



Universidad Nacional
Federico Villarreal

VRIN | VICERRECTORADO
DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROCESO DE APRENDIZAJE - ENSEÑANZA UTILIZANDO MICROSOFT TEAMS
EN ESTUDIANTES DE SENATI SEDE VENTANILLA, 2024

Línea de investigación:
Educación para la sociedad del conocimiento

Trabajo Académico para Optar el Título de Segunda Especialidad
Profesional en Informática Educativa y Nuevas Tecnologías

Autora

Rodríguez Loayza, Verónica Giovana

Asesor

Pérez Samanamud, Manuel Edwin

ORCID: 0000-0001-7240-0677

Jurado

Dávila Diaz, María Elena

Riveros Valderrama, Víctor Elmo

Álvarez Salazar Edery León

Lima - Perú

2025

RECONOCIMIENTO - NO COMERCIAL - SIN OBRA DERIVADA
(CC BY-NC-ND)



INFORME DE ORIGINALIDAD

24%

INDICE DE SIMILITUD

23%

FUENTES DE INTERNET

7%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.utn.edu.ec	5%
	Fuente de Internet	
2	Submitted to Universidad Privada del Norte	2%
	Trabajo del estudiante	
3	repositorio.ucv.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
4	hdl.handle.net	1%
	Fuente de Internet	
5	repositorio.upse.edu.ec	1%
	Fuente de Internet	
6	repositorio.unfv.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
7	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE	1%
	Trabajo del estudiante	
8	repositorio.unheval.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
9	pt.slideshare.net	
	Fuente de Internet	



Universidad Nacional
Federico Villarreal

VRIN | VICERRECTORADO
DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROCESO DE APRENDIZAJE - ENSEÑANZA UTILIZANDO MICROSOFT TEAMS EN ESTUDIANTES DE SENATI SEDE VENTANILLA, 2024

Línea de Investigación:

Educación para la Sociedad del Conocimiento

Trabajo Académico para Optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Informática Educativa y Nuevas Tecnologías

Autora

Rodríguez Loayza, Verónica Giovana

Asesor

Pérez Samanamud, Manuel Edwin
ORCID: 0000-0001-7240-0677

Jurado

Dávila Diaz, María Elena
Riveros Valderrama, Víctor Elmo
Álvarez Salazar Edery León

Lima – Perú
2025

Dedicatoria

Dedico esta tesis con todo mi amor y gratitud a mi madre, que, aunque ya no está entre nosotras, vive en cada uno de mis logros; su amor, fuerza y enseñanzas fueron mi guía constante. A mi hijo Adrián, mi motor y mi luz, por darme razones infinitas para seguir adelante. A mi tía Soledad, por su apoyo incondicional, sus palabras sabias y su amor siempre presente. Y a toda mi familia, por estar conmigo en cada paso de este camino. Este logro es tan mío como de ustedes.

Agradecimiento

Agradezco profundamente a la Universidad Nacional Federico Villarreal, institución que me ha brindado una formación académica de calidad y los valores necesarios para desarrollarme profesionalmente.

A mi asesor, por su guía, paciencia y compromiso durante todo el proceso de elaboración de esta tesis. Su experiencia y dedicación fueron fundamentales para alcanzar este objetivo.

Al jurado evaluador, por el tiempo dedicado, sus valiosos aportes y observaciones, que enriquecieron significativamente este trabajo.

A todos, mi sincero reconocimiento y gratitud por haber sido parte de este importante logro en mi vida académica.

INDICE

I.	INTRODUCCIÓN	1
I.1.	Descripción del problema	1
I.2.	Antecedentes	4
I.2.	Objetivos	19
I.2.1.	Objetivo general	19
I.2.2.	Objetivos específicos	19
I.3.	Justificación	19
	Justificación Teórica	20
	Justificación Práctica	19
	Justificación Metodológica	21
I.4.	Impactos esperados del trabajo académico	20
II.	METODOLOGÍA	21
III.	RESULTADOS	30
III.1.	Resultados descriptivos por pregunta de la variable proceso de aprendizaje y enseñanza	30
III.2.	Resultados de la variable Microsoft Teams por pregunta	39
IV.	CONCLUSIÓN	76
V.	RECOMENDACIÓN	78
VI.	REFERENCIAS	80
VII.	ANEXOS	87
	Anexo 3: ALFA DE CRONBACH	93
	Anexo 4: BASE DE DATOS	94
	Anexo 4: BASE DE DATOS	95
	Anexo 5: Guía Virtual de Microsoft Teams.	96
	Anexo 6: Ficha de Evaluación de Expertos	113

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Confiabilidad del instrumento proceso de aprendizaje y enseñanza	28
Tabla 2 Confiabilidad del instrumento Microsoft Teams.....	29
Tabla 3 Resultados frecuenciales de la pregunta 1.....	30
Tabla 4 Resultados frecuenciales de la pregunta 2.....	31
Tabla 5 Resultados frecuenciales de la pregunta 3.....	32
Tabla 6 Resultados frecuenciales de la pregunta 4.....	33
Tabla 7 Resultados frecuenciales de la pregunta 5.....	34
Tabla 8 Resultados frecuenciales de la pregunta 6.....	34
Tabla 9 Resultados frecuenciales de la pregunta 7.....	35
Tabla 10 Resultados frecuenciales de la pregunta 8.....	36
Tabla 11 Resultados frecuenciales de la pregunta 9.....	37
Tabla 12 Resultados frecuenciales de la pregunta 10.....	38
Tabla 13 Resultados descriptivos de la pregunta 1.....	39
Tabla 14 Resultados descriptivos de la pregunta 2.....	40
Tabla 15 Resultados descriptivos de la pregunta 3.....	41
Tabla 16 Resultados descriptivos de la pregunta 4.....	42
Tabla 17 Resultados descriptivos de la pregunta 5.....	43
Tabla 18 Resultados descriptivos de la pregunta 6.....	44
Tabla 19 Resultados descriptivos de la pregunta 7.....	45
Tabla 20 Resultados descriptivos de la pregunta 8.....	46
Tabla 21 Resultados descriptivos de la pregunta 9.....	47
Tabla 22 Resultados descriptivos de la pregunta 10.....	48
Tabla 23 Resultados descriptivos de la pregunta 11.....	49
Tabla 24 Resultados descriptivos de la pregunta 12.....	50
Tabla 25 Resultados descriptivos de la pregunta 13.....	51
Tabla 26 Resultados descriptivos de la pregunta 14.....	52
Tabla 27 Resultados descriptivos de la pregunta 15.....	53
Tabla 28 Resultados descriptivos de la pregunta 16.....	54
Tabla 29 Resultados descriptivos de la pregunta 17.....	55
Tabla 30 Resultados descriptivos de la pregunta 18.....	56
Tabla 31 Resultados descriptivos de la pregunta 19.....	57
Tabla 32 Resultados descriptivos de la pregunta 20.....	58
Tabla 33 Medidas de Tendencia central de Organización y Estructuración del Contenido. .59	
Tabla 34 Medidas Tendencia central del Estímulo de la Participación Activa del Estudiante.	61
Tabla 35 Medidas de Tendencia central del Fomento del Pensamiento Metacognitivo.....	62
Tabla 36 Medidas de Tendencia central de Facilidad del uso de la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams.	64
Tabla 37 Medidas de Tendencia central de la Relevancia de la guía en el trabajo colaborativo de la plataforma Microsoft Teams Estadísticos.....	66
Tabla 38 Medidas de Tendencia central de Metodología de la plataforma de Microsoft Teams.	68
Tabla 39 Medidas de Tendencia central de Acceso y procesamiento de Microsoft Teams en el contenido de la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams.	71

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados porcentuales de la pregunta 1.....	30
Figura 2 Resultados porcentuales de la pregunta 2.....	31
Figura 3 Resultados porcentuales de la pregunta 3.....	32
Figura 4 Resultados porcentuales de la pregunta 4.....	33
Figura 5 Resultados porcentuales de la pregunta 5.....	34
Figura 6 Resultados porcentuales de la pregunta 6.....	35
Figura 7 Resultados porcentuales de la pregunta 7.....	36
Figura 8 Resultados porcentuales de la pregunta 8.....	37
Figura 9 Resultados porcentuales de la pregunta 9.....	38
Figura 10 Resultados porcentuales de la pregunta 10.....	39
Figura 11 Resultados porcentuales de la pregunta 1.....	40
Figura 12 Resultados porcentuales de la pregunta 2.....	41
Figura 13 Resultados porcentuales de la pregunta 3.....	42
Figura 14 Resultados porcentuales de la pregunta 4.....	43
Figura 15 Resultados porcentuales de la pregunta 5.....	44
Figura 16 Resultados porcentuales de la pregunta 6.....	45
Figura 17 Resultados porcentuales de la pregunta 7.....	46
Figura 18 Resultados porcentuales de la pregunta 8.....	47
Figura 19 Resultados porcentuales de la pregunta 9.....	48
Figura 20 Resultados porcentuales de la pregunta 10.....	49
Figura 21 Resultados porcentuales de la pregunta 11.....	50
Figura 22 Resultados porcentuales de la pregunta 12.....	51
Figura 23 Resultados porcentuales de la pregunta 13.....	52
Figura 24 Resultados porcentuales de la pregunta 14.....	53
Figura 25 Resultados porcentuales de la pregunta 15.....	54
Figura 26 Resultados porcentuales de la pregunta 16.....	55
Figura 27 Resultados porcentuales de la pregunta 17.....	56
Figura 28 Resultados porcentuales de la pregunta 18.....	57
Figura 29 Resultados porcentuales de la pregunta 19.....	58
Figura 30 Resultados porcentuales de la pregunta 20.....	59
Figura 31 Medidas de Tendencia central de Organización y Estructuración del Contenido..	60
Figura 32 Medias de Tendencia central del Estímulo de la Participación Activa del Estudiante.....	61
Figura 33 Medidas de Tendencia central del Fomento del pensamiento Metacognitivo.	63
Figura 34 Medidas de Tendencia central de la Facilidad del uso de la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams.....	64
Figura 35 Medidas de Tendencia central de la Relevancia de la guía en el trabajo colaborativo de la plataforma Microsoft Teams.	66
Figura 36 Medidas de Tendencia central de Metodología de la plataforma de Microsoft Teams.....	69
Figura 37 Medidas de Tendencia central de Acceso y procesamiento de Microsoft Teams en el contenido de la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams.	71

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo analizar el uso de Microsoft Teams como herramienta educativa en entornos virtuales y la percepción de la utilidad de la Guía Virtual en el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes de la sede de Ventanilla . La metodología fue descriptiva y la técnica de recolección de datos fue el cuestionario, en la que el total fue 80 estudiantes miembros de la institución elegida. Los resultados alcanzados indican que la mayoría de los estudiantes usan Microsoft Teams de forma regular para acceder a los materiales del curso y comunicarse con sus profesores y compañeros. Además, la percepción de los estudiantes sobre la facilidad de soporte de la Guía Virtual fue positiva, con muchas de ellas destacando la capacidad de la herramienta para organizar y exponer claramente los temas del curso. Del mismo modo, en cuanto al aprendizaje activo, la mayoría de los estudiantes afirmaron que participaron en discusiones y actividades grupales en la plataforma grupal, señalando que el intercambio de archivos y la colaboración en tiempo real eran facilitados. En otras palabras, los resultados indican que Microsoft Teams fue percibido por los estudiantes como una herramienta efectiva para acceder a los recursos del curso, promover la interacción entre los estudiantes y mejorar la experiencia del aprendizaje activo. Al mismo tiempo, se sugirió la adopción de estrategias para mejorar la coherencia de los materiales presentados en la plataforma, así como para mejorar el aprendizaje activo en el foro grupal.

Palabras claves: Microsoft Teams, Enseñanza, Aprendizaje, Trabajo colaborativo.

ABSTRACT

The research aimed to analyze the use of Microsoft Teams as an educational tool in virtual environments and the perception of the usefulness of the Virtual Guide in collaborative learning among students at Ventanilla campus. The methodology was descriptive and the data collection technique was the questionnaire, in which the total was 80 student's members of the chosen institution. The results achieved indicate that most students use Microsoft Teams on a regular basis to access course materials and communicate with their teachers and classmates. In addition, the students' perception of the ease of support of the Virtual Guide was positive, with many of them highlighting the tool's ability to clearly organize and present course topics. Similarly, regarding active learning, most students stated that they participated in discussions and group activities on the group platform, pointing out that file sharing and real-time collaboration were facilitated. In other words, the results indicate that Microsoft Teams was perceived by students as an effective tool to access course resources, promote interaction between students, and improve the active learning experience. At the same time, the adoption of strategies to improve the coherence of the materials presented on the platform, as well as to improve active learning in the group forum, was suggested.

Keywords: Microsoft teams, Learnin, Teaching, Collaborative wor

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Descripción del problema

El progreso tecnológico ha transformado con alto grado de profundidad el proceso de aprendizaje y enseñanza en el ámbito educativo global en los últimos años, especialmente con Microsoft Teams como herramienta central (Bonilla, 2020). Así, la UNESCO (2022) informa, que más de 1,600 millones de estudiantes en todo el mundo fueron privados repentinamente del acceso a las aulas físicas.

Dichas plataformas, entre muchas otras similares, con Microsoft Teams en la cabeza, se erigieron como una respuesta esencial a la interrupción masiva de la educación presencial a nivel mundial causada por la pandemia de COVID-19. Paralelamente, emergen numerosos desafíos respecto a los avances tecnológicos y a Microsoft Teams en particular.

Para muchas escuelas y estudiantes de todos los países, la desigualdad en el acceso a la tecnología y la conectividad es la principal fuente de problemas. (BID, 2020) Dicha disparidad se ha manifestado en estudiantes de varias zonas geográficas, desde zonas urbanas a extensas porciones rurales, que se vieron forzadas a enfrentar la realidad de no tener dispositivos o acceso a internet para tomar clases.

La falta de recursos tecnológicos ha dejado a muchos estudiantes luchando por acceder a la educación de calidad (Cotino, 2019). Además, la ausencia de infraestructura tecnológica en las escuelas combinada con la falta de recursos económicos en los hogares ha aumentado el retraso. Esta situación hace un foco en la urgente necesidad de abordar las disparidades en el sistema educativo global. El paso hacia una educación más radical digitales se ha dado repentinamente.

La pandemia de COVID-19 ha mostrado que los sistemas educativos deben ser resistentes y capaces de adaptarse a nuevas condiciones. (El universo, 2020). A pesar de la aceleración,

hay un largo camino que recorrer para llegar a la educación equitativa para todos los estudiantes.

El impacto de la tecnología en la educación en América Latina ha mostrado una realidad compleja y multifacética (Quimis y Encalada, 2021). En primer lugar, aunque el acceso a Internet en la región ha mejorado, todavía tiene una brecha digital de alrededor del 15% que carece de Internet. Esto no solo limita las oportunidades para los estudiantes, sino que también afecta a los maestros: los docentes también enfrentan dificultades adicionales al tener que lidiar con las plataformas en línea en lugar de estar presentes físicamente en el aula.

La brecha en América Latina no solo concierne a las personas que tienen acceso a Internet, cuyo acceso a Internet es de mala calidad y a aquellos que simplemente no lo tienen (Vergara, 2022). A menudo, incluso entre las familias que tienen acceso a Internet, la conexión es tan mala que no pueden usar Teams para videoconferencias, subir archivos o participar en sesiones educativas en tiempo real.

Este problema es especialmente pronunciado en áreas peri-urbanas y rurales; En estas regiones, el acceso a Internet es aún menos desarrollado. (Carbache et al., 2021). Como resultado, los estudiantes y docentes de estas regiones están desfavorecidos en comparación con sus pares de entornos más urbanos.

Para los estudiantes, uno de los problemas con la falta de acceso a Internet es que no pueden hacer las tareas, escuchar las clases y acceder a los recursos de aprendizaje. En resumen, esto afecta negativamente la capacidad de los estudiantes para aprender y desarrollarse.

Para los docentes, el problema de la falta de acceso a Internet es que les resulta difícil adaptarse a las nuevas prácticas pedagógicas y tienen dificultades para aprender a usar plataformas en línea sin entrenamiento. Como resultado, los docentes tienen que pasar por una curva de aprendizaje empinada, y también les resulta difícil mantener la atención y la participación de los alumnos en línea.

Desde una perspectiva peruana, no se puede ignorar que el difícil acceso y la conectividad a la tecnología influyen enormemente en la educación. A pesar de los intentos de mejorar la conectividad y el uso generalizado de la tecnología en el país, existen diferencias significativas que, según el (INEI, 2021), directamente infringen en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La escasez de infraestructura tecnológica en las escuelas de Ventanilla sumada a las dificultades de regular las conexiones en los hogares y la adquisición de herramientas tecnológicas crea un entorno donde las plataformas de Microsoft Teams no pueden funcionar adecuadamente. (Carbache et al.,2021).

Desde esa perspectiva, es crucial abordar el desafío de Microsoft Teams y otras plataformas de enseñanza virtual para garantizar un aprendizaje de calidad y evitar cualquier forma de desigualdad como una emergente. De lo contrario, los estudiantes en Ventanilla serán segregados académica y socialmente. Se requiere desarrollar estrategias que permitan aprovechar al máximo las herramientas tecnológicas disponibles, especialmente en contextos desfavorecidos como Ventanilla, mediante la mejora de la infraestructura y el acceso a Internet, así como la capacitación continua y especializada para los docentes en el uso efectivo de estas plataformas.

Un enfoque integral que considere las necesidades específicas de los estudiantes y sus familias es fundamental para garantizar un acceso equitativo y una experiencia educativa enriquecedora para todos, sin importar su ubicación geográfica o situación socioeconómica.

Sin embargo, la institución SENATI sede Ventanilla, cuenta con equipos tecnológicos y el servicio de internet, además cuenta con la instalación de la plataforma Microsoft Teams desde enero del 2020 para atender de manera virtual a los estudiantes que trabajan y desean tener una carrera, por ello existe esta modalidad de estudio virtual que les da la oportunidad a todas las personas que desarrollen sus clases a través de dicha plataforma capacitando a maestros y estudiantes de manera permanente

Sabiendo la problemática del caso se plantea la siguiente interrogante:

¿Cómo se da el proceso de aprendizaje – enseñanza utilizando Microsoft Teams en los estudiantes de SENATI sede Ventanilla, 2024?

Los problemas específicos que se derivan de los objetivos planteados son:

¿Cuál es el nivel organización y estructuración del contenido utilizando Microsoft Teams en los estudiantes de SENATI sede Ventanilla, 2024?

¿Cuál es el nivel de estímulo de la participación activa del estudiante utilizando Microsoft Teams en los estudiantes de SENATI sede Ventanilla, 2024?

¿Cómo se Fomenta el Pensamiento Metacognitivo utilizando Microsoft Teams en los estudiantes de SENATI sede Ventanilla, 2024?

1.2. Antecedentes

Entre los estudios internacionales se destacan los siguientes autores comenzando por Guijarro y Salazar (2021) los cuales se propusieron examinar el uso de la plataforma Microsoft Teams y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa "16 de abril" en la ciudad de Azogues. El objetivo general es comprender cómo esta herramienta tecnológica afecta la dinámica educativa en este contexto particular.

Desde el punto de vista metodológico, el estudio se clasificó en descriptivo y su diseño en no experimental. Esto se debió a que no se manipularon variables ni se realizaron intervenciones específicas; dado que simplemente se describió y analizó la situación actual en lo relativo al uso de Microsoft Teams. El principal instrumento utilizado en la recolección de datos fue una encuesta estructurada. Esta se diseñó con el fin de obtener información detallada acerca de la experiencia de los estudiantes y profesores con la plataforma. En este sentido, la encuesta abordó diferentes temas, a saber, la comodidad al utilizar Teams; eventos no deseados, percepción acerca de la utilidad de Microsoft Teams y competencias tecnológicas

desarrolladas, entre otros. La población estuvo conformada por los estudiantes y los docentes de la Unidad Educativa “16 de abril”. En este sentido, se tuvo un total de 58 participantes. Según los resultados obtenidos, se puede concluir que para los encuestados la herramienta de Microsoft Teams les resulta de gran utilidad. Se destacó la facilidad con la que se sienten tanto los docentes como los estudiantes al utilizar la aplicación, en especial debido a atributos que otras aplicaciones no tienen, como posibilidad de realizar formularios interactivos y lecciones orales efectivas. Respecto a los eventos no deseados, un 51.7% de los encuestados dice que casi nunca les pasa nada con el uso de Microsoft Teams. A partir de este hallazgo, se puede decir que los alumnos han desarrollado ciertas competencias tecnológicas, lo cual es indispensable para enriquecer su formación a nivel académico. Como conclusión relevante, se resalta la necesidad de que los docentes se hallen capacitados y formados en competencias tecnológicas. Este se consideró como un factor determinante para que Microsoft Teams se incorpore de forma correcta y pertinaz en las actividades académicas. De igual manera, se subraya que dichas competencias deben seguir fortaleciéndose en los estudiantes, dado que el manejo de las herramientas tecnológicas es cada vez más importante en el ámbito educativo.

De igual modo, Yanez y Yanez (2023) conseguí determinar la influencia de la herramienta digital Microsoft Teams sobre el aprendizaje de las matemáticas gracias a su estudio. Al efecto, estableció un diseño cuasi experimental, de tipo exploratorio, con corte cualitativo-cuantitativo, habida cuenta el aspecto en cuestión; aplicando la técnica de encuestas. Seguidamente, se usó el Modelo de Aceptación Tecnológica para confirmar el nivel aceptación del medio Teams en las respuestas de los discentes. Con base en los resultados obtenidos en el análisis estadístico comparativo del chi-cuadrado, se puede respaldar la hipótesis alterna: “La herramienta digital Microsoft Teams influye sobre el aprendizaje de las matemáticas”. Por ende, se concluyó que la muestra estudiada cuenta con un buen nivel de dominio y uso de esta herramienta puesto que les faculta el trabajo en equipo, les incentiva a participar en clases y les

permite hacer sus labores de forma más eficiente y rápida. Este descubrimiento revela las potencialidades de Microsoft Teams en cuanto herramienta útil para el aprendizaje de las matemáticas, por cuanto se ajusta a un ambiente idóneo para la participación y el trabajo conjunto, aspecto vital para el desarrollo de las competencias en la disciplina.

En la investigación anterior, el autor Rodríguez (2023) centró su trabajo en la Elaboración de una Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams, para el trabajo colaborativo dirigida a estudiantes y docentes del Tercer Curso de Bachillerato en Ciencias. Se realizó un análisis diagnóstico estadístico a través de una encuesta a través de un enfoque Proyectivo con diseño descriptivo, la encuesta aplicada fue sometida a un análisis descriptivo con frecuencias y porcentajes lo que permitió evaluar el nivel de conocimiento acerca del uso y manejo de la plataforma entre los estudiantes de Teams. Luego se diseñaron estrategias de Enseñanza-Aprendizaje que permitan a los estudiantes la familiarización en el uso de tecnologías bajo la utilización de metodologías activas, aplicando el modelo TPACK en la asignatura de Historia. Posterior finalizó con un análisis de la satisfacción y conformidad de los estudiantes del área de Bachiller en Ciencias con la guía ofrecida bajo la escala de Likert. Los resultados demostraron que el 64.5% de los bachilleres de científico básico e intermedio conocimiento por utilizar la plataforma Teams, sin embargo, después de la propuesta de la guía virtual para la asignatura el porcentaje adquirió este conocimiento avanzado en la utilización de esta herramienta colegiadaa. En conclusión, se estableció la investigación anterior la efectividad de diseñar una Guía Virtual de Microsoft Teams para la enseñanza- aprendizaje en la asignatura ya propuesta para ser una alternativa, así la importancia fundamental en las estrategias educativas al utilizar tecnología relevantemente en la asignatura de Historia.

En cuanto a entorno virtual, Mendoza et al. (2020) abordaron el tema del impacto y percepción de la Plataforma Microsoft Teams en el proceso educativo, específicamente en la materia de Física en la ciudad de Machala. Metodológicamente, es un estudio de cohorte

transversal con un enfoque mixto, que integra aspectos cualitativos y cuantitativos. Para la recolección de datos, se aplicó entrevistas elaboradas a profesores y encuestas al cuerpo estudiantil. Desde este estudio, se conoció particularmente de las estrategias metodológicas empleadas en los acompañamientos pedagógicos y la facilidad de manejo de Microsoft Teams en la construcción del conocimiento a través de sus herramientas integradas. La muestra del estudio se acercó a los 137 sujetos involucrados en la materia de Física en la ciudad de Machala. Los resultados reflejaron dimensiones exactas acerca de la realidad en torno al uso de Microsoft Teams en el contexto educativo peruano. Recordando la denominación realizada sobre las estrategias metodológicas activas y en específico para los Aprendizajes Basados en Proyectos, esta investigación confirma que es relevante proponer metodologías activas como el ABP en las planificaciones microcurriculares de los profesores, las que son considerando factores álgidos ya que aumentan el aprendizaje de los estudiantes. Además, se validó la facilidad de uso mediante Microsoft Teams en la construcción del conocimiento, sugiriendo fiabilidad, pues puede ser una herramienta amigable con los estudiantes en la toma de autonomía y destrezas colaborativas.

