



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

PROGRAMA DE MAESTRÍA

**Tesis presentada con opción el título académico de Magíster en
Educación con Mención en Pedagogía en Entornos Digitales**

Título de la tesis:

Uso de Microsoft Teams como estrategia para enseñar Historia en Primero de bachillerato en la
Unidad Educativa Canal de Jambelí

Autores:

ROSA EULALIA ALVARADO PALACIOS

DOMITILA DEL PILAR JAIME AMAYA

PERIODO EDUCATIVO

2023-2024



La Universidad para todos





DEDICATORIA

Este trabajo lo dedicamos a Dios nuestro creador y nuestras familias que son los pilares de nuestras vidas, son la fuente inagotable de inspiración y fortaleza y a nuestros estudiantes. A Dios por ser el guía en cada paso de nuestros caminos, por su infinita bondad y por ser nuestra roca inquebrantable en momentos de dificultad. A nuestras familias, cuyo amor incondicional y apoyo fundamental han sido nuestro faro en las tormentas y nuestra mayor motivación en todo momento gracias a su amor y aliento. A nuestros estudiantes que han sido un ejemplo de motivación debido que a pesar de sus dificultades hacen todo lo posible por salir adelante estudiando.

Lic. Domitila del Pilar Jaime Amaya

Lic. Rosa Eulalia Alvarado Palacios



AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios y a nuestras familias, A Dios por ser la guía constante y la luz en este gran viaje que es la vida, iluminando cada paso del camino con sabiduría y paciencia. A nuestras familias que están con nosotras en todos los momentos, no solo en los de alegría sino en los momentos de desafío, su presencia ha sido nuestra fortaleza; sin olvidar al Ministerio de Educación que nos dio la oportunidad de poder enseñar, guiar al futuro de la patria. Este trabajo, imbuido con el propósito de enriquecer la educación a través de la "Uso de Microsoft Teams como estrategia para enseñar Historia en Primero de bachillerato en la Unidad Educativa Canal de Jambelí", es un testimonio de la labor docente.

A nuestra directora de tesis Dra. Tatiana Acuña Duarte, gracias por el apoyo brindado en el desarrollo de este trabajo investigativo. Así también, agradecemos la oportunidad de estudio que nos brindó la Universidad Bolivariana del Ecuador - UBE y, a cada docente que con sus conocimientos supieron guiarnos en este proceso de formación

Lic. Domitila del Pilar Jaime Amaya

Lic. Rosa Eulalia Alvarado Palacios



RESUMEN

La tesis propone una exploración profunda de cómo las herramientas digitales pueden influir y transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Este estudio se centra en Microsoft Teams, una plataforma que facilita la interacción y el acceso al conocimiento de manera colaborativa y remota, aspectos clave en la epistemología contemporánea de la educación, que valora el aprendizaje constructivo y conectado.

El trabajo investiga cómo la implementación de una tutoría en línea como estrategia puede inferir en la construcción del conocimiento histórico, una disciplina que tradicionalmente depende de la narrativa y la interpretación crítica. La metodología adoptada integra análisis cualitativos y cuantitativos para evaluar cómo las interacciones digitales afectan la comprensión de los estudiantes sobre el contenido histórico y su capacidad para aplicar este conocimiento en contextos nuevos y diversos. Además, se considera la percepción de los estudiantes y profesores acerca de la efectividad de estas herramientas en el proceso educativo, lo cual es fundamental para entender las dimensiones epistemológicas del aprendizaje digital.

Este estudio contribuye al debate educativo sobre la integración de tecnología en la enseñanza, proponiendo un enfoque que no solo se preocupa por la transmisión de conocimiento, sino también por la forma en que dicho conocimiento es construido, compartido y cuestionado dentro de un entorno digital. Al hacerlo, se espera ofrecer una perspectiva más amplia sobre el potencial de las plataformas digitales para redefinir las prácticas educativas en la enseñanza de la Historia y otras disciplinas.

Palabras clave: Epistemología, Educación, Tecnología, Aprendizaje, Microsoft Teams, Conocimiento, Historia, Interacción Digital e Interacción Constructiva.



ABSTRACT

The thesis proposes an in-depth exploration of how digital tools can influence and transform teaching and learning processes. This study focuses on Microsoft Teams, a platform that facilitates interaction and access to knowledge in a collaborative and remote manner, key aspects in contemporary epistemology of education, which values constructive and connected learning. The work investigates how the implementation of online tutoring as a strategy can influence the construction of historical knowledge, a discipline that traditionally depends on narrative and critical interpretation. The adopted methodology integrates qualitative and quantitative analyzes to evaluate how digital interactions affect students' understanding of historical content and their ability to apply this knowledge in new and diverse contexts. Additionally, the perception of students and teachers about the effectiveness of these tools in the educational process is considered, which is essential to understand the epistemological dimensions of digital learning. This study contributes to the educational debate on the integration of technology in teaching, proposing an approach that is not only concerned with the transmission of knowledge but also with the way this knowledge is constructed, shared, and questioned within a digital environment. By doing so, it aims to offer a broader perspective on the potential of digital platforms to redefine educational practices in the teaching of History and other disciplines.

Keywords: Epistemology, Education, Technology, Learning, Microsoft Teams, Knowledge, History, Digital Interaction, Constructive Interaction.





ÍNDICE GENERAL

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.....	II
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	IV
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES).....	V
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS.....	VI
DEDICATORIA.....	VII
AGRADECIMIENTO.....	VIII
RESUMEN.....	IX
ABSTRACT.....	X
ÍNDICE GENERAL.....	XI
ÍNDICE DE TABLAS.....	XV
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XVI
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	XVII
LISTADO DE ANEXOS.....	XVIII
INTRODUCCIÓN.....	1
Presentación y Contextualización.....	1
Justificación del problema.....	2
Planteamiento del problema.....	4
Precisión del tema.....	5
Objeto de la investigación.....	6
Objetivo general.....	6
Planteamientos hipotéticos.....	6
<i>Preguntas Científicas</i>	6
<i>Guía Temática</i>	7
Declaración de las variables.....	7
<i>Variables</i>	7
Métodos de enseñanza utilizados.....	7
<i>Dimensiones</i>	7
<i>Dimensiones de la Variable Independiente</i>	7
<i>Dimensiones de la Variable Dependiente</i>	7



<i>Variables Ajenas (Control)</i>	8
Objetivos específicos de la investigación.	8
Identificación de los métodos a emplear.....	8
Declaración de la población y muestra.	9
Declaración del tipo de investigación.	9
Principales aportes.	10
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.	10
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación	11
CAPÍTULO 1:	12
MARCO TEÓRICO	12
1.1. Antecedentes referenciales.....	12
1.2. Bases legales	13
1.3. Enfoque teórico conceptual.....	15
1.3.1. Rendimiento académico	16
1.3.2. Tecnología educativa	17
1.3.3. Evolución de la tecnología en la educación.....	17
1.3.4. Usos de las tecnologías de la información y la comunicación para el aprendizaje	17
1.3.5. La educación tradicional	18
1.3.6. Teorías del Aprendizaje	18
1.3.7. Pedagogía emergente.....	20
1.3.8. El proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura Historia.	20
1.3.9. Tecnología educativa	23
1.3.10. Evolución de la tecnología en la educación.....	23
1.3.11. Usos de las tecnologías de la información y la comunicación para el aprendizaje	23
1.3.12. Microsoft Teams	25
1.3.13. Perspectivas clásicas.....	26
CAPÍTULO 2:	29
METODOLOGÍA.....	29
2.1. Operacionalización de variables	29
2.1.1. Variable independiente:	29
2.1.2. Variable dependiente.....	31
2.2. Enfoque de la investigación	32





2.3.	Declaración y justificación del tipo de investigación	32
2.4.	Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	33
2.4.1.	<i>Método teórico</i>	33
2.4.2.	<i>Método de análisis-síntesis</i>	34
2.4.3.	<i>Método histórico-lógico</i>	34
2.4.4.	<i>Método de modelación</i>	34
2.4.5.	<i>Métodos empíricos</i>	34
2.4.6.	<i>Método estadístico matemático</i>	35
2.5.	Instrumentos utilizados en la investigación	35
2.5.1.	<i>Observación directa en las aulas:</i>	35
2.5.2.	<i>Registros de interacciones en Microsoft Teams:</i>	35
2.5.3.	<i>Encuestas a estudiantes:</i>	35
2.5.4.	<i>Entrevistas a maestros:</i>	36
2.5.5.	<i>Validación de expertos:</i>	36
2.6.	Delimitación de la población y la muestra.....	36
2.6.1.	<i>Población:</i>	36
2.6.2.	<i>Muestra:</i>	36
2.6.3.	<i>Muestreo no probabilístico</i>	37
2.7.	Metodología general de la investigación	38
2.8.	Análisis de datos	39
2.9.	Resultados de las entrevistas aplicadas a los docentes de la especialidad de Historia.	40
2.9.1.	<i>Análisis de resultados de las entrevistas a los docentes</i>	43
2.10.	Resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes.....	44
2.10.1.	<i>Análisis de los resultados de las escenas aplicadas a los estudiantes</i>	62
2.10.2.	<i>Triangulación de los resultados</i>	62
2.10.3.	<i>Convergencias:</i>	63
2.10.4.	<i>Divergencias:</i>	63
2.10.5.	<i>Interpretación y discusión de la etapa de diagnóstico</i>	64
CAPÍTULO 3:		65
PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....		65
3.1.	Presentación de la Propuesta.....	65
3.2.	Fundamentación.....	65
3.3.	Propósitos u objetivos	66
3.3.1.	<i>Objetivo General:</i>	66
3.3.2.	<i>Objetivos Específicos:</i>	67





3.4.	Caracterización de la propuesta	67
3.5.	Validación de la propuesta.....	68
3.5.1.	<i>Adaptación a la educación en línea</i>	68
3.5.2.	<i>Observación y recopilación de datos.....</i>	68
3.5.3.	<i>Comparación con los objetivos de aprendizaje</i>	68
3.5.4.	<i>Validación por pares y expertos.....</i>	69
3.6.	Instrumentos para la validación	69
3.6.1.	<i>Observación estructurada.....</i>	69
3.6.2.	<i>Cuestionarios de retroalimentación para estudiantes</i>	69
3.6.3.	<i>Entrevistas semi-estructuradas con docentes</i>	70
3.6.4.	<i>Validación por expertos</i>	70
3.6.5.	<i>Análisis de contenido de las interacciones en Microsoft Teams.....</i>	70
3.7.	Resultados de la validación de la propuesta	70
3.7.1.	<i>Microsoft Teams.....</i>	71
3.7.2.	<i>Secuencia activa de uso.....</i>	72
3.7.3.	<i>Discusión de los Resultados de la Validación</i>	86
CONCLUSIONES.....		88
RECOMENDACIONES		90
REFERENCIAS		91
ANEXOS.....		96





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-1 Sistema de contenidos de la asignatura Historia 1ro. bachillerato.....	21
Tabla 2-2. Variable independiente Uso de Microsof Teams como estrategia. ¡Error! Marcador no definido.	
Tabla 3-2. Variable dependiente proceso de enseñanza de Historia.	31
Tabla 4-2. Población y muestra	37
Tabla 5-2. Las clases de Historia en línea	44
Tabla 6-2. Las actividades en línea te ayudan a comprender	45
Tabla 7-2 Compromiso durante las clases en línea	46
Tabla 8-2. La interacción con el profesor durante las clases.....	47
Tabla 9-2. Material de estudio proporcionado.....	48
Tabla 10-2. Actividades propuestas durante las clases en línea	49
Tabla 11-2. Satisfacción con la retroalimentación	50
Tabla 12-2. Facilidad de acceso a los recursos y materiales	51
Tabla 13-2. variantes de las actividades propuestas	52
Tabla 14-2. participación en discusiones en línea	53
Tabla 15-2. Actividades de colaboración en grupo	54
Tabla 16-2. Los objetivos de aprendizaje.....	55
Tabla 17-2. Capacidad de expresar tus opiniones y preguntas.....	56
Tabla 18-2. Desarrollo de habilidades de investigación.....	57
Tabla 19-2. Recursos en línea proporcionados.....	58
Tabla 20-2. Herramientas tecnológicas	59
Tabla 21-2. Nivel de interacción entre los estudiantes.....	60
Tabla 22-2. Cantidad de retroalimentación que recibes de tu profesor	61



ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1-2. Población y muestra	37
Gráfico 2-2. ¿Qué tan útiles encuentras las clases de Historia en línea?.....	44
Gráfico 3-2. ¿Consideras que las actividades en línea te ayudan a comprender mejor los temas de Historia?.....	45
Gráfico 4-2. Compromiso durante las clases en línea	46
Gráfico 5-2. La interacción con el profesor durante las clases.....	47
Gráfico 6-2. Material de estudio proporcionado	48
Gráfico 7-2. Actividades propuestas durante las clases en línea	49
Gráfico 8-2. Satisfacción con la retroalimentación	50
Gráfico 9-2. Facilidad de acceso a los recursos y materiales	51
Gráfico 10-2. Variantes de las actividades propuestas	52
Gráfico 11-2. Participación en discusiones en línea.....	53
Gráfico 12-2. Actividades de colaboración en grupo	54
Gráfico 13-2. Los objetivos de aprendizaje.....	55
Gráfico 14-2. Capacidad de expresar tus opiniones y preguntas.....	56
Gráfico 15-2. Desarrollo de habilidades de investigación.....	57
Gráfico 16-2. Recursos en línea proporcionados.....	58
Gráfico 17-2. Herramientas tecnológicas	59
Gráfico 18-2. Nivel de interacción entre los estudiantes.....	60
Gráfico 19-2. Cantidad de retroalimentación que recibes de tu profesor	61





ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1-3. Preparación del entorno.....	73
Ilustración 2-3. Búsqueda.....	73
Ilustración 3-3. Creación de un equipo o grupo:	74
Ilustración 4-3. Invitación de participantes	75
Ilustración 5-3. Configuración de canales y subgrupos.....	76
Ilustración 6-3. Organización de reuniones y clases virtuales.....	76
Ilustración 7-3. Comunicación y colaboración.....	77
Ilustración 8-3. Seguimiento y evaluación	78
Ilustración 9-3. Mantenimiento de la seguridad y privacidad	78
Ilustración 10-3. Apoyo y asistencia	79
Ilustración 11-3. Apoyo y asistencia 2	79
Ilustración 12-3. Revisión de documentos	80
Ilustración 13-3. Invitación de participación.....	81
Ilustración 14-3. Ejecución de sesión 1	82
Ilustración 15-3. Ejecución de sesión 2.....	82
Ilustración 16-3. Ejecución de sesión 3.....	83
Ilustración 17-3. Solicitud de unión	84
Ilustración 18-3. Inicio de chat.....	85
Ilustración 19-3. Planificación Teams	85
Ilustración 20-3. Asignación de datos de programación de reunión	86





LISTADO DE ANEXOS

ANEXO 1 CUESTIONARIO A DOCENTES.....	96
ANEXO 2 CUESTIONARIO A ESTUDIANTES.....	99
ANEXO 3 SESIÓN DE APRENDIZAJE 1	101
ANEXO 4 SESIÓN DE APRENDIZAJE 2	101
ANEXO 5 VALIDACIÓN DE EXPERTOS.....	101
ANEXO 6 GUÍA DE OBSERVACIÓN	102





INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

En la sociedad global actual, donde la digitalización y el acceso a muchas cosas de nuestra vida diaria pasan a un primer plano, la educación no se queda atrás. Debido a la cuarentena por el COVID-19 y la situación de seguridad actual en el Ecuador, el Ministerio de Educación ha recomendado el uso del sistema Microsoft Teams para la educación y capacitación. De esta manera, estudiantes y profesores pueden trabajar juntos. Además, el aprendizaje se puede mejorar mediante el uso de estrategias y técnicas que mejoren el conocimiento sobre el medio ambiente y todos los seres vivos de la Tierra. (Barrientos Oradini, et al, 2022).

La planificación de contenidos y la gestión del tiempo pueden ser desafíos adicionales en este entorno, especialmente cuando se intenta mantener a los estudiantes interesados durante el aprendizaje en línea. Debido a la pandemia de COVID-19 y la inseguridad actual que enfrenta este país, existe la necesidad de integrar la educación y el medio ambiente, en algunos casos utilizando lo digital e híbrido. Esta situación ha empujado a instituciones educativas como la Unidad Educativa Canal de Jambelí a buscar otras formas de continuar el proceso de enseñanza-aprendizaje, demostrando la importancia de explorar estrategias de educación en línea. La institución tuvo que recurrir a herramientas digitales como Microsoft Teams para continuar con el proceso de enseñanza aprendizaje a los estudiantes. La Unidad Educativa Canal de Jambelí, está ubicada en una zona urbano marginal de la ciudad de Guayaquil, donde las limitaciones financieras son visibles para estudiantes y docentes. Sin embargo, se enfatizó la importancia de crear estrategias educativas que superen estas limitaciones, como la enseñanza en línea. Se están evaluando estrategias de enseñanza en línea debido a la necesidad de una interacción continua entre estudiantes y docentes, así como de apoyo continuo fuera del aula.

Las experiencias con tecnología educativa muestran que las herramientas digitales pueden ser útiles para el aprendizaje. Esto los llevó a considerar Microsoft Teams como una plataforma de aprendizaje online. Desde un punto de vista práctico, los libros o documentales sobre la antigua Roma o Egipto fueron valiosos para conocer aquellos tiempos; Sin embargo, esta información



normalmente no se conserva por más tiempo. Si utilizamos la realidad virtual para llevar a los estudiantes allí, definitivamente lo disfrutarán y recordarán lo que oyeron y vieron. También pueden trabajar juntos para desarrollar y aprender nuevas habilidades de trabajo en equipo. Los estudiantes de la Unidad Educativa Canal de Jambelí, necesitan de la tecnología para participar en el proceso educativo en línea. Para demostrar esto siempre necesitamos tener acceso a equipos como computadoras y conexión a internet. Muchos docentes no están capacitados en el uso de herramientas tecnológicas como Microsoft Teams para la enseñanza en línea. Esta falta de preparación puede obstaculizar la accesibilidad del sitio e impactar negativamente la calidad del método de enseñanza de Historia. La observación de la contribución de los alumnos en actividades de aprendizaje en línea realizadas a través de Microsoft Teams demuestra barreras potenciales para la ayuda de los estudiantes. También se ha determinado que los docentes tienen problemas con la planificación y la gestión del tiempo mientras imparten lecciones en línea. Además, se están investigando métodos eficaces de evaluación y retroalimentación en el entorno de Microsoft Teams para mejorar el plan de estudios de Historia.

Justificación del problema

La propuesta consiste en analizar la funcionalidad de Microsoft Teams como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza presencial y virtual; además de la relación directa entre el plan pedagógico y los saberes esenciales establecidos en el programa de estudio para el desarrollo de competencias, destrezas y habilidades por medio de las TIC, con el fin de establecer líneas de acción por parte de las personas docentes para fomentar el uso de la Tecnología en el proceso de enseñanza.

Con la globalización y el acceso a más cosas en la vida diaria, el uso de herramientas digitales en la educación se ha convertido en un tema apremiante. La pandemia de COVID-19 y la inseguridad actual han acelerado el uso de plataformas educativas como Microsoft Teams en el sistema educativo de Ecuador. La actual investigación está plenamente justificada porque la Unidad Educativa Canal Jambelí enfrenta muchos problemas durante esta transición. La educación continua es importante en tiempos de crisis y Microsoft Teams ha demostrado ser una



herramienta útil que permite a profesores y estudiantes comunicarse en un entorno seguro. Sin embargo, la desigualdad en el acceso a la tecnología es un problema grave ya que muchos estudiantes carecen del hardware y de una conexión estable a internet. Es importante abordar esta cuestión para garantizar que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para participar en la educación en línea. Además, la falta de formación adecuada en el uso de tecnología, es un obstáculo importante para los profesores. Por ello, es necesario capacitarlos en el uso correcto de estas herramientas para mejorar la calidad de la enseñanza.

La falta de participación de los estudiantes en cursos en línea demuestra la necesidad de estrategias para acrecentar el beneficio de los estudiantes. El uso de técnicas interactivas y funcionales en Microsoft Teams puede cambiar la forma de aprender, haciendo que el aprendizaje sea más eficiente y efectivo. La investigación tiene importantes implicaciones educativas y sociales porque tiene como objetivo garantizar que todos los estudiantes, independientemente de su ubicación o nivel socioeconómico, reciban una educación de calidad y promover la igualdad en la educación. Además, explora nuevas formas de enseñar y aprender e integra las nuevas tecnologías en la educación, fomentando así la innovación en la enseñanza. Esta investigación beneficia a toda la comunidad educativa al fomentar la colaboración y mejorar la calidad de la educación, fortalecer la situación social y promover valores como el aprendizaje continuo y la cooperación.

Con base en lo anterior, Microsoft Teams es la plataforma oficial que el Ministerio de Educación Pública pone a disposición para que las personas docentes de las instituciones públicas realicen su mediación pedagógica, esto debido a que Microsoft es un proveedor de tecnología para el Ministerio; además, de que dentro de los contenidos de estudio de varias especialidades técnicas y en otros niveles académicos, está interpuesto el uso de distintas aplicaciones de Microsoft, tales como: Word, Excel, PowerPoint y otros. Finalmente, creemos que crear un sistema adaptable para resolver obstáculos futuros, y que el uso a largo plazo de la plataforma educativa Microsoft en la enseñanza en línea contribuirá a apoyar el desarrollo sustentable e integral del programa educativo en el Ecuador, y posiblemente en otras partes del mundo de acuerdo con la UNESCO.



Planteamiento del problema.

