Planeación del Trabajo en Línea. • Gestión de los canales de comunicación. • Planeación y configuración de una reunión por videoconferencia. • Sistemas de evaluación incluyentes. • Creación de secuencias didácticas. • Planeación y creación de videos demostrativos. • Trabajo colaborativo en archivos compartidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • El diseño, desarrollo y evaluación de algún tema, bloque temático, unidad didáctica elegida para desarrollar la competencia tutorial en nuevos ambientes de aprendizaje. • Elaboración de autoanálisis y narrativa de ejemplos de interacción académica en línea. • Planificación y Diseño instruccional. • Creación y gestión de canales de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Compartir su experiencia en el desarrollo de una clase en línea. • Apertura para la interacción e intercambio de información. • Reflexionar acerca de la función académica y la competencia del profesor en línea. • Considerar la creación de Modelos de evaluación integral. • Reflexionar acerca del sentido didáctico de la plataforma y el uso de canales de comunicación.

10. Estrategias metodológicas

10.1 De aprendizaje:	10.2 De enseñanza:
<ul style="list-style-type: none"> • Analizar situaciones académicas. • Diseño de programas • Planificar uso de medios. • Lectura e interpretación de guías técnicas. • Trabajo colaborativo. • Resolución de cuestionarios y tareas en línea. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de una videoconferencia. • Interacción en una videoconferencia en tiempo real. • Preguntas en sesión plenaria. • Creación de tareas y actividades de aprendizaje.

11. Apoyos educativos

11.1 Recursos	11.2 Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Computadora o equipo electrónico con cámara y micrófono integrado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Programa del taller. • Agenda de trabajo. • Lecturas. • Videos.

12. Evaluación del desempeño

12.1 Evidencia(s) de desempeño	12.2 Criterios de desempeño	12.3 Ámbito(s) de aplicación	12.4 Porcentaje
SESIÓN UNO: <ul style="list-style-type: none"> • Captura de Pantalla de acceso a la Aplicación en un archivo de Word. 	Oportunidad, Pertinencia.	Trabajo en clase	10%
SESIÓN DOS: <ul style="list-style-type: none"> • Planeación de una sesión didáctica en línea. • Cronograma y justificación de los tiempos. 	Diversidad, Inclusión. Pertinencia, Claridad.	Trabajo extra clase	5% 5%
SESIÓN TRES: <ul style="list-style-type: none"> • Creación de un equipo de trabajo funcional. • Capturas de pantalla y justificación. 	Pertinencia, Inclusión. Profundidad reflexiva.	Trabajo en clase Trabajo extra clase	5% 5%
SESIÓN CUATRO: <ul style="list-style-type: none"> • Capturas de pantalla de una reunión agendada y configurada. 	Oportunidad, Pertinencia.	Trabajo en clase	10%
SESIÓN CINCO: <ul style="list-style-type: none"> • Grabación de 5 minutos de una sesión con dos invitados (uno de ellos debe ser el profesor). 	Oportunidad, Pertinencia.	Trabajo extra clase	10%
SESIÓN SEIS: <ul style="list-style-type: none"> • Ensayo reflexivo acerca de cómo generar un ambiente de aprendizaje inclusivo y respetuoso de la diversidad. 	Profundidad reflexiva. Inclusión y corresponsabilidad	Trabajo extra clase	10%

12.1 Evidencia(s) de desempeño	12.2 Criterios de desempeño	12.3 Ámbito(s) de aplicación	12.4 Porcentaje
SESIÓN SIETE: <ul style="list-style-type: none"> • Capturas de pantalla de la inserción de un archivo/link de lectura. • Link al cuestionario de autoevaluación. • Capturas de pantalla de la configuración de la tarea. 	Pertinencia, significancia.	Trabajo en clase	3%
	Oportunidad.		4%
	Claridad.		3%
SESIÓN OCHO: <ul style="list-style-type: none"> • Guion del vídeo a crear. • Link del vídeo alojado en Stream o Youtube. 	Pertinencia.	Trabajo extra clase	6%
	Oportunidad.		4%
SESIÓN NUEVE: <ul style="list-style-type: none"> • Capturas de pantalla de la tarea en modo edición y en modo alumno. • Diseño y justificación de la rúbrica en Word. 	Objetividad.	Trabajo en clase	4%
	Pertinencia, Claridad.		6%
SESIÓN DIEZ: <ul style="list-style-type: none"> • Captura de pantalla de las libretas compartidas. • Captura de pantalla del diseño de una tarea en One Note. • Captura de pantalla de la configuración de la tarea en Teams. 	Significancia.	Trabajo extra clase	3%
	Pertinencia.		3%
	Claridad.		4%
		Total	100%

13. Acreditación

Para acreditar esta EE el estudiante deberá haber presentado con suficiencia cada evidencia de desempeño, es decir, que en cada una de ellas haya obtenido cuando menos el 70%.