Finalmente, en términos de la relevancia del tema a nivel internacional, Córdova et al. (2023) son autores cuyo objetivo general es analizar el efecto del uso de la plataforma de Microsoft Teams en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en la Unidad Educativa Aguirre Abad, tomando como base las experiencias antes de la pandemia de Covid-19. El enfoque metodológico que utilizaron es cuantitativo, específicamente de correlación y tipo experimental. Los métodos teóricos de la investigación se utilizan para identificar experiencias exitosas y definir las variables pertinentes para el estudio. Desde el punto de vista de la metodología, se emplean métodos empíricos basados en una investigación de encuesta, y los resultados se analizan utilizando pruebas estadísticas con la ayuda del software SPSS V25. Como resultado, se determina que el uso de Microsoft Teams tiene un efecto significativo en

el proceso de enseñanza de los estudiantes en la Unidad Educativa Aguirre Abad. Asimismo, los datos recolectados a través de la encuesta proporcionan información valiosa sobre áreas que podrían mejorarse para optimizar los resultados educativos de la institución.

En cuanto a los antecedentes nacionales se tiene a Saavedra et al. (2022) los cuales propusieron indagar en la relación entre la utilización de la plataforma TEAMS y la satisfacción académica de los estudiantes de posgrado matriculados en la Universidad Nacional Federico Villarreal. La investigación se enmarca en un enfoque descriptivo correlacional, utilizando un diseño de corte transversal no experimental aplicado a una muestra de 110 estudiantes. Para la recolección de datos, se emplearon dos cuestionarios validados, cada uno con un coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach de 0,852 y 0,866 respectivamente. Los resultados obtenidos revelaron una correlación significativa entre el uso de la plataforma TEAMS y la satisfacción académica de los estudiantes de posgrado, tal como se evidenció en el Coeficiente de correlación de Spearman de 0.795. En consecuencia, se concluyó que la utilización efectiva de la plataforma TEAMS desempeña un rol crucial en el aseguramiento de la satisfacción académica de los estudiantes de posgrado.

Los autores Álvarez y La Rosa (2021) tuvieron como objetivo general principal analizar la relación entre el uso de Microsoft Teams como herramienta educativa y el nivel de satisfacción de los alumnos de la Facultad de Ingeniería Civil de una Universidad Pública en Lima. La población bajo estudio en esta investigación estuvo compuesta por 820 estudiantes universitarios. Se tomó una muestra de 262 estudiantes de ambos géneros matriculados durante el año académico 2020-II. El enfoque metodológico adoptado es de carácter cuantitativo, con un alcance correlacional-descriptivo y un diseño no experimental de tipo transversal. Para la recolección de datos, se utilizó una encuesta como técnica principal, con un cuestionario como instrumento para medir las variables de interés. Los resultados obtenidos revelaron una relación moderada pero directa (Rho de Spearman = .416) entre el uso de Microsoft Teams y el nivel

de satisfacción de los estudiantes de una Universidad Pública en Lima durante el periodo académico 2020-II.

Del mismo modo Llesquen (2020) en su estudio se propuso examinar el efecto generado por la introducción de la Plataforma Microsoft Teams en la Gestión Educativa de la Institución Educativa Privada Nuestro Maravilloso Mundo en Lima durante el año 2020. En términos metodológicos, se empleó un enfoque cuantitativo de carácter explicativo, con un diseño experimental de tipo Pre experimental y de corte longitudinal. La muestra objeto de análisis estuvo compuesta por 108 profesores pertenecientes a la institución educativa mencionada.

Una vez aplicado el instrumento de investigación, es de mencionar que antes de la aplicación del test, el mismo fue evaluado para que la fiabilidad del mismo se garantice por experts. En cuanto a los cuestionarios recopilados en el Pretest y Post test de donde se obtuvieron los datos que permitían evaluar la confiabilidad de la variable en estudio con respecto a la Plataforma Microsoft Teams en la Gestión Educativa, Llegando a la confiabilidad de 0.000. Los resultados más resaltantes de la muestra estudiada reflejaron que con los 108 encuestados, el 90.7% en el pretest de Gestión Educativa categorizado en nivel medio, mientras que en el post test el 100% subió al nivel Alto. Lo cual llegamos a tribuir que con la Implementación de la Plataforma de Microsoft Teams, influye de manera positiva a la Gestión Educativa con respecto los niveles de aprendizaje de la organización. Este hecho contribuye en gran medida a satisfacer la demanda social de brindar una educación de alta calidad.

Los autores Saldaña y Alidghiery (2020) establecer el vínculo entre la Plataforma Microsoft Teams y el proceso de enseñanza-aprendizaje en la escuela de posgrado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan durante el año 2020 en Huánuco. En cuanto a la profundidad del análisis, se trata de un estudio correlacional, con un enfoque aplicado. El diseño de investigación utilizado pertenece a los estudios no experimentales de corte transversal y se orienta hacia la correlación entre dos o más variables, en este caso, la

Plataforma Microsoft Teams y el Proceso de enseñanza-aprendizaje. La muestra de este estudio está compuesta por 58 estudiantes de la escuela de posgrado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, específicamente del grupo 1 y 2 de la Maestría en Gestión Pública para el Desarrollo Social. Los resultados obtenidos revelan una relación moderadamente positiva entre las variables en estudio. Esto se respalda estadísticamente con un índice de correlación de Spearman de 0.414. Además, se encontró que esta asociación es significativa, ya que el nivel obtenido es de 0.008, por debajo del nivel de significancia de $\alpha=0.05$. En consecuencia, se rechazó la hipótesis nula (H_0) y se aceptó la hipótesis alternativa (H_1) planteada.

Por último, en cuanto a los antecedentes nacionales se destaca la investigación de Zevallos (2019) este autor tuvo como objetivo general analizar la relación existente entre la utilización de tecnologías de información y comunicación (TIC) y el desempeño académico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de posgrado. En términos de metodología, se aplicó un enfoque no experimental de tipo transversal para profundizar en el análisis e interpretación de los resultados. La muestra de este estudio estuvo constituida por 58 alumnos de la Escuela de Posgrado, seleccionados mediante un muestreo intencional no probabilístico.

Se administró un cuestionario de 30 preguntas a los estudiantes mencionados anteriormente para obtener una estimación de los estadísticos descriptivos e inferenciales. Para probar la hipótesis enunciada, se realizó una investigación utilizando la prueba no paramétrica Wilcoxon. Con base en los resultados obtenidos, los promedios finales de los alumnos mejoraron significativamente mientras la mayoría caían en la categoría “bueno” y “muy bueno”. Además, se puede notar que los valores obtenidos en p de 0.001 son menores que el nivel de significancia α de 0.05 y en el valor de Z calculado, de 4.690. Por este motivo se rechaza la hipótesis nula y en su lugar se admite la hipótesis alternativa.

Proceso de enseñanza-aprendizaje. El proceso de enseñanza-aprendizaje es otra componente clave del ámbito educativo. (Vargas, 2020).

Es un termómetro de la transferencia y adquisición de conocimiento por parte del estudiante, procesados y entregados al docente. Su definición es como sí: conjunto de acciones, interacciones y dinámicas proceso efectuado en el ámbito educativo por el docente junto con los estudiantes para facilitar el proceso de enseñanza. (Torrens y Arbolaez, 2020). Se realiza a través del docente que actúa como facilitador del conocimiento. El docente ayuda y guía a los alumnos a adquirir y comprender los conceptos, habilidades y competencias por parte de los alumnos. El docente planifica y estructura la enseñanza y activa las actividades educativas, los recursos pedagógicos, la forma de facilitación y/o transmisión. El docente, en resumen, prepara lecciones, actividades de carácter práctico, evalúa el aprendizaje de los estudiantes e adapta la enseñanza al progreso individual y grupal.

En cuanto al estudiante, el proceso de aprendizaje se refiere a la adquisición, comprensión y asimilación de la información proveniente del docente. Los estudiantes participan activamente en la clase, realizan actividades prácticas, hacen preguntas, discuten con sus compañeros y reflexionan sobre el aprendizaje. Los estudiantes buscan conexiones con lo que ya saben y aplican el material estudiado en situaciones reales o simuladas.

El rol del docente y de los estudiantes en este proceso interactivo es crucial. Por un lado, el docente guía y facilita el aprendizaje con explicaciones comprensibles, ejemplos adaptados y retroalimentación efectiva. Por otro, los estudiantes se muestran activos en las actividades y se esfuerzan por entender los conceptos. Adicionalmente, también colaboran con los compañeros y aplican los aprendizajes para resolver problemas planteados.

En la dimensión de **Organización y estructuración del contenido**, se destaca la relación del docente con Microsoft Teams para organizar su material de enseñanza y presentarlo de una forma clara y coherente. Así, según (Vargas, 2020): El recurso está organizado de forma

secuencial y/o lógica, se presentan esquemas o rubros de categorización que faciliten al estudiante la comprensión del medio. Por ejemplo: Clasificación de archivos. La función señalada es clave, dado que el docente suele utilizarla para clasificar los archivos por tema, unidad, o nivel de dificultad, de manera tal que facilita a los estudiantes acceder al material que le corresponde. Además, el docente utiliza herramientas de edición y adaptación del contenido a las necesidades de cada grupo o estudiante.

En la dimensión, **Estimular la participación activa del estudiante**, se destaca la importancia de promover la interacción y aprendizaje colaborativo con la plataforma. (Valero et al., 2020). Las actividades propuestas por el docente generan debate entre los estudiantes, teniendo en cuenta el pensamiento crítico y la reflexión. Por ejemplo: Tareas.”. Utiliza las tareas para proponer actividades prácticas, proyectos en grupo, y discusiones en línea. Adicionalmente, crea entornos virtuales como foros de discusión y chats grupales, que le permiten a los alumnos debatir ideas y co constructor del conocimiento. El objetivo es que los estudiantes no sean receptores pasivos de la información.

La dimensión **Fomento del Pensamiento Metacognitivo** refiere a cómo los docentes utilizan Microsoft Teams para desarrollar la capacidad de autorregulación de los estudiantes. Específicamente, los educadores tienen por objeto que los discentes adquieran habilidades para planificar, monitorear y valorar su propio aprendizaje en forma reflexiva y autónoma. Los docentes facilitan herramientas y medios que permitan al estudiante establecer objetivos de aprendizaje, mantener autorreflexiones sobre su progreso, y tomar decisiones informadas para elegir las estrategias más efectivas para alcanzar sus metas. Por medio de funciones como Encuestas o Autoevaluaciones, los estudiantes verifican su nivel de comprensión, identifican áreas de mejora y ajustan sus estrategias de estudio en consecuencia. (Yépez et al., 2022).

Estas dimensiones, que se inspiran en la Teoría Cognitiva, pretenden potenciar un proceso de aprendizaje en que los alumnos no solo aprendan contenido, sino que adquieran

habilidades metacognitivas, participen activamente en la construcción del conocimiento y descubran los contenidos organizados de manera lógica y accesible. (Anzelin et al., 2020). El propósito es promover un aprendizaje profundo y significativo que sobreviva más allá de la experiencia de aprendizaje virtual. Plataformas virtuales educativas.

Las **plataformas virtuales educativas** son herramientas tecnológicas creadas para asistir y mejorar el proceso de enseñanza en línea (Molina et al. 2023). Las plataformas proporcionan un entorno virtual para que los estudiantes y los docentes puedan interactuar, tener acceso a recursos educativos, participar en actividades de aprendizaje y completar evaluaciones, de manera simultánea o asincrónica.

Algunas de las funciones comunes que suelen tener estas plataformas virtuales educativas son la gestión del curso, con la cual los profesores pueden organizar y estructurar el contenido del curso, como los materiales de lectura, videos, presentaciones, entre otros. También cuentan con facilitadores de foros y discusiones, donde los estudiantes y los docentes puedan interactuar, discutir temáticas de los cursos, hacer preguntas e intercambiar ideas (Arciniegas y Marto, 2022)

Asimismo, suelen contar con la capacidad de entregar tareas de forma virtual, permitiendo a los estudiantes enviar sus trabajos de forma virtual y a los profesores recibirlos de forma organizada. La comunicación entre participantes la realizan a través de mensajes internos, lo que facilita a los participantes que escriben al docente o sus compañeros.

Otra función importante es la videoconferencia y clases en línea, que son sesiones de clases no presenciales en tiempo real. Las participantes pueden interactuar, compartir pantalla, hacer preguntas y recibir respuestas en vivo, como explican (Arteaga y Morán., 2022). También cuentan con herramientas de seguimiento del estudiante, donde los docentes pueden ver las actividades realizadas, calificar tareas y ofrecer retroalimentación.

Algunas de las plataformas virtuales educativas más populares son Moodle, Google Classroom, Canvas, Blackboard y Microsoft Teams. Estas plataformas se han vuelto relevantes en el ámbito educativo, especialmente en contextos de educación virtual o semipresencial. Permiten a las instituciones educativas ofrecer una experiencia de aprendizaje más dinamizada, accesible y flexible para los estudiantes, y a los docentes, les permite lanzar y mejorar sus clases (Yanez y Yanez, 2022)

Microsoft Teams. plataforma de colaboración y comunicación desarrollada por Microsoft, que está especialmente diseñada para entornos educativos y empresariales. Las características más útiles de Microsoft Teams incluyen la posibilidad de crear equipos o grupos de trabajo.

La aplicación permite a los usuarios colaborar en los proyectos, compartir archivos, realizar reuniones y mantener conversaciones en línea. Por ejemplo, un equipo puede estar dividido de la siguiente manera: Departamentos – Proyectos.

Los miembros de un equipo pueden crear canales temáticos dentro del mismo equipo con el fin de tener una organización más detallada de los temas (Salazar y Rodriguez, 2022). De este modo, aumenta la claridad para los otros miembros sobre exactamente qué se están refiriendo en particular, y también hace que sea mucho más fácil de localizar los archivos relevantes para cada parte de este proyecto o área de trabajo.

También ofrece herramientas de videoconferencia, reuniones en línea y más, lo que permite a los usuarios hacer llamadas de audio o video compartir su pantalla para producir presentaciones en tiempo real, y colaborar desde una única plataforma de software (Trujillo et al., 2023). Además, se encuentra plenamente integrado con aplicaciones de Office 365, facilitando así la creación y edición de documentos de Word Excel y PowerPoint abiertamente directamente desde Teams.

La función principal de Teams es gestionar tareas: asignar responsabilidades a los miembros del equipo, establecer fechas límite y hacer un seguimiento de los progresos. Así, la organización y coordinación del trabajo del equipo se vuelve mejor.

En el ámbito de la educación, Microsoft Teams se ha convertido en una herramienta integral para el aprendizaje remoto. Los maestros pueden crear aulas virtuales, compartir materiales de estudio, asignar tareas y exámenes, y mantener una comunicación fluida con los estudiantes. Además, es posible impartir clases en directo por internet uno mismo para que miembros del público hagan preguntas (Guzmán et al., 2021).

Microsoft Teams es una plataforma versátil y completa que ofrece una amplia gama de funciones para la colaboración, comunicación y organización de equipos de trabajo o grupos de estudio, tanto en entornos educativos como empresariales. Su integración con otras herramientas de Microsoft Office, junto con su facilidad de uso la han convertido en uno de los mejores aliados que podemos encontrar para mejorar la productividad durante el trabajo en grupo.

Microsoft Teams en el aprendizaje. Microsoft Teams en el aprendizaje ha resultado ser una herramienta invaluable para la educación. Ayuda en la enseñanza y aprendizaje tanto en lugares de enseñanza presencial, como remota (Gascón,2020). Con un amplio conjunto de funciones, esta plataforma de colaboración y comunicación de Microsoft ha cambiado la manera en que profesores y estudiantes interactúan y participan en el proceso educativo.

Una ventaja importante y característica de Microsoft Teams es su capacidad para que sea posible crear aulas virtuales colectivas y cooperativas en las que tanto profesores como estudiantes forman parte. De este modo, los profesores pueden establecer equipos o grupos para cada clase como si fueran foros; los estudiantes pueden entrar y salir, aunque normalmente, es más provechoso para ellos quedarse en un grupo con gente cuyos intereses son similares a los suyos. donde pueden obtener los materiales de estudio, unirse a debates,

trabajar juntos en grupo o colaborar juntos en proyectos y se propicia un ambiente de aprendizaje interactivo.

Además, las herramientas integradas de la plataforma ayudan a coordinar y simplificar la comunicación entre maestros y alumnos. A través del chat individual o grupal, por ejemplo, los estudiantes pueden formular preguntas estar feedback, colaborar en tiempo real (Balderas et al., 2021). La posibilidad de hacer llamadas de vídeo reuniones virtuales son elementos cruciales para la plataforma, ya que permiten hacer entrevistas de trabajo y tutorías en línea. esto resulta ideal para debates, conferencias y clases en línea sin ningún tipo de restricción geográfica en cuanto a la ubicación de los participantes.

Otro punto a destacar de Teams es su integración con otras aplicaciones y herramientas educativas. Los profesores pueden incluir fácilmente archivos de Office en Microsoft, como documentos en Word, presentaciones de PowerPoint y hojas de Excel, directamente en la práctica docente de Teams (Villegas et al., 2020). Esto es una forma sencilla de compartir material educativo, por un lado, y por el otro, permite a estudiantes acceder a los recursos que necesitan sin esfuerzos ni demoras.

En el contexto de la enseñanza a distancia, Microsoft Teams ha demostrado ser especialmente valioso en este momento, durante la pandemia de COVID-19. Las escuelas y universidades han sido capaces mantener su programa de estudio para aprender continuidad impartiendo clases en línea, asignando tareas y exámenes y proporcionando una vía eficaz de comunicación entre profesores y alumnos.

En resumen, Microsoft Teams ha cambiado radicalmente la forma en que se imparte y se reciben clases, ofreciendo un entorno virtual en el que ellos puedan ser tanto interactivos como colaborativos. Con su versatilidad y facilidad de uso, está destinado a ser una herramienta indispensable de nuestra vida educativa para maestros y estudiantes. Lo que contribuye a facilitar el aprendizaje y la conectividad en el mundo moderno.

Dimensiones de Microsoft Teams.

a. Guía virtual de usabilidad de Microsoft Teams. La guía virtual de la plataforma Microsoft Teams ha sido diseñada con un enfoque claro en la accesibilidad y la facilidad de uso. Se ha estructurado de manera intuitiva y organizada, con instrucciones paso a paso para que tanto los profesores como los estudiantes puedan navegar por la plataforma sin dificultades (Guijarro y Salazar, 2021).

Uno de los aspectos más importantes de la guía es que presenta el contenido de forma clara y concisa. Comienza desde la configuración inicial de una cuenta y pasa a funciones más avanzadas para el trabajo en equipo y la comunicación. Los menús y opciones están diseñados para ser fáciles de encontrar y usar, para no confundir a los estudiantes (Guijarro & Salazar, 2021).

Además, la guía virtual ofrece ejemplos prácticos y casos de uso para ilustrar cómo aplicar las distintas funcionalidades en el contexto educativo. Esto facilita la comprensión y el aprendizaje, ya que los usuarios pueden ver directamente cómo utilizar Microsoft Teams para mejorar la interacción y la enseñanza - aprendizaje en el aula virtual (Guijarro y Salazar, 2021).

La importancia de esta guía para el aprendizaje y la enseñanza educativos de Microsoft Teams. La guía virtual de Microsoft Teams es de gran importancia en la enseñanza-aprendizaje dentro de la plataforma. Se centra en cómo aprovechar al máximo las funciones de trabajo en equipo, como la creación de equipos, los canales y los chats grupales.

También existen herramientas de colaboración en tiempo real, como la coedición de documentos en línea y la reunión virtual. Estas funciones fomentan una comunicación fluida y eficaz entre los miembros del equipo, lo que garantiza que las tareas y los proyectos se coordinen bien entre sí (Guijarro y Salazar, 2021).

La guía también destaca la importancia de organizar y administrar archivos en Teams, lo que permite a los usuarios compartir, editar y almacenar documentos de forma segura y

centralizada. Esto permite que el equipo sea más productivo y eficiente en la enseñanza-aprendizaje, ya que todos los miembros del equipo tienen acceso instantáneo a todos los recursos que necesitan.

Metodología de la plataforma Microsoft Teams. La guía de equipos virtuales explora la metodología subyacente de la plataforma Microsoft Teams, explicando cómo se ha diseñado para promover la interacción y la colaboración en entornos educativos. Se examinan los principios de diseño que han guiado el desarrollo de Teams, con énfasis en su énfasis en la accesibilidad, la flexibilidad y la personalización.

Se explican las diversas herramientas y características de Teams, como los chats, las videollamadas, los archivos compartidos y las pizarras virtuales. También se detalla cómo se combinan estas herramientas para ofrecer una experiencia completa de aprendizaje colaborativo en línea (Guijarro y Salazar, 2021).

Además, la guía aborda las opciones de configuración y personalización de Teams, permite a los usuarios ajustar la plataforma a sus propios requisitos específicos. Esto incluye la creación de canales temáticos, la configuración de roles y permisos, y la configuración de notificaciones y alertas.

Acceso y procesamiento de contenido de Microsoft Teams en la Guía Virtual de Microsoft Teams virtual. La guía de Microsoft Teams virtual proporciona instrucciones detalladas sobre cómo acceder y usar la plataforma de manera efectiva, guiándolo a través del proceso de inicio de sesión en Teams desde diferentes dispositivos, como PC, tabletas y teléfonos inteligentes, para garantizar que los usuarios puedan acceder a la plataforma fácilmente y sin fallas (Guijarro y Salazar, 2021).

También explica cómo unirse a equipos y canales, enviar mensajes, compartir archivos y programar reuniones. Permite a los usuarios familiarizarse con todas las funciones esenciales de Teams y ponerlas a trabajar para mejorar la colaboración y el aprendizaje.

Además, la guía explica cómo manejar la información dentro de Teams, incluida la gestión de tareas, la revisión y edición de documentos, la participación en debates y discusiones en línea. Proporciona consejos y prácticas recomendadas para optimizar el flujo de trabajo y aprovechar al máximo las capacidades de la plataforma.

1.3.Objetivos

1.3.1Objetivo general

Determinar cómo es el proceso de aprendizaje – enseñanza utilizando Microsoft Teams en los estudiantes de SENATI sede Ventanilla ,2024.

1.3.2. Objetivos específicos

Determina el nivel organización y estructuración del contenido utilizando Microsoft Teams en los estudiantes de SENATI sede Ventanilla ,2024.

Establecer el nivel de estímulo de la participación activa del estudiante utilizando Microsoft Teams en los estudiantes de SENATI sede Ventanilla ,2024.

Determinar de qué manera se fomenta el Pensamiento Metacognitivo utilizando Microsoft Teams en los estudiantes de SENATI sede Ventanilla ,2024.

1.4. Justificación

Justificación Teórica

En el entorno de educativo, las plataformas virtuales, han crecido en los últimos años, siendo una de las herramientas más utilizadas gracias primero a la aparición de la pandemia del COVID -19. Durante la pandemia fue usado en la instrucción de carreras en el SENATI por parte de en los estudiantes, siendo esencial el conocimiento de la informática (Molina et al, 2023).

Desde un punto de vista teórico, esta investigación pretende contribuir al conocimiento existente sobre las plataformas educativas, centrándose específicamente en Microsoft Teams

en el contexto de la educación superior técnica, como el SENATI. Al examinar factores como la facilidad de uso de la plataforma, su papel en el fomento de la colaboración, los métodos de enseñanza aplicados y el acceso a los contenidos, este estudio busca ofrecer información valiosa que pueda informar futuras investigaciones y ayudar a mejorar las prácticas educativas.

Justificación Práctica

Al igual que muchas otras instituciones en todo el mundo, SENATI ha tenido que recurrir a nuevas formas de aprendizaje que la pandemia ha impuesto. De esta manera, Microsoft Teams se emplea para garantizar la educativamente viable durante el aislamiento.

Sin embargo, es vital comprender hasta qué punto los estudiantes de educación superior técnica usan eficazmente la plataforma y cómo la experiencia afecta al proceso de aprendizaje en sí.

Por lo tanto, esta investigación busca proporcionar la información pertinente para los educadores, gerentes y hacedores de política de la Institución SENATI. Una vez que dichos actores tomen en cuenta la experiencia de sus alumnos con Microsoft Teams, podrán identificar los puntos débiles de su preparación, diseño de aulas y trabajo en colaboración. Justificación metodológica

Justificación Metodológica

El rigor y la sistematicidad de la metodología cuantitativa y descriptiva seleccionada para investigar el uso de Microsoft Teams permitirán obtener resultados objetivos y específicos.