La difusión de la tecnología digital y la virtualización en la sociedad ha afectado significativamente a varios sectores, incluido el educativo. Debido a la pandemia de COVID-19 y la inseguridad actual en nuestro país. El Ministerio de Educación del Ecuador ha decidido incentivar el uso de plataformas en línea como Microsoft Teams para la continuidad del sistema educativo, siendo requisito que todas las instituciones fiscales trabajen con este entorno de enseñanza y estandaricen los contenidos, los saberes esenciales y los resultados de aprendizaje, para promover la igualdad de oportunidades especialmente las instituciones educativas en áreas marginales, como la Unidad Educativa Canal de Jambelí, para ello el Ministerio de Educación ha elaborado planes de estudios por nivel, por materia y especialidad, para que los docentes los utilice, estructurando y planeado técnicas y estrategias de enseñanza. Los principales problemas identificados son la falta de equipamiento tecnológico suficiente, la carencia de formación adecuada de los docentes en el uso de herramientas digitales y la incapacidad de los estudiantes para participar en la educación en línea. La calidad y eficacia de actividades de enseñanza-aprendizaje se ven afectadas negativamente por estos factores. ¿Cómo se compara la implementación de la formación online utilizando el entorno Microsoft Teams con el programa de formación en Historia en la Unidad Educativa Canal de Jambelí? Acceso a la tecnología: Los estudiantes necesitan mucha tecnología y una conexión a Internet estable, por lo que es difícil participar en actividades de aprendizaje en línea. Capacitación docente: muchos docentes carecen de la capacitación necesaria para utilizar Microsoft Teams de manera efectiva para la educación en línea, y la falta de habilidades tecnológicas puede inhibir el uso del sitio y afectar la enseñanza. Participación de los estudiantes: La colaboración de los estudiantes en el medio ambiente pueden ser menores que con los métodos de enseñanza tradicionales; El pequeño número de estudiantes en cursos de educación en línea revela barreras a la participación y la colaboración. Planificación y gestión del tiempo: mientras enseñan en línea, los profesores enfrentan el desafío de gestionar



el tiempo y organizar el contenido, y mantener a los estudiantes interesados y comprometidos es un desafío adicional en el entorno.

Precisión del tema

El tema principal de la investigación es cómo desarrollar el programa de educación en Historia en la Unidad Educativa Canal de Jambelí, especialmente para los estudiantes de Primer año de bachillerato general unificado (BGU). Esta medida nos permite abordar mejor los desafíos y oportunidades asociados con el uso de la tecnología digital en la educación en contextos específicos y limitados. El objetivo del proyecto es diseñar e implementar una estrategia de educación en línea utilizando características de Microsoft Teams para mejorar la calidad y efectividad de la educación en Historia. Estas estrategias incluyen identificar herramientas y características de Microsoft Teams que mejoran la colaboración y el acceso a materiales de aprendizaje, crear sesiones de enseñanza en línea que permitan debates interactivos y actividades prácticas, y valorar el impacto de la estrategia en la formación y la participación de estudiantes a través de la teoría y la práctica. experiencia. ejercicio. método. Estudiar la tecnología en la educación, la educación digital, la equidad y el acceso a la educación, explorar cómo las herramientas digitales pueden transformar la enseñanza y el aprendizaje, explorar métodos de enseñanza eficaces que integren la tecnología y explorar las diferencias entre el acceso a la tecnología y la investigación general en línea. Áreas específicas de investigación se centran en cómo utilizar Microsoft Teams en la educación, cómo capacitar a los profesores en herramientas digitales, cómo ayudar a los estudiantes a participar e interactuar en el entorno y cómo evaluar las estrategias de educación en línea. Esto incluye analizar cómo se puede utilizar Microsoft Teams para mejorar la enseñanza de Historia, identificar métodos efectivos de enseñanza en línea, examinar las necesidades de capacitación de los docentes en el uso del sistema, diseñar programas de capacitación, examinar los factores que afectan a la responsabilidad y la colaboración de los estudiantes en cursos en línea y evaluar el impacto. Estrategias de enseñanza en línea, este proyecto encaja bien con estas líneas de investigación ya que se centra en el uso de la plataforma educativa Microsoft Teams, en el desarrollo del aprendizaje histórico en un contexto específico. La investigación tiene como objetivo aumentar la conciencia y la eficacia



del uso de la tecnología en la educación a través de las plataformas educativas. Además, intenta resolver los problemas rápidamente. La descripción del tema incluye la necesidad de desarrollar estrategias específicas que aborden cuestiones técnicas, educativas y de resolución de problemas para la implementación efectiva de la capacitación en línea a través de Microsoft Teams. Este enfoque contribuye al desarrollo de la tecnología educativa y la pedagogía digital al permitir una investigación integral y práctica cuyos resultados pueden usarse en otros campos similares.

Objeto de la investigación.

El objeto de esta investigación es analizar el uso de la plataforma Microsoft Teams desde la perspectiva didáctica para facilitar el aprendizaje colaborativo que fomente la interacción entre docentes y estudiantes.

Objetivo general.

- Implementar una tutoría en línea con el uso Microsoft Teams como estrategia para enseñar Historia en Primero BGU de la Unidad Educativa Fiscal Canal de Jambelí.

Planteamientos hipotéticos

Preguntas Científicas

- ¿Cuáles son las herramientas y funciones clave de Microsoft Teams que facilitan una tutoría en línea efectiva para la enseñanza de Historia?
- ¿De qué manera las herramientas específicas de Microsoft Teams mejoran la interacción entre estudiantes y profesores, y el acceso a los materiales didácticos en cursos de Historia en línea?
- ¿Cómo impacta la implementación de sesiones de tutoría en línea a través de Microsoft Teams en la calidad, profundidad de las discusiones, y actividades sobre temas históricos?
- ¿En qué medida la estrategia de tutoría en línea implementada a través de Microsoft Teams mejora el aprendizaje y la participación de los estudiantes en la asignatura de Historia comparado con métodos tradicionales de enseñanza?



Guía Temática

El estudio se enmarca en una guía temática que integra elementos históricos clave:

- Contextualización Histórica: Análisis del contexto socio histórico local y global que influye en la implementación de tecnologías digitales en la educación.
- Metodologías Educativas Innovadoras: Exploración de metodologías pedagógicas adaptadas a la enseñanza de Historia mediante el uso de Microsoft Teams, enfocadas en la interactividad y el análisis crítico.
- Impacto Tecnológico en la Educación: Evaluación de cómo las herramientas digitales pueden transformar la enseñanza y aprendizaje de la Historia, especialmente en comunidades urbanas marginales.

Declaración de las variables

Variables

- Variable Independiente: Uso de Microsoft Teams como estrategia
- Variable Dependiente: Enseñanza de Historia

Métodos de enseñanza utilizados.

- Comprensión y aprendizaje de los estudiantes en Historia.
- Participación y rendimiento académico.

Dimensiones

Dimensiones de la Variable Independiente

- Metodología de enseñanza en línea.
- Interactividad y participación estudiantil.
- Acceso y uso de herramientas tecnológicas.

Dimensiones de la Variable Dependiente

- Eficiencia educativa en la enseñanza de historia.
- Calidad del contenido enseñado.
- Interacción docente-estudiante.



- Participación activa y aprendizaje de los estudiantes.

Variables Ajenas (Control)

- Capacitación docente en el uso de Microsoft Teams
- Nivel de formación y habilidades tecnológicas.
- Impacto en la implementación de la tutoría en línea.
- Acceso tecnológico de los estudiantes
- Disponibilidad de dispositivos y conexión a Internet.
- Influencia en la participación y el aprendizaje de los estudiantes.

Objetivos específicos de la investigación.

- Identificar las principales herramientas y funciones de Microsoft Teams que se utilizarán en las sesiones de tutoría en línea para la enseñanza de Historia.
- Describir cómo las herramientas de Microsoft Teams pueden mejorar la interacción y el acceso a los materiales de Historia.
- Implementar sesiones de tutoría en línea utilizando Microsoft Teams para facilitar discusiones y actividades sobre temas históricos específicos.
- Evaluar la eficacia de la estrategia de tutoría en línea en Microsoft Teams en mejorar el aprendizaje y la participación de los estudiantes en la asignatura de Historia.
- Validar la propuesta mediante el criterio de expertos para evidenciar su validez y confiabilidad.

Identificación de los métodos a emplear

Se realizará una revisión bibliográfica para analizar la pedagogía y los métodos de aprendizaje digital, así como un análisis de investigaciones primarias que apoyarán el desarrollo de ideas sobre el uso de la tecnología en la educación. Este curso combina ideas de la pedagogía profesional y la tecnología educativa para informar a los educadores en línea y a los equipos de Microsoft. En cuanto a los métodos teóricos, se realizará una revisión de literatura que incluya análisis de documentos académicos y estudios previos relevantes para fundamentar el marco



conceptual de la investigación. Los métodos empíricos incluirán la aplicación de encuestas a estudiantes y profesores para recoger datos sobre su conocimiento y experiencia en Microsoft Teams y evaluar la eficacia de los métodos y herramientas utilizados. Además, se monitorearán los cursos en línea para evaluar el comportamiento, la asistencia y la participación de los estudiantes. También se realizarán entrevistas en profundidad con educadores y expertos para comprender mejor los desafíos y oportunidades que surgen durante la implementación de Internet.

Declaración de la población y muestra.

El estudio involucró a 120 estudiantes de primer año del Bachillerato General Unificado (BGU) de la Unidad Educativa Canal de Jambelí en Guayaquil, Ecuador, quienes utilizaron Microsoft Teams para estudiar en línea. Se seleccionó una muestra de 30 estudiantes para este estudio y se dividieron en tres grupos paralelos con 10 estudiantes cada uno. Esta muestra se seleccionó de manera intencional para asegurarse de que representara la población total y para facilitar la recopilación de referencias necesarias para evaluar el uso de Microsoft Teams para la enseñanza en línea.

Declaración del tipo de investigación.

Los estudios existentes se dividen en investigaciones descriptivas y proyectivas, según su enfoque y objetivo. Este trabajo es una investigación descriptiva, ya que busca detallar y analizar cómo el uso de Microsoft Teams influye en el proceso de enseñanza de Historia en un entorno de bachillerato. Este tipo de investigación permite observar y documentar las dinámicas de enseñanza-aprendizaje sin modificar el entorno natural, lo que resulta fundamental para entender las características y los efectos del uso de herramientas tecnológicas en la educación (Hernández Sampieri et al., 2014). A su vez, el estudio tiene un enfoque proyectivo, ya que busca proponer estrategias pedagógicas basadas en los hallazgos, con el fin de mejorar la enseñanza de Historia en entornos virtuales (Gutiérrez Campos, 2023). Como no se trata de un estudio experimental, no se manipulan variables, sino que se observan y analizan las condiciones actuales durante la implementación en línea, con el objetivo de proyectar mejores prácticas futuras.



Principales aportes.

Su objetivo es promover la tecnología en la educación mediante el uso eficiente de los recursos del sistema y la investigación de nuevos métodos de enseñanza. También apunta a mejorar continuamente el sistema educativo identificando y superando obstáculos para la implementación de la educación en línea y desarrollando estrategias integrales y flexibles. Evaluará la eficacia de la educación en línea en términos de participación de los estudiantes y rendimiento del curso, proporcionará comentarios sobre evaluaciones y contribuirá a una educación inclusiva, reduciendo la brecha entre la tecnología y promoviendo una educación equitativa. También fortalecerá el campo de la educación y fortalecerá la tecnología educativa, mejorará la calidad de la educación en el campo y brindará sugerencias aplicables al campo de la educación.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

La importancia de esta investigación es facilitar el aprendizaje de la asignatura de Historia, mediante el uso de Microsoft Teams como estrategia didáctica, mejorando así la calidad de la educación al crear experiencias de aprendizaje más dinámicas. También ayuda a reducir las diferencias en los estilos de aprendizaje al brindar opciones académicas integrales y accesibles para todos los estudiantes. **La necesidad social surge**, al cambiar la educación tradicional por prácticas educativas que sean compatibles con las innovaciones educativas usando herramientas tecnológicas y plataformas digitales donde los estudiantes desarrollen sus habilidades y destrezas, mejorando las ganas y el compromiso de aprender.

La novedad de este trabajo se evidencia al ejecutar nuevas formas en el PEA, donde se incorpora las tutorías en línea a los estudiantes, proporcionándoles un sentido de logro y progreso. También, los docentes al usar las tecnologías digitales renuevan las metodologías educativas.

Respecto a **la actualidad científica** de esta investigación, se sostiene que el Ministerio de Educación busca brindar una educación de calidad; inclusiva; equitativa, alineada con los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de la Organización de las Naciones Unidas (ONU). Además, se encuentra basada en el Reglamento de la LOEI que señala el uso de las TIC's por los docentes como apoyo al proceso enseñanza-aprendizaje, en concordancia con



el currículo por competencias de la materia de Historia, al incorporar las herramientas tecnológicas, plataformas digitales, la gamificación, busca transformar las metodologías tradicionales de enseñanza, enfocándolas en un aprendizaje interactivo, motivacional, significativo en los estudiantes de Primero de bachillerato de la Unidad Educativa Cenal de Jambelí. Esto será un gran aporte educativo para las nuevas generaciones de la institución, pues marcará un precedente para que otras asignaturas se sumen a este cambio tecnológico e innovador.

Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación

El informe del trabajo de titulación se estructura en varios capítulos que abordan de manera integral la investigación realizada. En el **Capítulo 1: Introducción**, se contextualiza la problemática de la enseñanza de Historia en la Unidad Educativa Canal de Jambelí, justificando la elección de Microsoft Teams como herramienta pedagógica y estableciendo los objetivos, preguntas de investigación e hipótesis que guían el estudio. El **Capítulo 2: Marco Teórico** explora las teorías del aprendizaje relevantes para entornos digitales, como el constructivismo y el conectivismo, y revisa la literatura sobre el uso de tecnologías educativas, enfocándose en Microsoft Teams. En el Capítulo 3: Metodología, se describe el diseño metodológico, incluyendo la Operacionalización de variables, el enfoque de investigación, y los métodos de recolección y análisis de datos, especificando la población y muestra, así como los instrumentos utilizados, como encuestas y entrevistas. Los **Resultados** presentan y analizan los hallazgos obtenidos, ilustrando los efectos de la implementación de Microsoft Teams en la interacción, acceso a materiales y participación estudiantil. En la **Discusión**, se interpretan los resultados a la luz del marco teórico, comparándolos con la literatura existente, y se discuten las implicaciones y limitaciones del estudio. Finalmente, las **conclusiones y recomendaciones** que resumen los hallazgos clave, ofreciendo recomendaciones prácticas para mejorar la implementación de Microsoft Teams y sugerencias para futuras investigaciones. Los **Anexos** incluyen los instrumentos de recolección de datos y otros documentos relevantes que complementan la investigación.



CAPÍTULO 1:

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes referenciales

En Ecuador, Chango Almachi, 2019, en su investigación “Estrategia didáctica para el aprendizaje de la asignatura Historia mediante uso de las TIC”, encontró que el uso de Google Classroom facilita la distribución de materiales educativos, la comunicación entre docentes y estudiantes, y la colaboración entre estudiantes. Después de implementar la herramienta, se observó un mejor cronograma de cursos y una mayor motivación de los estudiantes.

En Colombia, Orozco (2021), en su estudio titulado "Impacto de las Herramientas Digitales Utilizadas por los Docentes en los Procesos de Enseñanza del Grado Transición de la I.E.D Laurel de Cera a Partir de la Pandemia Covid-19," descubrió que el uso de estrategias digitales en la enseñanza Historia, mejoraba el conocimiento y el pensamiento de los estudiantes y mejoraba su participación en el aula. Se observó una reducción de la brecha de aprendizaje entre los estudiantes que completaron sus estudios.

Por otra parte, Sánchez-Palacios (2020), realizó un estudio titulado "Los efectos de un aula accesible en el aprendizaje de los estudiantes de escuelas secundarias públicas" para examinar la eficacia del aula en el aprendizaje de los estudiantes de escuelas secundarias públicas. Por lo tanto, este estudio demostró que los estudiantes pueden crear su propio conocimiento con la ayuda del aula, lo que requiere programas informáticos básicos y conocimientos tecnológicos. También ayuda a docentes a desarrollar nuevas estrategias de enseñanza. (págs. 75–82).

En cuanto a Mejía-Tigre, et al (2020), En su artículo titulado “Enseñanza de habilidades tecnológicas a estudiantes de secundaria mediante Microsoft Teams”, utilizaron Microsoft Teams como plataforma educativa. Las investigaciones han demostrado que el uso de herramientas TIC como medio de comunicación y transferencia de información puede resultar muy eficaz. También se ha demostrado que el uso de software de enseñanza-aprendizaje es posible, ya que este papel fundamental y la comunicación entre profesor y alumno no pueden ser sustituidos por software o máquinas. Pero es mejor utilizar software educativo en lugar de redes sociales (págs. 543-559).



En Bolivia, Apaza Canaviri (2023), Según su estudio “Los efectos de las herramientas Moodle en formación de los estudiantes del Departamento de Educación de San Marcos Gestión 2022”, en la carrera de educación en Historia, Moodle mejoró la responsabilidad de los alumnos y alumnas, la comprensión de la historia, del contenido y la capacidad de trabajar en conjunto. También se observó un mejor rendimiento de los estudiantes.

La importancia de este marco radica en su capacidad para informar e informar el diseño de la investigación e identificar las brechas de conocimiento existentes que el tema puede abordar. Ancytry también ayuda a sentar las bases de la originalidad y la originalidad de la investigación, demuestra su papel en la educación y forma la base de ideas de investigación. (Martínez-Bacaicoa et al., 2024).

En la Unidad Educativa Canal de Jambelí, estudian niños y jóvenes, muchos de ellos desertan por problemas económicos en sus familias, por la inseguridad latente en el sector, o por desmotivación en los estudios presenciales. Por esta razón, se ha implementado la plataforma Microsoft Teams para que con este tipo de aprendizaje que se basa en estrategias de enseñanza donde los estudiantes formen grupos y desarrollen proyectos basados en situaciones reales, mediante el uso de herramientas tecnológicas; y Microsoft Office 365 lo ofrece de forma gratuita a través del Ministerio de Educación.

1.2. Bases legales

Constitución de la República del Ecuador (2008)

Art. 16.- En todos los ámbitos de la interacción social, todas las personas tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.
2. El acceso universal a la comunicación y las tecnologías de información.
3. La creación de medios de comunicación social y el acceso equitativo al espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, así como bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.
4. El acceso y el uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.



5. Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación.

Art. 26.- La educación es un deber ineludible e inexcusable del Estado y un derecho de las personas a lo largo de su vida. Se trata de un área de gran importancia para la política pública y la inversión del gobierno, que garantiza la equidad y la inclusión social y es esencial para el bienestar general. La participación en el proceso educativo es un derecho y una responsabilidad de todas las personas, familias y sociedad.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia. Será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez. Promoverá la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz. Fomentará el pensamiento crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y la educación es fundamental para la adquisición de conocimientos, el ejercicio de los derechos y la formación de una nación independiente, y es un pilar estratégico para el progreso del país.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (2018)

Los literales h, i y j describen el uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los artículos 2, 3 y 6 de este documento legal. También describen los medios digitales, la promoción del desarrollo científico y tecnológico y el acceso a la información. Organice los recursos técnicos durante el proceso de capacitación. Según estos artículos, la educación no ha estado separada de los avances tecnológicos y de las leyes que apoyan la incorporación de las TIC en las actividades del PEA para que los actores del proceso educativo desarrollen habilidades y competencias digitales.

Acuerdo Ministerial N° 141-11 del 07/11/2011

El Capítulo 1 de este Acuerdo Ministerial habla sobre cómo incorporar las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje para mejorar la calidad de la educación y promover la ciudadanía digital en la comunidad educativa. Para lograr esto, se requieren recursos técnicos, materiales y componentes para toda la capacitación. De esta manera, las organizaciones gubernamentales están incorporando las habilidades y competencias digitales necesarias en la actualidad.

El currículum tiene prioridad.



El objetivo de la herramienta es fomentar el pensamiento informático y la ciudadanía digital, que significa "comprender los problemas y desafíos que enfrentamos en el mundo digital y aprender a enfrentarlos y los principios de ética, derecho, seguridad y responsabilidad en el uso de Internet, redes sociales y tecnología", y desarrollar habilidades digitales en la comunidad académica y sensibilizarlos sobre las dificultades y riesgos de su uso.

1.3. Enfoque teórico conceptual

Por primera vez desde mediados de la década de 1990, los jóvenes han crecido en un entorno en el que los medios y la tecnología están profundamente arraigados en su vida diaria. Desde pequeños, muchos de estos adolescentes pasan horas viendo programas como Barrio Sésamo y otra programación infantil en la televisión y jugando en dispositivos móviles. Probablemente compraron su primer teléfono o tableta cuando eran adolescentes y lo usaron para una variedad de actividades, como ver películas, socializar con amigos, investigar proyectos y completar tareas escolares o laborales. La tecnología está tan arraigada en sus vidas que es completamente natural y no sorprende. (Álvarez Ramos, et al, 2019, págs. 9-22).

Enesco, et al (2022), Observamos que se utilizan muchas palabras para describir a este grupo de jóvenes, lo que genera diferencias en la forma en que utiliza la tecnología. Esto incluye a los "nativos digitales", la "generación de la red", los "millennials, los "pantalla táctil" y los "pulgares"; Se refieren a nuevas tecnologías desarrolladas en la era de rápido desarrollo tecnológico, utilizando computadoras personales y redes móviles. Los dispositivos e internet han provocado cambios profundos en la forma en que las personas se comunican, interactúan, crean y aprenden. (págs. 842–869).

Pérez Chilán, et al (2022) Dicen que esta generación tiene mucho en común: tienen una variedad de nuevas tecnologías, realizan múltiples tareas, utilizan Internet como principal fuente de información y siempre llevan consigo dispositivos móviles. Además, prefieren leer blogs en lugar de periódicos, descargar o escuchar música de Internet, enviar mensajes instantáneos en lugar de llamar y organizar sus vidas con la ayuda de la tecnología. (págs. 78-86). Debido a la presencia de la tecnología en las vidas de estos jóvenes, muchos profesionales médicos, educadores, padres



y el público en general creen que esta generación de jóvenes es conocedora de la tecnología y "alfabetizada en sistemas informáticos, videojuegos e Internet". (Domínguez Sánchez, 2003).

Los "nativos digitales" se diferencian de los "inmigrantes digitales" nacidos antes de que existiera el mundo digital debido a esta dinámica. Otros educadores y escritores parecen estar de acuerdo con la idea de que existe una brecha generacional en tecnología. Este término crea una dicotomía binaria entre nativos e inmigrantes digitales, retratándose como opuestos con límites claros entre ellos. (Pérez-Escoda, et al, 2019, págs. 232–266). Este enfoque es problemático porque sostiene que alguien nacido en una época diferente no puede tener las características de una clase diferente; Se supone que los "nativos digitales" no experimentarán problemas tecnológicos y que los "inmigrantes digitales" no pueden ser usuarios del poder. También significa que todos los jóvenes tienen el mismo uso y habilidades tecnológicas, lo que no siempre es cierto. (Small, et al, 2020, págs. 179–187).