14. Fuentes de información

14.1 Básicas

- Area, M. y Guarro, A. (2012). La alfabetización informacional y digital: fundamentos pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje competente. Revista Española de Documentación Científica. Doi: <https://doi.org/10.3989/redc.2012.mono.977> Disponible en: <http://redc.revistas.csic.es/index.php/redc/article/view/744>
- Avolio de Cols, Susana; Iacolutti, María Dolores (2006) Enseñar y evaluar en formación por competencias laborales: Orientaciones conceptuales y metodológicas. Primera Edición, Buenos Aires, Banco Interamericano de Desarrollo. ISBN 987-1182-52-X. Consultado el 20 de septiembre del 2013 en <http://www.trabajo.gob.ar/downloads/formacioncontinua/ENSENARYEVALUAR.pdf>
- Cobo, C., & Moravec, J. W. (2011). Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. [Barcelona][Sevilla]: Publicacions i Edicions Universitat de Barcelona; Universidad Internacional de Andalucía, 2011. Recuperado de: <http://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/419/1/978-84-475-3517-0.pdf>

- Gómez, Y. (2014). Estrategias dinamizadoras para un aprendizaje activo. Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación, 8, 85-99. 24 de julio de 2018, De EDUWEB Base de datos.
<http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/eduweb/v8n1/art06.pdf>
- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (2020). ¿Cómo favorecer un ambiente de aprendizaje innovador? 09/10/2020, de Coursera Sitio web:
<https://www.coursera.org/learn/aprendizaje-activo/home/welcome>
- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (2020). Fundamentos y etapas del aprendizaje activo. 20/09/2020, de Coursera Sitio web:
<https://www.coursera.org/learn/aprendizaje-activo/home/welcome>
- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (2020). Situaciones formativas con aprendizaje activo. 20/09/2020, de Coursera Sitio web:
<https://www.coursera.org/learn/aprendizaje-activo/home/welcome>
- Jerez, O. (2015). Aprendizaje Activo, diversidad e inclusión. Santiago de Chile: Ediciones Universidad de Chile. Recuperado el 24 de julio de 2018 de https://www.plataforma.uchile.cl/libros/MANUAL_AA_01_dic_2014.pdf
- Medina, A.; Domínguez, M.C.; Cacheiro-González, M.L.; Medina, M. (2018). Innovative Teaching-Learning Processes For The Development of Competences. (ECER, 2018, Inclusion and Exclusion, Resources for Educational Research? Universidad de Bolzano (UNIBZ), Italia, 4-7/09/2018).
- Microsoft Corp. (2020). Microsoft Teams para educación. 04/09/2020, de Microsoft Education Sitio web:
https://eddownloads.azureedge.net/msdownloads/MicrosoftTeamsforEducation_Quick_Guide_ES-ES.pdf
- Ramos, A., Herrera, J., Ramírez, M. (2010). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil. Revista científica iberoamericana de comunicación y educación, 34, 201-209. 9 de octubre de 2020, de Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3167104>
- VV AA. (2014). Educación digital y cultura de la innovación. Madrid: Fundación COTEC para la Innovación Tecnológica. Recuperado el 23 de julio de 2018 de http://informecotec.es/media/J19_Educ_Digi_Cult_Innov.pdf

14.2 Complementarias

- Microsoft Corp. (2020). Guía de inicio rápido. 04/09/2020, de Microsoft Education Sitio web: <https://download.microsoft.com/download/3/6/C/36C9C203-8075-472C-9BFD-D6A08D9DFD64/Teams%20QS.pdf>
- Castillo Héctor (2020) Manual de Microsoft Teams. (1era edición abril 2020). Recuperado en agosto 2020.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/18441/Manual%20de%20Microsoft%20Teams.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Introducción a Microsoft Teams
<https://www.microsoft.com/es-es/vidoplayer/embed/RWfon5?pid=ocpVideo0-innerdiv-oneplayer&postJsllMsg=true&maskLevel=20&market=es-es>
- Colaborar en equipos y canales
<https://www.microsoft.com/es-es/vidoplayer/embed/RWfgmd?pid=ocpVideo0-innerdiv-oneplayer&postJsllMsg=true&maskLevel=20&market=es-es>
- Trabajar con mensajes y publicaciones
<https://www.microsoft.com/es-es/vidoplayer/embed/RWvba3?pid=ocpVideo0-innerdiv-oneplayer&postJsllMsg=true&maskLevel=20&market=es-es>
- Comenzar chats y llamadas
<https://www.microsoft.com/es-es/vidoplayer/embed/RWfgmd?pid=ocpVideo0-innerdiv-oneplayer&postJsllMsg=true&maskLevel=20&market=es-es>

Programación de las videollamadas

<https://www.microsoft.com/es-es/videoplayer/embed/RE3SIzc?pid=ocpVideo0-innerdiv-oneplayer&postJsllMsg=true&maskLevel=20&market=es-es>

Microsoft Teams (Videotutoriales)

<https://support.microsoft.com/es-es/office/formaci%3%b3n-en-v%3%addeo-de-microsoft-teams-4f108e54-240b-4351-8084-b1089f0d21d7?ui=es-es&rs=es-es&ad=es>