La investigación incluirá una descripción detallada de la facilidad de uso, la aplicabilidad para la colaboración, la metodología utilizada y el acceso a las fuentes de información. Del mismo modo, la recopilación de datos en forma de encuestas y análisis estadístico asegurará la confianza y la validez de los resultados. Como resultado, la investigación basada en la metodología permitirá contar con resultados empíricos sólidos, que se convertirán en la base para la toma de decisiones y la implementación de políticas educativas más efectivas.

1.5. Impactos esperados del trabajo académico

Este estudio se proyecta como un aporte sustancial tanto a nivel teórico como práctico en el contexto educativo de la Institución SENATI sede Ventanilla. En primer lugar, se espera que los resultados obtenidos sean una valiosa contribución al conocimiento existente actualmente sobre la integración de Microsoft Teams a la dinámica de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de educación superior técnica.

Esto podría no solo extender el conocimiento teórico sobre cómo las plataformas virtuales impactan los métodos pedagógicos, sino también apoyar futuras investigaciones en educación y tecnología de la información relacionada.

Desde el punto de vista práctico, los resultados de la presente investigación deberían ser una guía valiosa para docentes, directivos y responsables de la toma de decisiones sobre políticas educativas en la institución SENATI. Los datos sobre la usabilidad de la Guía virtual de Microsoft Teams, el impacto en la potenciación del trabajo colaborativo, la eficacia de la metodología y el acceso equitativo al contenido digital pueden utilizarse para mejorar la calidad de las prácticas educativas actuales.

Por lo tanto, se espera que los beneficiarios empleen esta información para diseñar estrategias pedagógicas supuestamente más efectivas y adecuadas para enriquecer el entorno de aprendizaje facilitando la inclusión y la participación de los estudiantes. Igualmente, este estudio busca proponer recomendaciones concretas y aplicables para la integración y uso efectivo de Microsoft Teams en el contexto de la institución SENATI.

Estas recomendaciones pueden incluir la implementación de lineamientos para mejorar la accesibilidad de la plataforma, sugerencias para fomentar el uso eficaz de sus elementos colaborativos y propuestas para una mejor integración de la herramienta digital en la dinámica de la enseñanza-aprendizaje. Por tanto, se espera proporcionar un marco práctico que permita

a los facilitadores utilizar al máximo los beneficios de esta herramienta tecnológica para mejorar la experiencia de aprendizaje de sus estudiantes.

En resumen, el trabajo académico se traduce en la mejora inmediata de la experiencia educativa de los estudiantes de la sede Ventanilla de SENATI. Al potenciar la efectividad y la eficiencia del proceso de enseñanza-aprendizaje utilizando Microsoft Teams, se espera que los estudiantes desarrollen avanzadas habilidades digitales, fomenten la cooperación y el trabajo en equipo y mejoren su rendimiento académico en general.

En consecuencia, esto no solo impactará a corto plazo en los resultados académicos de cada estudiante, sino que también influirá en su preparación para afrontar desafíos educativos y laborales futuros gracias a su desarrollo integral en lo personal y profesional.

II. METODOLOGÍA

Nivel:

El nivel de investigación del presente estudio es descriptivo porque se trata de un análisis detallado sobre cómo Microsoft Teams se emplea para enseñar y aprender tanto a nivel nacional como internacional. Por ello, este enfoque se preocupa por cómo los alumnos de distintas instituciones educativas emplean el sistema, busca patrones e indica áreas para mejorar, pero no está interesado en el establecimiento de relaciones causales ni la prueba de hipótesis concretas. El objetivo del presente estudio es ofrecer recomendaciones para mejorar la experiencia educativa en distintos contextos.

Tipo:

El tipo de investigación de este estudio es básico. La investigación básica trata de adquirir conocimientos para aplicarlos en el futuro. En este caso la investigación descriptiva trata de describir detalladamente cómo Microsoft Teams se usa en todo el mundo para aprender y enseñar. Los datos se recopilan con el fin de encontrar patrones y áreas para mejoras, pero no se establecen relaciones causales o prueban hipótesis. Nuestro objetivo es proporcionar recomendaciones para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes en diferentes contextos.

Enfoque:

Este estudio es cuantitativo, lo que significa que va a recolectar datos numéricos para conocer y para ajustar un tema conocido como 'Microsoft Use Teams' en procesos nacionales e internacionales del aprendizaje. En lo que respecta a este enfoque, podrá utilizar métodos como encuestas, cuestionarios estructurados o investigaciones estadísticas para obtener información sobre cómo se usa la plataforma con qué frecuencia, qué características se utilizan más y debido a esta modalidad perciben los usuarios entre otros aspectos que pueden ser medibles en términos cuantitativos para fines educativos. El objetivo principal es recopilar

información precisa y objetiva que permita identificar tendencias, relaciones entre variables con que el uso de Microsoft Teams se hace presente en la educación. Con estos datos cuantitativos se podrán hacer inferencias y generalizaciones que permitirán ofrecer recomendaciones concretas para algunas cuestiones prácticas sobre la enseñanza y aprendizaje.

Diseño:

No experimental; significa que la información observada y recogida sobre Microsoft Teams en el proceso de Aprender – Enseñar, Pero no injerir en el entorno educativo. para comprender cómo se usa en distintos contextos educativos nacionales e internacionalmente. Con métodos como encuestas y análisis de contenido se busca entender su alcance, Sin embargo, para pasar el control a datos intercalados. El objetivo es describir y detallar su puesta en práctica, identificando patrones y tendencias para demostrar mejoras recomendadas.

Corte:

El diseño del estudio es transversal, en el que se recoge información sobre el uso de Microsoft Teams en educación en un momento determinado sin hacer un seguimiento de los participantes a lo largo del tiempo. El análisis de cómo se utiliza la plataforma en diversos contextos educativos nacionales e internacionales se utiliza para realizar recomendaciones de mejora.

Población:

La población en este estudio son los 100 estudiantes matriculados en el año 2024 sede Ventanilla de SENATI. Tales individuos representan el grupo objetivo del estudio ya que son aquellas personas cuyas experiencias y prácticas de uso de Microsoft Teams en el proceso de enseñanza-aprendizaje se analizarán (Condori, 2020). Los estudiantes en la sede Ventanilla de SENATI se seleccionaron teniendo en cuenta que tomaron parte activa en las clases y actividades de enseñanza donde se utilizó Microsoft Teams. Por lo tanto, tal selección refleja claramente su participación en la experiencia educativa que necesita ser analizada en detalle.

La función principal de la población en este estudio es proporcionar una muestra representativa de los estudiantes que pueden explicar plenamente el uso de Microsoft Teams en el contexto educativo de SENATI sede Ventanilla en el año 2024.

Criterios de Inclusión:

- Estudiantes matriculados en SENATI sede Ventanilla durante el año 2024.
- Estudiantes que están utilizando activamente Microsoft Teams como parte de su proceso de aprendizaje - enseñanza.
- Estudiantes que están dispuestos a participar voluntariamente en el estudio y proporcionar información sobre su experiencia con la plataforma.

Criterios de Exclusión:

- Estudiantes que no están matriculados en SENATI sede Ventanilla durante el año 2024.
- Estudiantes que no utilizan Microsoft Teams como parte de su proceso educativo.
- Estudiantes que no están dispuestos o no pueden participar voluntariamente en el estudio.

Muestra:

Para determinar el tamaño de la muestra con un margen de error del 5%, un nivel de confianza del 95%, y una población de 100 estudiantes, se aplicó la fórmula para el cálculo del tamaño de muestra en un muestreo probabilístico. El tamaño de muestra resultante es de 80 estudiantes.

Se utilizará un muestreo probabilístico para seleccionar aleatoriamente a los 80 estudiantes de la población total de 100. Esto garantiza que cada estudiante tenga la misma oportunidad de ser seleccionado, lo que ayuda a representar de manera más precisa a toda la población de estudiantes de SENATI sede Ventanilla en el año 2024.

Para una población de 100 estudiantes, se debe considerar el ajuste por población finita:

$$n_f = \frac{n}{1 + \frac{n-1}{N}}$$

Donde:

- n_f es el tamaño de muestra ajustado.
- n es el tamaño de muestra calculado sin ajuste.
- N es el tamaño de la población.

Aplicando esta fórmula, tenemos:

$$n_f = \frac{384.16}{1 + \frac{384.16-1}{100}}$$

$$n_f = \frac{384.16}{1 + \frac{383.16}{100}}$$

$$n_f = \frac{384.16}{1 + 3.8316}$$

$$n_f = \frac{384.16}{4.8316}$$

$$n_f = 79.52$$

El tamaño de la muestra en base a la ecuación, para una población de 100 alumnos, la muestra por redondeo es de 80 estudiantes. Teniendo un margen de confianza 95% y 5% de error.

Muestreo:

Según Condori (2020), corresponde un muestreo probabilístico, lo que permite tener una muestra representativa de la población indicada, lo que garantiza la validez de los resultados de la investigación.

Técnica:

La técnica es la encuesta con el fin de obtener información sobre sus opiniones, actitudes, comportamientos o características específicas (Ávila et al., 2020).

En esta investigación, la recopilación de datos se logra mediante una encuesta correspondiente al uso de Microsoft Teams, en el proceso de feedback entre enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de SENATI sede Ventanilla durante el año 2024. La encuesta se diseñará de manera cuidadosa y se aplicará a una muestra representativa de la población estudiantil seleccionada aleatoriamente.

Instrumento:

El instrumento de la encuesta utiliza una escala de Likert de 5 puntos, donde los participantes pueden responder a cada pregunta según la siguiente escala: 1 para "Nunca", 2 para "Casi nunca", 3 para "A veces", 4 para "Casi siempre", y 5 para "Siempre".

El cuestionario está formado por dos tipos distintos de instrumentos, aludiendo a las dos variables del “Proceso de Aprendizaje y Enseñanza” en Microsoft Teams. El primer instrumento, relacionado con la variable del Proceso de Aprendizaje y Enseñanza, consta de un total de 10 preguntas. La dimensión ofrece tres preguntas que se centran en la Organización y Estructuración del Contenido, cuatro preguntas que evalúan el Estímulo de la Participación Activa del Estudiante, y tres preguntas que miden el Fomento del Pensamiento Metacognitivo. El valor de Cronbach alpha para esta variable es de 0.771, lo que indica una buena consistencia interna.

El cuestionario abarca varias dimensiones para medir el uso de la Guía Virtual Microsoft Teams en el proceso de aprendizaje-enseñanza. Cada dimensión comprende cinco preguntas sobre factores específicos de la misma plataforma.

Las dimensiones son: Facilidad de uso de la Guía Virtual Microsoft Team, Relevancia de la Guía en el aprendizaje colaborativo, Utilidad de la guía en el proceso de aprendizaje

colaborativo. Acceso a Microsoft Teams y Procesado en Contenido de la guía virtual de Microsoft, y aceptación de la Guía Virtual como un recurso complementario al trabajo colaborativo.

Por lo tanto, el cuestionario pretende acercarnos a una mejor comprensión de la percepción y experiencia de los encuestados de este activo tecnológico, en todos los delicados aspectos educacionales relevantes.

Confiabilidad:

Tabla 1

Confiabilidad del instrumento proceso de aprendizaje y enseñanza

Alfa de Cronbach	N° de elementos
Proceso de Aprendizaje y Enseñanza	0,771

Fuente. Elaboración propia.

El análisis de confiabilidad del instrumento para la variable "Proceso de Aprendizaje y Enseñanza" en Microsoft Teams arrojó un coeficiente alfa de Cronbach de 0,771. Este resultado indica una buena consistencia interna entre las preguntas que componen este instrumento, que está constituido por un total de 10 elementos.

Tabla 2

Confiabilidad del instrumento Microsoft Teams

Alfa de Cronbach	N° de elementos
Microsoft Teams	0,826

Fuente. Elaboración propia.

El coeficiente alfa de Cronbach para la escala de Microsoft Teams es de 0.826, con un número total de elementos en la escala. Esto indica un nivel aceptable de consistencia interna en las respuestas de los participantes en relación con el uso de Microsoft Teams en el proceso de aprendizaje - enseñanza. Un alfa de Cronbach de 0.826 sugiere una buena fiabilidad en las respuestas de los participantes en esta escala, lo que significa que las preguntas relacionadas con Microsoft Teams miden de manera consistente la misma construcción o concepto subyacente.

III. RESULTADOS

3.1 Resultados descriptivos por pregunta de la variable proceso de aprendizaje y enseñanza

Tabla 3

Resultados frecuencias de la pregunta 1

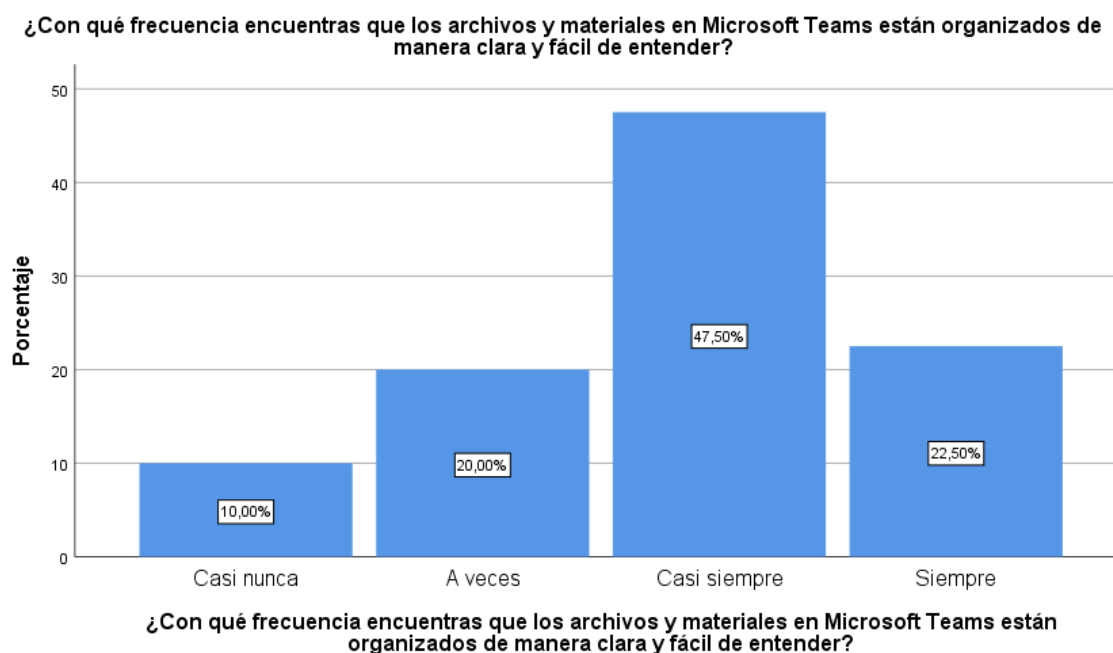
¿Con qué frecuencia encuentras que los archivos y materiales en Microsoft Teams están organizados de manera clara y fácil de entender?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	8	10,0	10,0	10,0
	A veces	16	20,0	20,0	30,0
	Casi siempre	38	47,5	47,5	77,5
	Siempre	18	22,5	22,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 1

Resultados porcentuales de la pregunta 1



Los archivos y materiales en Microsoft Teams se encuentran organizados de manera clara y fácil de entender con distintas frecuencias según las respuestas recopiladas. Alrededor del 10% de los participantes indicaron que casi nunca encuentran la organización clara, mientras que aproximadamente el 20% mencionó que a veces lo encuentran así. Por otro lado,

una mayoría significativa, representada por el 47.5%, afirmó que casi siempre los archivos están bien organizados, y el 22.5% restante indicó que siempre encuentran la organización clara y fácil de entender. En total, se recopilaron 80 respuestas válidas para esta evaluación.

Tabla 4

Resultados frecuencias de la pregunta 2

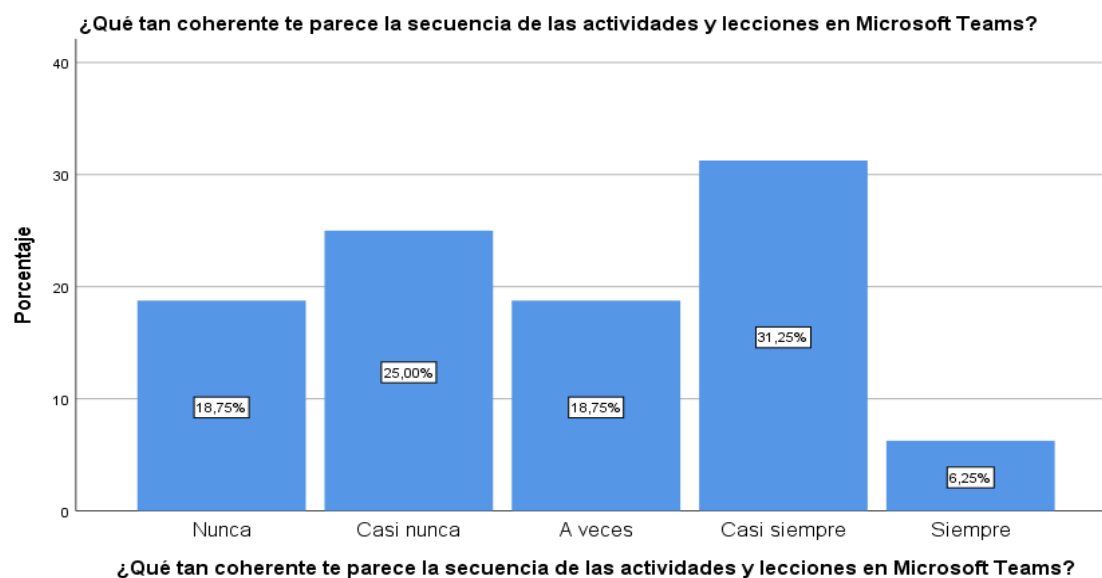
¿Qué tan coherente te parece la secuencia de las actividades y lecciones en Microsoft Teams?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	15	18,8	18,8	18,8
	Casi nunca	20	25,0	25,0	43,8
	A veces	15	18,8	18,8	62,5
	Casi siempre	25	31,3	31,3	93,8
	Siempre	5	6,3	6,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 2

Resultados porcentuales de la pregunta 2



La secuencia de las actividades y lecciones en Microsoft Teams muestra variaciones en cuanto a la percepción de coherencia según las respuestas recopiladas. Cerca del 19% de los participantes indicaron que nunca encuentran la secuencia coherente, mientras que un 25%

mencionó que casi nunca lo encuentran así. Por otro lado, el 18.8% afirmó que a veces la secuencia es coherente, y un 31.3% consideró que casi siempre lo es. Solo un 6.3% mencionó que siempre encuentran coherente la secuencia de actividades y lecciones.

Tabla 5

Resultados frecuencias de la pregunta 3

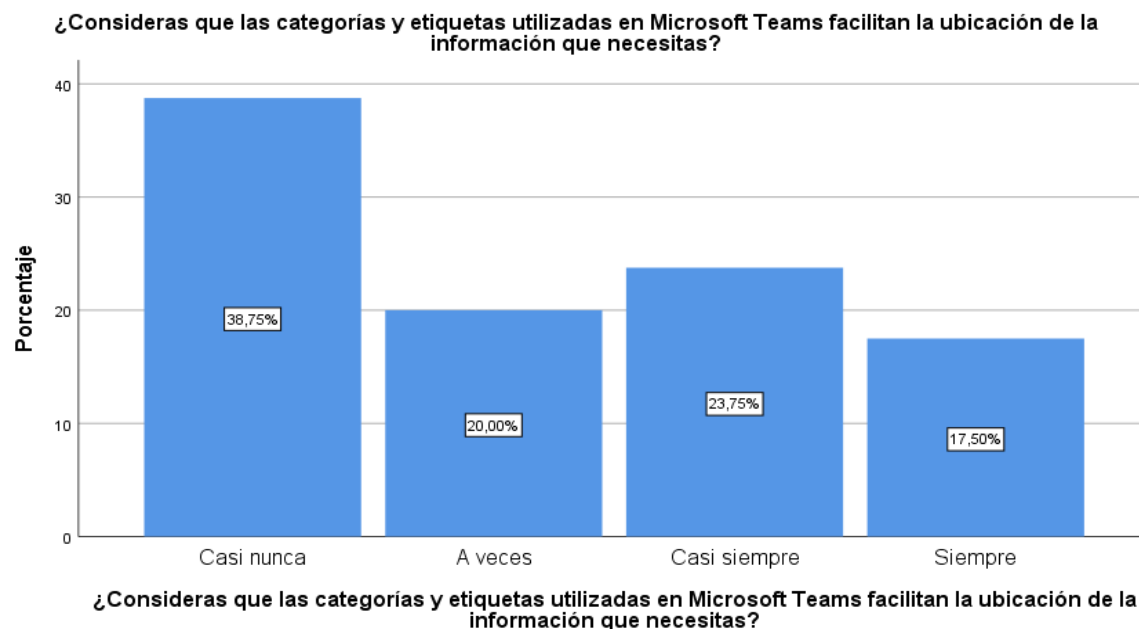
¿Consideras que las categorías y etiquetas utilizadas en Microsoft Teams facilitan la ubicación de la información que necesitas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	31	38,8	38,8	38,8
	A veces	16	20,0	20,0	58,8
	Casi siempre	19	23,8	23,8	82,5
	Siempre	14	17,5	17,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 3

Resultados porcentuales de la pregunta 3



Aproximadamente el 38.8% de los participantes indicaron que casi nunca les resultan útiles para esta tarea, mientras que un 20% mencionó que a veces lo son. Por otro lado, el 23.8% afirmó que casi siempre las categorías y etiquetas facilitan la ubicación de la información, y

un 17.5% mencionó que siempre resultan útiles para este propósito. En total, se recopilaron 80 respuestas válidas para esta evaluación.

Tabla 6

Resultados frecuenciales de la pregunta 4

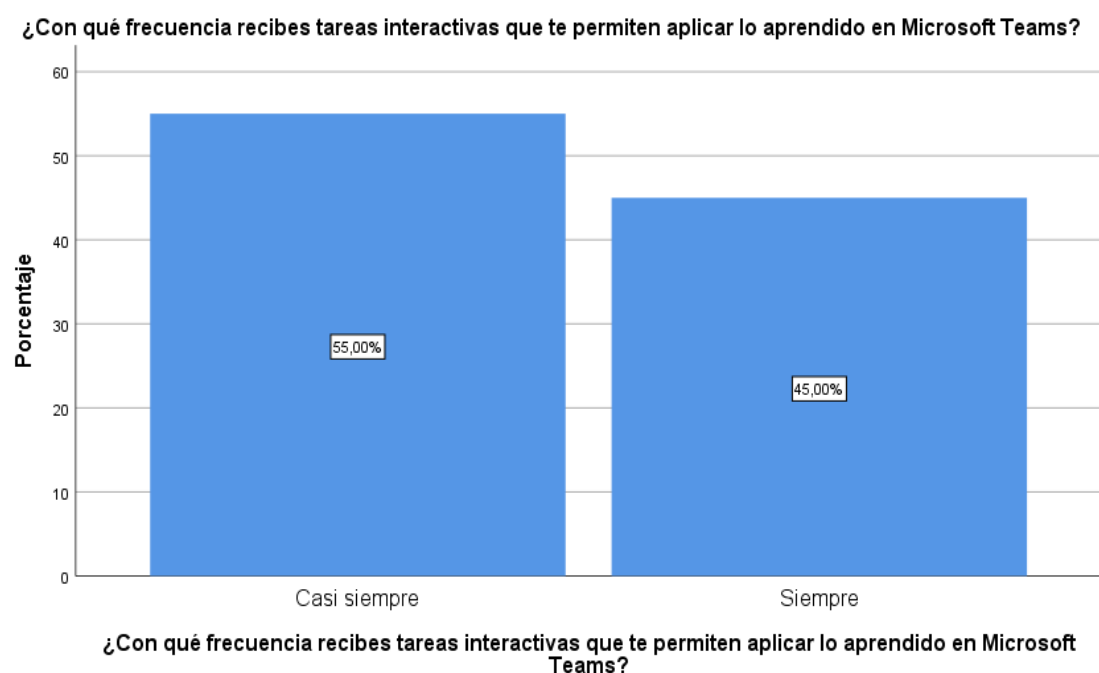
¿Con qué frecuencia recibes tareas interactivas que te permiten aplicar lo aprendido en Microsoft Teams?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi siempre	44	55,0	55,0	55,0
	Siempre	36	45,0	45,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 4

Resultados porcentuales de la pregunta 4



Un 55% mencionó que casi siempre reciben este tipo de tareas, mientras que un 45% afirmó que siempre las reciben. En total, se recopilaron 80 respuestas válidas para esta evaluación.