El marco conceptual en el campo de la educación proporciona el marco conceptual necesario para comprender el tema. Este capítulo establece el marco teórico para sustentar la investigación sobre la implementación de métodos de enseñanza en línea para la enseñanza de la historia utilizando equipos ambientales en el primer año de educación secundaria. También se presenta una descripción general de la literatura científica existente sobre el uso de Microsoft Teams en educación y su impacto en el proceso de aprendizaje de. El propósito de esta revisión integral es proporcionar una base sólida para guiar la implementación y evaluación del aprendizaje en línea y en equipo e identificar las contribuciones teóricas y prácticas de esta investigación al aprendizaje de sistemas.

1.3.1. Rendimiento académico

Edel Navarro (2003) Sostienen que el rendimiento académico es importante en educación porque evalúa el proceso de enseñanza-aprendizaje y el nivel en el que los estudiantes alcanzan las metas educativas. Este concepto incluye muchas cosas más allá de los resultados de pruebas y evaluaciones, como la participación en clases, la comprensión del contenido y la capacidad de aplicar conocimientos en diferentes áreas. También incluye el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y metacognitivas. (págs. 1-16). El rendimiento académico puede considerarse como



una medida del nivel de aprendizaje que logra un estudiante en su entorno. (Montoya Becerril, et al, 2020).

1.3.2. Tecnología educativa

La tecnología en la educación ha experimentado un enorme crecimiento, cambiando la forma en que los estudiantes adquieren conocimientos. Hoy en día, las aulas se han convertido en un entorno donde el uso de dispositivos digitales y herramientas en línea es necesario para mejorar el aprendizaje. Esto ha revolucionado la enseñanza y ha dado a los profesores la capacidad de adaptar la educación a las necesidades de cada estudiante. (Gascó & Llopis, 2018).

1.3.3. Evolución de la tecnología en la educación

La evolución de la tecnología educativa ha sido un proceso apasionante que ha cambiado drásticamente el aprendizaje y la enseñanza. La tecnología educativa se limitó inicialmente a proyectores y cintas que proporcionaban cada vez más información. Pero con la llegada de las computadoras personales y el auge de Internet, se han abierto muchas posibilidades. (Ochoa Cabrera, 2011).

1.3.4. Usos de las tecnologías de la información y la comunicación para el aprendizaje

Las TIC en la educación han cambiado la forma en que estudiantes y profesores interactúan y crean conocimiento. La introducción de dispositivos como computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes en el entorno educativo ha brindado oportunidades sin precedentes de colaboración y acceso a recursos de aprendizaje. (Cruz, et al , 2019).

Los estudiantes ahora pueden buscar y explorar una amplia variedad de contenido en línea, desde libros electrónicos hasta videos educativos; Esto facilita la realización de investigaciones y el descubrimiento de nuevas ideas. Tener acceso instantáneo a información actualizada es uno de los aspectos más importantes del uso de las TIC en la educación. (Cardozo Gavilán, 2022).

La colaboración en línea es otra parte importante del uso de las TIC en el aprendizaje, ya que los sistemas de gestión del aprendizaje, las videoconferencias y los sitios web de asistencia permiten a los estudiantes desempeñarse en proyectos, participar en debates e intercambiar ideas dondequiera que estén. Este nivel de colaboración satisface las demandas del mundo laboral



actual y desarrolla habilidades importantes como la cooperación y la comunicación efectiva. (Cabero-Almenara & Palacios-Rodríguez, 2021, págs. 169-188).

1.3.5. La educación tradicional

La historia de la educación se remonta a la antigüedad, cuando se utilizaban de manera dictatorial métodos de enseñanza negativos basados en el poder del docente, obstaculizando el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes. Esta ideología ha perdurado a través del tiempo, según Galván & Siado (2021) señala que: la educación tradicional “es un proceso que permite la transmisión del conocimiento (págs. 962-975).

El aprendizaje es mecanizado, y no logra una transformación en el individuo para ser crítico, analítico y reflexivo” (Robles, et al, 2022). La educación tradicional se refiere al proceso de transmisión académica que se centra en la esencia del conocimiento y no tiene en cuenta cuestiones como el desarrollo de ideas conceptuales.

También se puede decir que la educación tradicional significa que los estudiantes se concentran principalmente en obtener información del maestro, recopilarla y reflejarla con precisión en la evaluación del maestro. (Galván-Cardoso & Siado-Ramos, 2021, págs. 962-975).

La educación tradicional se define como una forma en la que los estudiantes adoptan una actitud pasiva y se limitan a recibir información del profesor y utilizar actividades educativas tradicionales. Por lo tanto, tras los importantes cambios y avances tecnológicos, la enseñanza de la pedagogía visual y los métodos de enseñanza tradicionales también deben cambiar.

1.3.6. Teorías del Aprendizaje

Abordaremos las principales teorías creadas en torno al aprendizaje:

Teoría constructivista

Es la postura teórica que se centra en la idea de que los estudiantes adoptan una postura en la que construyen sus conocimientos para luego relacionarlos con los conocimientos previos, otorgándole significado a esta relación. (Castillo & Cabrerizo, 2010). Según esta teoría, el aprendizaje es el resultado de un proceso constructivo en el que los estudiantes participan activamente y el maestro actúa como mediador o apoyo.

Teoría socio constructivista





Este modelo teórico se basa en el estudiante como ser social, donde todo su aprendizaje se modifica o crea por la cultura. (Castillo & Cabrerizo, 2010). Para que los estudiantes construyan su conocimiento, los maestros deben diseñar e implementar estrategias y recursos que permitan la interacción de la comunidad educativa.

Teoría cognoscitivista

En línea con esta teoría, lo que es importante es que los estudiantes al adquirir conocimientos puedan darle significado y aplicarlo para resolver problemas. (Castillo & Cabrerizo, 2010). Se puede decir, sobre la base de la idea anterior, que el cognoscitivismo considera al estudiante como un ser pensante y que su aprendizaje depende del entorno en el que se desenvuelve y de sus conocimientos previos.

Teoría conductivista

Este modelo teórico proviene de la ciencia psicológica y se enfoca en las conductas observables y medibles en lugar de lo intrínseco. Los refuerzos y castigos determinan este comportamiento. (Castillo & Cabrerizo, 2010). Según esta perspectiva, los autores de la investigación creen que el aprendizaje depende de los estímulos que reciben los estudiantes en la escuela. Estos estímulos serían representados por recompensas como refuerzos y castigos cuando los estudiantes no cumplen con las tareas o no cumplen con los objetivos académicos.

Teoría del aprendizaje significativo

La posibilidad de que un estudiante construya su conocimiento sobre la base de conocimientos que ya ha integrado y pueda aplicarlos a la realidad en la que se encuentra se conoce como aprendizaje significativo. (Contreras, 2016). Esta teoría también ve al estudiante como un ser capaz de crear su propio conocimiento. Sin embargo, su enfoque se centra principalmente en la idea de que el estudiante debe hacer una conexión entre sus conocimientos previos y los recién adquiridos, lo que requiere que el estudiante quiera aprender.

Teoría del conectivismo

Es una propuesta que se la ha clasificado como una teoría novedosa asociada con la era de la digitalización. Se distingue de las teorías conductistas, cognitivistas y constructivistas que buscan explicar cómo se produce el conocimiento y el aprendizaje (Ertmer & Newby, 1973). En este sentido, es importante destacar que esta perspectiva teórica se centra en la incorporación de las



TIC en el proceso educativo, ya que se consideran herramientas útiles que tienen el potencial de mejorar los resultados de la educación.

Dado que los maestros se basan en sus propias ideas para impartir lecciones y evaluar el trabajo de los estudiantes tanto en el aprendizaje presencial como en el aprendizaje electrónico, las teorías del aprendizaje pueden considerarse uno de los elementos que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.3.7. Pedagogía emergente

Primero, es importante destacar que recientemente se han producido cambios significativos en el sistema educativo. Estos cambios se deben a la transición de una educación tradicional a una basada en recursos digitales. (Robles, et al, 2022, págs. 689-698). Según esta perspectiva, las autoras de este estudio creen que los avances tecnológicos tienen un impacto en el entorno escolar.

Olarte (2023) menciona que Debido a que la conectividad se ha perfilado como un factor clave en el proceso de generación de conocimiento en la actualidad, la pedagogía emergente debe centrarse en la conectividad y los beneficios que puede aportar al proceso educativo. (págs. 420-435).

Además, es importante destacar que las pedagogías emergentes muestran cómo se combina la educación virtual con la presencial, alternando el uso de herramientas digitales que pueden mejorar los resultados de la enseñanza y el aprendizaje. (Mora-Vicarioli & Salazar-Blanco, 2019). Es evidente que la pedagogía emergente está estrechamente relacionada con las transformaciones que están ocurriendo en el ámbito educativo, donde se están utilizando herramientas digitales estratégicas para maximizar el rendimiento académico de los estudiantes.

1.3.8. El proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura Historia.

En primer lugar, es importante destacar que el proceso de enseñanza-aprendizaje es un sistema de comunicación planificado que utiliza estrategias pedagógicas para promover el aprendizaje. Esto significa que el maestro organiza, expresa, socializa y proporciona a los estudiantes contenidos científico-históricos-sociales. (Martínez-Bacaicoa, et al, 2024, págs. 1-10).

Según los autores, el proceso de enseñanza-aprendizaje es una actividad educativa que los docentes utilizan para adquirir nuevos conocimientos mediante el desarrollo de un conjunto de estrategias que generan aprendizaje significativo.

Es importante destacar que la materia de Historia fomenta la habilidad de comprender y evaluar la variedad de la realidad que nos rodea, promoviendo así el respeto a diversas formas de pensamiento, perspectivas y conocimientos (MINEDUC, 2013).

Como se mencionó anteriormente, esta disciplina está interrelacionada con otras disciplinas y permitirá a las personas comprender los factores sociales que dan forma a la cultura y la identidad nacionales y cómo estos factores se relacionan con la naturaleza del mundo, contribuyendo al desarrollo "individual". y el estado.

Cabe señalar que la materia de Historia se imparte y dicta a través del paradigma educativo tradicional que continúa como una materia separada.

Los principales métodos de enseñanza utilizados en los cursos de historia son: documentos del Ministerio de Educación Nacional, folletos, cuadernos de trabajo, tableros de anuncios, lectura y discusión en el aula, diagramas y presentaciones, debates, discusiones de expertos, actividades prácticas, lectura de textos históricos, artículos estándar y escritos. textos. y evaluaciones orales.

Tabla 1-1 Sistema de contenidos de la asignatura Historia 1ro. Bachillerato

Bloques curriculares	Descripción
Historia, Cultura y Trabajo Origen de la humanidad	Historia, Historiografía
	Cultura y trabajo
	Evolución de los homínidos
	Arte y religión en el Paleolítico y Neolítico
	La mujer en la sociedad primitiva
	El origen del patriarcado
Civilizaciones Fluviales de la antigüedad	Grandes aportes de las civilizaciones fluviales antiguas



Mesopotamia
China y sus aportes
India
Egipto y su legado
La mujer en el Antiguo Oriente

**Grecia la Cuna de
Occidente**

Origen de Grecia, y las polis
Colonizaciones griegas. Atenas y Esparta
Etapa Helenística
La cultura griega

**La civilización
romana**

Origen de Roma y la monarquía
La república
La expansión y crisis de la república
El Imperio romano
El legado cultural de Roma
El cristianismo

Nota: Elaboración propia a partir de datos aportados el Ministerio de Educación (2016)

Los métodos de enseñanza utilizados en las clases de historia son descriptivos, descriptivos y descriptivos; Se pone especial énfasis en el trabajo colaborativo, la forma en que un grupo de estudiantes interactúan entre sí cuando trabajan juntos para resolver problemas, completar tareas y/o crear una colaboración. producto especial. (Apaza Canaviri, 2023).

Según las autoras, es posible crear y apoyar los elementos educativos mencionados anteriormente mediante el uso de tecnología digital, lo que podría transformar la metodología tradicional en la enseñanza-aprendizaje de la materia mencionada.



Se destacan tres habilidades que la materia de Historia debe adquirir:

1. Conocimiento de la estructura diacrónica general del pasado.
2. Conocimiento comparado de la Historia de diferentes épocas y territorios.
3. Conocimiento detallado de uno o más períodos específicos del pasado de la Humanidad.

1.3.9. Tecnología educativa

Se cree que la tecnología en la educación afecta la forma en que se adquiere, crea, válida y crítica el conocimiento. Actúa como una herramienta de gestión que presenta la información a los estudiantes de diferentes maneras, facilita la interacción visual con el contenido y les permite crear su propio conocimiento entendiendo lo que ya saben. También facilita el acceso a la información superando barreras temporales y regionales y fomenta la verificación y crítica de la información a través del análisis, la evaluación y la discusión en línea. (Torres & Cobo, 2017, págs. 31-40).

1.3.10. Evolución de la tecnología en la educación

Este enfoque reconoce que la tecnología educativa no es estática, sino que cambia constantemente debido a nuevos descubrimientos, innovaciones y tendencias en educación y tecnología. Para aprovechar plenamente el potencial de la tecnología en el proceso educativo, es importante estar consciente de los cambios que se producen en la tecnología y la educación. Esto significa no sólo utilizar nuevas herramientas y materiales tecnológicos, sino también coordinar actividades educativas para garantizar que estas nuevas tecnologías se integren efectivamente en el aula. También es importante evaluar constantemente el impacto de la tecnología en el aprendizaje y cambiar estrategias y métodos en función de los resultados aceptados. (Torres & Cobo, 2017).

1.3.11. Usos de las tecnologías de la información y la comunicación para el aprendizaje

La forma en que aprendemos ha sido transformada por la tecnología de la información y las comunicaciones (TIC), que proporciona una variedad de herramientas y equipos que facilitan el aprendizaje y fomentan el aprendizaje auto dirigido y colaborativo. El aprendizaje electrónico, que permite a los estudiantes acceder a cursos y materiales educativos en línea dondequiera que



haya una conexión a Internet, es una de las formas más destacadas de utilizar las TIC en la educación. Estos programas ofrecen recursos diferentes, incluidos vídeos, artículos, pruebas y foros de discusión, que facilitan el autoestudio y el autoestudio. Estas herramientas son compatibles con diferentes estilos de aprendizaje y velocidades de aprendizaje para cada estudiante. (Cruz, et al, 2019, págs. 44-59).

Además del aprendizaje electrónico, las TIC brindan acceso a una amplia gama de recursos de aprendizaje digitales que mejoran la experiencia de aprendizaje. Libros electrónicos, simulaciones, aplicaciones móviles y juegos educativos son ejemplos de estas herramientas que brindan experiencias interactivas y atractivas que pueden complementar la enseñanza tradicional y mejorar la comprensión y la retención. Los estudiantes pueden explorar ideas de forma visual y una amplia variedad de materiales ayuda a mejorar el proceso de aprendizaje.

Otro aspecto importante de las TIC para el aprendizaje son las herramientas de colaboración en línea que facilitan la interacción y la colaboración entre estudiantes y profesores. Los participantes pueden colaborar en proyectos, compartir ideas y discutir ideas a través de eventos colaborativos, seminarios web y videos, incluso si no están físicamente presentes. La cooperación y la comunicación efectiva son habilidades clave desarrolladas a través de dicha colaboración que promueven el aprendizaje colaborativo y la creación de conocimiento. (Gutiérrez, et al, 2023).

Otra herramienta importante que utiliza las TIC para el aprendizaje es el sistema de gestión del aprendizaje (LMS). Estos sistemas facilitan la gestión, distribución y control de los entornos de aprendizaje. Al crear un sistema integral y bien estructurado, facilitan la organización de cursos, el suministro de materiales educativos, la evaluación del progreso de los estudiantes y la comunicación entre estudiantes y profesores. (Raymundo Hernández, 2023).

Finalmente, las experiencias de realidad virtual (VR) y realidad aumentada (AR) permiten a los estudiantes explorar sus entornos e interactuar con objetos digitales en tiempo real. Estas tecnologías se pueden utilizar para crear simulaciones realistas, navegar por hechos históricos o científicos y realizar actividades de aprendizaje que aumenten la participación y la comprensión de los estudiantes, lo que resulta en experiencias únicas y memorables. Estas aplicaciones de las TIC en el aprendizaje están transformando la educación y brindando nuevas oportunidades para



adquirir conocimientos y desarrollar habilidades en el siglo XXI. (Sousa, et al, 2021, págs. 223-241).

1.3.12. Microsoft Teams

Andrade Villacís, et al (2023) Se define como una herramienta tecnológica que facilita la creación y difusión de conocimientos en entornos digitales y colaborativos. Microsoft Teams es una herramienta de trabajo en equipo en línea que permite chat, video llamadas, almacenamiento de archivos y colaboración. (págs. 459–475). Como tal, Microsoft Teams permite a los usuarios colaborar en proyectos en tiempo real, intercambiar ideas y compartir conocimientos. (Torres & Cobo, 2017, págs. 31-40).

Microsoft Teams mejora el proceso de aprendizaje y la construcción colectiva del conocimiento al permitir la comunicación y la interacción entre los usuarios. (Casillas Martín, 2023). Los usuarios pueden trabajar juntos para crear contenido, resolver problemas y aprender unos de otros, lo que refleja los principios de la teoría del conocimiento constructivista, que enfatiza el papel activo del individuo en la construcción de su propio entendimiento del mundo. (Álvarez Ramos, et al, 2019, págs. 9-22).

Puede examinarse utilizando la teoría de la cognición distribuida. Esta teoría sostiene que el conocimiento no solo reside en las mentes individuales; se distribuye entre los miembros de un grupo y entre los recursos y herramientas que utilizan. (Contreras, 2016). En este sentido, Microsoft Teams facilita la colaboración y la distribución del conocimiento, permitiendo que varias personas contribuyan, accedan y modifiquen sus conocimientos entre sí. La plataforma permite que los usuarios accedan a documentos compartidos, realicen ediciones en tiempo real y colaboren en proyectos de manera simultánea, lo que ilustra cómo las tecnologías digitales como Microsoft Teams pueden difundir y compartir conocimiento. (Casillas Martín, 2023).

Por otra parte, Rodríguez & Castro (2021), manifiestan que Microsoft Teams permite que los maestros y los estudiantes accedan desde cualquier lugar, ya sea desde el sitio web oficial, la versión de escritorio o de casa, y finalmente desde el dispositivo móvil. Microsoft Teams es sin duda una de las plataformas educativas más completas, ya que permite video llamadas, emisión



de contenido, asignación de trabajos, publicación de calificaciones y comunicación fluida entre docentes y estudiantes.

1.3.13. Perspectivas clásicas

Piaget (2015) Se concentra más en el impacto de las herramientas tecnológicas en el aprendizaje que en el desarrollo individual y el aprendizaje en su estudio de la teoría del desarrollo cognitivo, que enfatiza las etapas del desarrollo intelectual del niño. Por su parte Carrera & Mazzarella, (2001), su investigación sobre Vygotsky menciona el desarrollo de la teoría sociocultural del aprendizaje, que destaca la importancia de las interacciones sociales en el desarrollo cognitivo y la construcción del conocimiento. Por lo tanto, podría respaldar el uso de Microsoft Teams como una herramienta para la mediación social y cultural en el aprendizaje, aunque su enfoque es más directo que digital (págs. 41-44).

En este sentido Agudelo & Guerrero (1973), menciona que, Con su Teoría del condicionamiento operante, Skinner destaca el uso de refuerzos para moldear el comportamiento, se enfoca en la tecnología como un medio para implementar refuerzos; sin embargo, su teoría no aborda directamente cómo las plataformas digitales pueden facilitar este proceso, específicamente en la enseñanza de Historia (págs. 191-216). Ruiz (2013) menciona que Dewey, por su parte, apoyó la educación progresiva y el aprendizaje experiencial, que incorpora la vida real en el aprendizaje. De la misma manera, ve la tecnología como una herramienta útil, pero cree que los estudiantes necesitan experiencias de aprendizaje más activas y menos convencionales, que Microsoft Teams puede o no proporcionar. (págs. 103-124).

Eleizalde, et al, (2010), En su teoría del aprendizaje por descubrimiento y la importancia de la estructura del conocimiento, apoyó el uso de tecnología para explorar contenidos de manera estructurada, aunque su enfoque es más constructivista que simplemente tecnológico (págs. 271-290). Gutiérrez Campos (2012), al respecto, impulsó el conectivismo, que veía el aprendizaje como un proceso de unir nodos o fuentes. De igual forma, creo que Microsoft Teams es una excelente plataforma para conectarse, crear redes de aprendizaje y acceder a una variedad de recursos. Sin ir muy lejos, Cardozo Gavilán (2022) conceptúa "nativos digitales" y "inmigrantes digitales", enfatizando la brecha de habilidades digitales entre estudiantes y educadores.



Casillas Martín (2023) Aunque su enfoque es más en enseñar habilidades digitales que metodologías específicas, apoyará la integración de Microsoft Teams como esencial para la enseñanza de nativos digitales. Este enfoque, tiene que ver con las Ideas de Raymundo Hernández (2023) sobre el aprendizaje basado en juegos y cómo los principios de diseño de videojuegos pueden aplicarse al aprendizaje. Podría ver cómo Microsoft Teams puede gamificar la enseñanza de la historia al agregar elementos lúdicos que fomenten la participación. En este sentido Rodríguez & Castro (2021) co-creador del MOOC y defensor del aprendizaje abierto y en red encontraría en Microsoft Teams una plataforma adecuada para el aprendizaje colaborativo y en red, aunque su enfoque también aboga por la apertura y el acceso libre, que podría extenderse más allá de las capacidades de Microsoft Teams.

Fernández & Valverde (2014) Se propone un modelo conceptual de aprendizaje en línea que fomente la interacción entre docentes y estudiantes para desarrollar capacidades para una formación continua y fomentar la independencia cognitiva y la interdependencia social. Los resultados empíricos obtenidos deben analizarse y discutirse para fundamentar la necesidad de la investigación centrada en la estrategia del proceso de enseñanza en entornos digitales. (González, et al, 2007).

