

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/337408922>

# Convergencia de procesos de docencia universitaria: El uso de la aplicación Teams de Microsoft

Conference Paper · November 2019

CITATIONS

0

READS

7

4 authors:



**Mauricio Arrieta**

University of Magdalena

8 PUBLICATIONS 0 CITATIONS

SEE PROFILE



**Roberto Aguas**

University of Magdalena

26 PUBLICATIONS 12 CITATIONS

SEE PROFILE



**Edgar Villegas**

University of Magdalena

12 PUBLICATIONS 7 CITATIONS

SEE PROFILE



**Karen Buelvas Ferreira**

University of Magdalena

10 PUBLICATIONS 7 CITATIONS

SEE PROFILE

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



TACTICAS CETEP UNIMAGDALENA - Implementación de TICs en el aula [View project](#)



Procesamiento y clasificación de imágenes y su potencial de negocios [View project](#)

# Convergencia de procesos de docencia universitaria: El uso de la aplicación Teams de Microsoft

Mauricio Arrieta<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Facultad de Humanidades  
Universidad del Magdalena (Santa Marta D.T.C.H. - Colombia)  
marrieta@unimagdalena.edu.co

Roberto Aguas<sup>2</sup>

<sup>2</sup>Facultad de Ingeniería  
Universidad del Magdalena (Santa Marta D.T.C.H. - Colombia)  
raguas@unimagdalena.edu.co

Edgar Villegas<sup>3</sup>

<sup>3</sup>Facultad de Humanidades  
Universidad del Magdalena (Santa Marta D.T.C.H. - Colombia)  
evillegas@unimagdalena.edu.co

Karen Buelvas<sup>4</sup>

<sup>4</sup>CETEP  
Universidad del Magdalena (Santa Marta D.T.C.H. - Colombia)  
kbuelvas@unimagdalena.edu.co

**Resumen.** La cantidad de procesos a los cuales hace seguimiento el docente universitario puede llegar a ser abrumadora. La mayoría de los docentes acuden al papel impreso y al correo para hacer seguimiento a estas actividades, sin embargo, las empresas tecnológicas empiezan a desplegar sus soluciones digitales dirigidas a docentes específicamente. La Universidad del Magdalena tiene licencia de Office 365 con Microsoft, que incluye una apuesta a la convergencia de procesos mediante la plataforma “Teams” y su enfoque de funcionamiento como *Hub* de canales multipropósito. La presente ponencia busca socializar los primeros pilotajes e implementaciones de la herramienta al interior de la universidad, dando a conocer los retos, beneficios y conclusiones al respecto.

**Palabras clave:** Autogestión docente, Microsoft Teams, Learning Management System (LMS), Coach.

## 1. Introducción

El uso de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC), ha permitido introducir mejoras en la forma como se desarrollan los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como los procesos propios a la gestión y administración de las actividades académicas. El docente cuenta ahora con herramientas virtuales institucionales para que su gestión sea más efectiva en los diversos grupos que maneja o de los que hace parte. Sin embargo, el índice de adopción de estas herramientas es reducido en cobertura y en profundidad. En un primer análisis, es posible pensar que los docentes *deberían todos* adoptar las nuevas tecnologías, porque éstas permiten facilitar los procesos académicos de manera transversal. No obstante, esto está por comprobarse efectivamente[1], además, las implementaciones tecnológicas deberían ser más un diálogo que un proceso vertical de adopción[2].

Para dar inicio al discurso de la presente ponencia, partiremos del supuesto que la plataforma tecnológica *Teams* de Microsoft ayuda a organizar los distintos procesos académicos, investigativos y de autogestión del docente. La ponencia inicia con una revisión del contexto del docente universitario en relación con las TIC, seguidamente describe diversos escenarios para el uso de la herramienta *Teams* detallando las ventajas y desventajas encontradas y finaliza con las conclusiones de la experiencia.

## 2. Contexto del docente universitario y panorama TIC

Las responsabilidades de un docente pueden variar de una institución a otra y dependiendo de su tipo de vinculación, pero en términos generales suelen incluir: preparación, ejecución, asesoramiento y revisión de clases; asesoría de proyectos de grado (tesis, proyecto final, trabajo final, etc.); diseño y seguimiento a proyectos de investigación; autogestión y claustro docente (reuniones de docentes para planeación curricular), entre otros. La manera tradicional de hacer seguimiento a estos procesos puede limitarse al uso de correos electrónicos y papel impreso. Ambos sistemas resultan poco operativos por su escasa trazabilidad y organización. Buscar versiones no numeradas en el historial de correos puede ser tedioso, salvo que el docente sea juicioso y tenga las etiquetas bien organizadas y, aun así, será dispendioso encontrar una versión específica de algún trabajo calificado, de un borrador de artículo o de un anteproyecto para financiación.