Tabla 7*Resultados frecuenciales de la pregunta 5*

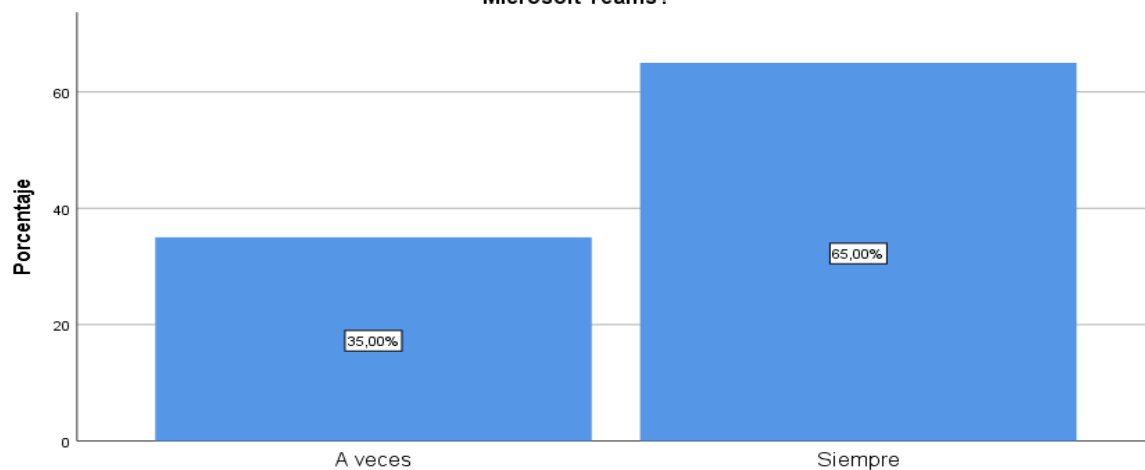
¿Cómo calificarías la efectividad de los foros de discusión en fomentar el intercambio de ideas y opiniones en Microsoft Teams?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	28	35,0	35,0	35,0
	Siempre	52	65,0	65,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 5*Resultados porcentuales de la pregunta 5*

¿Cómo calificarías la efectividad de los foros de discusión en fomentar el intercambio de ideas y opiniones en Microsoft Teams?



¿Cómo calificarías la efectividad de los foros de discusión en fomentar el intercambio de ideas y opiniones en Microsoft Teams?

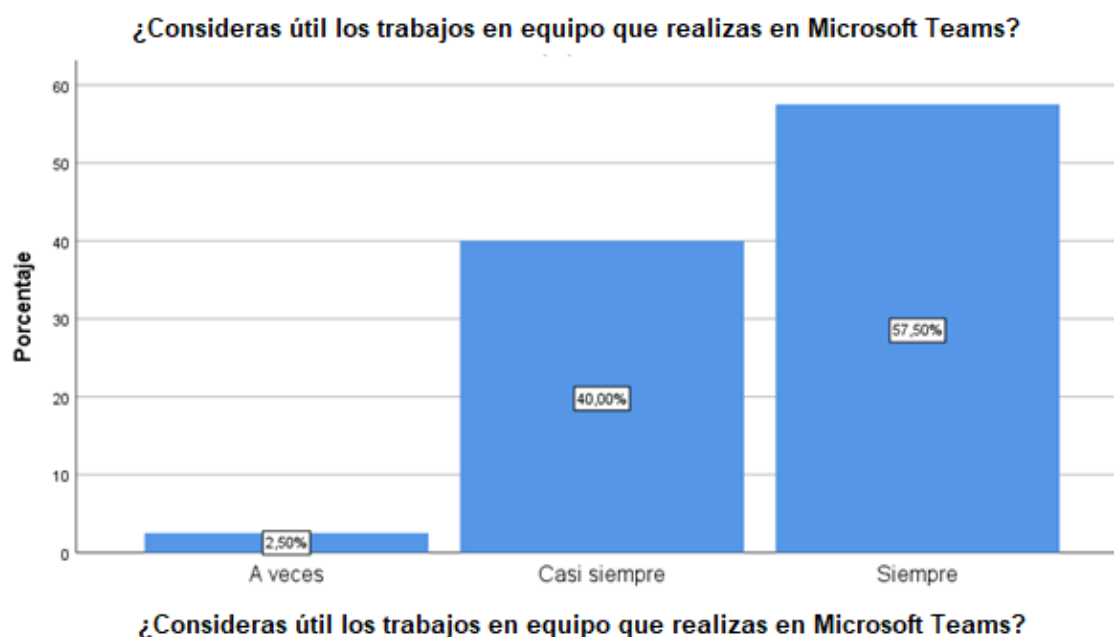
Un 35% de los participantes indicó que a veces encuentran efectivos estos foros para este propósito, mientras que un 65% afirmó que siempre lo son.

Tabla 8*Resultados frecuenciales de la pregunta 6*

¿Consideras útil los trabajos en equipos que realizas en Microsoft Teams?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	2	2,5	2,5	2,5
	Casi siempre	32	40,0	40,0	42,5
	Siempre	46	57,5	57,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 6*Resultados porcentuales de la pregunta 6*

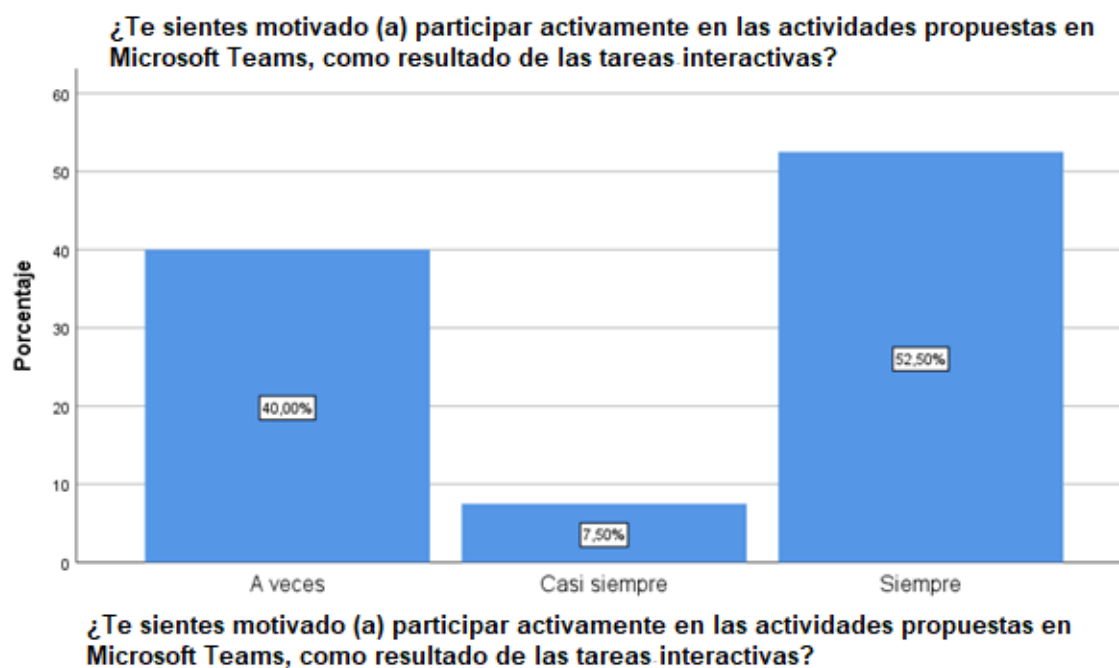
Un 2.5% de los participantes indicó que a veces encuentran útiles los trabajos, mientras que un 40% mencionó que casi siempre lo son. Por otro lado, un 57.5% afirmó que siempre encuentran útiles los trabajos colaborativos para este propósito. En total, se recopilaron 80 respuestas válidas para esta evaluación.

Tabla 9*Resultados frecuencias de la pregunta 7*

¿Te sientes motivado (a) participar activamente en las actividades propuestas en Microsoft Teams, como resultado de las tareas interactivas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	32	40,0	40,0	40,0
	Casi siempre	6	7,5	7,5	47,5
	Siempre	42	52,5	52,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 7*Resultados porcentuales de la pregunta 7*

Los participantes parecen sentirse motivados a participar activamente en las actividades propuestas, según las respuestas recopiladas. Un 40% mencionó que a veces se sienten motivados, mientras que un 7.5% indicó que casi siempre lo están. Por otro lado, un 52.5% afirmó que siempre se sienten motivados a participar activamente en estas actividades. En total, se recopilaron 80 respuestas válidas para esta evaluación.

Tabla 10*Resultados frecuenciales de la pregunta 8*

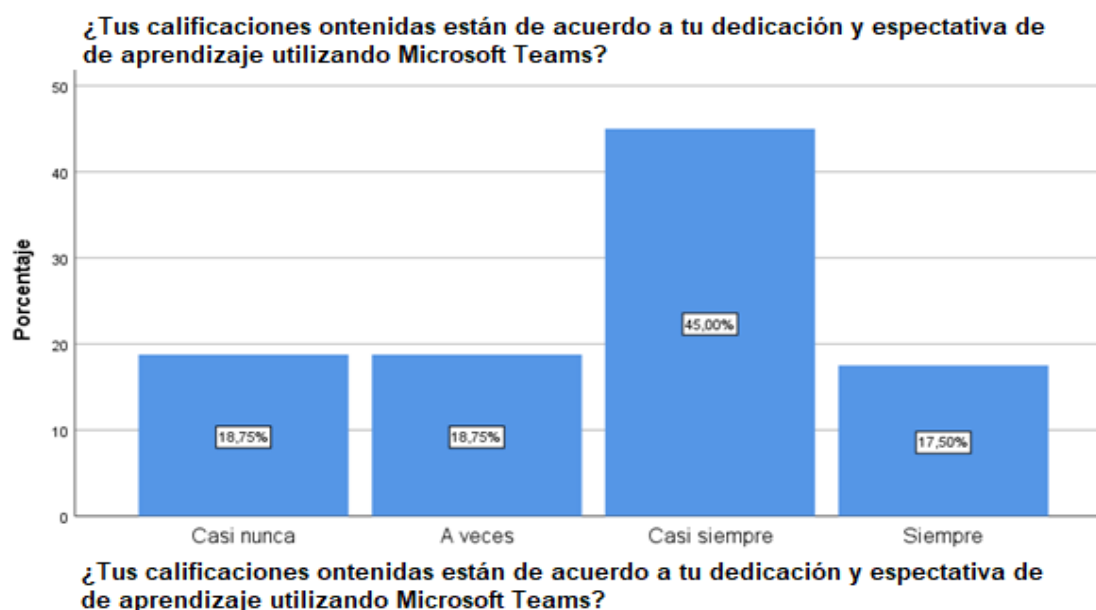
¿Tus calificaciones obtenidas están de acuerdo a tu dedicación y expectativa de aprendizaje utilizando Microsoft Teams?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	15	18,8	18,8	18,8
	A veces	15	18,8	18,8	37,5
	Casi siempre	36	45,0	45,0	82,5
	Siempre	14	17,5	17,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 8

Resultados porcentuales de la pregunta 8



El establecimiento de metas de aprendizaje en Microsoft Teams parece tener una influencia variable en el enfoque y dedicación al estudio, según las respuestas recopiladas. Un 18.8% de los participantes indicó que casi nunca influye en su enfoque, mientras que otro 18.8% mencionó que a veces lo hace. Por otro lado, un 45% afirmó que casi siempre las metas de aprendizaje influyen en su enfoque y dedicación al estudio, y un 17.5% mencionó que siempre tienen esta influencia. En total, se recopilaron 80 respuestas válidas para esta evaluación.

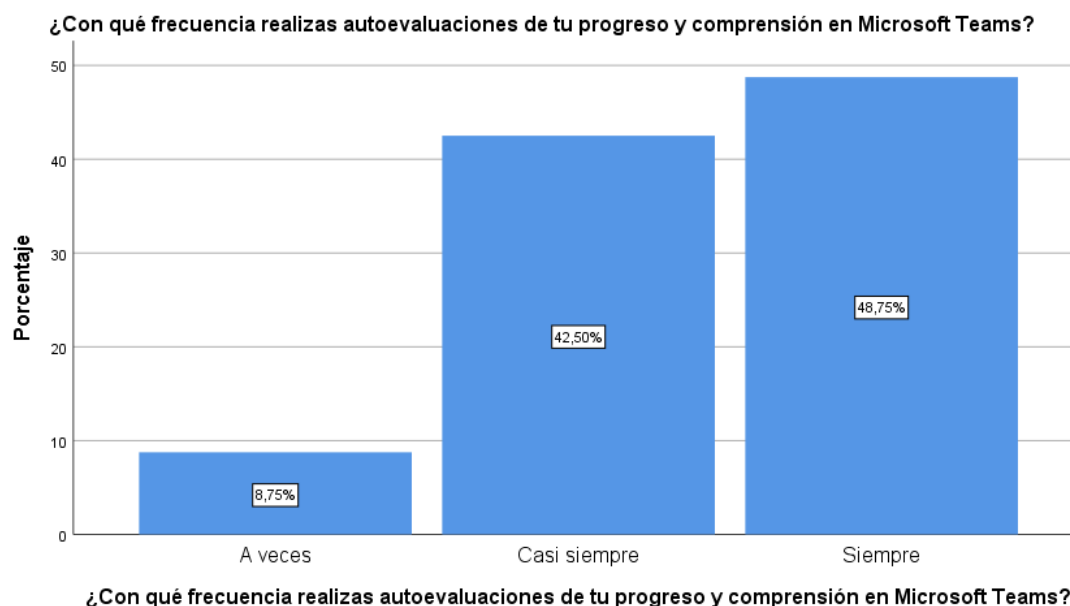
Tabla 11

Resultados frecuencias de la pregunta 9

¿Con qué frecuencia realizas autoevaluaciones de tu progreso y comprensión en Microsoft Teams?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	7	8,8	8,8	8,8
	Casi siempre	34	42,5	42,5	51,2
	Siempre	39	48,8	48,8	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 9*Resultados porcentuales de la pregunta 9*

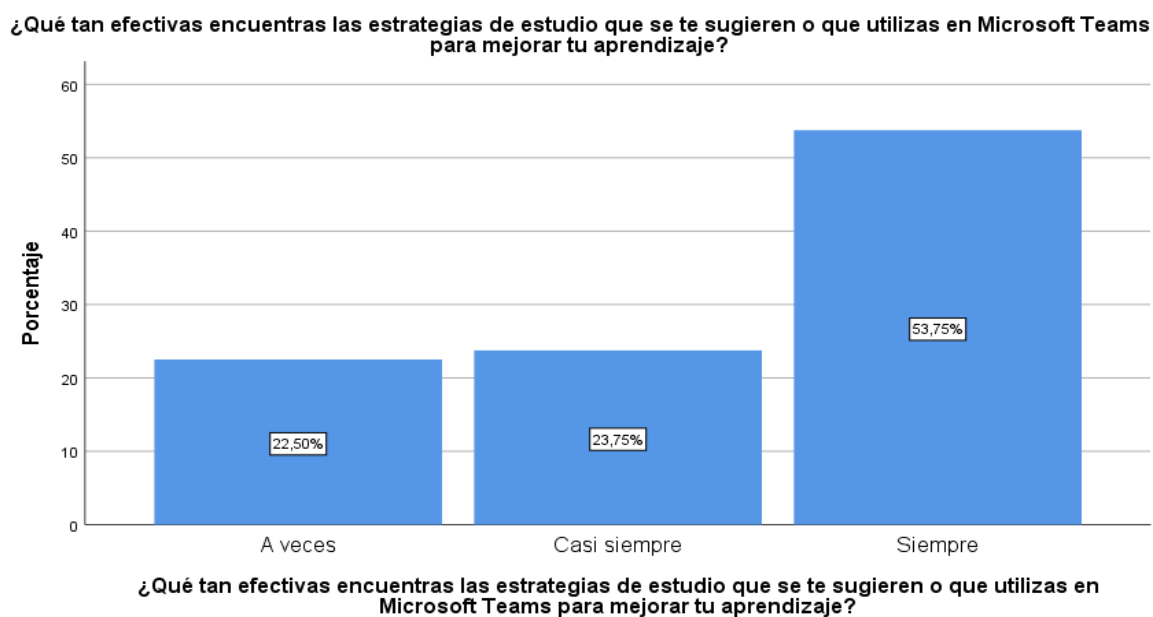
Los participantes parecen realizar autoevaluaciones de su progreso y comprensión en Microsoft Teams con distintas frecuencias, según las respuestas recopiladas. Un 8.8% mencionó que a veces realizan estas autoevaluaciones, mientras que un 42.5% afirmó que casi siempre lo hacen. Por otro lado, un 48.8% indicó que siempre realizan autoevaluaciones de su progreso y comprensión.

Tabla 12*Resultados frecuenciales de la pregunta 10*

¿Qué tan efectivas encuentras las estrategias de estudio que se te sugieren o que utilizas en Microsoft Teams para mejorar tu aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	18	22,5	22,5	22,5
	Casi siempre	19	23,8	23,8	46,3
	Siempre	43	53,8	53,8	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 10*Resultados porcentuales de la pregunta 10*

Las estrategias de estudio sugeridas o utilizadas en Microsoft Teams parecen ser consideradas efectivas para mejorar el aprendizaje, según las respuestas recopiladas. Un 22.5% mencionó que a veces encuentra efectivas estas estrategias, mientras que un 23.8% afirmó que casi siempre lo son. Por otro lado, un 53.8% indicó que siempre encuentra efectivas las estrategias de estudio que se sugieren o utiliza en Microsoft Teams.

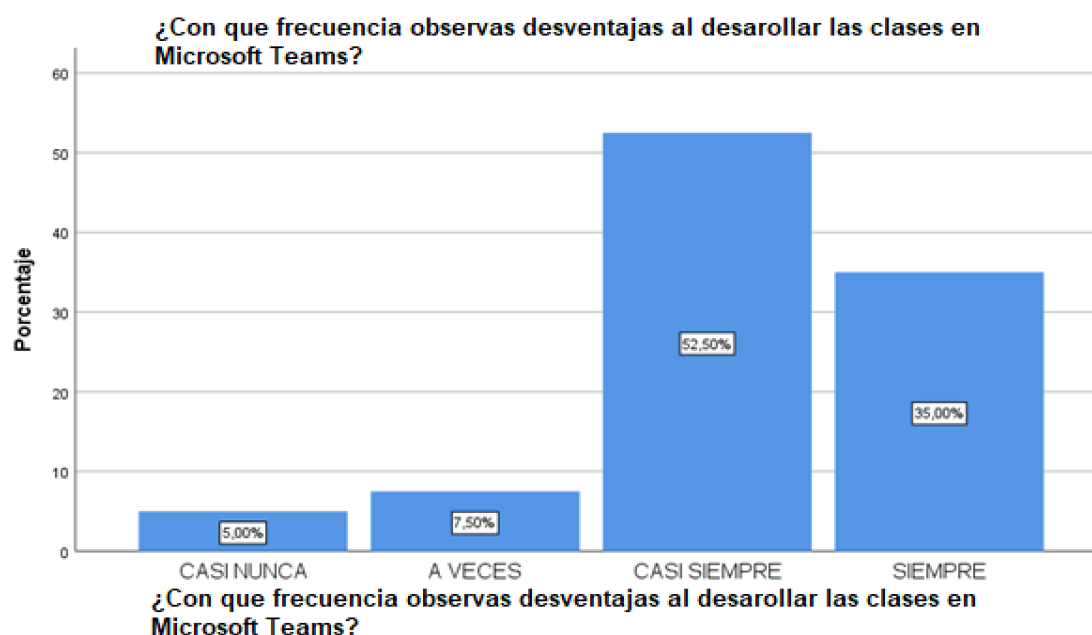
3.2 Resultados de la variable Microsoft Teams por pregunta

Tabla 13*Resultados descriptivos de la pregunta 1*

¿Con qué frecuencia observas desventajas al desarrollar las clases en Microsoft Teams?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	4	5,0	5,0	5,0
	A VECES	6	7,5	7,5	12,5
	CASI SIEMPRE	42	52,5	52,5	65,0
	SIEMPRE	28	35,0	35,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 11*Resultados porcentuales de la pregunta 1*

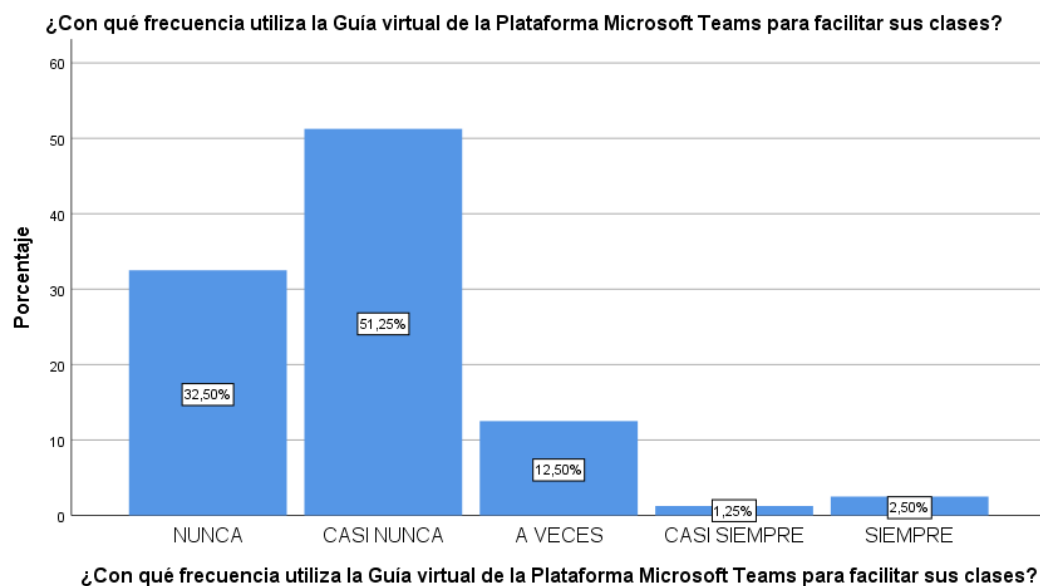
Los resultados muestran que alrededor del 5% de los participantes indicaron experimentar desventajas "Casi nunca" al impartir clases en Microsoft Teams. Un 7.5% manifestó enfrentar estas dificultades "A veces". Por otro lado, la mayoría de los encuestados, un 52.5%, señaló que las desventajas se presentan "Casi siempre", mientras que un 35% indicó enfrentar estas dificultades "Siempre". Estos resultados sugieren que una parte significativa de los docentes encuentra desafíos frecuentes al utilizar Microsoft Teams en sus clases.

Tabla 14*Resultados descriptivos de la pregunta 2*

¿Con qué frecuencia utiliza la Guía virtual de la Plataforma Microsoft Teams para facilitar sus clases?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	26	32,5	32,5	32,5
	CASI NUNCA	41	51,2	51,2	83,8
	A VECES	10	12,5	12,5	96,3
	CASI SIEMPRE	1	1,3	1,3	97,5
	SIEMPRE	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 12*Resultados porcentuales de la pregunta 2*

Los resultados revelan que el 32.5% de los participantes indicaron que "Nunca" utilizan la Guía virtual de la Plataforma Microsoft Teams para facilitar sus clases. Por otro lado, un 51.2% mencionó hacerlo "Casi nunca". Solo un 12.5% respondió que lo hace "A veces", mientras que un porcentaje menor, el 1.3%, indicó utilizarla "Casi siempre". Un reducido 2.5% afirmó utilizar la guía "Siempre". Estos datos sugieren que la mayoría de los docentes encuestados no utilizan frecuentemente la Guía Virtual de Microsoft Teams como recurso para facilitar sus clases

Tabla 15*Resultados descriptivos de la pregunta 3*

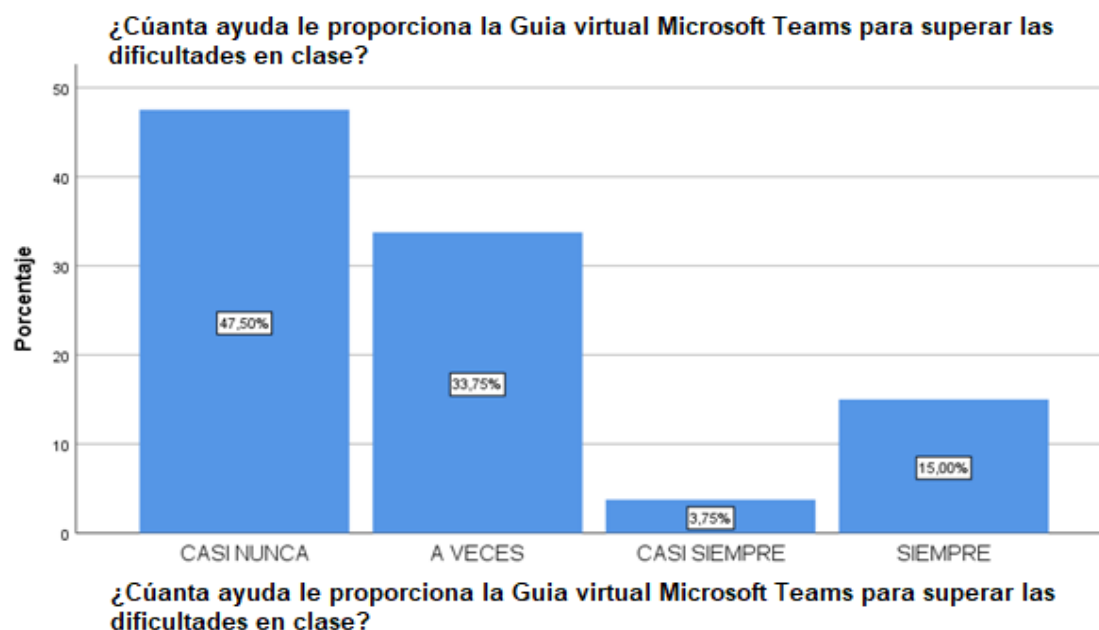
¿Cuánta ayuda le proporciona la Guía virtual de Microsoft Teams para superar las dificultades en clases?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	38	47,5	47,5	47,5
	A VECES	27	33,8	33,8	81,3
	CASI SIEMPRE	3	3,8	3,8	85,0
	SIEMPRE	12	15,0	15,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 13

Resultados porcentuales de la pregunta 3



Los resultados indican que el 47.5% de los participantes mencionó recibir "Casi nunca" ayuda de la Guía virtual de Microsoft Teams para superar las dificultades al impartir clases en la plataforma. Por otro lado, un 33.8% manifestó recibir esta ayuda "A veces". Un pequeño porcentaje, el 3.8%, indicó que la guía les brinda ayuda "Casi siempre", mientras que un 15% afirmó recibir esta asistencia "Siempre".