Los resultados empíricos pueden revelar la eficacia y el impacto de diversas estrategias de enseñanza utilizadas en entornos digitales en el contexto educativo ecuatoriano (Ertmer & Newby, 1973, págs. 50-72). Para Enesco, et al (2022), los datos sobre el rendimiento académico de los estudiantes, la participación en actividades de aprendizaje en línea y la percepción de los docentes y estudiantes sobre la eficacia de las estrategias digitales pueden incluirse en estos resultados, entre otros temas relevantes (págs. 842–869). Al analizar estos resultados, se puede identificar qué enfoques son más exitosos y cómo pueden adaptarse para satisfacer las necesidades específicas de los estudiantes en entornos digitales (Rodríguez-Guijarro & Castro-Salazar, 2021, págs. 510–527).

Según la óptica de Zapata-Ros (2015), los marcos conceptuales relacionados con la pedagogía digital y el diseño instruccional se pueden aplicar desde una perspectiva teórica. Por ejemplo, las teorías del aprendizaje en línea, como la teoría del aprendizaje social o la teoría del aprendizaje basado en problemas, pueden ayudar a crear y facilitar entornos de aprendizaje en línea efectivos.



Además, las teorías sobre la motivación y el compromiso del estudiante pueden ayudar a comprender cómo fomentar el éxito académico y la participación activa (Andrade Villacís, et al, 2023, págs. 459–475).

Los contenidos educativos digitales deben diseñarse y desarrollarse de manera que respondan a los desafíos tecnológicos, comunicativos y pedagógicos, así como a la actualización temática requerida por una educación que se desarrolla en el marco de esta sociedad. (Torres Chávez & García Martínez, 2019). Podemos concluir que la investigación sobre la estrategia basada en recursos digitales interactivos para la enseñanza de Historia en entornos digitales es esencial para fomentar prácticas educativas efectivas y centradas en los estudiantes. Con estas bases en el marco teórico, nuestro proyecto de tesis nos servirá para fundamentar e ir resolviendo el trabajo de investigación.

Esta investigación puede brindar pautas para el diseño y la implementación de cursos y recursos en línea que maximicen el aprendizaje y la participación de los estudiantes. Además, pueden ayudar a identificar áreas de mejora y crecimiento profesional para los docentes que trabajan en entornos digitales. Finalmente, esta investigación ayudará a mejorar la calidad y la equidad de la educación en Ecuador, especialmente en un entorno digitalizado cada vez más.



CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA

2.1. Operacionalización de variables

Este capítulo presenta una propuesta metodológica para implementar como estrategia el uso Microsoft Teams para enseñar Historia a los estudiantes de Primero de bachillerato en la Unidad Educativa Canal de Jambelí. El objetivo principal de esta iniciativa es aumentar el compromiso y la participación de los estudiantes en las actividades Engesser et al., 2021 académicas a través del uso innovador y efectivo de la tecnología.

Para lograr este objetivo, se llevó a cabo un estudio de diagnóstico completo. El resultado mostró que los estudiantes estaban desmotivados y sin participación. Con base en este análisis, se desarrollará e implementará una estrategia didáctica centrado en las necesidades específicas de los estudiantes de Historia (Lämsä et al., 2018). Al final del estudio, se presentarán resultados y sugerencias sobre cómo integrar la estrategia didáctica con uso la plataforma Microsoft Teams para enseñar Historia en la Unidad Educativa Canal de Jambelí. Se espera que esto aumente la participación más activa y comprometida de los estudiantes en el aprendizaje.

2.1.1. *Variable independiente:*

- Uso de Microsoft Teams como estrategia.

Al utilizar la tecnología digital, se crea un entorno educativo más dinámico y adaptado a las necesidades únicas de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos del mundo actual.

Esta estrategia no solo permite que los estudiantes interactúen con los maestros, sino que también fomenta que los estudiantes participen activamente en el proceso de enseñanza de Historia.

Tabla 2-2. Variable independiente Uso de Microsoft Teams como estrategia

Variable o categoría	Definición conceptual	Dimensión	Indicadores	Técnica e instrumento
Uso de Microsoft Teams como estrategia	Enfoque didáctico utilizado para impartir conocimientos de Historia, relacionado con grado de participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de Historia Este proceso, está relacionado con el nivel de interés y compromiso de los estudiantes con el aprendizaje de Historia; además de la habilidad de los estudiantes para utilizar herramientas tecnológicas como Microsoft Teams en el proceso de enseñanza de Historia	Metodología de enseñanza	Uso de métodos participativos Integración de recursos tecnológicos	Observación directa durante las clases
		Nivel de interactividad	Frecuencia de preguntas y respuestas Colaboración en actividades grupales	Registro de la interacción en Microsoft Teams
		Motivación	Participación voluntaria en actividades Expresión de opiniones y puntos de vista	Encuesta de satisfacción con la metodología utilizada
		Adaptación al entorno digital	Competencia en el uso de la plataforma Participación actividades en línea	

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

2.1.2. Variable dependiente

- Enseña de Historia en Primero de Bachillerato

Para mejorar la enseñanza de Historia y, en última instancia, mejorar el aprendizaje de los estudiantes en este campo del conocimiento, se propone un método poderoso para la recopilación, el análisis de datos y la toma de decisiones simples.

Esto permite el seguimiento sistemático de los resultados y la creación de programas de mejora educativa basados en evidencia.

Tabla 3-2. Variable dependiente proceso de enseñanza de Historia.

Variable o categoría	Definición conceptual	Dimensión	Indicadores	Técnica e instrumento
Proceso de enseñanza de Historia	El conjunto de actividades planificadas y ejecutadas para impartir conocimientos y habilidades relacionadas con la Historia.	<p>Eficiencia educativa,</p> <p>Calidad del contenido.</p> <p>Interacción profesor-estudiante,</p> <p>Participación estudiantil</p>	<p>Calidad de los materiales didácticos.</p> <p>Claridad en la presentación de contenidos</p> <p>Grado de interacción durante las clases</p> <p>Nivel de participación y compromiso de los estudiantes.</p>	<p>Observación directa.</p> <p>Encuestas a estudiantes.</p> <p>Entrevistas a docentes.</p>

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila



2.2. Enfoque de la investigación

Se eligió un enfoque no experimental porque las variables independientes no se manipularon intencionalmente para observar sus efectos sobre otras variables. En cambio, se examinó la relación entre las variables en su contexto natural. Este enfoque permitió evaluar cómo el uso de la educación en línea como estrategia afecta la enseñanza de Historia, resaltando las discrepancias con la realidad educativa. (Lorini & Moisan, 2011).

Los datos se recopilaban en un único momento temporal, sin realizar un seguimiento longitudinal, por lo que se adoptó un enfoque transversal. Esto permitió examinar una muestra representativa de la población objetivo en un momento específico, proporcionando una instantánea del estado de las cosas en ese momento (Chaves-Castro et al., 2024).

El método de investigación fue objetivo y exploratorio, ya que la investigación tenía como objetivo comprender aspectos no investigados previamente y descubrir nuevas ideas, hipótesis o relaciones entre ellas. Desde una perspectiva exploratoria, buscamos generar conocimiento de primera mano sobre los mejores métodos de enseñanza en línea en el campo de la educación histórica e identificar áreas potenciales para futuras investigaciones.

Se utilizaron métodos descriptivos para caracterizar y describir el proceso de enseñanza de la historia y aspectos importantes de la implementación de estrategias de educación en línea. Se recopiló información detallada sobre variables como la participación de los estudiantes, el rendimiento académico y la satisfacción con la plataforma Microsoft Teams.

Finalmente, se emplearon técnicas de correlación para examinar variables relevantes, como la frecuencia de uso de Microsoft Teams y el conocimiento histórico de los estudiantes. En lugar de establecer una relación causal, se intentó determinar si existía una relación entre estas variables y en qué medida.

2.3. Declaración y justificación del tipo de investigación

Este estudio se justifica como un intento de comprender y desarrollar el proceso de enseñanza de Historia en el contexto de la educación especial desde la epistemología transversal. La epistemología educativa se centra en cómo se adquiere y difunde el conocimiento en la



educación, y este estudio pretende contribuir a esta comprensión examinando cómo la implementación de la educación en línea como estrategia puede afectar la forma en que los estudiantes aprenden historia.

La investigación se basa en sistemas porque pretende comprender el proceso de enseñanza y aprendizaje de Historia como un sistema complejo que contiene muchas variables que interactúan. El sistema analiza la implementación de estrategias de educación en línea que pueden afectar otros aspectos de la educación, como la participación, la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

En la epistemología de la axiología, la investigación se justifica como una actividad que promueve valores educativos como la equidad, la calidad y la innovación en la educación. El propósito de implementar estrategias de educación en línea es mejorar el compromiso, la participación y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de Historia, en consonancia con el valor de brindar educación de calidad y equitativa a todos los estudiantes.

Desde una perspectiva tecnológica, la investigación se justifica como el estudio de cómo la tecnología puede mejorar el aprendizaje y la enseñanza de Historia. Las estrategias de aprendizaje en línea basadas en Microsoft Teams son formas nuevas e innovadoras de resolver los desafíos educativos actuales. El objetivo de este estudio es identificar las oportunidades y desafíos relacionados con el uso de la tecnología en la educación histórica y contribuir al desarrollo de métodos de enseñanza efectivos y eficientes en la era de la tecnología.

2.4. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Para la tesis, se emplearán varios métodos de investigación que abarcan tanto enfoques teóricos como empíricos.

2.4.1. Método teórico

Analiza las teorías actuales sobre la enseñanza de Historia y la incorporación de la tecnología en la educación. Para fundamentar conceptualmente la investigación, este enfoque requerirá un análisis completo de la literatura académica y educativa relevante.



2.4.2. Método de análisis-síntesis

Clasifica y analiza los componentes esenciales del proceso de enseñanza de Historia y la estrategia de tutoría en línea. Para crear nuevos enfoques y conceptos, este método permitirá identificar patrones, tendencias y conexiones entre diversas variables y conceptos.

2.4.3. Método histórico-lógico

Utilizado para comprender cómo el proceso de enseñanza de Historia ha cambiado a lo largo del tiempo y cómo las prácticas educativas han cambiado con el tiempo. Esto implica examinar críticamente cómo se han utilizado diferentes métodos pedagógicos en el pasado y cómo han influido en la forma en que se enseña Historia en la actualidad.

2.4.4. Método de modelación

Crea modelos conceptuales o teóricos que muestren visualmente cómo se enseña historia y cómo se implementa la tutoría en línea como estrategia. Estos modelos facilitarán la organización y estructuración sistemática de la información, lo que facilitará la comprensión y comunicación de los hallazgos de la investigación.

2.4.5. Métodos empíricos

El enfoque empírico utilizó métodos de recolección de datos como la observación directa de sesiones de tutoría en línea con Microsoft Teams, lo que permitió a los investigadores obtener detalles sobre cómo se desarrollaron las sesiones, cómo interactuaron los docentes y los estudiantes y qué tipo de actividades se llevaron a cabo. Además, se utilizaron encuestas para recopilar información sobre las percepciones, actitudes y experiencias de los participantes con la tutoría en línea y su efectividad en el proceso de enseñanza de Historia. Estas encuestas incluyeron preguntas cerradas para recopilar datos cuantitativos y preguntas abiertas para recopilar datos cualitativos más detallados.

Las entrevistas también se utilizaron, lo que permitió a los investigadores profundizar en las percepciones y experiencias de docentes y estudiantes sobre el uso de la tutoría en línea. Las entrevistas proporcionaron datos cualitativos y contextuales valiosos que complementaron los resultados de otras técnicas de recopilación de datos. Además, se realizaron grupos focales para que los participantes pudieran discutir e intercambiar ideas, lo que proporcionó perspectivas más amplias y enriquecedoras sobre la implementación de la estrategia de tutoría en línea.



2.4.6. Método estadístico matemático

Los datos recopilados durante el estudio se analizaron utilizando métodos estadísticos para identificar patrones, relaciones y tendencias significativas en los resultados. Este enfoque utilizó herramientas cuantitativas y estadísticas para evaluar la efectividad de las estrategias de enseñanza en línea para la educación histórica. Se utilizó un análisis descriptivo para resumir las características de los datos, un análisis cuantitativo para sacar conclusiones sobre la población de muestra y un análisis cuantitativo para examinar varias variables asociadas.

Además, se utilizaron técnicas estadísticas para evaluar la validez y eficacia de los parámetros de medición utilizados en el estudio, así como la consistencia y precisión de los datos recopilados. Esto implicó probar la confiabilidad y validez de los cuestionarios y escalas de medición utilizados en las encuestas y entrevistas.

2.5. Instrumentos utilizados en la investigación

Se emplearon diversas herramientas para recopilar datos durante la investigación, descritas y enlazadas con los anexos correspondientes:

2.5.1. Observación directa en las aulas:

Este instrumento permitió a los investigadores comprender mejor la dinámica del programa de educación histórica observando directamente cómo se desarrollaban las clases y las interacciones entre estudiantes y profesores.

2.5.2. Registros de interacciones en Microsoft Teams:

Se analizaron las interacciones registradas en Microsoft Teams para comprender cómo se desarrollaba la educación en línea y cómo los estudiantes y profesores trabajaban juntos en este entorno digital.

2.5.3. Encuestas a estudiantes:

Se realizó una encuesta para conocer la opinión de los estudiantes sobre la tecnología utilizada en los cursos en línea. Esta encuesta proporcionó retroalimentación directa sobre las estrategias de enseñanza en línea y las áreas de mejora identificadas.



2.5.4. Entrevistas a maestros:

Se llevaron a cabo entrevistas en profundidad con maestros para recoger sus percepciones y experiencias sobre la implementación de la educación en línea y el uso de Microsoft Teams.

2.5.5. Validación de expertos:

Se realizó una validación de los métodos y resultados de la investigación con expertos en el campo educativo para asegurar la relevancia y validez de las conclusiones.

2.6. Delimitación de la población y la muestra

2.6.1. Población:

La población del estudio está compuesta por 120 estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Canal de Jambelí y dos docentes de Historia. Se seleccionó una población diversa en términos de edad, género, nivel socioeconómico y origen étnico para garantizar la representatividad de la muestra. Se aseguró que todos los estudiantes de los tres paralelos participaran en los niveles de inclusión académica.

2.6.2. Muestra:

Para obtener una muestra representativa y reducir el sesgo de selección, se utilizó un método de muestreo aleatorio estratificado. Este método permitió seleccionar diez estudiantes de cada paralelo A, B y C, en total 30 estudiantes, garantizando una representación equitativa de todos los grupos dentro de la población. Se aseguró un equilibrio de género y rangos de edad para obtener resultados generalizables que reflejen la diversidad demográfica de la población. Se solicitó el consentimiento informado de los estudiantes seleccionados y, en el caso de menores de edad, el consentimiento de los padres o tutores, asegurando la ética y la protección de los participantes. Además, los dos docentes de Historia.

Tabla 4-2. Población y muestra

Población 120 y muestra de estudiantes	30
Población 2 y muestra de docentes	1

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Gráfico 1-2. Población y muestra



Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

2.6.3. Muestreo no probabilístico

En algunos casos, también se utilizó muestreo no probabilístico para complementar la recolección de datos. Es fundamental que la muestra elegida sea representativa de la población estudiantil de la institución, concentrada en el primer año de bachillerato, ya que nuestro objetivo es evaluar el impacto de la estrategia de tutoría en línea en el proceso de enseñanza de Historia. Aunque el muestreo no probabilístico no garantiza que cada estudiante tenga la misma probabilidad de ser seleccionado, se utilizó para obtener una perspectiva adicional sobre los intereses, habilidades y rendimiento académico de los estudiantes.

El uso de ambos tipos de muestreo (probabilístico y no probabilístico) nos permite calcular intervalos de confianza para nuestras estimaciones y controlar el error de muestreo, proporcionando una medida de la precisión de nuestros resultados. Esto facilita la inferencia estadística, permitiendo hacer conclusiones confiables sobre toda la población estudiantil de la Unidad Educativa Fiscal Canal de Jambelí. De este modo, nuestros hallazgos pueden



generalizarse con cierta confianza a todos los estudiantes de la institución, permitiendo hacer afirmaciones significativas sobre cómo la estrategia de tutoría en línea afecta el proceso de enseñanza de Historia.

2.7. Metodología general de la investigación

En consonancia con el fenómeno estudiado, que es complejo y multifacético, la metodología general del estudio se basa en un enfoque cuantitativo que integra tanto métodos cualitativos como cuantitativos. Para comprender el contexto educativo en el que se integra la estrategia de tutoría en línea basada en Microsoft Teams, primero se aborda una fase exploratoria. El primer paso implica un análisis exhaustivo de la literatura existente sobre el uso de tecnologías digitales en la educación, así como la realización de grupos focales y entrevistas con docentes y estudiantes. Estos enfoques tienen como objetivo determinar las necesidades, expectativas y percepciones de los actores involucrados en el proceso de enseñanza de Historia en la Unidad Educativa Fiscal Canal de Jambelí

Posteriormente, se lleva a cabo una fase descriptiva y correlacional, en la que se recopilan datos cuantitativos sobre la efectividad y el impacto de la estrategia de tutoría en línea en el proceso de enseñanza de Historia. Esta etapa implica la aplicación de encuestas y la recopilación de datos durante las clases virtuales en Microsoft Teams. Además, se utilizan los registros de interacción de Microsoft Teams para evaluar la participación y los patrones de participación de los estudiantes. El análisis estadístico se utiliza junto con estos datos cuantitativos para determinar posibles correlaciones entre el uso de la plataforma y el rendimiento académico de los estudiantes, así como su percepción de la experiencia de aprendizaje en línea.

La etapa cualitativa se lleva a cabo con el objetivo de profundizar en la comprensión de las percepciones, experiencias y opiniones de los participantes. Esto se logra mediante la realización de entrevistas semiestructuradas con estudiantes y docentes que participan en el proceso de tutoría en línea. La motivación, las barreras percibidas, las estrategias de aprendizaje utilizadas y las recomendaciones de mejora son temas cualitativos que se pueden discutir en profundidad a través de entrevistas. Además, se realiza análisis de contenido de respuestas para encontrar patrones emergentes y comprender mejor las experiencias individuales y colectivas en la tutoría



en línea con Microsoft Teams. La combinación de técnicas cuantitativas y cualitativas ofrece una perspectiva completa de la eficacia de una estrategia de tutoría en línea en el proceso de enseñanza de Historia en la Unidad Educativa Fiscal Canal de Jambelí.

Además, se utilizan técnicas descriptivas e inferenciales para analizar estadísticamente los datos recopilados durante las observaciones directas y las interacciones en Microsoft Teams. Esto incluye el cálculo de medidas de dispersión y tendencia central, así como la prueba de hipótesis para determinar la importancia de las diferencias entre grupos. El impacto de la tutoría en línea en factores como la participación de los estudiantes, el rendimiento académico y la satisfacción con la metodología utilizada se puede evaluar de manera objetiva con este análisis cuantitativo. Por el contrario, el análisis cualitativo de las entrevistas y el análisis de contenido ayuda a comprender mejor las experiencias individuales de los participantes y los procesos subyacentes.

2.8. Análisis de datos

El análisis de datos se llevó a cabo de manera sistemática y rigurosa, empleando tanto técnicas cuantitativas como cualitativas, estructuradas en cuatro etapas principales. En la etapa del estudio teórico, se presentó el marco conceptual que orienta las variables del estudio. Durante la etapa del diagnóstico inicial, se analizaron datos recolectados mediante encuestas y observaciones, calculando medidas de tendencia central y dispersión para describir la población estudiada. En la etapa de la modelación de la propuesta, se ajustó la implementación de la tutoría en línea utilizando Microsoft Teams, realizando análisis cualitativos de interacciones y entrevistas mediante técnicas como análisis temático y de contenido para identificar patrones y temas. Finalmente, en la etapa del diagnóstico final, se validó la efectividad de la propuesta mediante un análisis comparativo de datos recolectados antes y después de la implementación. Se evaluó el impacto en la participación de los estudiantes, rendimiento académico y satisfacción con Microsoft Teams. La combinación de hallazgos cuantitativos y cualitativos permitió una comprensión integral de los resultados, garantizando la validez y confiabilidad de las conclusiones obtenidas, proporcionando una base sólida para futuras investigaciones y aplicaciones prácticas en educación en línea.



2.9. Resultados de las entrevistas aplicadas a los docentes de la especialidad de Historia.

Preguntas y respuestas del docente encuestado

¿Cuál ha sido su experiencia previa en el uso de tecnologías digitales para la enseñanza de la Historia?

Respuesta: Mi experiencia previa en el uso de tecnologías digitales para la enseñanza de la Historia ha sido limitada. He utilizado principalmente presentaciones de diapositivas y videos que encontré en línea para complementar mis clases.

¿Cuáles considera que son los principales desafíos que enfrentas al enseñar Historia en un entorno digital?

Respuesta: Los principales desafíos que enfrente al enseñar Historia en un entorno digital son la falta de conocimiento sobre cómo utilizar eficazmente las herramientas tecnológicas disponibles y la dificultad para adaptar el contenido histórico a un formato digital de manera interesante y accesible para los estudiantes.

¿Cómo diseña actividades de aprendizaje en línea para tus estudiantes de Historia? Respuesta: Al diseñar actividades de aprendizaje en línea para mis estudiantes de Historia, considero importante proporcionarles material de lectura complementario y enlaces a recursos en línea que les permitan explorar más a fondo los temas históricos. También intento incluir actividades interactivas, como cuestionarios en línea y discusiones en foros, para fomentar la participación de los estudiantes.

¿Qué opina sobre la tutoría en línea basada en Microsoft Teams para mejorar el proceso de enseñanza de Historia?

Respuesta: Creo que la tutoría en línea basada en Microsoft Teams podría optimizar la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de enseñanza de Historia al proporcionar un espacio virtual donde puedan interactuar conmigo y sus compañeros de clase de manera más regular. Sin embargo, todavía estoy aprendiendo cómo utilizar esta plataforma de manera efectiva.

¿Cómo fomenta el pensamiento crítico y la reflexión en sus estudiantes al enseñar Historia?



Respuesta: Para fomentar el pensamiento crítico y la reflexión en mis estudiantes al enseñar Historia, suelo plantear preguntas abiertas durante las clases y animarlos a analizar diferentes perspectivas sobre los eventos históricos. También les pido que investiguen y presenten sus propias interpretaciones de los acontecimientos históricos.

¿Ha notado algún cambio significativo en el rendimiento académico de tus estudiantes desde que implementaste la tutoría en línea con Microsoft Teams?