Kirkup habla de los diálogos que son precisos para la adopción de las nuevas tecnologías por parte de los docentes de una institución académica. En lugar de imponer la implementación tecnológica, los directivos y/o docentes líderes de estos procesos deben dialogar con los otros docentes, para identificar mediante talleres cuáles son sus necesidades reales y ver de qué manera la implementación de las TIC puede convertirse en una verdadera herramienta de solución y no en un problema más[2]. Que la tecnología sea efectiva en la obtención de los objetivos de aprendizaje está aún por demostrarse, pero que puede facilitar el proceso de autogestión del docente es lo que nos ocupa en este documento.

Efectivamente, los dos gigantes tecnológicos que se disputan el territorio académico, Google y Microsoft, tienen dos aproximaciones distintas a la administración de los equipos virtuales de trabajo para la educación superior. El primero pone a disposición del usuario un portafolio de herramientas especializadas: *Calendar, Drive, Docs, Sheets, Forms, etc.*

La mayoría de los estudiantes tienen sus cuentas personales en Gmail. Algunos no tienen conocimiento de los correos personales de Microsoft (Outlook – Hotmail) y están acostumbrados a trabajar con Google Drive y su oferta de aplicaciones web, a pesar de la limitación de espacios a 15 GB. Algunos recurren a abrir varias cuentas o a vaciar constantemente su trabajo. El autor Tschabitscher, de la revista “*Lifewire*”[3] nos cuenta el número de correos electrónicos existentes a nivel mundial basado en el reporte del grupo Radicati[4], en el 2018 existían más de 3.8 billones de usuarios de email, tanto personales como laborales. Hay que tener en cuenta, sin embargo, que los usuarios de correo suelen tener 2 o más cuentas con distintos nombres y fines.

Durante el 2018, Google contaba con más de *mil quinientos millones* (1.5 billones en el original en inglés) de usuarios de correo electrónico activos durante el mes de octubre, en comparación con el correo de Outlook que sumaba *400 millones* de usuarios activos a nivel mundial[3]. En el caso local, la Universidad del Magdalena ha contratado Office 365 para el uso institucional por parte de sus estudiantes, docentes y administrativos, sin embargo, el uso de la plataforma de Google está más generalizado y los usuarios suelen mostrarse reacios a cambiar el ecosistema de aplicaciones, ya que están familiarizados con Google Drive, Google Docs y Calendar. Se han efectuado campañas de difusión y estrategias de adopción de las plataformas de Microsoft, pero el nivel de cobertura al interior de la institución sigue siendo bajo.

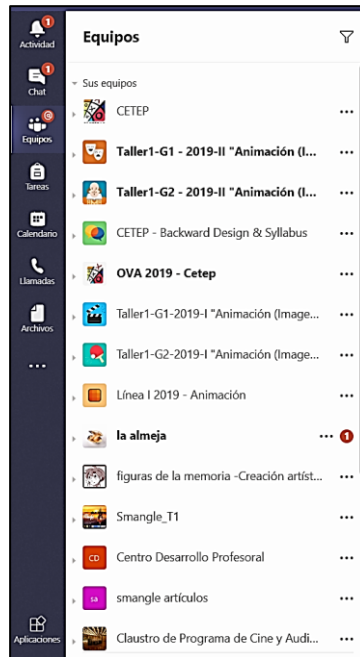
La experiencia descrita en este documento es el resultado de la implementación de la herramienta *Teams* como punto de convergencia de los procesos que desarrolla un docente y, permite evidenciar las posibilidades de la plataforma para que los docentes logren administrar todos sus procesos de docencia desde una sola aplicación.

### **3. Distintos escenarios de uso de la plataforma “Teams” para la autogestión docente: Fortalezas y debilidades**

En este apartado, se realiza una descripción de los distintos usos dados en esta experiencia a la plataforma *Teams*, enfatizando los beneficios, eficiencias y las falencias que se han presentado en la implementación. Es importante recordar, que los usos como LMS (*Learning Management System*) de la plataforma que nos compete fueron llevados a cabo en una clase de animación, en la cual cada estudiante tiene asignado un computador con acceso a Internet, lo cual facilita enormemente la implementación de la herramienta. Blikstad-Balas se cuestiona si es necesario este acceso a dispositivos 1 a 1, es decir, 1 dispositivo por estudiante[5], y si bien es una situación ideal que no aplica para la mayoría de los casos, para los efectos de la presente experiencia los estudiantes, además del acceso a la plataforma por medio de los computadores en el aula de clase, también podían hacer uso de la app en sus celulares.