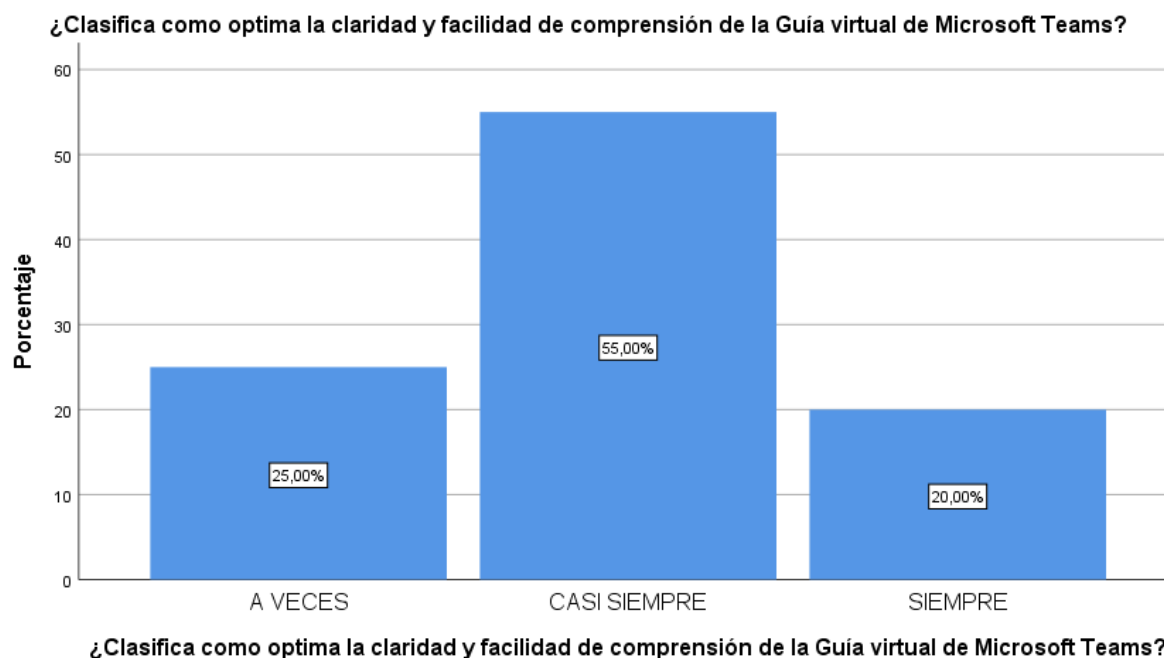
Tabla 16

Resultados descriptivos de la pregunta 4

¿Clasifica como optima la claridad y facilidad de comprensión de la Guía virtual de Microsoft Teams?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	20	25,0	25,0	25,0
	CASI SIEMPRE	44	55,0	55,0	80,0
	SIEMPRE	16	20,0	20,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 14*Resultados porcentuales de la pregunta 4*

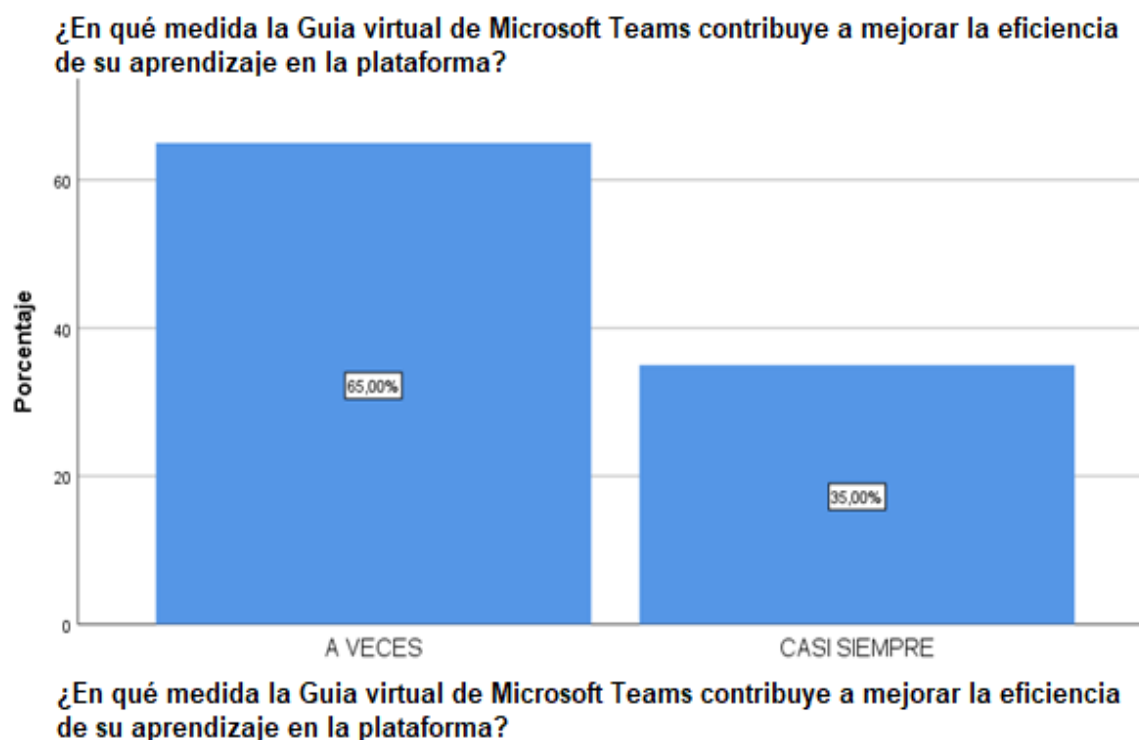
Los resultados muestran que el 25% de los participantes indicaron que la claridad y facilidad de comprensión de la Guía virtual de Microsoft Teams es clasificada como "A veces" óptima. Por otro lado, un 55% mencionó que es "Casi siempre" óptima en estos aspectos. Un 20% afirmó que la guía es "Siempre" óptima en cuanto a claridad y facilidad de comprensión.

Tabla 17*Resultados descriptivos de la pregunta 5*

¿En qué medida la Guía virtual de Microsoft Teams contribuye a mejorar la eficiencia de su aprendizaje en la plataforma?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	52	65,0	65,0	65,0
	CASI SIEMPRE	28	35,0	35,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 15*Resultados porcentuales de la pregunta 5*

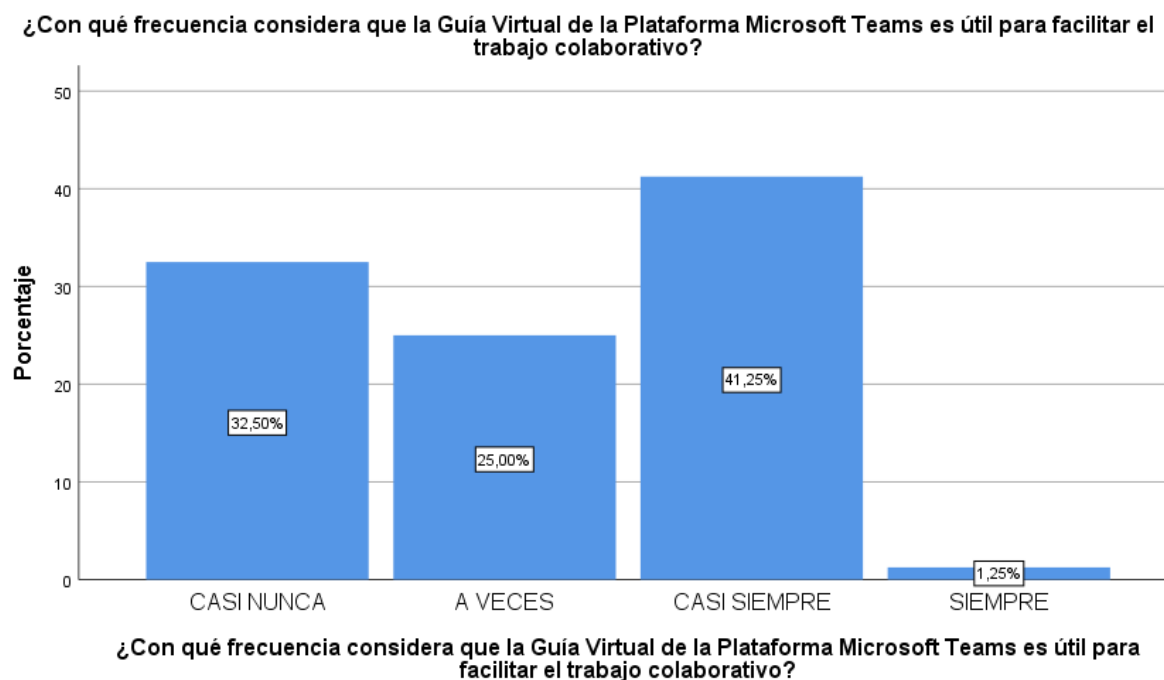
Los resultados muestran que el 65% de los participantes indicaron que la Guía virtual de Microsoft Teams contribuye "A veces" a mejorar la eficiencia de su enseñanza en la plataforma. Por otro lado, un 35% mencionó que esta contribución es "Casi siempre".

Tabla 18*Resultados descriptivos de la pregunta 6*

¿Con qué frecuencia considera que la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams es útil para facilitar el trabajo colaborativo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	26	32,5	32,5	32,5
	A VECES	20	25,0	25,0	57,5
	CASI SIEMPRE	33	41,3	41,3	98,8
	SIEMPRE	1	1,3	1,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 16*Resultados porcentuales de la pregunta 6*

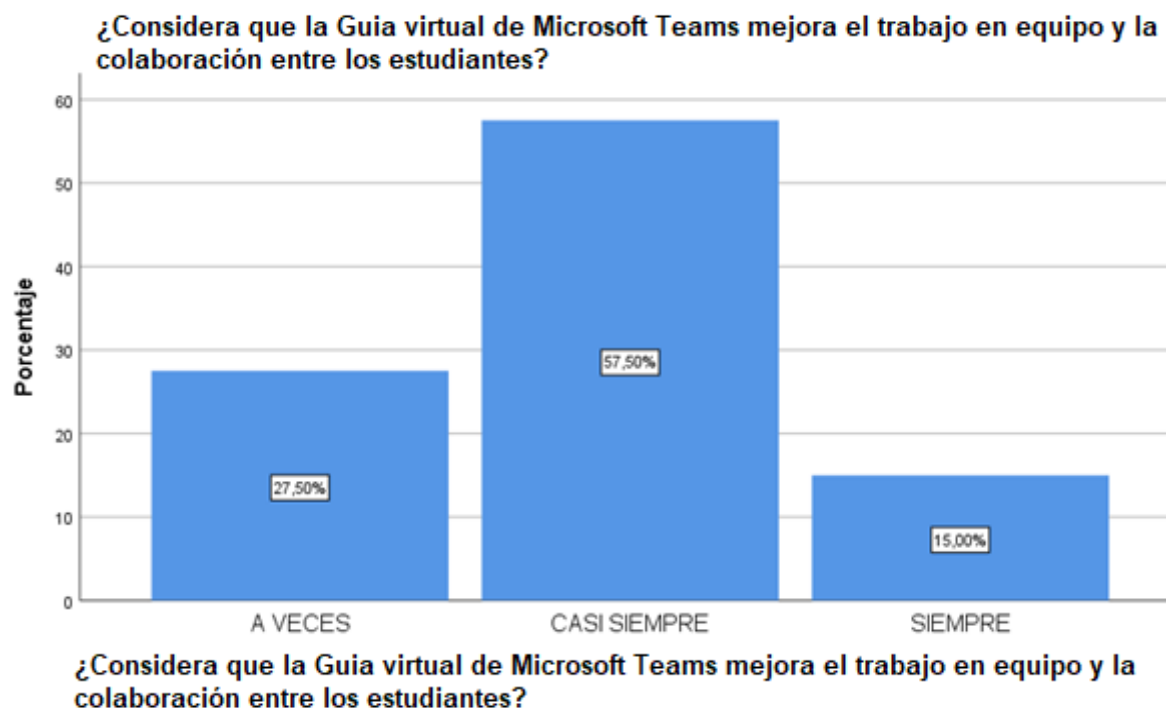
Los resultados revelan que el 32.5% de los participantes indicaron que "Casi nunca" consideran útil la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams para facilitar el trabajo colaborativo. Un 25% mencionó que la consideran útil "A veces". Por otro lado, el 41.3% manifestó que la guía es útil "Casi siempre". Solo un pequeño porcentaje, el 1.3%, indicó que la guía es útil "Siempre".

Tabla 19*Resultados descriptivos de la pregunta 7*

¿Considera que la Guía Virtual de Microsoft Teams mejora el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	22	27,5	27,5	27,5
	CASI SIEMPRE	46	57,5	57,5	85,0
	SIEMPRE	12	15,0	15,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 17*Resultados porcentuales de la pregunta 7*

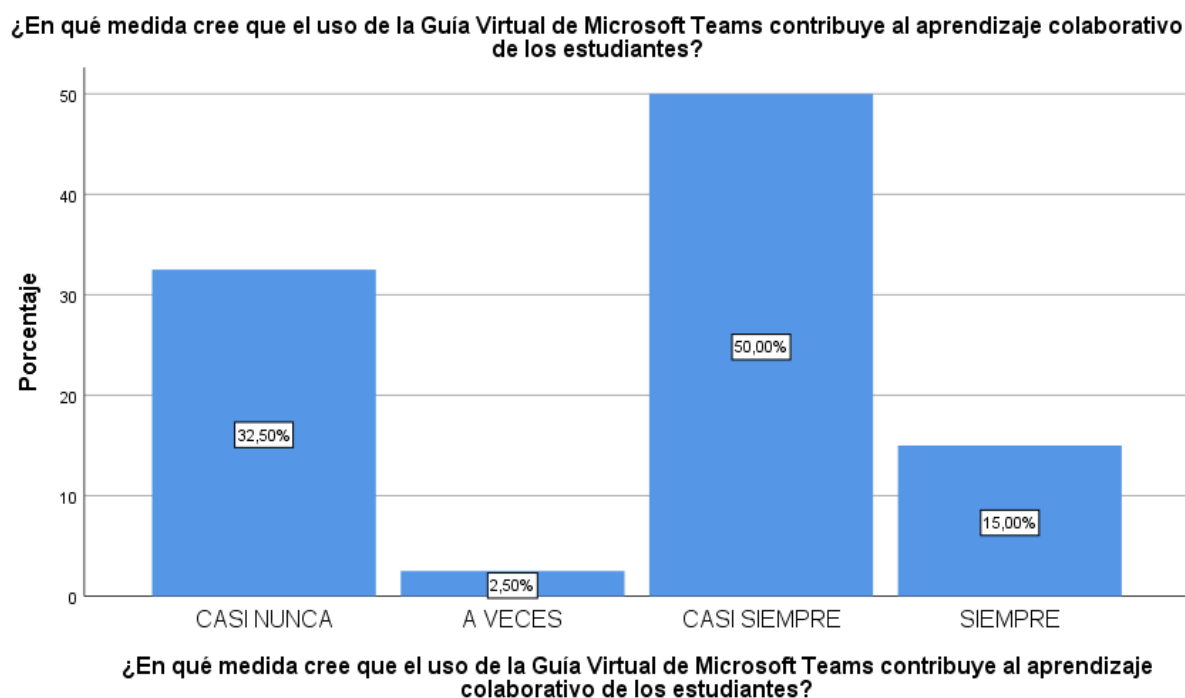
Los resultados muestran que el 27.5% de los participantes indicaron que "A veces" consideran bueno el impacto de la Guía Virtual de Microsoft Teams en la mejora del trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes. Por otro lado, un 57.5% mencionó que lo consideran bueno "Casi siempre". Un 15% afirmó que el impacto es bueno "Siempre".

Tabla 20*Resultados descriptivos de la pregunta 8*

¿En qué medida cree que el uso de la Guía Virtual de Microsoft Teams contribuye al aprendizaje colaborativo de los estudiantes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	26	32,5	32,5	32,5
	A VECES	2	2,5	2,5	35,0
	CASI SIEMPRE	40	50,0	50,0	85,0
	SIEMPRE	12	15,0	15,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 18*Resultados porcentuales de la pregunta 8*

Los resultados muestran que el 32.5% de los participantes indicaron que "Casi nunca" creen que el uso de la Guía Virtual de Microsoft Teams contribuye al aprendizaje colaborativo de los estudiantes. Por otro lado, un pequeño porcentaje del 2.5% mencionó que lo considera "A veces". Un 50% afirmó que contribuye "Casi siempre" al aprendizaje colaborativo, mientras que un 15% indicó que contribuye "Siempre".

Tabla 21*Resultados descriptivos de la pregunta 9*

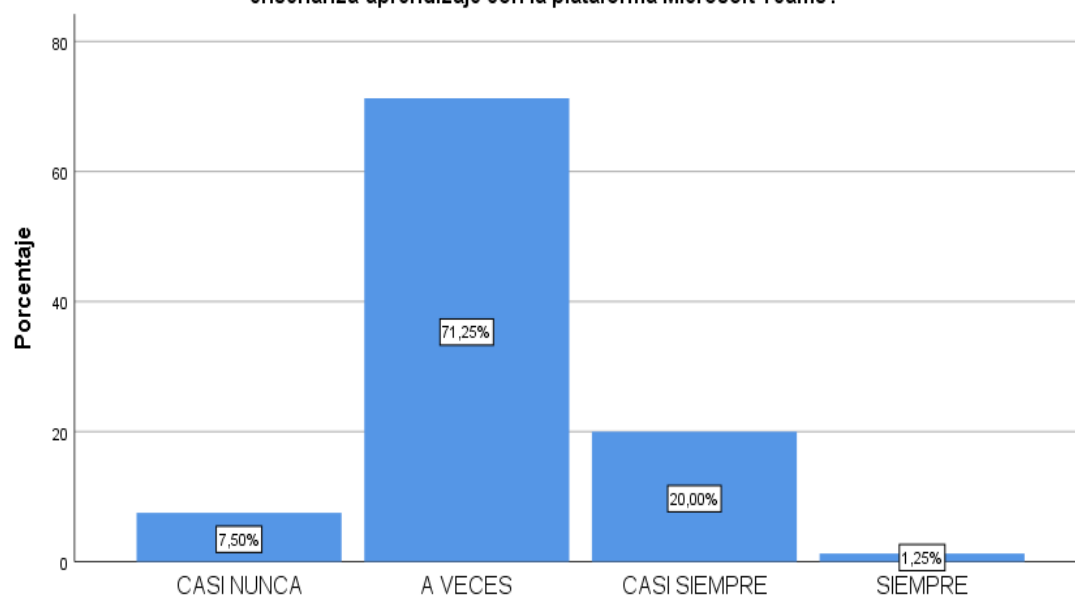
¿Cuánto conocimiento posee sobre el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para la enseñanza-aprendizaje con la plataforma Microsoft Teams?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	6	7,5	7,5	7,5
	A VECES	57	71,3	71,3	78,8
	CASI SIEMPRE	16	20,0	20,0	98,8
	SIEMPRE	1	1,3	1,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 19*Resultados porcentuales de la pregunta 9*

¿Cuánto conocimiento posee sobre el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para la enseñanza-aprendizaje con la plataforma Microsoft Teams?



¿Cuánto conocimiento posee sobre el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para la enseñanza-aprendizaje con la plataforma Microsoft Teams?

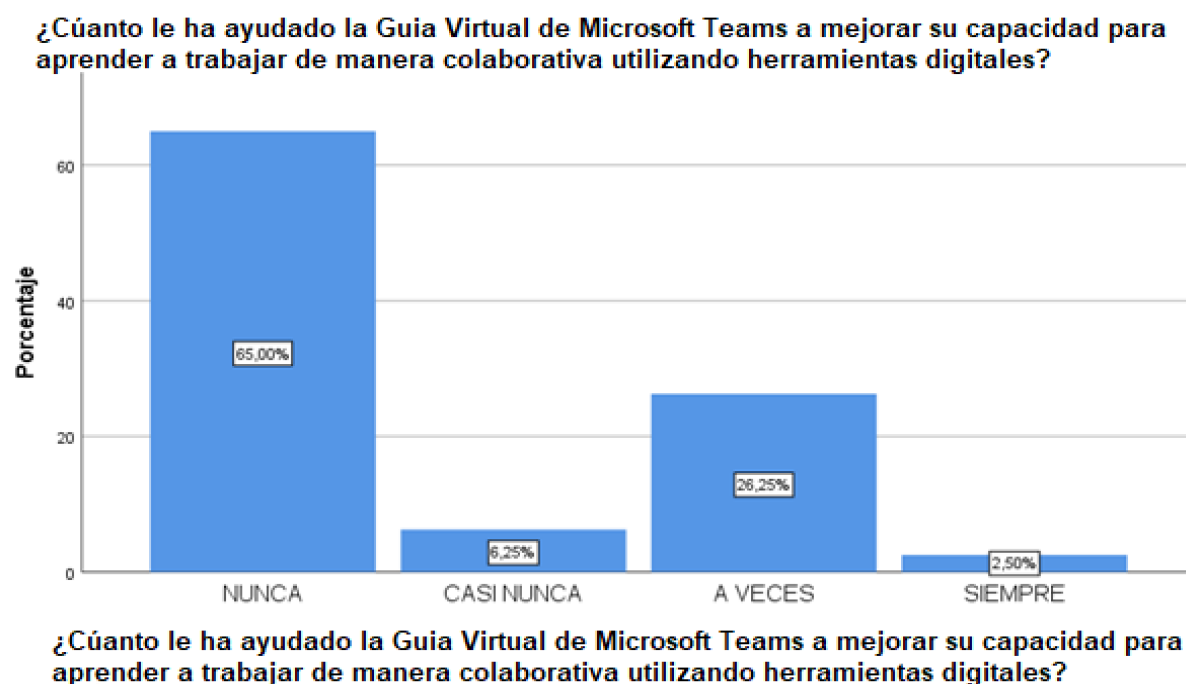
Los resultados muestran que el 7.5% de los participantes indicaron tener "Casi nunca" conocimiento sobre el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para la enseñanza-aprendizaje con la plataforma Microsoft Teams. Por otro lado, un 71.3% mencionó tener este conocimiento "A veces". Un 20% afirmó tenerlo "Casi siempre", mientras que un 1.3% indicó tenerlo "Siempre".