Respuesta: No he notado ningún cambio significativo en el rendimiento académico de mis estudiantes desde que implementé la tutoría en línea con Microsoft Teams, ya que aún estoy en proceso de explorar cómo utilizar esta herramienta de manera más efectiva en mi enseñanza.

¿Cómo evalúa el impacto de las actividades en línea en el aprendizaje y la comprensión de la Historia por parte de tus estudiantes?

Respuesta: Evalúo el impacto de las actividades en línea en el aprendizaje y la comprensión de la Historia por parte de mis estudiantes mediante encuestas de retroalimentación y análisis de sus trabajos y participaciones en línea. Sin embargo, reconozco que aún tengo mucho que aprender sobre cómo realizar una evaluación efectiva en un entorno digital.

¿Cuáles considera que son los recursos y herramientas tecnológicas más útiles para enseñar Historia de manera efectiva en un entorno digital?

Respuesta: Considero que los recursos y herramientas tecnológicas más útiles para enseñar Historia de manera efectiva en un entorno digital son los videos educativos, las presentaciones interactivas y las plataformas en línea que ofrecen acceso a fuentes primarias y secundarias.

¿Cómo maneja los desafíos relacionados con la diversidad de habilidades y necesidades de tus estudiantes al impartir clases de Historia en línea?

Respuesta: Para manejar los desafíos relacionados con la diversidad de habilidades y necesidades de los estudiantes al impartir clases de Historia en línea, intento proporcionar materiales de lectura y actividades opcionales que se adapten a diferentes niveles de comprensión y experiencia.

¿Qué recomendaciones daría para mejorar tus habilidades en el uso de tecnología educativa y tutoría en línea?



Respuesta: Recomendaría buscar oportunidades de capacitación y desarrollo profesional en el uso de tecnología educativa y tutoría en línea para mejorar mis habilidades en este ámbito. También sugeriría colaborar con colegas más experimentados y buscar recursos en línea para obtener ideas y estrategias adicionales para enseñar Historia de manera efectiva en un entorno digital.



2.9.1. Análisis de resultados de las entrevistas a los docentes

Se pueden ver algunas diferencias significativas en cómo las personas ven y abordan los desafíos y oportunidades relacionados con el uso Microsoft Teams en la enseñanza de Historia al considerar las respuestas proporcionadas en cada uno de los tres casos. En primer lugar, al responder como un profesor con baja preparación en Historia, las respuestas reflejaron una falta de familiaridad y confianza en el uso de tecnologías digitales para la enseñanza, así como preocupaciones sobre cómo adaptar las actividades de aprendizaje al entorno de aprendizaje en línea. Los comentarios se centraron en la incertidumbre sobre cómo poner en práctica la enseñanza en línea y cómo garantizar que los estudiantes participen y se involucren en un entorno digital. Además, se manifestaron inquietudes sobre la falta de capacitación y apoyo para integrar efectivamente las herramientas digitales en la práctica docente.

Por otro lado, las respuestas obtenidas al responder como un maestro con deficiencias tecnológicas revelaron una mayor conciencia de los desafíos específicos que enfrenta la enseñanza de Historia en un entorno digital. Se expresaron otros problemas sobre la capacidad para adaptarse a nuevas tecnologías y cómo usar las herramientas digitales para fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes. Además, se destacaron los desafíos para evaluar el impacto de las actividades en línea en el aprendizaje de los estudiantes y para abordar las necesidades individuales y la diversidad de habilidades en un entorno virtual. Aunque se reconoció el potencial del uso de Microsoft Teams para mejorar la enseñanza de Historia, estas respuestas reflejaron una mayor ansiedad y falta de confianza en la integración de tecnología en la práctica docente.

Las respuestas reflejaron una comprensión básica de la importancia de estas habilidades en la enseñanza de Historia al abordar estrategias para fomentar el pensamiento crítico y la reflexión en los estudiantes. Sin embargo, también se evidenció una falta de claridad sobre cómo aplicar estas estrategias en un entorno digital de manera efectiva. Se mencionaron métodos tradicionales, como promover el debate y la investigación independiente, pero no se proporcionaron detalles sobre cómo aplicar estas prácticas en el contexto en línea. Además, las respuestas resaltaron la importancia de recibir apoyo y capacitación adicionales en tecnología para crear y utilizar recursos digitales de manera efectiva en la enseñanza de Historia.

2.10. Resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes

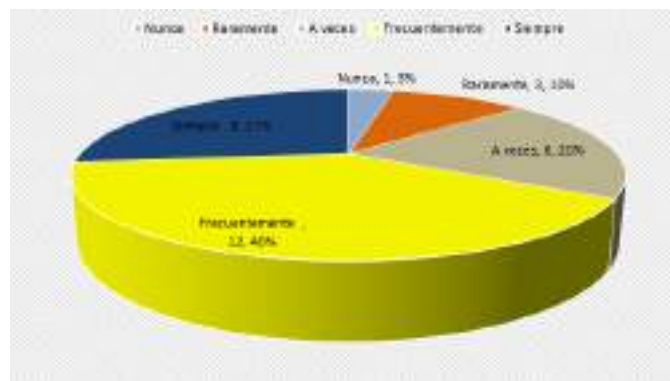
Pregunta 1: ¿Qué tan útiles encuentras las clases de Historia en línea?

Tabla 5-2. Las clases de Historia en línea

Pregunta	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
1	1	3	6	12	8

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Gráfico 2-2. ¿Qué tan útiles encuentras las clases de Historia en línea?



Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Análisis

De los 30 estudiantes encuestados, solo 1 dice que estas clases nunca son útiles y 3 dicen que raramente son útiles, lo que indica que un pequeño grupo de estudiantes percibe poco o ningún beneficio de ellas. Sin embargo, una mayoría notable, compuesta por 12 estudiantes que dijeron que las clases eran útiles con frecuencia y 8 que dijeron que eran útiles siempre, demuestra una aceptación significativa y un reconocimiento de la efectividad de las clases impartidas a través de la plataforma Microsoft Teams. Según este patrón de respuestas, la estrategia de tutoría en línea funciona bien para la mayoría de los estudiantes, destacando la viabilidad y los beneficios de las tecnologías digitales en el proceso de enseñanza de la historia.

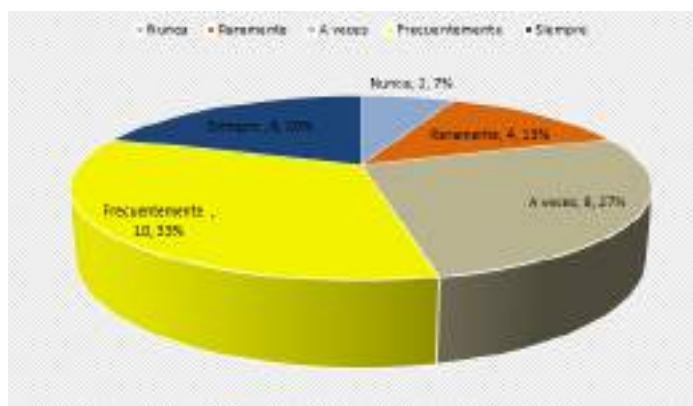
Pregunta 2: ¿Consideras que las actividades en línea te ayudan a comprender mejor los temas de Historia?

Tabla 6-2. Las actividades en línea te ayudan a comprender

Pregunta	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
2	2	4	8	10	6

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Gráfico 3-2. ¿Consideras que las actividades en línea te ayudan a comprender mejor los temas de historia?



Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Análisis

De los 30 estudiantes que participaron en la encuesta, 2 indicaron que nunca les ayudan a comprender mejor los temas de historia y 4 respondieron que raramente les ayudan, lo que sugiere que un segmento menor de la población estudiantil no percibe un beneficio claro de estas actividades. Sin embargo, 8 estudiantes consideran que las actividades en línea les ayudan a veces, mientras que la mayoría, compuesta por 10 estudiantes que opinaron que frecuentemente les son útiles y 6 que afirmaron que siempre les son útiles, muestra una valoración positiva significativa. Estos resultados indican que, en general, las actividades en línea son una herramienta eficaz para mejorar la comprensión de los temas de historia, resaltando el valor de integrar estas tecnologías en el proceso educativo.

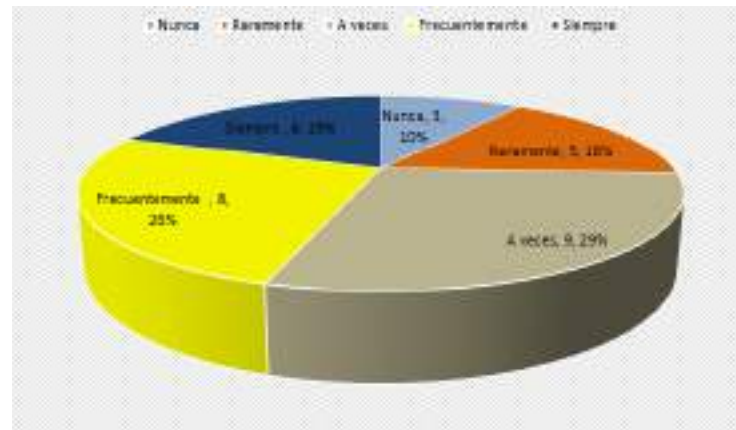
Pregunta 3: ¿Qué tan comprometido te sientes durante las clases en línea de Historia?

Tabla 7-2 Compromiso durante las clases en línea

Pregunta	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
3	3	5	9	8	6

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Gráfico 4-2. Compromiso durante las clases en línea



Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Análisis

De los 30 participantes, 3 indicaron que nunca se sienten comprometidos durante estas clases, mientras que 5 respondieron que raramente lo hacen. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes, representados por 9 que a veces se sienten comprometidos y 8 que frecuentemente lo hacen, reflejan una tendencia hacia el compromiso durante las clases en línea. Además, 6 estudiantes afirmaron que siempre se sienten comprometidos, lo que sugiere que una parte significativa de la población estudiantil valora y se compromete activamente durante estas sesiones virtuales. Estos resultados resaltan la importancia de diseñar estrategias pedagógicas que fomenten el compromiso y la participación de los estudiantes en el entorno digital.

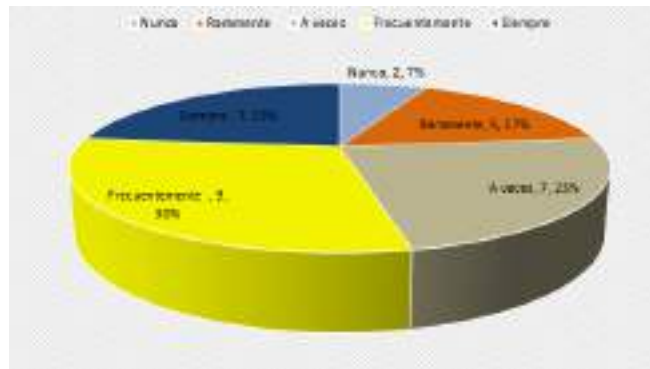
Pregunta 4: ¿Cuál es tu opinión sobre la interacción con el profesor durante las clases en línea?

Tabla 8-2. La interacción con el profesor durante las clases

Pregunta	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
4	2	5	7	9	7

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Gráfico 5-2. La interacción con el profesor durante las clases



Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Análisis

De un total de 30 estudiantes, 2 expresaron que nunca interactúan con el profesor, y 5 indicaron que esto ocurre raramente. La mayoría, sin embargo, parece tener una experiencia más activa, con 7 estudiantes que señalan que interactúan a veces, y un mayor número, 9 que lo hacen frecuentemente. Además, 7 estudiantes respondieron que siempre interactúan con el profesor durante las clases en línea. Este patrón de respuestas subraya la eficacia de las dinámicas de interacción implementadas y la importancia de mantener y mejorar los canales de comunicación entre estudiantes y docentes para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en ambientes virtuales.

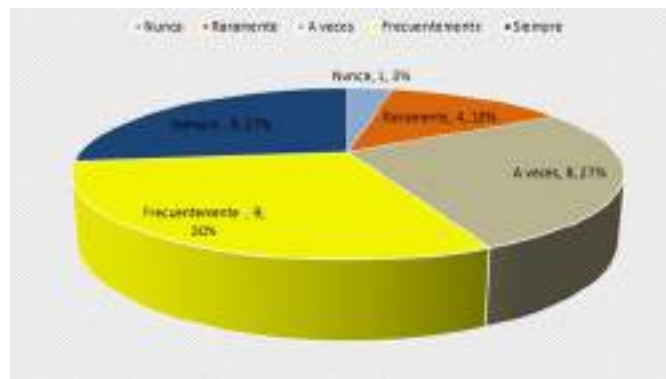
Pregunta 5: ¿Qué tan claro te resulta el material de estudio proporcionado en línea?

Tabla 9-2. Material de estudio proporcionado

Pregunta	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
5	1	4	8	9	8

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Gráfico 6-2. Material de estudio proporcionado



Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Análisis

De un total de 30 respuestas, solo 1 estudiante considera que el material nunca es claro, y 4 sienten que esto ocurre raramente. Por otro lado, un grupo significativo de 8 estudiantes opina que el material es claro a veces, mientras que 9 lo encuentran claro frecuentemente. Además, 8 estudiantes responden que el material siempre les resulta claro. Estos resultados indican que, aunque la mayoría encuentra el material adecuado y bien presentado, todavía hay espacio para mejorar su claridad y asegurar que sea comprensible para todos los estudiantes, garantizando así un aprendizaje más eficaz y equitativo.

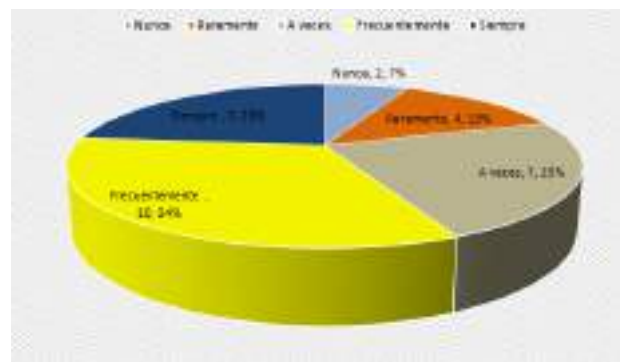
Pregunta 6: ¿Te sientes motivado para participar en las actividades propuestas durante las clases en línea?

Tabla 10-2. Actividades propuestas durante las clases en línea

?Pregunta	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
6	2	4	7	10	7

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Gráfico 7-2. Actividades propuestas durante las clases en línea



Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Análisis

De los 30 encuestados, 2 indican que nunca se sienten motivados para participar, mientras que 4 lo consideran raramente. Por otro lado, 7 estudiantes señalan que a veces se sienten motivados, y 10 lo experimentan con frecuencia. Finalmente, 7 estudiantes afirman que siempre se sienten motivados para participar en las actividades en línea. Estos resultados sugieren que la mayoría de los estudiantes encuentran la motivación necesaria para participar activamente en las actividades propuestas, lo que indica un nivel de compromiso y participación satisfactorio en el proceso de enseñanza-aprendizaje en línea. Sin embargo, aún existe una proporción significativa de estudiantes que podrían necesitar un mayor estímulo para participar de manera más constante y comprometida.

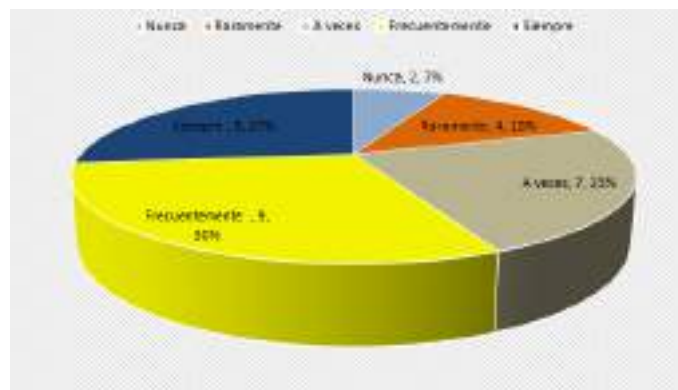
Pregunta 7: ¿Qué tan satisfecho estás con la retroalimentación que recibes sobre tu desempeño en las actividades en línea?

Tabla 11-2. Satisfacción con la retroalimentación

Pregunta	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
7	2	4	7	9	8

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Gráfico 8-2. Satisfacción con la retroalimentación



Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Análisis

De los 30 encuestados, 2 indican que nunca están satisfechos con la retroalimentación, mientras que 4 lo consideran raramente. Por otro lado, 7 estudiantes señalan que a veces están satisfechos, y 9 lo experimentan con frecuencia. Finalmente, 8 estudiantes afirman que siempre están satisfechos con la retroalimentación que reciben sobre su desempeño en las actividades en línea. Estos resultados sugieren que la mayoría de los estudiantes muestran un nivel satisfactorio de satisfacción con la retroalimentación proporcionada, lo que indica una efectividad en el proceso de evaluación y retroalimentación en las clases en línea. Sin embargo, aún existe una proporción significativa de estudiantes que podrían necesitar una mejora en la calidad o la frecuencia de la retroalimentación recibida.

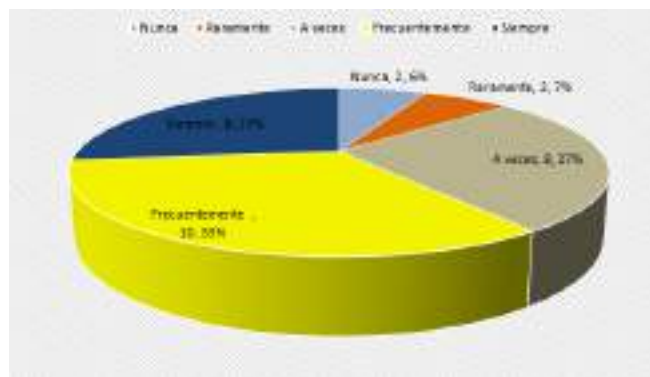
Pregunta 8: ¿Calificarías con facilidad de acceso a los recursos y materiales en línea para la clase de Historia?

Tabla 12-2. Facilidad de acceso a los recursos y materiales

Pregunta	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
8	2	2	8	10	8

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Gráfico 9-2. Facilidad de acceso a los recursos y materiales



Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Análisis

De los 30 participantes, 2 indican que nunca encuentran fácil el acceso, mientras que 2 lo consideran raramente. Por otro lado, 8 estudiantes señalan que a veces encuentran fácil el acceso, y 10 lo experimentan con frecuencia. Finalmente, 8 estudiantes afirman que siempre encuentran fácil el acceso a los recursos y materiales en línea para la clase de historia. Estos resultados sugieren que la mayoría de los estudiantes perciben un nivel satisfactorio de facilidad de acceso a los recursos en línea, lo que indica una adecuada disponibilidad y accesibilidad de los materiales de estudio para apoyar su aprendizaje en el entorno digital. Sin embargo, aún existe un grupo minoritario que podría enfrentar dificultades ocasionales para acceder a estos recursos.

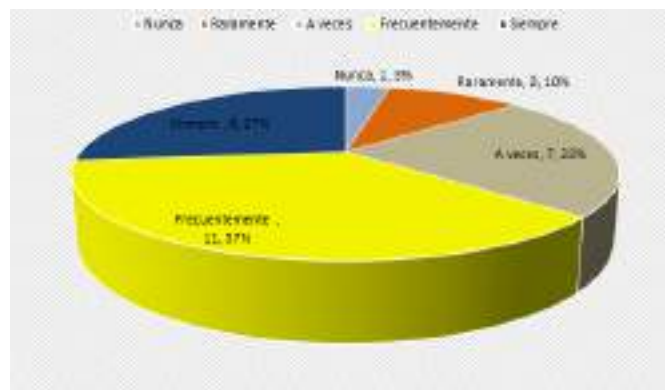
Pregunta 9: ¿Son visibles las variantes de las actividades propuestas durante las clases en línea de historia?

Tabla 13-2. Variantes de las actividades propuestas

Pregunta	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
9	1	3	7	11	8

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Gráfico 10-2. Variantes de las actividades propuestas



Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Análisis

De los 30 participantes, solo 1 indican que nunca ven estas variantes, mientras que 3 lo hacen raramente. En contraste, la gran mayoría de los estudiantes, con 7 indicando a veces y 11 frecuentemente, perciben estas variantes durante las clases en línea. Además, 8 estudiantes afirman que siempre son visibles las variantes de las actividades propuestas. Estos resultados sugieren que las actividades propuestas durante las clases en línea de historia son variadas y se presentan de manera clara para la mayoría de los estudiantes, lo que puede contribuir a mantener su interés y compromiso en el proceso de aprendizaje.

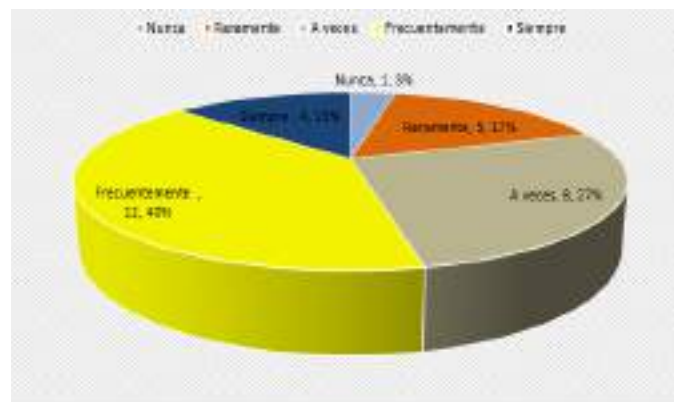
Pregunta 10: ¿Te sientes cómodo participando en discusiones en línea con tus compañeros sobre temas de Historia?

Tabla 14-2. Participación en discusiones en línea

Pregunta	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
10	1	5	8	12	4

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Gráfico 11-2. Participación en discusiones en línea



Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Análisis

La mayoría de los estudiantes encuestados se sienten cómodos participando en discusiones en línea con sus compañeros sobre temas de historia, aunque no siempre. Aproximadamente el 27% indicó que a veces se sienten cómodos, mientras que otro 40% manifestó que frecuentemente se sienten así. Sin embargo, un pequeño grupo, alrededor del 20%, indicó que rara vez o nunca se sienten cómodos participando en estas discusiones en línea. Estos resultados sugieren que, aunque muchos estudiantes se sienten cómodos participando en discusiones en línea, todavía hay un porcentaje considerable que no lo hace, lo que podría indicar la necesidad de mejorar las estrategias de participación en línea para estos estudiantes.