Con la plataforma *Teams*, el docente puede organizar diversos equipos de trabajo: clases, asesorías, trabajo administrativo, entre otros. A nivel organizacional, resulta

práctico para el docente tener disponibles en un solo entorno todos los equipos en los cuales esté trabajando activamente (Fig. 1).



**Fig. 1.** Equipos de *Teams* con distintas finalidades: clases, asesorías y equipos de trabajo.

### a. Teams como plataforma de LMS

Los LMS estandarizados como Moodle, Blackboard, D2L, Canvas, entre otros, son plataformas robustas con un amplio abanico de herramientas para la gestión académica. Es posible afirmar incluso, que un docente promedio no alcanza a conocer y manejar todas las herramientas. *Teams* por su parte es una aplicación en desarrollo que está pensada a partir de un competidor corporativo (*Slack*) que facilita la comunicación al interior de una empresa. La plataforma, sin embargo, se ha convertido en un *hub* donde convergen diversas tecnologías de Microsoft (chat, notebook de clases, calendarios, entre otros) y se está transformando en una opción idónea para realizar seguimiento a grupos de clases, tareas, entregas de trabajos, revisión de contenidos (esto con la integración de las aplicaciones *Onenote* y *Sway*).

*Teams* se utilizó en el taller I de Animación del programa de Cine y Audiovisuales de la Universidad del Magdalena. La clase está diseñada con la metodología de aprendizaje basado en proyectos (APB) [6], adicionando principios de Backward Design [7] y elementos del modelo orientado a competencias del *Blended Learning* [8]. Los estudiantes saben, desde el inicio

de la clase, cuáles son las competencias que deben adquirir. Las actividades y recursos pedagógicos de cada resultado de aprendizaje están alojados en la plataforma y, los estudiantes pueden acceder a ellos tanto fuera como dentro de la clase. Los estudiantes acceden mediante las presentaciones *Sway* a los pasos a paso de los procesos de creación artística y a los contenidos que deben conocer, de manera que pueden aprovechar al máximo el tiempo en clases para adelantar sus trabajos creativos, con el acompañamiento del docente en la resolución puntual de problemas y tienen la posibilidad de revisar los contenidos a su ritmo. Así mismo, pueden revisar las tareas asignadas, las fechas de entrega y las rúbricas empleadas en la evaluación (Fig. 2) [9].

Taller Rotoscopia				50 points posibles
<b>Idea narrativa o conceptual de interés.</b>				
<b>Excelente 10 puntos</b> El ejercicio tiene una idea interesante y sugerente que se mantiene o que permite expansión creativa.	<b>Sobresaliente 7 puntos</b> El ejercicio tiene una idea interesante.	<b>Bien 5 puntos</b> La idea central es aceptable.	<b>Pobre 2 puntos</b> La idea no evidencia trabajo o desarrollo artístico	
<b>El concepto gráfico y la ejecución del mismo en el trabajo. Aquí se tiene en cuenta el uso de las zonas de luz y de gesto vistos en las primeras clases.</b>				
<b>Excelente 10 puntos</b> El concepto gráfico de la rotoscopia maneja las 3 zonas de luz claramente definidas, permitiendo al espectador que la imagen sea entendible y amena. El uso de los gestos es claro, lo mismo que el ritmo.	<b>Sobresaliente 7 puntos</b> El concepto gráfico de la rotoscopia maneja las 3 zonas de luz claramente definidas. Los gestos son débiles.	<b>Bien 5 puntos</b> Sólo hay dos zonas de luz, pero el trabajo está completo y se evidencia un trabajo a conciencia por parte del estudiante. Se nota una mejora en el trabajo hacia el final de la producción	<b>Pobre 2 puntos</b> El trabajo está demasiado sencillo y no representó un reto creativo o artístico para el estudiante. La calidad gráfica es baja.	
<b>El estudiante adquirió un alto dominio técnico sobre las herramientas digitales empleadas</b>				
<b>Excelente 10 puntos</b> Conoce y domina el flujo de trabajo básico de Rotoscopia.	<b>Sobresaliente 7 puntos</b> Conoce el flujo de trabajo básico de Rotoscopia.	<b>Bien 5 puntos</b> A veces se pierde en los pasos pero puede entregar un trabajo de rotoscopia si se le pide.	<b>Pobre 2 puntos</b> El estudiante no tiene idea de como iniciar el proceso de rotoscopia.	
				<a href="#">Descargar como csv</a> <a href="#">Cerrar</a>

Fig. 2. Rúbrica de Taller de Rotoscopia en la clase de Taller I - Animación.