Tabla 22*Resultados descriptivos de la pregunta 10*

¿Cuánto le ha ayudado la Guía Virtual de Microsoft Teams a mejorar su capacidad para aprender a trabajar de manera colaborativa utilizando herramientas digitales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	52	65,0	65,0	65,0
	CASI NUNCA	5	6,3	6,3	71,3
	A VECES	21	26,3	26,3	97,5
	SIEMPRE	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 20*Resultados porcentuales de la pregunta 10*

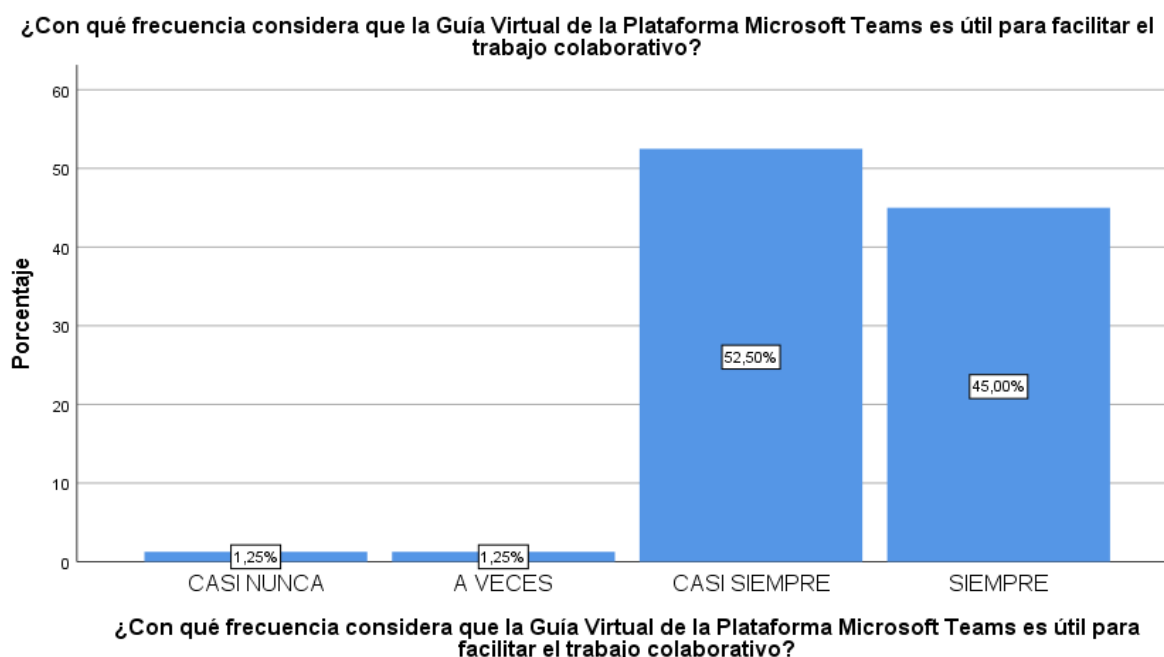
Los resultados muestran que el 65% de los participantes indicaron que la Guía Virtual de Microsoft Teams "Nunca" les ha ayudado a mejorar su capacidad para enseñar de manera colaborativa utilizando herramientas digitales. Un 6.3% mencionó que les ha ayudado "Casi nunca". Por otro lado, un 26.3% afirmó que les ha ayudado "A veces", mientras que un pequeño porcentaje del 2.5% indicó que les ha ayudado "Siempre".

Tabla 23*Resultados descriptivos de la pregunta 11*

¿Con qué frecuencia considera que la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams es útil para facilitar el trabajo colaborativo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	1	1,3	1,3	1,3
	A VECES	1	1,3	1,3	2,5
	CASI SIEMPRE	42	52,5	52,5	55,0
	SIEMPRE	36	45,0	45,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPS

Figura 21*Resultados porcentuales de la pregunta 11*

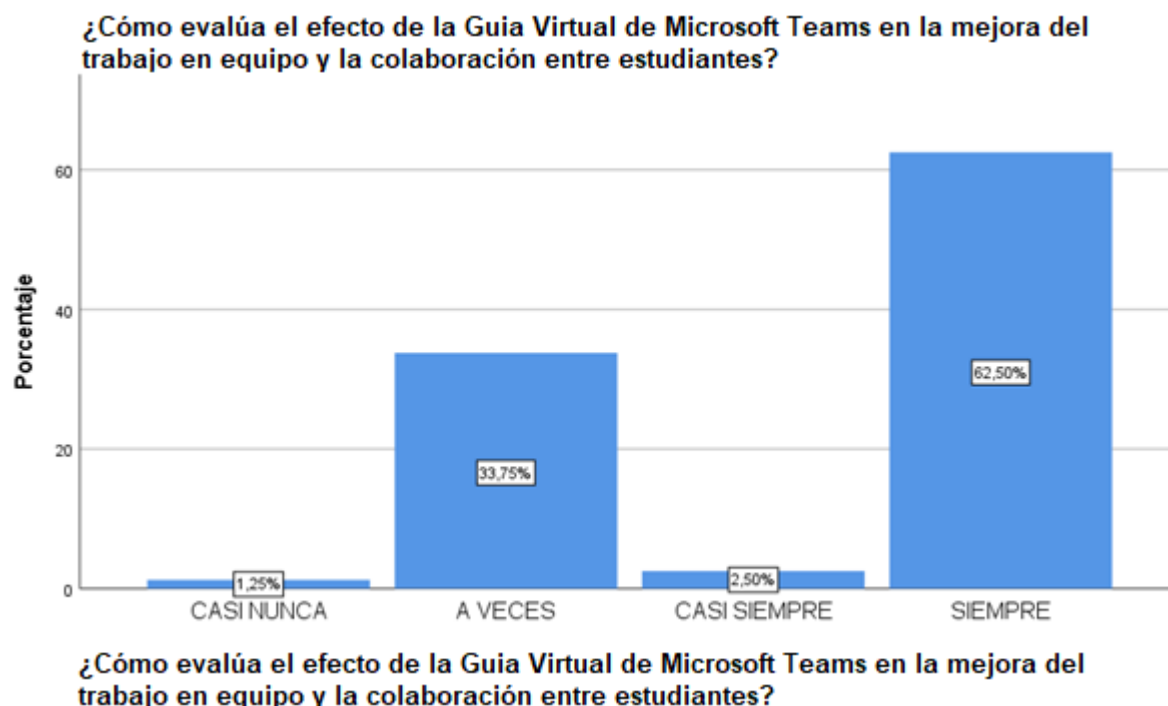
Los resultados muestran que un pequeño porcentaje del 1.3% de los participantes indicaron que la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams es "Casi nunca" útil para facilitar el trabajo colaborativo. Otro pequeño porcentaje del 1.3% mencionó que la considera útil "A veces". Por otro lado, un 52.5% afirmó que la guía es útil "Casi siempre", mientras que un 45% indicó que la considera útil "Siempre".

Tabla 24*Resultados descriptivos de la pregunta 12*

¿Cómo evalúa el efecto de la Guía Virtual de Microsoft Teams en la mejora del trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	1	1,3	1,3	1,3
	A VECES	27	33,8	33,8	35,0
	CASI SIEMPRE	2	2,5	2,5	37,5
	SIEMPRE	50	62,5	62,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 22*Resultados porcentuales de la pregunta 12*

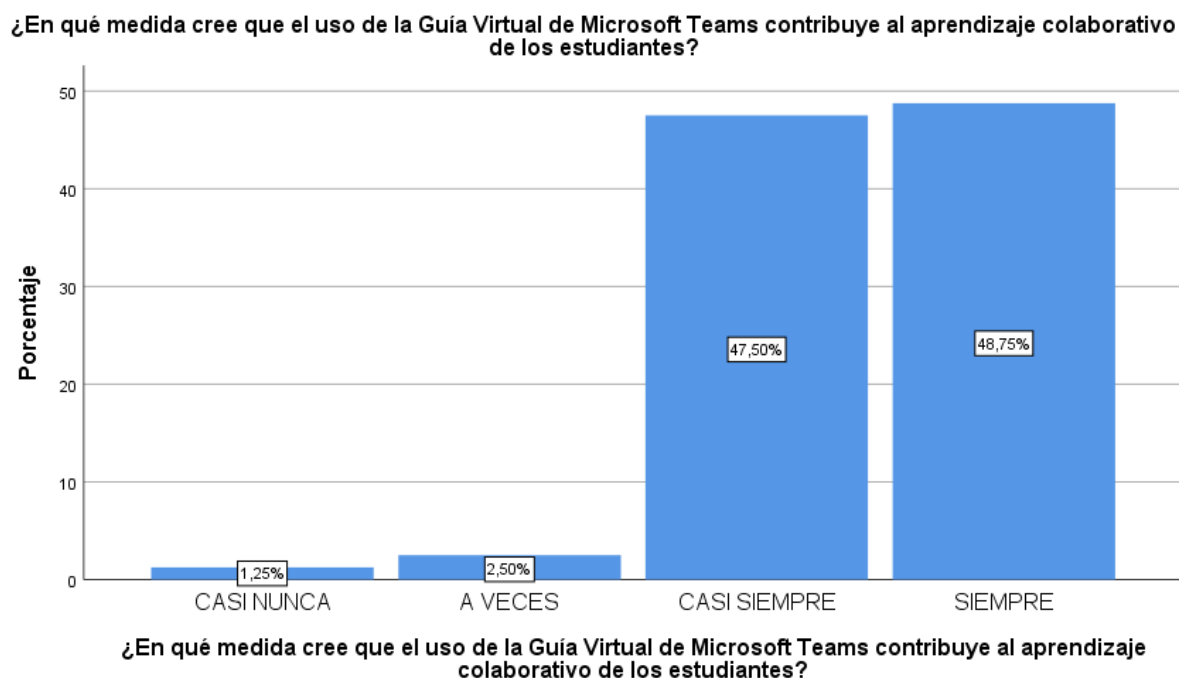
Los resultados muestran que un pequeño porcentaje del 1.3% de los participantes indicaron que la Guía Virtual de Microsoft Teams tiene "Casi nunca" impacto en la mejora del trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes. Por otro lado, un 33.8% mencionó que tiene este impacto "A veces". Otro pequeño porcentaje del 2.5% afirmó que tiene impacto "Casi siempre". La mayoría, un 62.5%, indicó que la guía tiene un impacto positivo "Siempre" en la mejora del trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes.

Tabla 25*Resultados descriptivos de la pregunta 13*

¿En qué medida cree que el uso de la Guía Virtual de Microsoft Teams contribuye al aprendizaje colaborativo de los estudiantes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	1	1,3	1,3	1,3
	A VECES	2	2,5	2,5	3,8
	CASI SIEMPRE	38	47,5	47,5	51,2
	SIEMPRE	39	48,8	48,8	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 23*Resultados porcentuales de la pregunta 13*

Los resultados muestran que un pequeño porcentaje del 1.3% de los participantes indicaron que el uso de la Guía Virtual de Microsoft Teams "Casi nunca" contribuye al aprendizaje colaborativo de los estudiantes. Otro pequeño porcentaje del 2.5% mencionó que contribuye "A veces". Por otro lado, un 47.5% afirmó que contribuye "Casi siempre", mientras que un 48.8% indicó que contribuye "Siempre" al aprendizaje colaborativo de los estudiantes.

Tabla 26*Resultados descriptivos de la pregunta 14*

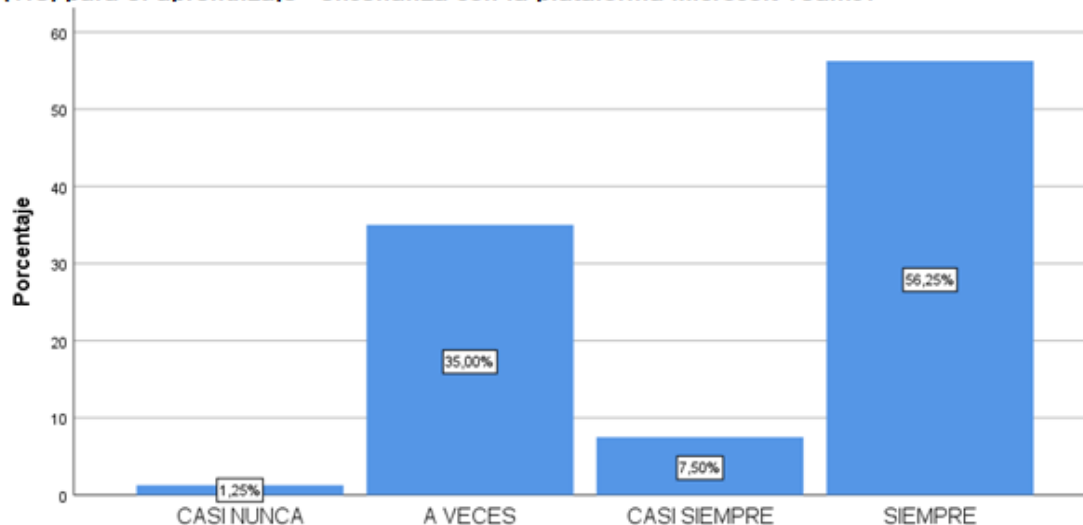
¿Posee conocimiento sobre el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para el aprendizaje - enseñanza con la plataforma Microsoft Teams?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	1	1,3	1,3	1,3
	CASI SIEMPRE	40	50,0	50,0	51,2
	SIEMPRE	39	48,8	48,8	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 24*Resultados porcentuales de la pregunta 14*

¿Posee conocimiento sobre el uso de las tecnologías de la información y Comunicación (TIC) para el aprendizaje - enseñanza con la plataforma Microsoft Teams?



¿Posee conocimiento sobre el uso de las tecnologías de la información y Comunicación (TIC) para el aprendizaje - enseñanza con la plataforma Microsoft Teams?

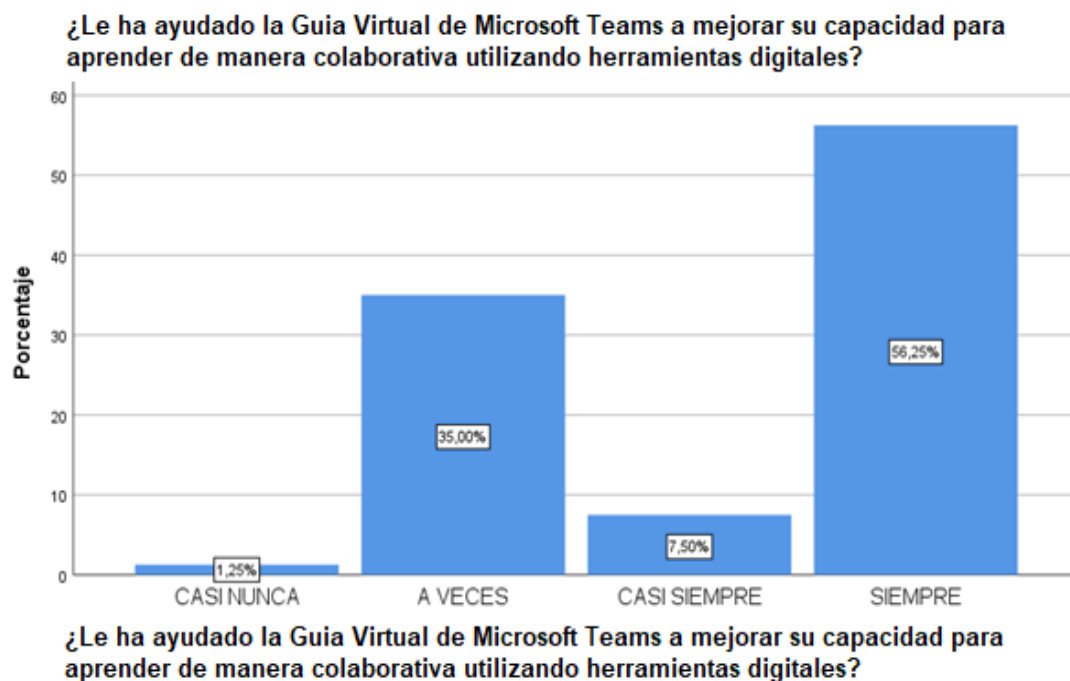
Los resultados muestran que un pequeño porcentaje del 1.3% de los participantes indicaron que "Casi nunca" poseen conocimiento sobre el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para la enseñanza-aprendizaje con la plataforma Microsoft Teams. Por otro lado, un 50% afirmó que posee este conocimiento, y un 48.8% indicó que lo posee "Siempre".

Tabla 27*Resultados descriptivos de la pregunta 15*

¿Le ha ayudado la Guía Virtual de Microsoft Teams a mejorar su capacidad para aprender de manera colaborativa utilizando herramientas digitales?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	1	1,3	1,3	1,3
	A VECES	28	35,0	35,0	36,3
	CASI SIEMPRE	6	7,5	7,5	43,8
	SIEMPRE	45	56,3	56,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 25*Resultados porcentuales de la pregunta 15*

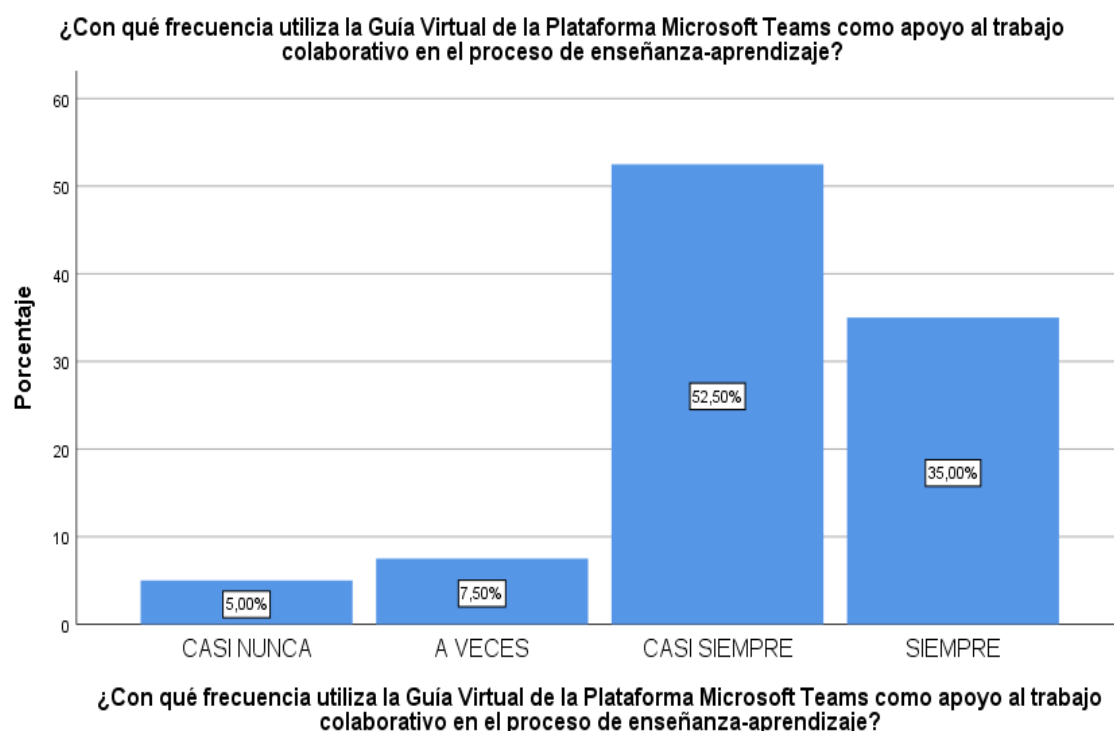
Los resultados muestran que un pequeño porcentaje del 1.3% de los participantes indicaron que la Guía Virtual de Microsoft Teams "Casi nunca" les ha ayudado a mejorar su capacidad para enseñar de manera colaborativa utilizando herramientas digitales. Por otro lado, un 35% mencionó que les ha ayudado "A veces". Un 7.5% afirmó que les ha ayudado "Casi siempre", mientras que un 56.3% indicó que les ha ayudado "Siempre".

Tabla 28*Resultados descriptivos de la pregunta 16*

¿Con qué frecuencia utiliza la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams como apoyo al trabajo colaborativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	4	5,0	5,0	5,0
	A VECES	6	7,5	7,5	12,5
	CASI SIEMPRE	42	52,5	52,5	65,0
	SIEMPRE	28	35,0	35,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 26*Resultados porcentuales de la pregunta 16*

Los resultados muestran que el 5% de los participantes indicaron que "Casi nunca" utilizan la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams como apoyo al trabajo colaborativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Un 7.5% mencionó que lo hacen "A veces". Por otro lado, un 52.5% afirmó que la utilizan "Casi siempre", mientras que un 35% indicó que la utilizan "Siempre" como apoyo al trabajo colaborativo.

Tabla 29*Resultados descriptivos de la pregunta 17*

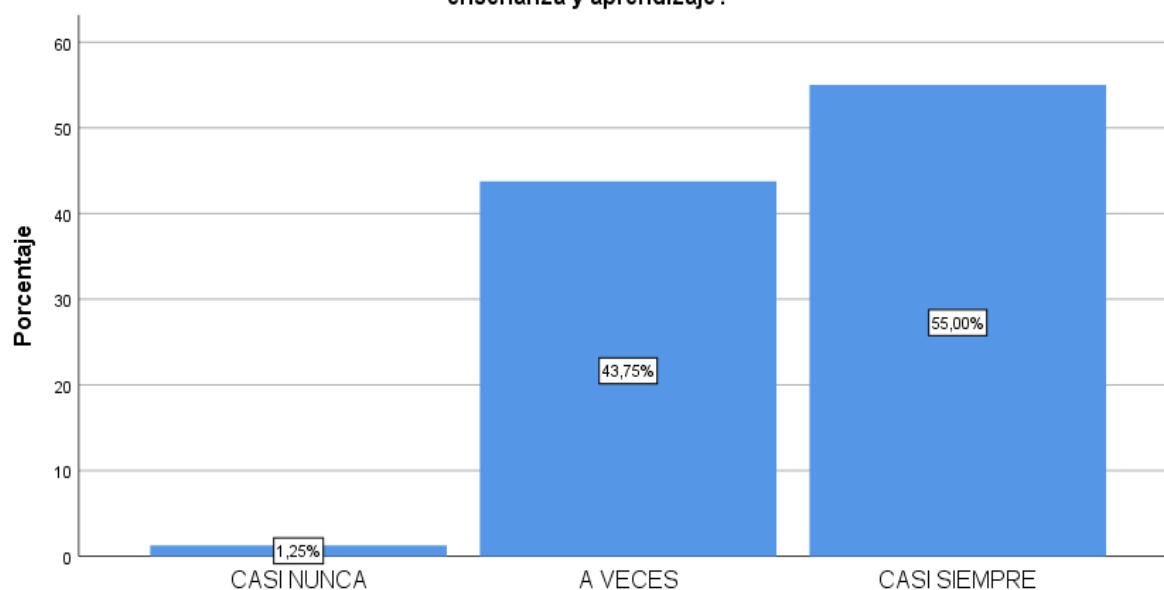
¿Cuántas veces ha consultado el contenido de la Guía Virtual de Microsoft Teams para acceder a recursos de enseñanza y aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	1	1,3	1,3	1,3
	A VECES	35	43,8	43,8	45,0
	CASI SIEMPRE	44	55,0	55,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 27*Resultados porcentuales de la pregunta 17*

¿Cuántas veces ha consultado el contenido de la Guía Virtual de Microsoft Teams para acceder a recursos de enseñanza y aprendizaje?



¿Cuántas veces ha consultado el contenido de la Guía Virtual de Microsoft Teams para acceder a recursos de enseñanza y aprendizaje?

Los resultados muestran que un pequeño porcentaje del 1.3% de los participantes indicaron que "Casi nunca" consultan el contenido de la Guía Virtual de Microsoft Teams para acceder a recursos de enseñanza y aprendizaje. Por otro lado, un 43.8% mencionó que lo hacen "A veces". Un 55% afirmó que la consultan "Casi siempre".

Tabla 30*Resultados descriptivos de la pregunta 18*

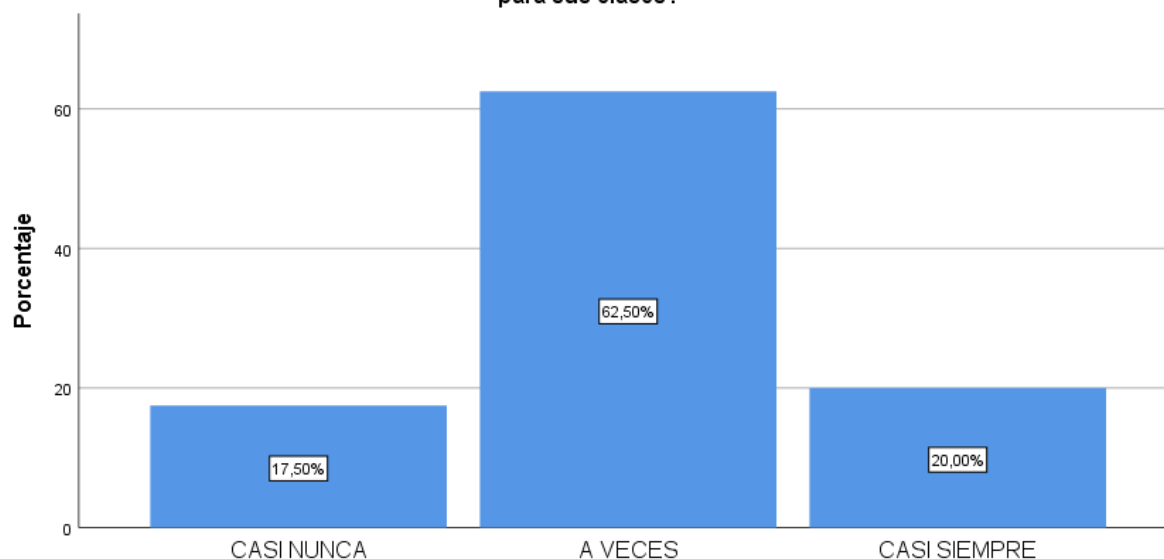
¿En qué medida le ha facilitado la Guía Virtual de Microsoft Teams el acceso a materiales educativos relevantes para sus clases?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	14	17,5	17,5	17,5
	A VECES	50	62,5	62,5	80,0
	CASI SIEMPRE	16	20,0	20,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 28*Resultados porcentuales de la pregunta 18*

¿En qué medida le ha facilitado la Guía Virtual de Microsoft Teams el acceso a materiales educativos relevantes para sus clases?