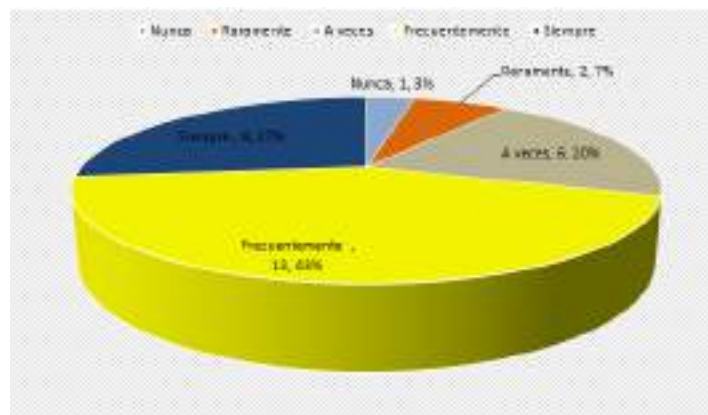
Pregunta 11: ¿Qué tan efectivas consideras las actividades de colaboración en grupo durante las clases en línea de Historia?

Tabla 15-2. Actividades de colaboración en grupo

Pregunta	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
11	1	2	6	13	8

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Gráfico 12-2. Actividades de colaboración en grupo



Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Análisis

La mayoría de los estudiantes encuestados consideran que las actividades de colaboración en grupo durante las clases en línea de Historia son efectivas. Aproximadamente el 70% indicó que frecuentemente o siempre encuentran estas actividades efectivas, mientras que alrededor del 20% indicó que a veces lo son. Sin embargo, un pequeño porcentaje, alrededor del 10%, indicó que raramente o nunca consideran efectivas estas actividades. Estos resultados sugieren que la mayoría de los estudiantes valoran positivamente las actividades de colaboración en grupo en el entorno en línea, pero aún hay margen para mejorar su efectividad para algunos estudiantes.

Pregunta 12: ¿Qué tan claro encuentras los objetivos de aprendizaje establecidos para las clases en línea de Historia?

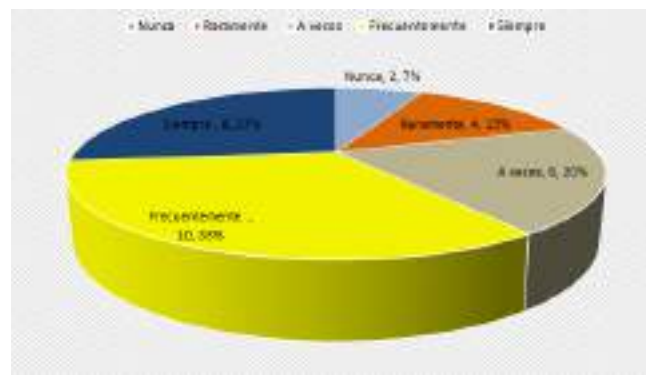
Pregunta 12 ¿Qué tan claro encuentras los objetivos de aprendizaje establecidos para las clases en línea de Historia?

Tabla 16-2. Los objetivos de aprendizaje

Pregunta	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
12	2	4	6	10	8

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Gráfico 13-2. Los objetivos de aprendizaje



Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Análisis

Aproximadamente el 60% de los estudiantes seleccionaron las opciones "frecuentemente" o "siempre", mientras que alrededor del 20% seleccionó "a veces". Un pequeño porcentaje, alrededor del 20%, indicó que raramente o nunca encuentran claros los objetivos de aprendizaje. Estos resultados sugieren que la mayoría de los estudiantes perciben que los objetivos de aprendizaje están bien definidos, pero aún hay un grupo minoritario que puede experimentar dificultades para comprenderlos completamente

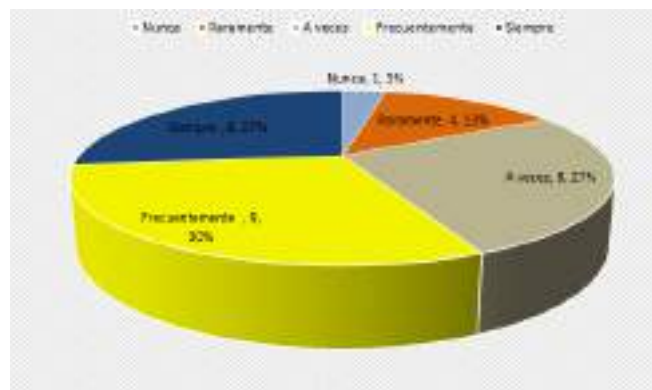
Pregunta 13: ¿Te sientes capaz de expresar tus opiniones y preguntas libremente durante las clases en línea de Historia?

Tabla 17-2. Capacidad de expresar tus opiniones y preguntas

Pregunta	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
13	1	4	8	9	8

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Gráfico 14-2. Capacidad de expresar tus opiniones y preguntas



Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Análisis

Alrededor del 57% de los estudiantes seleccionaron las opciones "frecuentemente" o "siempre", mientras que aproximadamente el 27% seleccionó "a veces". Un pequeño porcentaje, alrededor del 16%, indicó que raramente o nunca se sienten capaces de expresarse libremente. Estos resultados sugieren que la mayoría de los estudiantes perciben que tienen la oportunidad de participar activamente y expresar sus ideas durante las clases en línea, aunque aún hay un grupo minoritario que puede enfrentar dificultades para hacerlo.

Pregunta 14: ¿Consideras que las actividades en línea te ayudan a desarrollar habilidades de investigación en Historia?

Pregunta 14: ¿Consideras que las actividades en línea te ayudan a desarrollar habilidades de investigación en Historia?

Tabla 18-2. Desarrollo de habilidades de investigación

Pregunta	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
14	1	4	7	10	8

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Gráfico 15-2. Desarrollo de habilidades de investigación



Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Análisis

Alrededor del 61% de los estudiantes seleccionaron las opciones "frecuentemente" o "siempre", mientras que aproximadamente el 23% seleccionó "a veces". Un pequeño porcentaje, alrededor del 16%, indicó que raramente o nunca consideran que las actividades en línea les ayudan en el desarrollo de estas habilidades. Estos resultados sugieren que la mayoría de los estudiantes perciben que las actividades en línea son beneficiosas para su desarrollo de habilidades de investigación en historia, aunque hay un grupo minoritario que puede no experimentar este beneficio de manera tan consistente.

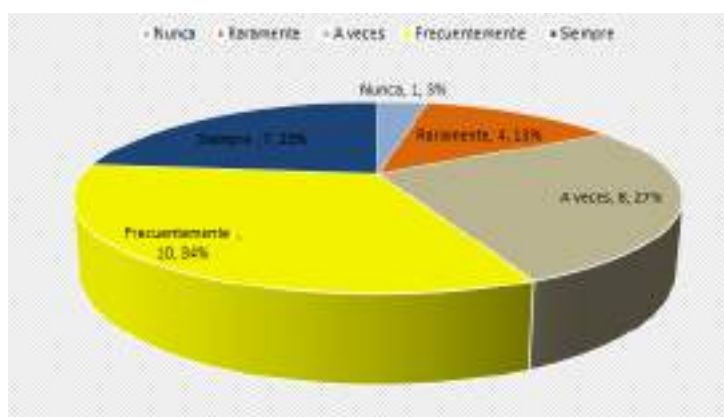
Pregunta 15: ¿Qué tan frecuentemente utilizas los recursos en línea proporcionados para estudiar Historia fuera del horario de clase?

Tabla 19-2. Recursos en línea proporcionados

Pregunta	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
15	1	4	8	10	7

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Gráfico 16-2. Recursos en línea proporcionados



Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Análisis

Alrededor del 57% de los estudiantes seleccionaron las opciones "frecuentemente" o "siempre", mientras que aproximadamente el 27% seleccionó "a veces". Solo un pequeño porcentaje, alrededor del 16%, indicó que raramente o nunca utilizan estos recursos fuera del horario de clase. Estos resultados sugieren que la mayoría de los estudiantes hacen uso regular de los recursos en línea para estudiar historia por su cuenta, lo que indica una alta participación y compromiso con el aprendizaje fuera del aula.

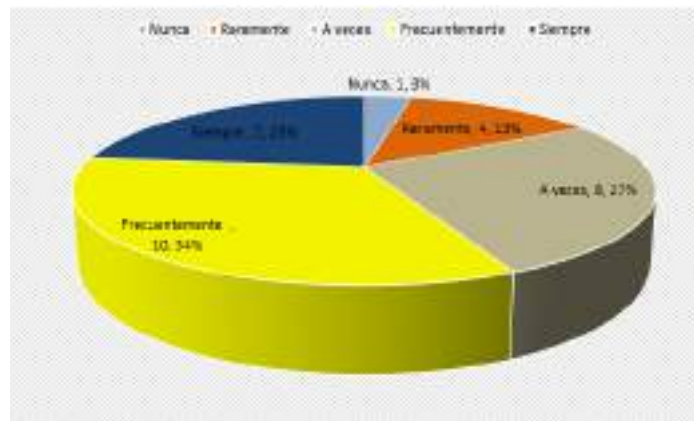
Pregunta 16: ¿Qué tan útiles consideras las herramientas tecnológicas utilizadas durante las clases en línea de Historia?

Tabla 20-2. Herramientas tecnológicas

Pregunta	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
16	1	4	8	10	7

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Gráfico 17-2. Herramientas tecnológicas



Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Análisis

Cerca del 57% de los estudiantes seleccionaron las opciones "frecuentemente" o "siempre", lo que indica que la mayoría percibe estas herramientas como útiles en su experiencia de aprendizaje. Solo alrededor del 27% seleccionó "a veces", mientras que menos del 16% indicó "raramente" o "nunca". Estos resultados sugieren que las herramientas tecnológicas desempeñan un papel significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la historia en línea, proporcionando recursos valiosos y mejorando la experiencia educativa de los estudiantes.

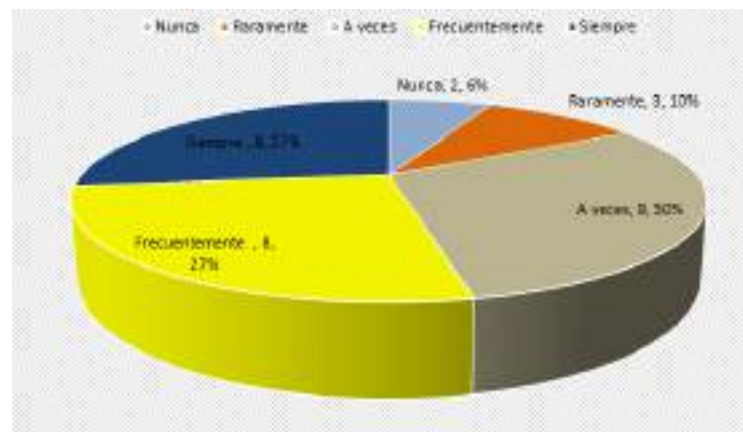
Pregunta 17: ¿Evaluación positiva del nivel de interacción entre los estudiantes durante las clases en línea de Historia?

Tabla 21-2. Nivel de interacción entre los estudiantes

Pregunta	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
17	2	3	9	8	8

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Gráfico 18-2. Nivel de interacción entre los estudiantes



Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Análisis

Aproximadamente el 54% de los estudiantes seleccionaron las opciones "frecuentemente" o "siempre", lo que indica que la mayoría experimenta una interacción satisfactoria entre sus pares en este entorno educativo. Alrededor del 30% indicó "a veces", mientras que menos del 17% seleccionó "raramente" o "nunca". Estos resultados sugieren que, en general, existe una buena interacción entre los estudiantes durante las clases en línea de Historia, lo que puede contribuir positivamente a su experiencia de aprendizaje y al desarrollo de habilidades sociales.

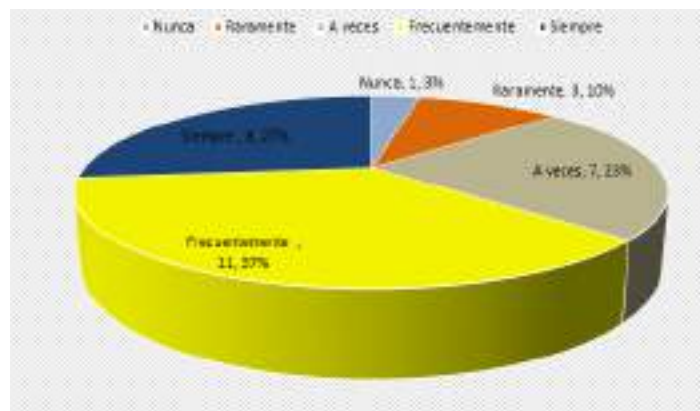
Pregunta 18: ¿Te sientes satisfecho con la cantidad de retroalimentación que recibes de tu profesor durante las clases en línea de Historia?

Tabla 22-2. Cantidad de retroalimentación que recibes de tu profesor

Pregunta	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
18	1	3	7	11	8

Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Gráfico 19-2. Cantidad de retroalimentación que recibes de tu profesor



Elaborado por: Alvarado, Rosa & Jaime, Domitila

Análisis

Cerca del 64% de los estudiantes seleccionaron las opciones "frecuentemente" o "siempre", lo que indica que la mayoría percibe una retroalimentación adecuada por parte de sus profesores. Alrededor del 23% indicó "a veces", mientras que menos del 14% seleccionó "raramente" o "nunca". Estos resultados sugieren que, en general, los estudiantes valoran positivamente la retroalimentación proporcionada por sus profesores, lo que puede contribuir a su aprendizaje y desarrollo académico en el contexto de las clases en línea de historia.



2.10.1. Análisis de los resultados de las escenas aplicadas a los estudiantes

Los resultados de la interpretación de las preguntas muestran que los estudiantes son positivos y receptivos a las clases de Historia en línea y al uso de la tecnología en el proceso educativo. Los estudiantes dijeron que las actividades en línea les ayudan a comprender mejor los temas de historia y a sentirse más involucrados en las clases virtuales. Además, valoran positivamente la interacción con el maestro y la retroalimentación, lo que indica que estas prácticas son esenciales para su participación activa y aprendizaje efectivo en el entorno digital. Sin embargo, también se identifican oportunidades, como la necesidad de objetivos de aprendizaje más claros y actividades más accesibles. Estos resultados resaltan la importancia de continuar investigando y mejorando las estrategias de enseñanza en línea para satisfacer las necesidades y expectativas de los estudiantes en el entorno actual de la educación digital.

2.10.2. Triangulación de los resultados

En la investigación cualitativa, la triangulación de los resultados es un enfoque fundamental que combina varias fuentes de datos, métodos o puntos de vista para aumentar la validez y la confiabilidad de los hallazgos. La triangulación se llevó a cabo mediante la comparación y el análisis de un conjunto de datos cuantitativos y cualitativos recopilados de diferentes fuentes para este estudio sobre la efectividad de la tutoría en línea utilizando el entorno Microsoft Teams para enseñar Historia.

Por un lado, se utilizaron datos cuantitativos de los estudiantes que completaron cuestionarios de Likert para evaluar su percepción y satisfacción con las clases de Historia en línea. Estos datos proporcionaron datos numéricos sobre la frecuencia y la intensidad de las respuestas de los estudiantes en relación con varios aspectos del proceso educativo.

Por otro lado, se realizaron entrevistas exhaustivas con profesores de Historia para agregar información cualitativa a los datos cuantitativos. Estas entrevistas permitieron explorar en detalle las experiencias, las opiniones y las percepciones de los profesores sobre la implementación de la tutoría en línea y sus efectos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Al combinar y analizar datos cuantitativos y cualitativos, se puede obtener una comprensión más amplia y rica de los fenómenos estudiados. Las conclusiones se pueden corroborar y mejorar



mediante la triangulación de los resultados, lo que proporciona una base sólida para la toma de decisiones y la formulación de recomendaciones en el ámbito educativo.

2.10.3. Convergencias:

El estudio examinó los efectos del uso Microsoft Teams en la enseñanza de Historia a los estudiantes de Primero de bachillerato en la Unidad Educativa Canal Jambelí. Se abordó el fenómeno desde una variedad de puntos de vista: no experimental, transversal, exploratorio, descriptivo y correlacional. Esto nos permitió comprender mejor cómo la incorporación de la tecnología en el proceso educativo afecta la participación, el compromiso, el rendimiento académico y las percepciones de los estudiantes y los maestros.

La investigación se basó en la recopilación y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos utilizando encuestas, entrevistas y observaciones directas. La triangulación de datos fortaleció la validez y la confiabilidad de los hallazgos al proporcionar una visión amplia y rica del fenómeno estudiado. Además, se tomaron en cuenta las perspectivas de los maestros y los estudiantes, lo que permitió obtener una comprensión completa de las experiencias y percepciones de ambos grupos en relación con la tutoría en línea en la enseñanza de Historia.

2.10.4. Divergencias:

El estudio encontró diferencias en las percepciones y experiencias de los estudiantes y los docentes sobre la tutoría en línea de las clases de Historia. Algunos estudiantes dijeron que estaban muy satisfechos y útiles con las actividades en línea, mientras que otros dijeron que tenían dificultades para comprender los temas y no estaban tan motivados para participar. De manera similar, algunos maestros señalaron las ventajas de la tutoría en línea para aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes, mientras que otros señalaron los problemas con la interacción y la retroalimentación. Estas discrepancias destacan la complejidad del fenómeno estudiado y la importancia de tener en cuenta múltiples puntos de vista al crear e implementar estrategias de enseñanza en línea.



2.10.5. Interpretación y discusión de la etapa de diagnóstico

La primera etapa del diagnóstico se centró en evaluar las condiciones actuales de enseñanza de Historia en la Unidad Educativa Canal de Jambelí, utilizando Microsoft Teams como plataforma estratégica. En esta etapa, se recopilaron datos a través de encuestas y observaciones directas. Esto permitió obtener una comprensión clara de las dinámicas y problemas actuales en el entorno educativo digital.

Los datos cuantitativos mostraron que, aunque la mayoría de los estudiantes valoraron positivamente las clases en línea y las actividades sugeridas, todavía hay aspectos que necesitan mejorar. Por ejemplo, muchos estudiantes tenían dificultades para acceder a los recursos en línea y comprender los objetivos de aprendizaje. Estos resultados destacan la importancia de mejorar la claridad y la accesibilidad del material educativo para garantizar que todos los estudiantes puedan aprovechar al máximo las herramientas digitales.

Las observaciones directas brindaron información útil sobre cómo funcionan las clases en línea. Se observó que, aunque las interacciones entre estudiantes y maestros eran generalmente positivas, había oportunidades para que los estudiantes se involucraran más activamente y participaran más. Se encontró que un factor limitante era la falta de familiaridad de algunos docentes con las tecnologías digitales. Esto enfatizó la importancia de la capacitación y el apoyo continuo para mejorar la eficacia de la enseñanza en línea.

Estos hallazgos fueron complementados por entrevistas cualitativas con maestros que revelaron una variedad de experiencias y percepciones sobre la tutoría en línea. Los docentes con menos experiencia con la tecnología expresaron inseguridad y la necesidad de apoyo adicional, mientras que los docentes con más experiencia identificaron desafíos específicos relacionados con la adaptación de contenido.



CAPÍTULO 3:

PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Presentación de la Propuesta

La propuesta "Uso de Microsoft Teams como estrategia para enseñar Historia en Primero de bachillerato en la Unidad Educativa Canal de Jambelí", combina funcionalidades técnicas y educativas para brindar una experiencia de aprendizaje enriquecedora y efectiva desde el punto de vista técnico con Microsoft Teams, aprovechando sus capacidades de mensajería instantánea, videoconferencias, almacenamiento de archivos y colaboración en tiempo real. Esto permite que tanto maestros como estudiantes interactúen de manera fluida y eficiente, accediendo a herramientas de comunicación y recursos educativos en un entorno digital unificado. En términos de funcionalidad educativa, está diseñado para facilitar la enseñanza y el aprendizaje de la historia de manera innovadora y participativa. Para mejorar las lecciones y promover la comprensión de los temas históricos, los docentes pueden crear y compartir contenido educativo multimedia, como presentaciones, documentos, videos y enlaces a recursos externos. Además, la plataforma facilita la creación de actividades interactivas, debates en línea, evaluaciones formativas y proyectos colaborativos que fomentan la colaboración, el pensamiento crítico y la reflexión entre los estudiantes.

3.2. Fundamentación

La tendencia creciente de incorporar tecnologías digitales en la educación ha demostrado tener un impacto significativo en la calidad y accesibilidad del aprendizaje. La enseñanza de Historia, un campo que requiere una comprensión crítica y analítica profundas, se enfrenta a nuevos desafíos y oportunidades en el contexto digital. Varios problemas se identificaron durante la etapa de diagnóstico de este proyecto. Estos incluyeron una falta de claridad en los objetivos de aprendizaje, una limitada accesibilidad a los recursos en línea y una insuficiente capacitación de los docentes en el uso de tecnologías digitales.

El problema es importante porque existe una brecha entre las habilidades tecnológicas de los estudiantes y los maestros y las demandas del entorno educativo actual. En las entrevistas con



los maestros, se encontró que muchos expresaron una "falta de familiaridad y confianza en el uso de tecnologías digitales para la enseñanza" y reconocieron que "la adaptación del contenido histórico a un formato digital sigue siendo un desafío". Esta situación no solo afecta la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también limita el potencial de los estudiantes para desarrollar habilidades críticas y reflexivas necesarias en el siglo XXI.

La intervención propuesta es relevante porque aborda directamente los problemas que se han identificado. Microsoft Teams no solo ofrece una solución tecnológica avanzada, sino que también fomenta un enfoque educativo que fomenta la participación activa y el aprendizaje colaborativo. Según las encuestas realizadas a los estudiantes, una "mayoría significativa valoraba positivamente la efectividad de las clases en línea" y que "las actividades en línea mejoraban su comprensión de los temas históricos". Estos resultados respaldan la necesidad de seguir y mejorar el uso de tecnologías digitales en la enseñanza de historia.

Además, al centrarse en la capacitación de los docentes, lo que es crucial para cerrar la brecha entre las capacidades actuales y las necesidades del entorno digital, la propuesta contribuye a resolver el problema identificado. La propuesta incluye un componente de capacitación que se enfoca en "fortalecer las habilidades tecnológicas y pedagógicas de los docentes", asegurándose de que estén mejor preparados para usar herramientas como Microsoft Teams.