Los estudiantes pueden realizar publicaciones en los canales del equipo o comunicarse por medio de chats privados o grupales. Para amenizar la rigidez de una plataforma educativa, *Teams* ofrece el uso de *stickers*, *emojis* y de *gifs*. Es sorprendente el uso que los estudiantes le dan a estos recursos para interactuar y el nivel de calidez que esto le da a la plataforma. También pueden comentar en otras publicaciones y “reaccionar” con estados anímicos a la usanza de las publicaciones de redes sociales como Facebook. Esta integración puede ser controversial en una plataforma educativa, pero el resultado observado en esta experiencia evidencia un acercamiento más efectivo con los jóvenes.

A pesar de sus bondades, el sistema de evaluación en *Teams* no cuenta, a la fecha, con una tabla dinámica de calificaciones que permita al docente hacer ajustes en tiempo real y de fácil consulta para los estudiantes. En su lugar, permite descargar un archivo en excel con las notas de las distintas actividades de un curso, a la cual se le da formato para su socialización. Se espera que Microsoft atienda a futuro la implementación de una mejora en este proceso, así mismo, que se puedan crear actividades en grupo.

## b. Teams para asesorías a proyectos de grado

Para el caso del seguimiento a estudiantes de grado que, para este caso, desarrollan proyectos de creación artística acompañados de sus respectivos documentos de investigación-creación, el uso de los “canales” de la plataforma de *Teams*, permite hacer la revisión y retroalimentación a los distintos procesos de manera sincrónica o asincrónica. El estudiante sube al equipo de *Teams* que lleva el nombre de su proyecto, mediante el canal de “Documentos” o de “Storyboard”, la versión actual de los elementos trabajados y, desde allí, el docente puede comentarlos directamente o puede modificar algunas partes si es preciso. En otro canal, puede hacer seguimiento de escritura de guiones, diseño de personajes y revisión de “cortes cinematográficos”, esto es, versiones finales del producto audiovisual a entregar, siempre en contacto con el estudiante.

## c. Teams para trabajo colaborativo en equipos académicos o administrativos

Hasta ahora hemos visto la gestión que el docente puede tener con los estudiantes a manera de clases o asesoría de proyectos. Pero como hemos establecido, el docente también interactúa con otros docentes, en proyectos de investigación o de claustro académico, e interactúa también con administrativos. Dejando el correo a un lado, *Teams* ofrece articulación con una serie de herramientas (calendario, *planner*, *shifts*, *sharepoint*, entre otros) para facilitar la comunicación con distintos equipos de trabajo al interior del espacio académico (Fig. 3).

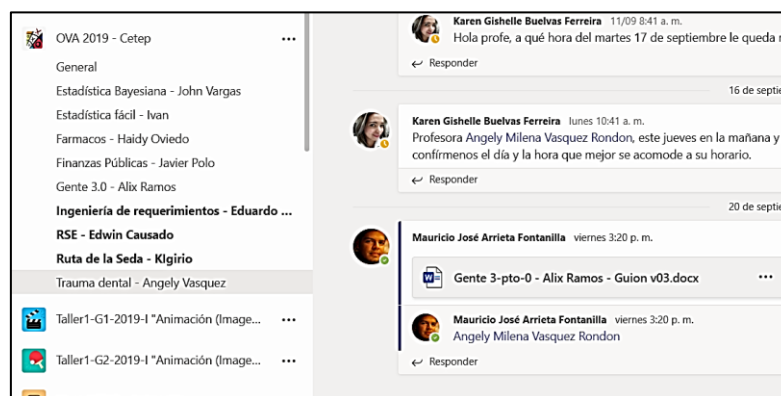


Fig. 3. Canales del Teams de producción de OVA del CETEP 2019.

Una de las actividades adelantadas en el pilotaje de la plataforma *Teams*, es precisamente el seguimiento a la producción de contenidos pedagógicos digitales en

el CETEP. En este proceso, se le hace acompañamiento aplicando la estrategia Coach-TIC a docentes innovadores que quieren implementar rediseños disruptivos en sus clases[10] y/o producir Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA). Bajo esta modalidad, cada docente tiene un canal asignado, con el título de su proyecto y su nombre propio. Al interior del canal, se deja constancia de cada asesoría, las tareas asignadas y los documentos que deben elaborarse, tales como guiones, insumos para infografías, presentaciones, links de consulta, entre otros. Se ha presentado situaciones, en que los docentes están demasiado ocupados y puede que demoren hasta un mes en retomar labores de su proyecto. En este caso usar la plataforma ha significado una ventaja, en la medida de que se puede retomar rápidamente los temas vistos en la última sesión, pero además que cada docente que hace parte del taller tiene acceso a los productos de sus compañeros, de donde puede tener inspiración, hacer comparaciones o unificar esfuerzos.