¿En qué medida le ha facilitado la Guía Virtual de Microsoft Teams el acceso a materiales educativos relevantes para sus clases?

Los resultados muestran que el 17.5% de los participantes indicaron que la Guía Virtual de Microsoft Teams "Casi nunca" les ha facilitado el acceso a materiales educativos relevantes para sus clases. Por otro lado, un 62.5% mencionó que les ha facilitado el acceso "A veces". Un 20% afirmó que les ha facilitado el acceso "Casi siempre".

Tabla 31*Resultados descriptivos de la pregunta 19*

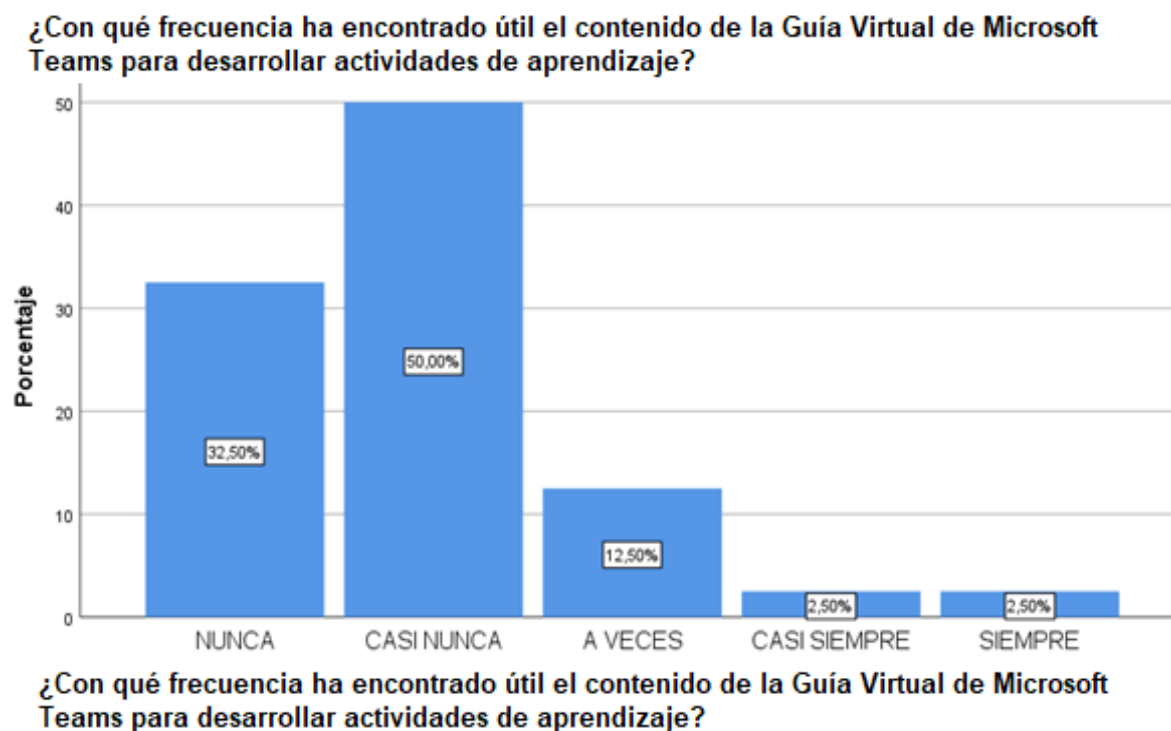
¿Con qué frecuencia ha encontrado útil el contenido de la Guía Virtual de Microsoft Teams para desarrollar actividades de aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	26	32,5	32,5	32,5
	CASI NUNCA	40	50,0	50,0	82,5
	A VECES	10	12,5	12,5	95,0
	CASI SIEMPRE	2	2,5	2,5	97,5
	SIEMPRE	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 29

Resultados porcentuales de la pregunta 19



Los resultados muestran que el 32.5% de los participantes indicaron que "Nunca" encuentran útil el contenido de la Guía Virtual de Microsoft Teams para diseñar actividades de enseñanza. Por otro lado, un 50% mencionó que lo encuentran útil "Casi nunca". Un 12.5% afirmó que lo encuentran útil "A veces". Un pequeño porcentaje del 2.5% indicó que lo encuentran útil "Casi siempre" o "Siempre".

Tabla 32

Resultados descriptivos de la pregunta 20

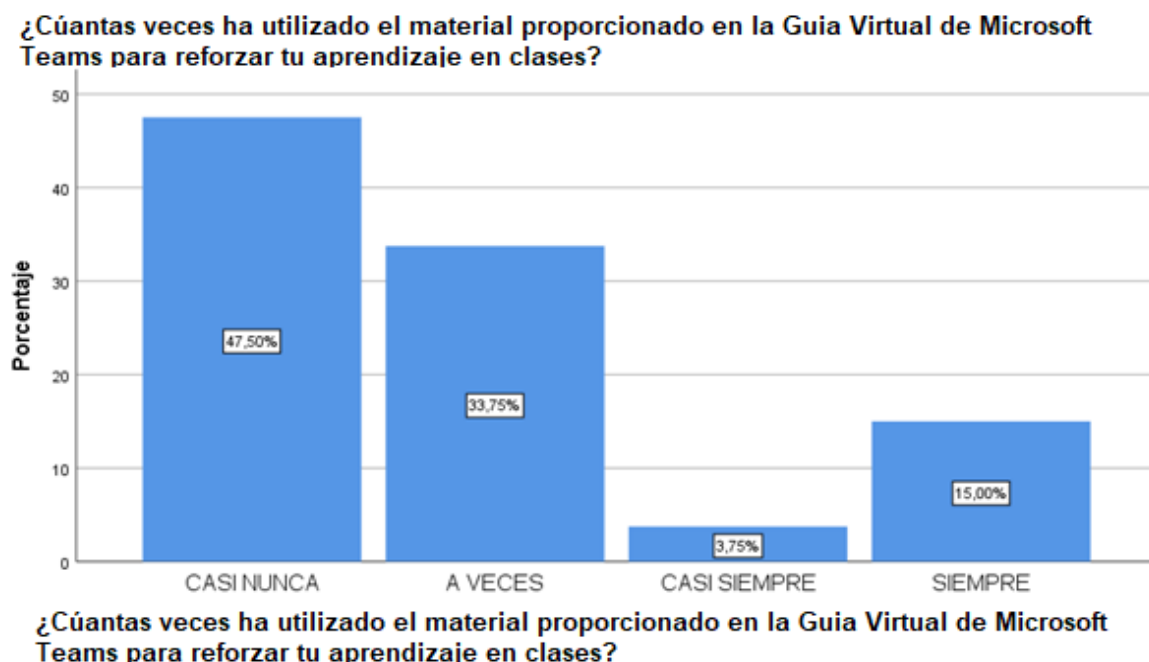
¿Cuántas veces ha utilizado el material proporcionado en la Guía Virtual de Microsoft Teams para reforzar tu aprendizaje en las clases?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	38	47,5	47,5	47,5
	A VECES	27	33,8	33,8	81,3
	CASI SIEMPRE	3	3,8	3,8	85,0
	SIEMPRE	12	15,0	15,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 30

Resultados porcentuales de la pregunta 20



Los resultados muestran que el 47.5% de los participantes indicaron que "Casi nunca" han utilizado el material proporcionado en la Guía Virtual de Microsoft Teams para complementar su planificación de clases. Por otro lado, un 33.8% mencionó que lo hacen "A veces". Un 3.8% afirmó que lo hacen "Casi siempre". Un 15% indicó que lo hacen "Siempre".

3.3. Resultados de las Medidas de tendencia central del Proceso Enseñanza-Aprendizaje

Tabla 33

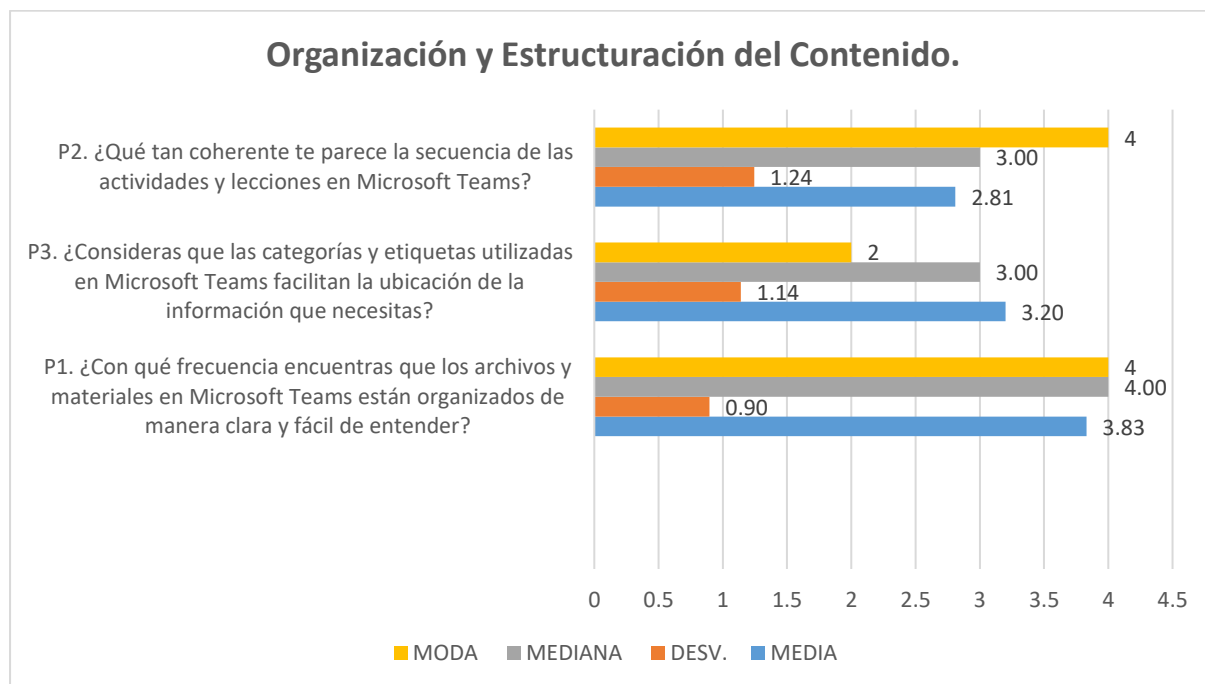
Medidas de Tendencia central de Organización y Estructuración del Contenido.

Preguntas:	Estadísticos				
	N° VALIDO	MEDIA	DESV.	MEDIANA	MODA
P1. ¿Con qué frecuencia encuentras que los archivos y materiales en Microsoft Teams están organizados de manera clara y fácil de entender?	80	3,83	0,897	4,00	4
P3. ¿Consideras que las categorías y etiquetas utilizadas en Microsoft Teams facilitan la ubicación de la información que necesitas?	80	3,20	1,141	3,00	2
P2. ¿Qué tan coherente te parece la secuencia de las actividades y lecciones en Microsoft Teams?	80	2,81	1,244	3,00	4

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 31

Medidas de Tendencia central de Organización y Estructuración del Contenido.



En cuanto a la coherencia de la secuencia de actividades y lecciones, la media es de 2.81 (1,24), con una mediana de 3.00 y una moda de 4. Esto indica que, en promedio, los participantes perciben que la secuencia de actividades y lecciones en Microsoft Teams podría mejorar en cuanto a su coherencia, aunque la moda sugiere que la mayoría considera la secuencia bastante coherente.

Sobre la utilidad de las categorías y etiquetas para la ubicación de información necesaria, se obtuvo un promedio de 3.20 (1,14). La mediana es de 3.00 y la moda de 2, lo que sugiere que los participantes tienen opiniones diversas, pero con una inclinación hacia una percepción positiva en cuanto a la utilidad de las categorías y etiquetas para ubicar información.

En relación con el proceso de aprendizaje y enseñanza en Microsoft Teams, se observa que, en promedio, los participantes encuentran que los archivos y materiales están organizados de manera clara y fácil de entender, con un promedio de 3.83 (0,90). La mediana y la moda de esta pregunta son 4, lo que sugiere que la mayoría de los participantes tienden a percibir una organización clara y comprensible en los archivos y materiales.

Tabla 34

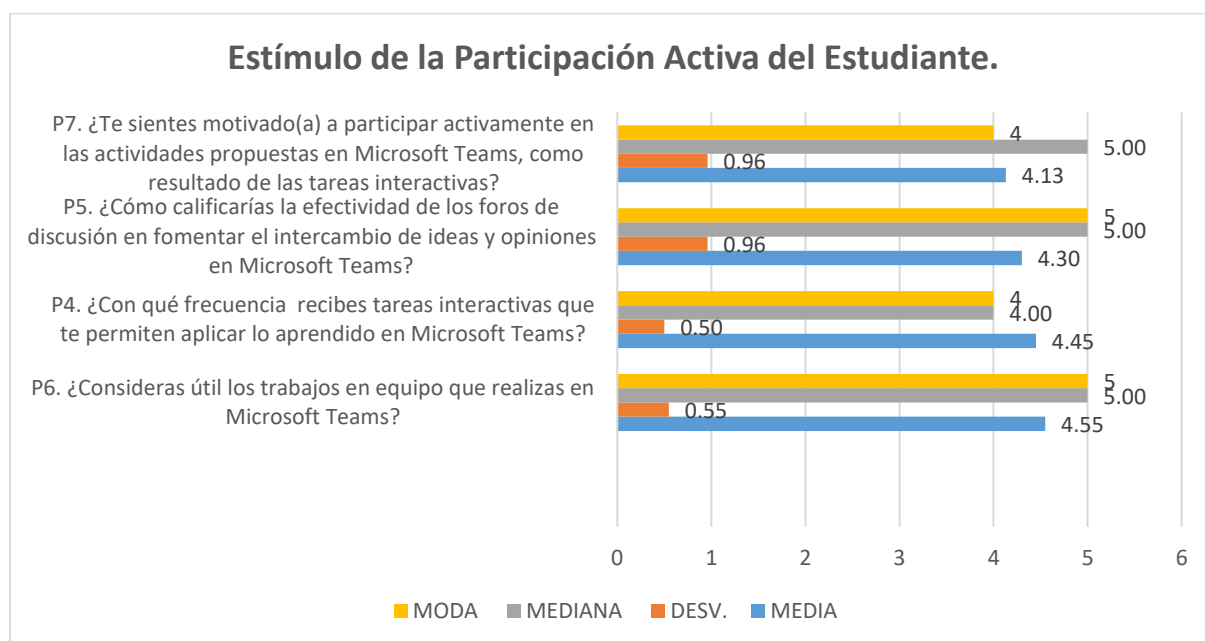
Medidas Tendencia central del Estímulo de la Participación Activa del Estudiante.

Estadísticos					
Preguntas	N°	MEDIA	DESV.	MEDIANA	MODA
	VALIDO				
P6. ¿Consideras útil los trabajos en equipo que realizas en Microsoft Teams?	80	4,55	0,549	5,00	5
P4. ¿Con qué frecuencia recibes tareas interactivas que te permiten aplicar lo aprendido en Microsoft Teams?	80	4,45	0,501	4,00	4
P5. ¿Cómo calificarías la efectividad de los foros de discusión en fomentar el intercambio de ideas y opiniones en Microsoft Teams?	80	4,30	0,960	5,00	5
P7. ¿Te sientes motivado(a) a participar activamente en las actividades propuestas en Microsoft Teams, como resultado de las tareas interactivas?	80	4,13	0,960	5,00	4

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 32

Medias de Tendencia central del Estímulo de la Participación Activa del Estudiante.



La pregunta 7, sobre si *Te sientes motivado (a) participar activamente en las actividades propuestas en Microsoft Teams, como resultado de las tareas interactivas* ", muestra una media de 4.13 (0.96), una mediana de 5.00 y una moda de 5. Esto refleja que los participantes suelen sentirse muy motivados a participar activamente, con una alta frecuencia de calificación máxima.

La pregunta 5, referente a *Cómo calificarías la efectividad de los foros de discusión en fomentar el intercambio de ideas y opiniones en Microsoft Teams*, muestra una media de calificación de 4.30 (0,96), una mediana de 5.00 y una moda de 5. Esto indica que en promedio los participantes consideran los foros bastante efectivos, con una alta frecuencia de calificación máxima.

La pregunta 4, referente *Con qué frecuencia recibes tareas interactivas que te permiten aplicar lo aprendido en Microsoft Teams*, la media es de 4.45 (0,50). Esta cifra, junto con una mediana de 4.00, indica que en promedio los participantes reciben con bastante frecuencia este tipo de tareas en Microsoft Teams, según sus respuestas.

La pregunta 6, *Consideras útil los trabajos en equipos que realizas en Microsoft Teams*, revela una media de 4.55 (0,55), una mediana de 5.00 y una moda de 5. Esto sugiere que la mayoría de los participantes los consideran extremadamente útiles, ya que la moda y la mediana indican una alta calificación.

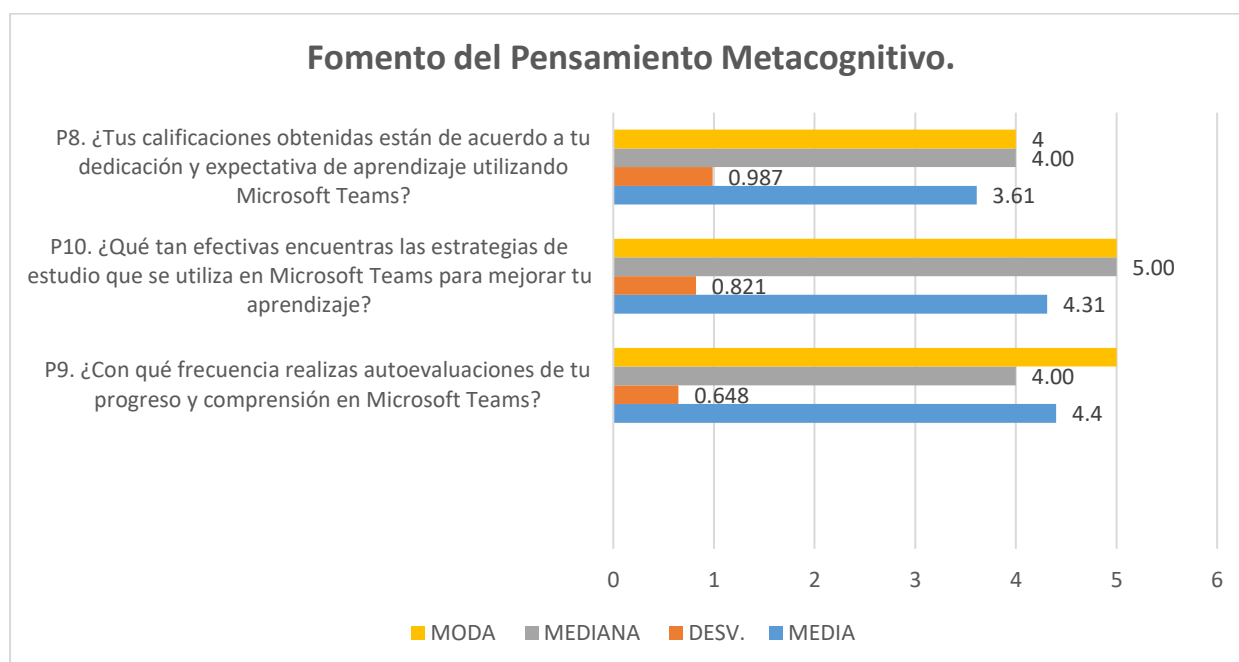
Tabla 35
Medidas de Tendencia central del Fomento del Pensamiento Metacognitivo.

Estadísticos					
Preguntas.	N°				
		MEDIA	DESV.	MEDIANA	MODA
	VALIDO				
P9. ¿Con qué frecuencia realizas autoevaluaciones de tu progreso y comprensión en Microsoft Teams?	80	4,40	0,648	4,00	5
P10. ¿Qué tan efectivas encuentras las estrategias de estudio que se utiliza en Microsoft Teams para mejorar tu aprendizaje?	80	4,31	0,821	5,00	5
P8. ¿Tus calificaciones obtenidas están de acuerdo a tu dedicación y expectativa de aprendizaje utilizando Microsoft Teams?	80	3,61	0,987	4,00	4

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 33

Medidas de Tendencia central del Fomento del pensamiento Metacognitivo.



La pregunta 8, acerca de *Tus calificaciones obtenidas están de acuerdo a tu dedicación y expectativa de aprendizaje utilizando Microsoft Teams*, muestra una media de 3.61 (0,987), una mediana de 4.00 y una moda de 4. Esto indica que en general los participantes encuentran que la dedicación y expectativas influye positivamente, aunque no de manera tan consistente como en las preguntas anteriores.

La pregunta 10, *Qué tan efectivas encuentras las estrategias de estudio que se utiliza en Microsoft Teams para mejorar tu aprendizaje*, muestra una media de 4.31(0,821), una mediana de 5.00 y una moda de 5. Esto indica que en general los participantes consideran las estrategias de estudio altamente efectivas, ya que la moda y la mediana son calificaciones altas

La pregunta 9, *Con qué frecuencia realizas autoevaluaciones de tu progreso y comprensión en Microsoft Teams*, revela una media de 4.40 (0,648), una mediana de 4.00 y una moda de 5. Esto sugiere que, en promedio, los participantes tienden a realizar autoevaluaciones con una frecuencia alta o muy alta, como lo indica la moda y la mediana.

3.4. Resultados de las Medidas de tendencia central en el uso de Microsoft Teams

Tabla 36

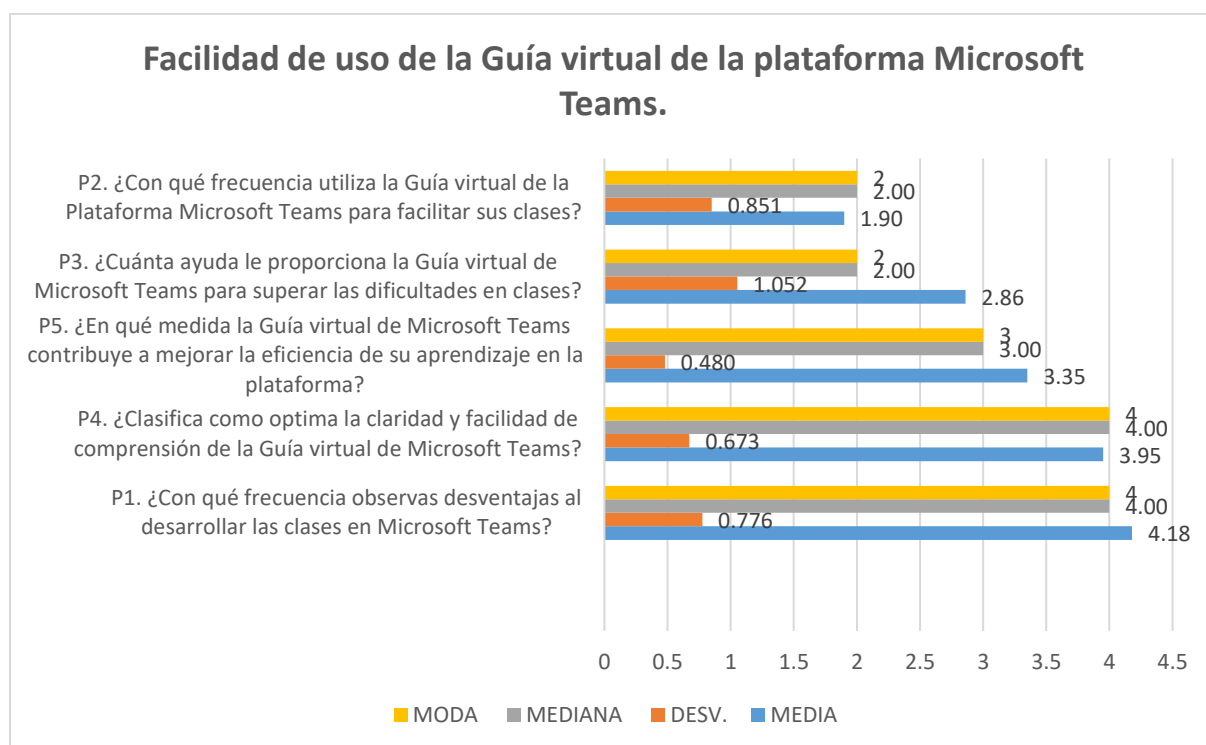
Medidas de Tendencia central de Facilidad del uso de la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams.