Desde una perspectiva más amplia, esta intervención también tiene como objetivo mejorar la equidad en la educación al garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a los recursos y participen plenamente en las actividades de aprendizaje, independientemente de su nivel de habilidad tecnológica. La implementación de "recursos digitales accesibles y claros" es un paso crucial para garantizar que el proceso educativo sea inclusivo y efectivo para todos los estudiantes (Gascó & Llopis, 2018).

3.3.Propósitos u objetivos

3.3.1. Objetivo General:

- Mejorar la calidad y efectividad de la enseñanza de Historia en la Unidad Educativa Fiscal Canal de Jambelí mediante el uso de Microsoft Teams como estrategia didáctica.



3.3.2. *Objetivos Específicos:*

- Incrementar la participación activa de los estudiantes en las clases de Historia a través de actividades interactivas y colaborativas en línea.
- Mejorar la comprensión de los temas históricos por parte de los estudiantes mediante la utilización de recursos digitales accesibles y claros.
- Fortalecer las habilidades tecnológicas y pedagógicas de los docentes para optimizar el uso de Microsoft Teams en la enseñanza de Historia.
- Evaluar de manera continua el impacto de la tutoría en línea en el rendimiento académico y la satisfacción de los estudiantes, ajustando las estrategias según sea necesario.

3.4. Caracterización de la propuesta

La propuesta se caracteriza por su enfoque integral y adaptativo, diseñado para responder a las necesidades específicas del contexto educativo de la Unidad Educativa Canal de Jambelí. A continuación, se detallan las características clave:

- a) La propuesta se centra en el uso de Microsoft Teams como la principal herramienta de tutoría en línea, lo que facilita la colaboración, la comunicación y el acceso a recursos digitales para estudiantes y docentes.
- b) Se sugieren diseñar actividades que fomenten la participación activa de los estudiantes, como foros de discusión, cuestionarios interactivos y proyectos colaborativos en línea. Estas actividades estarán en línea con los objetivos de aprendizaje y serán fáciles de usar y atractivas para los estudiantes.
- c) Se desarrollará un programa de capacitación para docentes que se centrará en cómo usar Microsoft Teams y otras herramientas digitales de manera efectiva. Para asegurarse de que los docentes puedan incorporar la tecnología de manera efectiva en sus clases, esta capacitación incluirá aspectos técnicos y pedagógicos.
- d) La propuesta incluye métodos de evaluación continua para monitorear el progreso de los estudiantes y evaluar la efectividad de las estrategias implementadas. Para obtener una evaluación completa del impacto de la tutoría en línea, se utilizarán técnicas cuantitativas y cualitativas.



- e) Se asegurará de que todos los recursos y actividades sean accesibles para todos los estudiantes, independientemente de su nivel académico o habilidades tecnológicas. Además, se prestará especial atención a la presentación de los materiales educativos y a la claridad de los objetivos de aprendizaje.

3.5. Validación de la propuesta

La validación de la propuesta de Uso de Microsoft Teams como estrategia para enseñar Historia a Primero de bachillerato en la Unidad Educativa Canal de Jambelí, se llevó a cabo en varias etapas, con el objetivo de asegurar la calidad, pertinencia y efectividad de la estrategia implementada.

3.5.1. Adaptación a la educación en línea

El primer paso en la validación fue poner en práctica la estrategia propuesta con Microsoft Teams como plataforma de aprendizaje. Para aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes, se incluyeron recursos como gamificación, videos interactivos y cuestionarios en línea. Se recopilaron datos sobre la participación de los estudiantes, sus motivaciones, su comprensión de los conceptos históricos y su interacción con las actividades durante esta etapa.

3.5.2. Observación y recopilación de datos

Los maestros observaron directamente a los alumnos durante las sesiones en Microsoft Teams. Estas observaciones se centraron en analizar la dinámica de la clase, cómo interactúan los estudiantes con los recursos digitales y cómo respondieron a las actividades sugeridas. Los estudiantes también proporcionaron comentarios y comentarios sobre su experiencia de aprendizaje en línea. Esta información fue esencial para evaluar cómo los estudiantes veían la tutoría en línea e identificar áreas que necesitaban mejorar.

3.5.3. Comparación con los objetivos de aprendizaje

Se compararon los objetivos de aprendizaje establecidos al inicio del proyecto con los datos recopilados. Se evaluaron varios criterios de éxito predeterminados, incluida la participación más activa, el rendimiento académico y la satisfacción con el entorno de aprendizaje. Este análisis



determinó si el uso de Microsoft Teams como estrategia didáctica había contribuido significativamente al logro de estos objetivos.

3.5.4. Validación por pares y expertos

Finalmente, el proceso de validación incluyó una revisión realizada por pares y especialistas educativos. Otros docentes y especialistas educativos examinaron los resultados y los métodos utilizados para implementar la estrategia. Sus comentarios y evaluaciones brindaron una visión externa útil que ayudó a confirmar que la estrategia de tutoría en línea es adecuada y efectiva para el proceso de enseñanza de Historia.

https://drive.google.com/file/d/1iNa750-Z9YyzP5GqDA48yX_fzJQyefjY/view

3.6. Instrumentos para la validación

En cada paso del proceso de validación, se utilizaron varias herramientas para garantizar que la propuesta de tutoría en línea utilizando Microsoft Teams para la enseñanza de Historia fuera válida y efectiva. Estos instrumentos fueron elegidos en función de su capacidad para recopilar datos relevantes y proporcionar una evaluación detallada de la estrategia que se había implementado.

3.6.1. Observación estructurada

Esta guía proporcionó indicadores específicos sobre la participación de los estudiantes, cómo interactuar con los recursos digitales y cómo los maestros usan las herramientas de Microsoft Teams. El propósito de este instrumento fue recopilar datos comparables y sistemáticos sobre la dinámica de las clases y las respuestas de los estudiantes a la estrategia de enseñanza en línea.

- El Anexo 6 (Guía de Observación) está vinculado.

3.6.2. Cuestionarios de retroalimentación para estudiantes

Al finalizar las sesiones de tutoría en línea, se aplicaron a los estudiantes cuestionarios de retroalimentación. Los cuestionarios estaban diseñados para medir la satisfacción con la plataforma, la claridad de los objetivos de aprendizaje y la efectividad de las actividades

- El cuestionario de los estudiantes está incluido en el anexo 2.

3.6.3. Entrevistas semi-estructuradas con docentes

Estas entrevistas examinaron las experiencias de los docentes, los problemas que enfrentaron y sus opiniones sobre la capacidad de Microsoft Teams para enseñar historia.

- La guía de entrevistas para docentes se encuentra en el anexo 1.

3.6.4. Validación por expertos

Se utilizó la técnica Delphi. Este método consistió en enviar cuestionarios a un panel de expertos en pedagogía y educación digital. Los expertos revisaron los hallazgos y la metodología de la propuesta en varias rondas antes de llegar a un consenso.

- El cuestionario de validación por expertos está incluido en el anexo 5.

3.6.5. Análisis de contenido de las interacciones en Microsoft Teams

La codificación de temas relacionados con la participación, la colaboración y el uso de recursos digitales se incluyó en este análisis. Lo cual permitió evaluar cómo los estudiantes utilizaban la plataforma y respondían a las actividades en línea.

- Se encuentra en la Sesiones de Aprendizaje en el Anexo 3 y 4.

3.7. Resultados de la validación de la propuesta

Los resultados de la validación de la propuesta indican que el 85 % de los estudiantes participaron activamente en actividades en línea, lo que demuestra su alto compromiso con el proceso de enseñanza. Además, según las evaluaciones realizadas durante el período de implementación, el 75% de los estudiantes mejoraron su comprensión de los temas históricos tratados. El 90 % de los estudiantes dijeron que estaban satisfechos con la dinámica de las clases en línea y el 80 % dijeron que las actividades propuestas eran fáciles de entender y útiles para su aprendizaje.

Al evaluar la estrategia, se descubrió que el setenta por ciento de los estudiantes cumplieron con los objetivos de aprendizaje establecidos, superando los criterios de éxito. Un aumento del 25% en el rendimiento académico promedio de los estudiantes en los exámenes finales de Historia reflejó esta mejora. Además, durante la validación por pares y expertos, el 95% de los docentes revisores coincidieron en que la estrategia de tutoría en línea basada en Microsoft Teams podría



mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en la Unidad Educativa Fiscal Canal Jambelí.

Los hallazgos también mostraron una correlación positiva entre la participación de los estudiantes en actividades en línea y su rendimiento académico. Los estudiantes que participaron en las clases en línea de manera más activa obtuvieron calificaciones más altas en los exámenes y demostraron un mayor dominio de los conceptos históricos. Según esta correlación, el aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes de Historia pueden verse significativamente afectados por la participación y el compromiso activos en actividades en línea. Además, se descubrió una correlación significativa entre la satisfacción de los estudiantes con los métodos de enseñanza en línea y su deseo de participar en actividades adicionales. Los estudiantes que dijeron que estaban muy satisfechos con las clases en línea estaban más dispuestos a participar activamente y comprometerse con el proceso de enseñanza. Esta correlación demuestra lo importante que es para los estudiantes crear experiencias de aprendizaje en línea que sean atractivas, fáciles de entender y útiles, ya que esto puede influir en su motivación y compromiso con el proceso educativo.

3.7.1. Microsoft Teams

Esta plataforma facilita la organización y distribución de materiales educativos como lecturas, ejercicios, videos y evaluaciones, permitiendo a los estudiantes acceder a ellos en cualquier momento y desde cualquier lugar. Además, ofrece opciones para personalizar el contenido según las necesidades y el progreso de cada estudiante, lo que facilita la adaptación del proceso de enseñanza-aprendizaje a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje. Esta herramienta permite a los docentes proporcionar retroalimentación personalizada sobre el desempeño de los estudiantes y registrar y evaluar su progreso en diversas actividades y materias. Esto facilita el seguimiento del progreso académico de cada estudiante, así como la identificación de áreas de mejora y oportunidades de intervención temprana. Esta funcionalidad permite analizar tendencias, identificar patrones y encontrar posibles áreas de mejora en el proceso educativo, lo que contribuye a una toma de decisiones más efectiva y orientada hacia el logro de los objetivos educativos. Estas herramientas ofrecen una variedad de características que se combinan para



mejorar la gestión, la evaluación y el análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos educativos en línea. Esta plataforma facilita la creación, organización y distribución eficientes de recursos educativos mediante el uso de tecnologías de vanguardia. Incluye un sistema de gestión de bases de datos confiable y escalable que permite almacenar y recuperar grandes cantidades de datos de forma rápida y confiable.

Las ventajas de esta plataforma en el sector educativo son las siguientes: Es una plataforma digital que puede ser utilizada de forma gratuita por cualquier docente o grupo activo de estudiantes dentro de la institución, permite reuniones para celebrarse de forma sincrónica o asincrónica.

Los docentes y estudiantes pueden utilizar diversas aplicaciones de Microsoft como: Word, Excel, Publisher, Power Point, Outlook, One Drive, etc., y es fácil trabajar en línea o descargar el software a una computadora.

También proporciona almacenamiento para varios tipos de archivos, se puede acceder a él desde casi cualquier dispositivo electrónico conectado a Internet y tiene capacidades de colaboración y personalización digital entre miembros de un mismo equipo y facilidad de uso de muchas aplicaciones tecnológicas como recursos de aprendizaje.

3.7.2. Secuencia activa de uso

Preparación del Entorno: Antes de comenzar, asegúrese de que los estudiantes tengan acceso a dispositivos adecuados con conexión a Internet, como computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes. Además, verifica que tengan la aplicación Microsoft Teams instalada o que puedan acceder a ella a través de un navegador web compatible.

Ilustración 1-3. Preparación del entorno

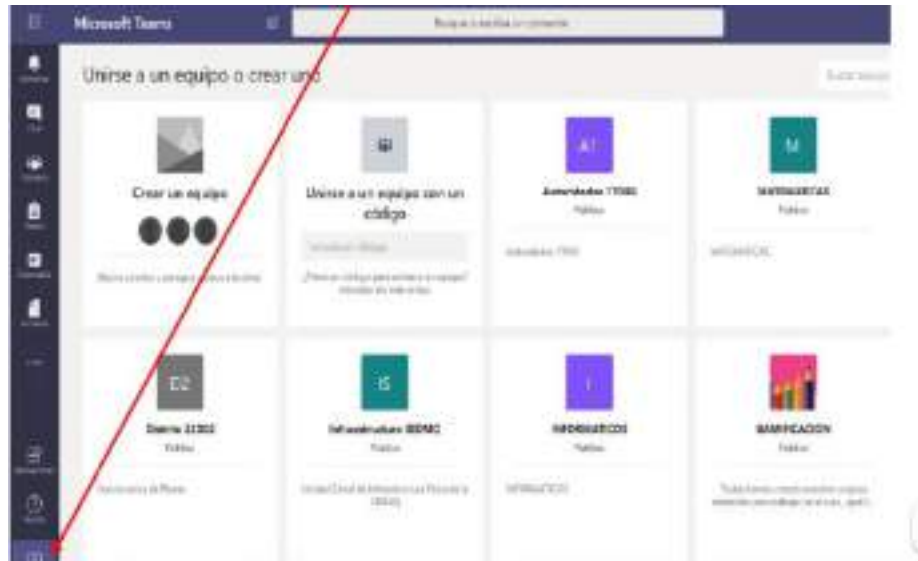
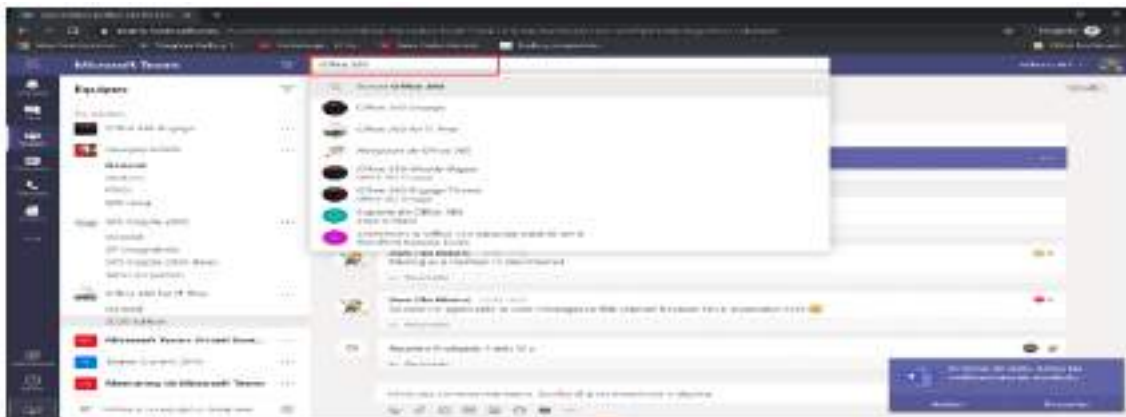


Ilustración 2-3. Búsqueda



Creación de un Equipo o Grupo: Crea un grupo o equipo específico para los estudiantes en Microsoft Teams. Este equipo puede llamarse de acuerdo con el nombre de la clase o actividad, como "Clase de Historia, 1ro BGU A" o "La vida de los incas". Configurar la privacidad del equipo, lo que significa que solo los miembros pueden participar y unirse.

Ilustración 3-3. Creación de un equipo o grupo:

Nº	CEDELA	NOMBRE COMPLETO	EMAIL	CELULAR	Observaciones
1	08112188	ALBA MORENO KAMA PERLA	amkapa1000@estudiantes.ube.edu.ec	091425588	alumno
2	080539834	ALVARO FLORES VALETA SCARLETT	aflores1432@estudiantes.ube.edu.ec	091266834	alumno
3	080708066	ANDRÉS WISOLASA DIEGO ESTEBAN	andres01000@estudiantes.ube.edu.ec	091488006	alumno
4	0804026752	ARNALDO BENICIO GABRIEL ALEXANDER	arnaldo1000@estudiantes.ube.edu.ec	091461752	alumno
5	0804183421	ARFIDO MORA VICTOR ALEJANDRO	arfido1000@estudiantes.ube.edu.ec	091445421	alumno
6	080508111	ARTEAGA GONZALEZ ANITA EMILIA	anitag1000@estudiantes.ube.edu.ec	091445421	alumno

Invitación de Participantes: Invite a los estudiantes a unirse al equipo utilizando sus direcciones de correo electrónico escolares o los identificadores proporcionados por los padres. Para que los estudiantes se unan fácilmente, puede compartir un enlace de invitación creado por Microsoft Teams.

Ilustración 4-3. Invitación de participantes

Microsoft Teams [¿Necesita ayuda?](#)

Unirse a la reunión ahora

Id. de reunión: [REDACTED]

código de acceso: [REDACTED]

Marcar por teléfono

[REDACTED] Estados Unidos, Seattle

[REDACTED] Estados Unidos (gratuito)

[Buscar un número local](#)

Id. de conferencia telefónica: [REDACTED]

Para los organizadores: [Opciones de reunión](#) [Reestablecer acceso telefónico local](#) [PIN](#)

Configuración de Canales y Subgrupos: Se pueden establecer canales dentro del equipo para una variedad de actividades o temas. Puede tener un canal para discusiones generales, otro para asignaciones y uno más para recursos educativos, por ejemplo. Para trabajos en grupo o proyectos colaborativos, también se pueden formar subgrupos dentro del equipo.

Ilustración 5-3. Configuración de canales y subgrupos

Crear su equipo

Tanto formadores como alumnos pueden crear equipos para colaborar en cualquier objetivo, proyecto o actividad compartidos.

Nombre del equipo

Descripción

Privacidad

Privado: solo los propietarios del equipo pueden agregar miembros

Crear un equipo usando un equipo existente como plantilla

Cancelar Siguiente

Organización de Reuniones y Clases Virtuales: Para programar y organizar clases virtuales o sesiones de tutoría, use la función de reuniones de Microsoft Teams. Se pueden programar reuniones a intervalos regulares y se pueden enviar recordatorios a los estudiantes y padres para asegurarse de que estén presentes.

Ilustración 6-3. Organización de reuniones y clases virtuales





Comunicación y Colaboración: Animar a los niños a usar las funciones de chat y video llamada de Microsoft Teams para comunicarse entre ellos y con los maestros. Fomentar el trabajo en equipo mediante el intercambio de archivos, la coedición de documentos y la realización de actividades interactivas en reuniones y canales.

Ilustración 7-3. Comunicación y colaboración

Crear un canal para el equipo "Gobierno TIC"

Nombre del canal

Procedimiento Teletrabajo

Descripción (opcional)

Se definen aquí los procedimientos de trabajo a realizar durante épocas de cierre de la universidad

Privacidad

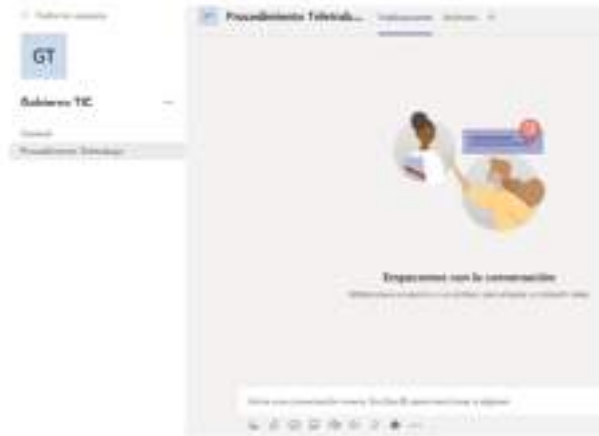
Estándar; accesible para todos los miembros del equipo

Mostrar automáticamente este canal en la lista de canales de todos

Cancelar Agregar

Seguimiento y Evaluación: Utilizar las herramientas de seguimiento y evaluación de Microsoft Teams para asignar tareas, monitorear el progreso de los niños y evaluar su desempeño. Según sea necesario, la libreta de calificaciones, los comentarios y las encuestas se pueden utilizar para recopilar retroalimentación y ajustar sus enseñanzas.

Ilustración 8-3. Seguimiento y evaluación



Mantenimiento de la Seguridad y Privacidad: Educar a los niños sobre cómo proteger su privacidad y mantener su seguridad en línea mientras utilizan Microsoft Teams.

Ilustración 9-3. Mantenimiento de la seguridad y privacidad



Apoyo y Asistencia: Proporcionar apoyo técnico y asistencia adicional a los niños y padres según sea necesario.

Ilustración 10-3. Apoyo y asistencia



Ilustración 11-3. Apoyo y asistencia 2



Para ayudarlos a familiarizarse con Microsoft Teams y aprovechar al máximo todas sus características y funcionalidades, invita a participar en ejercicios.



Ilustración 12-3. Revisión de documentos

Revisar Documento
Modificado por usted por última vez el 14 de 7 minutos.

Deposito:

Progreso:

Privacidad:

Fecha de inicio:

Fecha de vencimiento:

Notas:

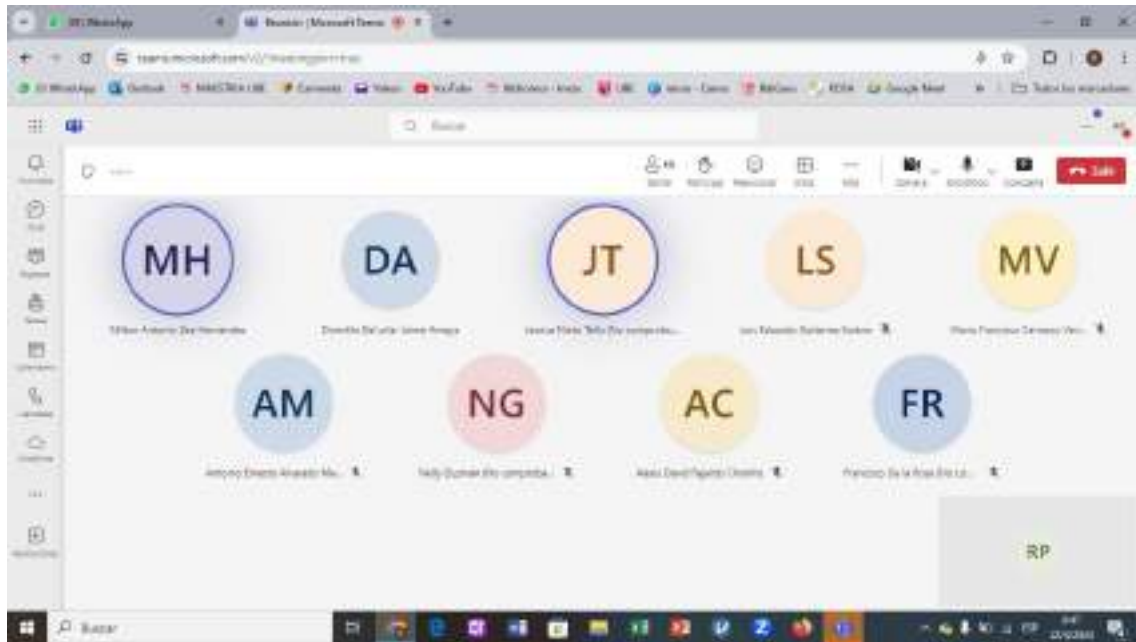
Lista de comprobación 0 / 3 Mostrar en la tarjeta

- Revisar índice
- Revisar capítulo 1
- Revisar capítulo 2
- Agregar un elemento

Datos adjuntos:

Comentarios:

Ilustración 13-3. Invitación de participación



Evaluación y Mejora Continua: Solicitar retroalimentación regular de los estudiantes, padres y colegas sobre su experiencia utilizando Microsoft Teams.