De manera inversa, el equipo de producción audiovisual, gráfica y pedagógica puede usar la plataforma para mantener a los docentes al tanto de los progresos sobre sus proyectos, pueden solicitar retroalimentación cuando hay dudas y pueden también hacer entrega formal de las versiones finales. En menor medida, este tipo de talleres son también el primer encuentro que el docente tiene con la plataforma de *Microsoft Teams*, y se convierte en una excusa para invitarlos a utilizarla en otros procesos académicos y de autogestión.

#### 4. Conclusiones

- La plataforma *Teams* representa un cambio de paradigma al interior del gigante tecnológico Microsoft. *Teams* apuesta por la integración y convergencia de aplicaciones en el abanico de aplicaciones de *Microsoft* para la educación. Esta convergencia es agradecida por los docentes y directivos académicos, pues es más sencillo manejar y explicar el uso de una sola aplicación en la que convergen otras herramientas, en lugar de explicar las herramientas por separado. Nuevas herramientas como *Teams*, *To-do* y *Flow*, dan cuenta de un *Microsoft* que está más dispuesto a escuchar el feedback de los usuarios.
- *Microsoft Teams* ha avanzado en las herramientas que requiere un LMS para poder ser competitivo. Creación de tareas, hoja de calificaciones, espacios de trabajo colaborativo, entre otros. Aún le hace falta la asignación de tareas en equipo y la facilidad de copiar ciertos elementos de grupos anteriores a la hora de crear grupos nuevos, se espera que estas falencias sean atendidas en nuevas versiones.
- La versatilidad que brinda la aplicación de la plataforma de *Teams*, facilita enormemente la adopción por parte de estudiantes y docentes reacios a las nuevas tecnologías. Así mismo, que se ofrezca como alternativa de comunicación ante sistemas de mensajería más personales como *Whatsapp* y *Facebook Messenger*, fortalecen la invitación a utilizarlo en comunicaciones institucionales; sin dejar de usar las otras aplicaciones, puede llegar a ser más un complemento formal que un reemplazo completo.



- *Teams* es una plataforma que se encuentra en evolución constante. Más que una solución de integración TIC robusta para implementar en los espacios académicos, es un escenario flexible, que permite la exploración de nuevas herramientas virtuales dentro y fuera del aula.

## 5. Referencias

1. Livingstone S (2012) Critical reflections on the benefits of ICT in education. *Oxford Rev Educ* 38:9–24. <https://doi.org/10.1080/03054985.2011.577938>
2. Kirkup G, Kirkwood A (2005) Information and communications technologies (ICT) in higher education teaching—a tale of gradualism rather than revolution. *Learn Media Technol* 30:185–199. <https://doi.org/10.1080/17439880500093810>
3. Tschabitscher H (2019) How Many People Use Email Worldwide? In: Lifewire. <https://www.lifewire.com/how-many-email-users-are-there-1171213>. Accessed 17 Sep 2019
4. THE RADICATI GROUP I (2018) Email Statistics Report, 2018-2022
5. Blikstad-Balas M, Davies C (2017) Assessing the educational value of one-to-one devices: have we been asking the right questions? *Oxford Rev Educ* 43:311–331. <https://doi.org/10.1080/03054985.2017.1305045>
6. Reverte Bernabeu JR, Javier Gallego Sánchez A, Molina Carmona R, et al El Aprendizaje Basado en Proyectos como modelo docente. Experiencia interdisciplinar y herramientas Groupware
7. Wiggins G, Mctighe J Understanding by Design Chapter 1. What Is Backward Design?
8. Valiathan P Blended Learning Models
9. Phillips T (2018) Rubric Grading Criteria in Microsoft Teams Assignments – Tony Phillips. In: Tony is here. <https://www.tonyishere.co.uk/rubric-grading-criteria-in-microsoft-teams-assignments/>. Accessed 22 Sep 2019
10. Villegas E, Aguas R, Buelvas K (2017) COACH-TIC : Propuesta de formación de docentes universitarios en uso creativo de las TIC en la enseñanza. In: XVIII ENCUENTRO VIRTUAL EDUCA 2017