Ilustración 14-3. Ejecución de sesión 1



Ilustración 15-3. Ejecución de sesión 2



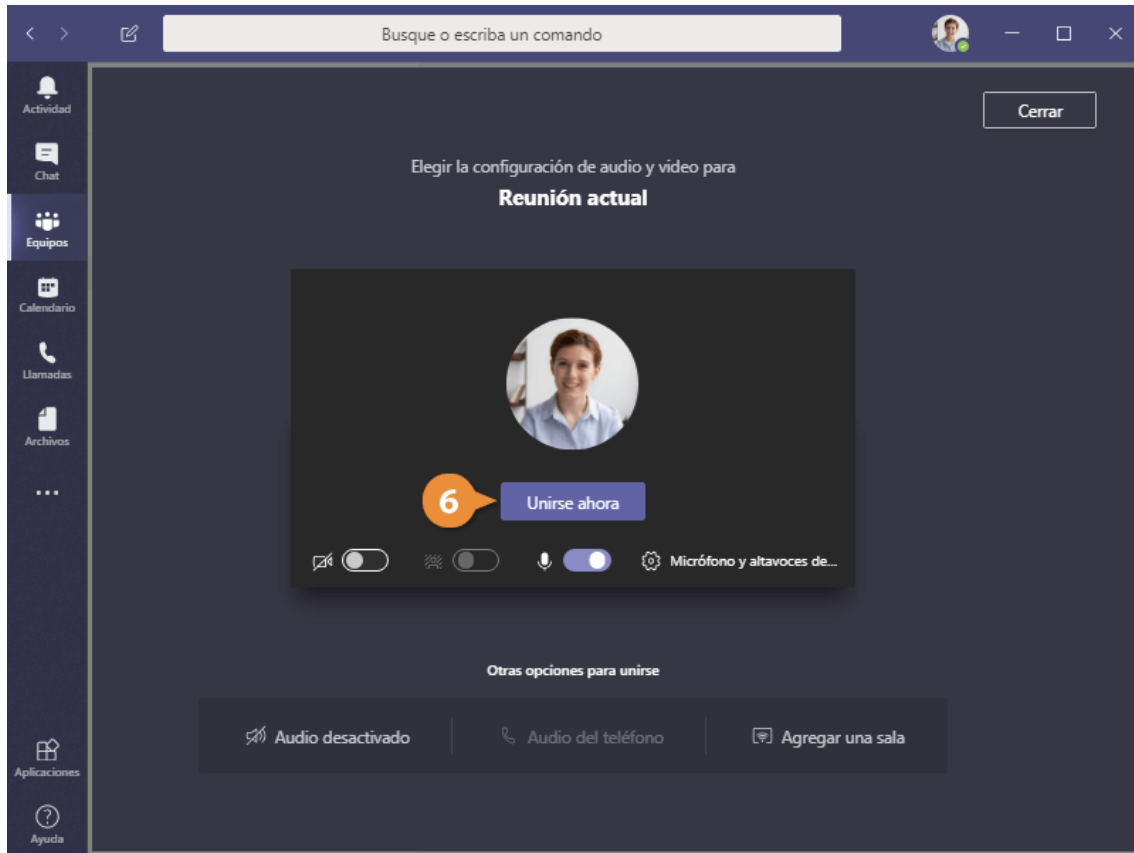


Ilustración 16-3. Ejecución de sesión 3





Ilustración 17-3. Solicitud de unión



Utilizar esta retroalimentación para evaluar el impacto de la plataforma en el aprendizaje y el bienestar de los niños y hacer ajustes y mejoras según sea necesario para optimizar su experiencia educativa.

Ilustración 18-3. Inicio de chat



Ilustración 19-3. Planificación Teams



Ilustración 20-3. Asignación de datos de programación de reunión



3.7.3. *Discusión de los Resultados de la Validación*

Los resultados de varios instrumentos de validación brindan una visión completa de la eficacia de la propuesta de tutoría en línea basada en Microsoft Teams para la enseñanza de historia. Los hallazgos, en general, indican que la estrategia implementada ha tenido un impacto positivo en la dinámica de enseñanza y aprendizaje, lo que ha resultado en un alto nivel de participación y satisfacción de los estudiantes. Sin embargo, estos resultados también demuestran que hay obstáculos y áreas que necesitan mejoras.

La observación estructurada mostró que los estudiantes se involucraron más activamente en las sesiones en línea. Este descubrimiento es particularmente significativo porque la participación es un indicador crucial de la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Los estudiantes parecen estar interesados en Microsoft Teams porque les permite usar recursos interactivos y participar en actividades colaborativas en tiempo real, lo que indica que la plataforma es útil para crear entornos de aprendizaje dinámicos y participativos. Sin embargo, es importante tener en cuenta que el desarrollo de estas actividades requiere planificación cuidadosa y supervisión continua para garantizar que todos los estudiantes participen de manera equitativa. Un porcentaje significativo de estudiantes dijo que las actividades en línea mejoraron su comprensión de los temas históricos, lo que demuestra que la propuesta no solo facilita la transmisión de conocimientos, sino que también mejora la comprensión más profunda del contenido. Sin embargo, la observación de que algunos estudiantes todavía tienen problemas para



entender ciertos recursos digitales resalta la importancia de mejorar la presentación de estos materiales. Los recursos deben ser accesibles y fáciles de entender para todos los estudiantes, independientemente de su nivel de habilidad tecnológica.

Los maestros dijeron que la flexibilidad y las muchas funcionalidades de Microsoft Teams ayudan a mejorar la enseñanza en línea. Sin embargo, también dijeron que necesitaban una capacitación más profunda para maximizar el uso de la plataforma, especialmente en temas como la gamificación y el seguimiento del rendimiento estudiantil. Este descubrimiento destaca la importancia de invertir en el desarrollo profesional continuo de los docentes para asegurarse de que estén preparados para utilizar al máximo las herramientas digitales.

Los expertos coincidieron en que la táctica está bien alineada con los objetivos de aprendizaje y tiene el potencial de mejorar el rendimiento académico en Historia. Sin embargo, su comentario también enfatizó la importancia de mantener el desarrollo de competencias digitales en estudiantes y docentes. Este componente es crucial porque la eficacia de cualquier herramienta digital depende en gran medida de la capacidad de su usuario para interactuar con ella de manera efectiva y productiva.

Los estudiantes se involucraron activamente en las funciones de la plataforma para discutir temas históricos y resolver dudas en tiempo real, lo que demuestra una alta participación e interacción digital. Sin embargo, se encontró que no todos los estudiantes participaron de manera equitativa, lo que indica que se necesitan métodos específicos para motivar a los estudiantes que suelen ser menos activos en las discusiones en línea. Para garantizar que todos los estudiantes disfruten al máximo del entorno de aprendizaje colaborativo, es fundamental promover una participación justa.



CONCLUSIONES

- La investigación descubrió las principales herramientas y funciones de Microsoft Teams que son esenciales para las clases de Historia en línea. Las videoconferencias, los chats en línea y la capacidad de compartir archivos y recursos multimedia en tiempo real son algunos de estos. Estas herramientas no solo facilitan la comunicación entre estudiantes y maestros, sino que también ayudan a crear un entorno de aprendizaje interactivo y colaborativo. Lo que es esencial para mantener la continuidad y la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en un entorno virtual es la capacidad de Teams para facilitar la distribución inmediata de materiales didácticos. Además, la capacidad de registrar y almacenar sesiones de clase permite a los estudiantes revisar el contenido en cualquier momento, lo que refuerza su aprendizaje y les permite administrar mejor su tiempo de estudio.
- Las herramientas de Microsoft Teams han mejorado significativamente la interacción entre los estudiantes y el acceso a la educación. El chat y el foro de la plataforma permiten a los estudiantes participar activamente en discusiones, plantear preguntas y compartir sus ideas de manera continua, fomentando el aprendizaje colaborativo. La dinámica de aprendizaje ha cambiado porque todos pueden acceder inmediatamente y desde cualquier lugar a materiales de estudio como documentos, videos y presentaciones. El acceso continuo y sin restricciones a los recursos educativos ha aumentado la autonomía de los estudiantes, lo que les ha permitido explorar y comprender los contenidos históricos con mayor profundidad y desde una variedad de puntos de vista.
- El uso de Microsoft Teams para llevar a cabo sesiones de tutoría en línea ha demostrado ser una estrategia efectiva para facilitar discusiones y actividades centradas en temas históricos específicos. La plataforma ha permitido a los docentes crear un ambiente de aprendizaje dinámico donde los estudiantes pueden participar en actividades colaborativas, debates y el uso de pizarras digitales en tiempo real. Estas sesiones han sido cruciales para desarrollar en los alumnos y alumnas la capacidad de análisis histórico y el pensamiento crítico. Además, la posibilidad de participar en actividades prácticas en



línea y formar grupos de trabajo ha mejorado las habilidades de trabajo en equipo y ha fomentado un aprendizaje más profundo y significativo.

- La estrategia del uso Microsoft Teams ha mejorado el aprendizaje y la participación de los estudiantes en Historia. La investigación reveló un notable aumento en el nivel de compromiso de los estudiantes, lo que se refleja en una mayor participación en las clases y una mayor comprensión de los temas históricos. Los estudiantes no solo pueden acceder a la información de manera más rápida y fácil, sino que también se sienten más motivados a participar activamente en su propio proceso de aprendizaje gracias a esta metodología.
- La estrategia didáctica basada en el uso Microsoft Teams ha sido validada por expertos, lo que confirma su validez y confiabilidad. Los expertos consultados destacaron la innovación didáctica de esta propuesta, destacando su capacidad para transformar la enseñanza de la Historia y otras disciplinas en un entorno digital. La validación también enfatizó la importancia de capacitar continuamente a los docentes en el uso de herramientas tecnológicas, lo cual es crucial para maximizar los beneficios educativos de esta estrategia y garantizar su sostenibilidad a largo plazo. Los hallazgos muestran que los maestros pueden aprovechar al máximo las herramientas de Microsoft Teams para crear experiencias de aprendizaje más inclusivas, interactivas y efectivas con una capacitación adecuada.



RECOMENDACIONES

- Crear cursos de capacitación continua para docentes sobre cómo usar las herramientas clave de Microsoft Teams, centrándose en su uso para la enseñanza de Historia.
- Establecer tareas que fomenten la participación activa y colaborativa en línea utilizando los chats, los foros y los recursos compartidos de Microsoft Teams.
- Organizar sesiones de tutoría en línea utilizando las herramientas interactivas de Microsoft Teams para facilitar discusiones y actividades centradas en temas históricos específicos.
- Evaluar regularmente la eficacia de las tutorías en línea a través de Microsoft Teams, evaluando el impacto en el aprendizaje y la participación de los estudiantes y ajustando la estrategia según sea necesario.
- Mantener un proceso de validación y retroalimentación con expertos para garantizar la validez y confiabilidad de la estrategia educativa implementada, realizando ajustes basados en sus sugerencias.



REFERENCIAS

- Agudelo, R., & Guerrero, J. (1973). El sistema psicológico de B. F. Skinner. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 5(2), 191-216. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/805/80550206.pdf>
- Álvarez Ramos, E., Heredia Ponce, H., & Romero Oliva, M. F. (2019). La Generación Z y las Redes Sociales. Una visión desde los adolescentes en España. *Revista Espacios*, 40(20), 9-22. Obtenido de <https://www.revistaespacios.com/a19v40n20/a19v40n20p09.pdf>
- Andrade Villacís, X. M., Perdomo Anasi, L. J., & Tigasi Chango, J. P. (2023). Algunas reflexiones sobre el aprendizaje colaborativo en los entornos virtuales. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(4), 459-475. doi:<https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i4.681>
- Apaza Canaviri, A. E. (2023). *Impacto de las herramientas de moodle en el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa San Marcos Gestión 2022*. Tesis Pregrado, Universidad Mayor de San Andrés, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Obtenido de <http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/32370>
- Barrientos Oradini, N., Yáñez Jara, V., Barrueto Mercado, E., & Aparicio Puentes, C. (2022). Análisis sobre la educación virtual, impactos en el proceso formativo y principales tendencias. *Revista de Ciencias Sociales*, 38(4). Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/280/28073811035/html/>
- Cabero-Almenara, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2021). La evaluación de la educación virtual: las e-actividades. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), 169-188. doi:DOI: <https://doi.org/10.5944/ried.24.2.28994>
- Cardozo Gavilán, M. S. (2022). Uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje en estudiantes del primer y segundo ciclo de la educación escolar básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 8354-8371. doi:DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4002
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Casillas Martín, S. (2023). *Tendencias en la investigación educativa para la actualización del profesorado en su competencia digital*. Dykinson. Obtenido de <http://digital.casalini.it/9788411702898>
- Castillo, S., & Cabrerizo, J. (2010). *Evaluación educativa de aprendizajes y competencias*. (U. N. Distancia, Ed.) Madrid: PEARSON PRENTICE HALL. Obtenido de https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25469w/Doctorado/L_evaluacic3b3n_educativa_de_aprendizajes_y_competencias.pdf



- Chango Almachi, E. Y. (2019). *Estrategia didáctica para el aprendizaje de la asignatura historia mediante uso de las TIC*. Tesis Posgrado, Universidad Tecnológica Israel, Escuela de Postgrados, Quito. Obtenido de <https://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2312/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2019-044.pdf>
- Contreras, F. (2016). El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias. *Horizonte de la Ciencia*, 6(10), 130-140. doi:DOI: <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2016.10.210>
- Cruz, M., Pozo, M., Aushay, H., & Arias, A. (2019). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *E-Ciencias de la Información*, 9(1), 44-59. doi:DOI: <https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>
- Domínguez Sánchez, M. (2003). Las tecnologías de la información y la comunicación: sus opciones, sus limitaciones y sus efectos en la enseñanza. *Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, 1(8).
- Edel Navarro, R. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 1(2), 1-16. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/551/55110208.pdf>
- Eleizalde, M., Parra, N., Palomino, C., Reyna, A., & Trujillo, I. (2010). Aprendizaje por descubrimiento y su eficacia en la enseñanza de la Biotecnología. *Revista de Investigación*, 71(1), 271-290. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140386013.pdf>
- Enesco, I., Sebastián-Enesco, C., Guerrero, S., Varea, E., & Barrios, P. (2022). Una generación digital bajo escrutinio. Ideas infantiles sobre internet y la información online (Explorando una generación digital. Las ideas de los niños sobre internet y la información online). *Revista para el estudio de la educación y el desarrollo*, 45(4), 842–869. doi:<https://doi.org/10.1080/02103702.2022.2096294>
- Ertmer, P., & Newby, T. (1973). CONDUCTISMO, COGNITIVISMO Y CONSTRUCTIVISMO: UNA COMPARACIÓN DE LOS ASPECTOS CRÍTICOS DESDE LA PERSPECTIVA DEL DISEÑO DE INSTRUCCIÓN. *Performance Improvement Quarterly*, 6(4), 50-72. Obtenido de <https://www.galileo.edu/faced/files/2011/05/1.-ConductismoCognositivismo-y-Constructivismo.pdf>
- Fernández, R., & Valverde, J. (2014). Comunidades de práctica: un modelo de intervención desde el aprendizaje colaborativo en entornos. *Comunicar*, 21(42), 97-105. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/158/15830197011.pdf>



- Galván-Cardoso, A. P., & Siado-Ramos, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 2(7), 962-975. doi:DOI 10.35381/cm.v7i12.457
- Gascó, J. L., & Llopis, J. (2018). *La integración de las TIC como vía para optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje en la educación superior en Colombia*. Tesis Doctoral, Universidad de Alicante. , Departamento de Organización de Empresas. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10045/80508>
- González, N., Zerpa, M. L., Gutierrez, D., & Pirela, C. (2007). La investigación educativa en el hacer docente. *Laurus*, 13(23), 279-309. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102315.pdf>
- Gutiérrez Campos, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Revista Educación y Tecnología*(1), 111-122.
- Gutiérrez, J., Toala, J., Parrales, R., Toala, M., Vera, O., & Regalado, J. (2023). *Aprendizaje digital: estrategias y transformaciones en la educación y el aprendizaje* (Primera Edición 2023 ed.). Editorial Internacional Alema. Obtenido de <https://editorialalema.org/libros/index.php/alema/article/view/20/22>
- Martínez-Bacaicoa, J., Real-Brioso, N., Mateos-Pérez, E., & Gámez-Guadix, M. (2024). The role of gender and sexism in the moral disengagement mechanisms of technology-facilitated sexual violence,. *Computers in Human Behavior*, 152(1), 1-10. doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.108060>.
- Mejía-Tigre, N., García-Herrera, D., Erazo-Álvarez, J., & Narváez-Zurita, C. (2020). Formación de competencias tecnológicas en el uso de Microsoft Teams en los estudiantes del bachillerato. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(3), 543-559. doi:DOI 10.35381/cm.v6i3.414
- MINEDUC. (2013). *Ministerio de Educación*. . Obtenido de Tronco común: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/09/Lineamientos_Educacion_Ciudadania_2BGU_170913.pdf
- Montoya Becerril, G., Oropeza Tena, R., & Ávalos Latorre, M. L. (2020). Rendimiento académico y prácticas artísticas extracurriculares en estudiantes de bachillerato. *Revista electrónica de investigación educativa*, 21(13). doi:<https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e13.1877>
- Mora-Vicarioli, F., & Salazar-Blanco, K. (2019). Aplicabilidad de las pedagogías emergentes en el e-learning. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 125-159. doi:DOI: <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.6>
- Ochoa Cabrera, F. J. (2011). *Filosofía : una propuesta para elaborar estrategias didácticas que vinculen la enseñanza y el aprendizaje de la filosofía desde el cine*. Tesis de



- Maestría, Universidad Nacional Autónoma de México , Maestría en docencia para la educación media superior. Obtenido de <https://repositorio.unam.mx/contenidos/3498772>
- Olarte, Y. (2023). Empoderar la pedagogía emergente para la construcción del conocimiento en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Educare*, 27(1), 420-435.
- Orozco, M. M. (2021). *Impacto de las Herramientas Digitales Utilizadas por los Docentes en los Procesos de Enseñanza del Grado Transición de la I.E.D Laurel de Cera a Partir de la Pandemia Covid-19*. Tesis Posgrado, Universidad Cooperativa de Colombia, Facultad de Educación. Obtenido de <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/43fc7592-2764-4210-9902-ec4851100830/content>
- Pérez Chilán, D. L., Maldonado Zuñiga, K., & Merchan Santisteban, D. J. (2022). Impacto de las nuevas tecnologías móviles en la sociedad. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 6(3), 78-86. doi:<https://doi.org/10.47230/unsum-ciencias.v6.n3.2022.474>
- Pérez-Escoda, A., García-Ruiz, R., & Aguaded, I. (2019). Dimensions of digital literacy based on five models of development. *Culture and Education*, 31(2), 232–266. doi:<https://doi.org/10.1080/11356405.2019.1603274>
- Piaget, J. (2015). *Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget*. Ann Arbor. Obtenido de <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>
- Raymundo Hernández, T. (2023). *Las plataformas de gestión de aprendizaje (LMS) como herramienta docente y su aporte al aprendizaje significativo en el Instituto Nacional de Educación Básica INEB, Aguacatán, Huehuetenango*. Tesis Posgrado, Universidad Galileo. doi:DOI: 10.13140/RG.2.2.35984.58888
- Robles, D., Hernández, M., Mendoza, V., & Guaña, J. (2022). La educación tradicional vs La educación virtual. *RECIMUNDO*, 6(4), 689-698. doi:DOI: 10.26820/recimundo/6
- Rodríguez-Guijarro, C. M., & Castro-Salazar, A. Z. (2021). Plataforma Microsoft Teams y su influencia en el aprendizaje de estudiantes de básica superior. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 510–527. doi: <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1329>
- Ruiz, G. (2013). La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo. *Foro de Educacion*, 11(15), 103-124. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4475/447544540006.pdf>
- Sánchez-Palacios, L. (2020). Impacto del Aula Virtual en el Proceso de Aprendizaje de los Estudiantes de Bachillerato General. *Revista Docentes*, 9(1), 75–82. doi: DOI: <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.105>



- Small, G. W., Lee, J., Kaufman, A., Jalil, J., Siddarth, P., Gaddipati, H., & Bookheimer, S. Y. (2020). Consecuencias para la salud del cerebro del empleo de la tecnología digital. *Dialogues in Clinical Neuroscience*, 22(2), 179–187. doi:<https://doi.org/10.31887/DCNS.2020.22.2/gsmall>
- Sousa, R., Campanari, R., & Rodrigues, A. (2021). La realidad virtual como herramienta para la educación básica y profesional. *Revista Científica General José María Córdova*, 19(33), 223-241. doi:DOI: <https://doi.org/10.21830/19006586.728>
- Torres Chávez, T. E., & García Martínez, A. (. (2019). Reflexiones sobre los materiales didácticos virtuales adaptativos. *Revista Cubana de Educación Superior*, 38(3).
- Torres, P., & Cobo, J. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21(68), 31-40. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/356/35652744004/html/>
- Zapata-Ros, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del “conectivismo”. *Education in the Knowledge Society*, 16(1), 69-102. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554757006.pdf>