Preguntas	Estadísticos				
	N° VALIDO	MEDIA	DESV.	MEDIANA	MODA
P1. ¿Con qué frecuencia observas desventajas al desarrollar las clases en Microsoft Teams?	80	4,18	0.776	4	4
P4. ¿Clasifica como optima la claridad y facilidad de comprensión de la Guía virtual de Microsoft Teams?	80	3,95	0.673	4	4
P5. ¿En qué medida la Guía virtual de Microsoft Teams contribuye a mejorar la eficiencia de su aprendizaje en la plataforma?	80	3,35	0.480	3	3
P3. ¿Cuánta ayuda le proporciona la Guía virtual de Microsoft Teams para superar las dificultades en clases?	80	2,86	1.052	2	2
P2. ¿Con qué frecuencia utiliza la Guía virtual de la Plataforma Microsoft Teams para facilitar sus clases?	80	1,90	0.851	2	2

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 34

Medidas de Tendencia central de la Facilidad del uso de la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams.



En cuanto a la pregunta 2 *¿Con qué frecuencia utiliza la Guía virtual de la Plataforma Microsoft Teams para facilitar sus clases?*, la media fue de 1.90 (0.851), lo que sugiere que en

promedio la utilizan con poca frecuencia. Tanto la mediana como la moda de esta respuesta fueron 2, lo que sugiere una consistencia en las respuestas hacia una frecuencia baja de uso.

Para la pregunta 3 *¿Cuánta ayuda le proporciona la Guía virtual de Microsoft Teams para superar las dificultades en clases?*, los estudiantes indicaron en promedio una puntuación de 2.86. La mediana de esta respuesta fue 3, lo que sugiere que la mayoría de las respuestas se centraron en una ayuda ocasional o moderada.

Para la pregunta 5 *¿En qué medida la Guía virtual de Microsoft Teams contribuye a mejorar la eficiencia de su aprendizaje en la plataforma?*, los estudiantes indicaron en promedio una puntuación de 3.35 (0.480). La mediana y la moda de esta respuesta fueron 3, lo que sugiere que la mayoría de las respuestas se centraron en un nivel de contribución moderado.

Para la pregunta 4 *¿Clasifica como óptima la claridad y facilidad de comprensión de la Guía virtual de Microsoft Teams?*, los estudiantes dieron en promedio una puntuación de 3.95 (0.673), con una mediana y moda de 4. Esto sugiere que en general consideran la claridad y facilidad de comprensión de la guía como bastante alta, con respuestas mayormente en los niveles de "Casi siempre" y "Siempre".

Para la pregunta 1 *¿Con qué frecuencia observas desventajas al desarrollar las clases en Microsoft Teams?*, los estudiantes indicaron en promedio una frecuencia de 4.18 (0.776), lo que sugiere que observas desventajas con bastante regularidad. La mediana y la moda de esta respuesta fueron 4, lo que indica una consistencia en las respuestas hacia una frecuencia alta.

Estos resultados indican que, en promedio, los estudiantes desarrollan desventajas con las clases en Microsoft Teams, utilizan la Guía virtual con poca frecuencia para facilitar sus clases, encuentran ayuda moderada de la Guía para superar dificultades, y consideran que la claridad y facilidad de comprensión de la Guía es bastante alta, en promedio, los estudiantes

consideran que la Guía virtual de Microsoft Teams contribuye a mejorar la eficiencia de su enseñanza en la plataforma.

Tabla 37

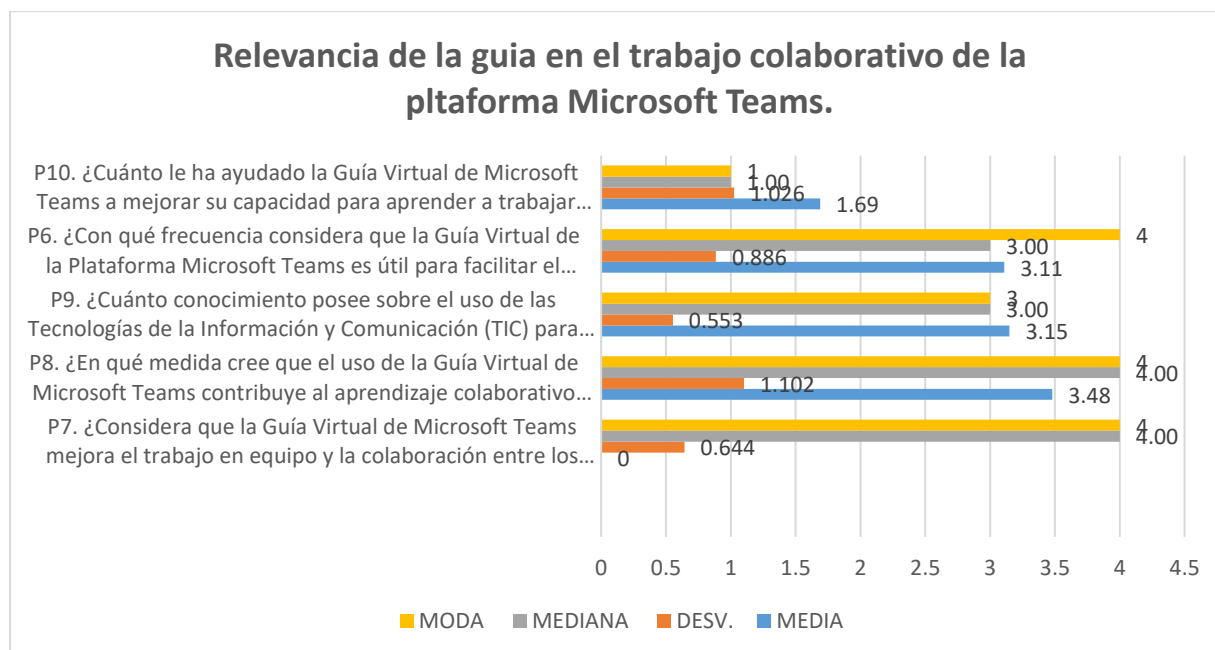
Medidas de Tendencia central de la Relevancia de la guía en el trabajo colaborativo de la plataforma Microsoft Teams Estadísticos

Preguntas.	N° VALIDO	MEDIA	DESV.	MEDIANA	MODA
P7. ¿Considera que la Guía Virtual de Microsoft Teams mejora el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes?	80	3,88	0.644	4	4
P8. ¿En qué medida cree que el uso de la Guía Virtual de Microsoft Teams contribuye al aprendizaje colaborativo de los estudiantes?	80	3,48	1.102	4	4
P9. ¿Cuánto conocimiento posee sobre el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para la enseñanza-aprendizaje con la plataforma Microsoft Teams?	80	3,15	0.553	3	3
P6. ¿Con qué frecuencia considera que la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams es útil para facilitar el trabajo colaborativo?	80	3,11	0.886	3	4
P10. ¿Cuánto le ha ayudado la Guía Virtual de Microsoft Teams a mejorar su capacidad para aprender a trabajar de manera colaborativa utilizando herramientas digitales?	80	1,69	1.026	1.00	1

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 35

Medidas de Tendencia central de la Relevancia de la guía en el trabajo colaborativo de la plataforma Microsoft Teams.



En cuanto a la pregunta 10 *¿Cuánto le ha ayudado la Guía Virtual de Microsoft Teams a mejorar su capacidad para aprender a trabajar de manera colaborativa utilizando*

herramientas digitales?, la media fue de 1.69 (1.026) , lo que sugiere que en promedio la guía ha ayudado poco en este aspecto. Tanto la mediana como la moda de esta respuesta fueron 1, lo que indica una consistencia en las respuestas hacia un nivel bajo de ayuda.

Para la pregunta 6 *¿Con qué frecuencia considera que la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams es útil para facilitar el trabajo colaborativo?*, la media fue de 3.11 (0.886), indicando que en promedio los docentes consideran que la Guía es útil con una frecuencia moderada. Tanto la mediana como la moda de esta respuesta fueron 3 y 4 respectivamente.

Para la pregunta 9 *¿Cuánto conocimiento posee sobre el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para la enseñanza-aprendizaje con la plataforma Microsoft Teams?*, los estudiantes indicaron en promedio una puntuación de 3.15 (0.553). La mediana y la moda de esta respuesta fueron 3, lo que sugiere que la mayoría de las respuestas se centraron en un nivel moderado de conocimiento.

En la pregunta 8 *¿En qué medida cree que el uso de la Guía Virtual de Microsoft Teams contribuye al aprendizaje colaborativo de los estudiantes?*, ellos indicaron en promedio una puntuación de 3.48 (1.102). La mediana de esta respuesta fue 4, lo que sugiere que la mayoría de las respuestas se centraron en un nivel de contribución moderado hacia el aprendizaje colaborativo.

En cuanto la pregunta 7 *¿Considera que la Guía Virtual de Microsoft Teams mejora el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes?*, los estudiantes dieron en promedio una puntuación de 3.88 (0.644). La mediana y moda de esta respuesta fueron 4, lo que sugiere que en general consideran que la Guía tiene una mejora del trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes.

Estos resultados indican que consideran útil para facilitar el trabajo colaborativo con una frecuencia moderada, perciben un efecto positivo en el trabajo en equipo y la colaboración

entre los estudiantes, y creen que contribuye al aprendizaje colaborativo de los estudiantes, sugieren que, en promedio, los estudiantes poseen un nivel moderado de conocimiento sobre el uso de las TIC para la enseñanza-aprendizaje con Microsoft Teams. Además, la Guía Virtual de Microsoft Teams ha sido percibida como poco útil para mejorar la capacidad de aprender de manera colaborativa utilizando herramientas digitales.

Tabla 38

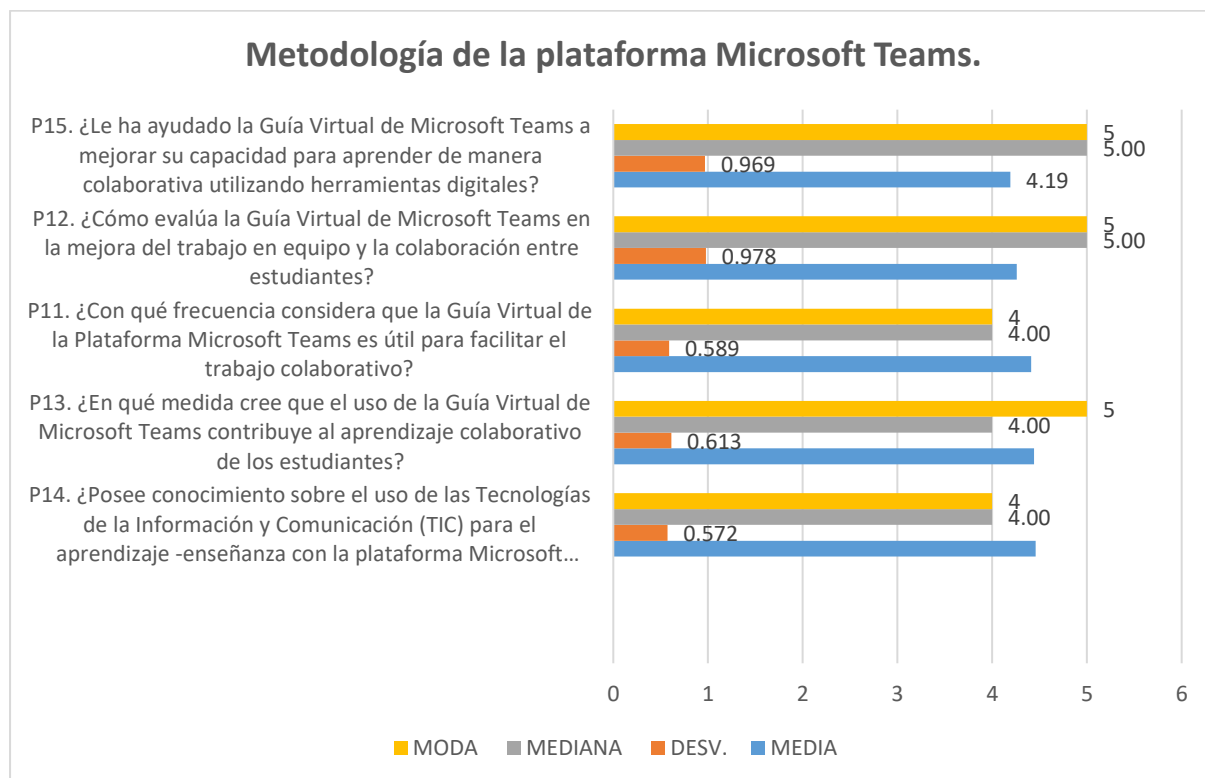
Medidas de Tendencia central de Metodología de la plataforma de Microsoft Teams.

Estadísticos					
Preguntas.	N°	MEDIA	DESV.	MEDIAN A	MODA
	VALIDO				
P14. ¿Posee conocimiento sobre el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para el aprendizaje -enseñanza con la plataforma Microsoft Teams?	80	4,46	0.572	4	4
P13. ¿En qué medida cree que el uso de la Guía Virtual de Microsoft Teams contribuye al aprendizaje colaborativo de los estudiantes?	80	4,44	0.613	4	5
P11. ¿Con qué frecuencia considera que la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams es útil para facilitar el trabajo colaborativo?	80	4,41	0.589	4	4
P12. ¿Cómo evalúa la Guía Virtual de Microsoft Teams en la mejora del trabajo en equipo y la colaboración entre estudiantes?	80	4,26	0.978	5.00	5
P15. ¿Le ha ayudado la Guía Virtual de Microsoft Teams a mejorar su capacidad para aprender de manera colaborativa utilizando herramientas digitales?	80	4,19	0.969	5.00	5

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 36

Medidas de Tendencia central de Metodología de la plataforma de Microsoft Teams.



Para la pregunta 15 *¿Le ha ayudado la Guía Virtual de Microsoft Teams a mejorar su capacidad para aprender de manera colaborativa utilizando herramientas digitales?*, la media fue de 4.19 (0.979), indicando que en promedio los docentes sienten que la Guía les ha ayudado bastante en este aspecto. Tanto la mediana como la moda de esta respuesta fueron 5, lo que refuerza esta percepción.

En cuanto a la pregunta 12 *¿Cómo evalúa la Guía Virtual de Microsoft Teams en la mejora del trabajo en equipo y la colaboración entre estudiantes?*, los estudiantes dieron en promedio una puntuación de 4.26 (0.978). La mediana de esta respuesta fue 5, lo que indica que la mayoría de las respuestas se centraron en un efecto alto de la guía en la mejora del trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes.

Para la pregunta 11 *¿Con qué frecuencia considera que la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams es útil para facilitar el trabajo colaborativo?*, los estudiantes indicaron en promedio una puntuación de 4.41. La mediana y la moda de esta respuesta fueron

4 y 5 respectivamente, lo que sugiere que en general consideran la guía como muy útil para facilitar el trabajo colaborativo.

Para la pregunta 13 *¿En qué medida cree que el uso de la Guía Virtual de Microsoft Teams contribuye al aprendizaje colaborativo de los estudiantes?*, los docentes indicaron en promedio una puntuación de 4.44 (0.613). Tanto la mediana como la moda de esta respuesta fueron 4, lo que sugiere que en general los estudiantes consideran que el uso de la Guía Virtual contribuye al aprendizaje colaborativo de los estudiantes.

En cuanto a la pregunta 14 *¿Posee conocimiento sobre el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para el aprendizaje - enseñanza con la plataforma Microsoft Teams?*, los estudiantes indicaron en promedio una puntuación de 4.46 (0.572). Tanto la mediana como la moda de esta respuesta fueron 4, lo que sugiere que en general los estudiantes consideran que poseen un buen conocimiento sobre el uso de las TIC con Microsoft Teams.

Estos resultados sugieren que en general consideran la guía como muy útil para facilitar el trabajo colaborativo. Mencionan que la mayoría de las respuestas se centraron en un efecto alto de la guía en la mejora del trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes. sugiere que en general los estudiantes consideran que el uso de la Guía Virtual contribuye al aprendizaje colaborativo de los estudiantes. En promedio, los estudiantes poseen un nivel moderado de conocimiento sobre el uso de las TIC para la enseñanza-aprendizaje con Microsoft Teams. La Guía Virtual de Microsoft Teams ha sido percibida como útil para mejorar la capacidad de aprender de manera colaborativa utilizando herramientas digitales.

Tabla 39

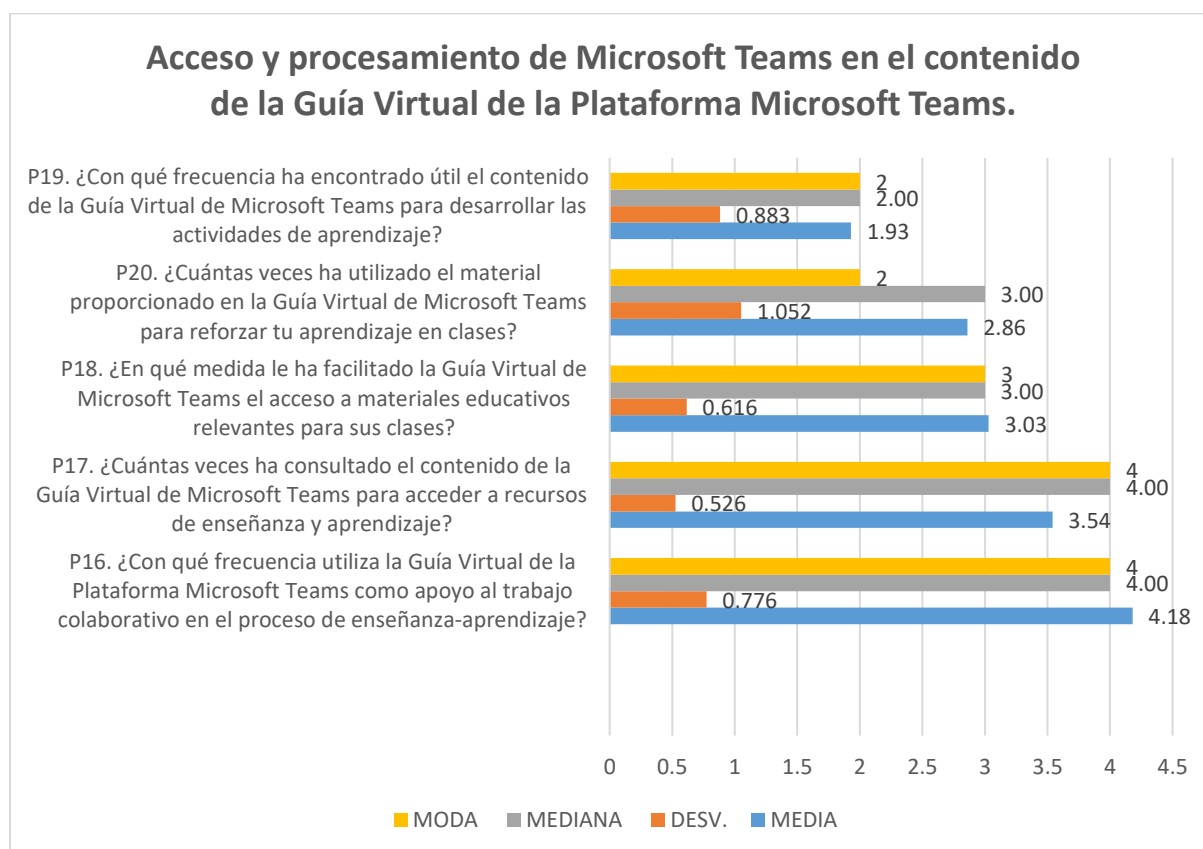
Medidas de Tendencia central de Acceso y procesamiento de Microsoft Teams en el contenido de la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams.

Estadísticos					
Preguntas.	N°	MEDIA	DESV.	MEDIANA	MODA
	VALIDO				
P16. ¿Con qué frecuencia utiliza la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams como apoyo al trabajo colaborativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	80	4,18	0.776	4	4
P17. ¿Cuántas veces ha consultado el contenido de la Guía Virtual de Microsoft Teams para acceder a recursos de enseñanza y aprendizaje?	80	3,54	0.526	4	4
P18. ¿En qué medida le ha facilitado la Guía Virtual de Microsoft Teams el acceso a materiales educativos relevantes para sus clases?	80	3,03	0.616	3	3
P20. ¿Cuántas veces ha utilizado el material proporcionado en la Guía Virtual de Microsoft Teams para reforzar tu aprendizaje en clases?	80	2,86	1.052	3	2
P19. ¿Con qué frecuencia ha encontrado útil el contenido de la Guía Virtual de Microsoft Teams para desarrollar las actividades de aprendizaje?	80	1,93	0.883	2	2

Nota. Datos recopilados del programa estadístico SPSS

Figura 37

Medidas de Tendencia central de Acceso y procesamiento de Microsoft Teams en el contenido de la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams.



Para la pregunta 19 *¿Con que frecuencia ha encontrado útil el contenido de la Guía Virtual de Microsoft Teams para desarrollar actividades de aprendizaje?*, los estudiantes indicaron en promedio una puntuación de 1.93 (0.883). Tanto la mediana como la moda de esta respuesta fueron de 2. lo que sugiere que en general los estudiantes no consideran útil el contenido de la Guía Virtual para desarrollar actividades de aprendizaje.

En la pregunta 20 *¿Cuántas veces ha utilizado el material proporcionado en la Guía Virtual de Microsoft Teams para reforzar tu aprendizaje en las clases?*", los estudiantes indicaron en promedio una puntuación de 2.86 (1.052). la media fue de 3 y la moda de 2. Lo que sugiere que los estudiantes sienten que la Guía Virtual de Microsoft Teams no refuerza su aprendizaje en clases.

En cuanto a la pregunta 18 *¿En qué medida le ha facilitado la Guía Virtual de Microsoft Teams el acceso a materiales educativos relevantes para sus clases?*", los estudiantes indicaron en promedio una puntuación de 3.03 (0.616). Tanto la mediana como la moda de esta respuesta fueron 3, lo que sugiere que en general los estudiantes consideran que muy pocas veces el acceso a materiales educativos es relevante para sus clases.

Para la pregunta 17 *¿Cuántas veces ha consultado el contenido de la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams para acceder a recursos de enseñanza y aprendizaje ?*, los estudiantes indicaron en promedio una puntuación de 3.54 (0.526). Tanto la mediana como la moda de esta respuesta fueron 4, lo que sugiere que en general los estudiantes consideran que el uso de la Guía Virtual ayuda para acceder a recursos de enseñanza y aprendizaje.

En la pregunta 16 *¿Con qué frecuencia utiliza la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams como apoyo al trabajo colaborativo en el proceso de aprendizaje - enseñanza?*, los estudiantes indicaron en promedio una puntuación de 4.18 (0.776). La mediana y la moda de esta respuesta fueron 4, lo que sugiere que en general los estudiantes utilizan la

Guía Virtual con bastante frecuencia como apoyo al trabajo colaborativo en el proceso de aprendizaje - enseñanza.

Estos resultados sugieren que en general los estudiantes utilizan la Guía Virtual con bastante frecuencia como apoyo al trabajo colaborativo en el proceso de aprendizaje - enseñanza. En general los estudiantes consideran que el uso de la Guía Virtual ayuda para acceder a recursos de aprendizaje - enseñanza. En cuanto al acceso a materiales educativos consideran que muy pocas veces es relevante para sus clases. Los estudiantes no consideran útil el contenido de la Guía Virtual para desarrollar actividades de aprendizaje y por último los estudiantes sienten que la Guía Virtual de Microsoft Teams no refuerza su aprendizaje en clases.

Objetivos Principal: Determinar cómo es el proceso de aprendizaje – enseñanza utilizando Microsoft Teams en los estudiantes de SENATI sede Ventanilla ,2024.

En cuanto al objetivo principal, los resultados revelan que el proceso de aprendizaje - enseñanza utilizando Microsoft Teams es positivo ya que la mayoría de estudiantes lo utilizan con frecuencia para realizar diferentes actividades.

Objetivo Específico 1: Determinar el nivel de organización y estructuración del contenido utilizando Microsoft Teams en los estudiantes de SENATI sede Ventanilla en 2024.

En relación con este objetivo, los datos revelan que los estudiantes perciben un nivel relativamente alto de organización y claridad en los archivos y materiales presentes en Microsoft Teams. La mayoría de los participantes, con una media de 3.83 (0.897), considera que los archivos y materiales están organizados de manera clara y fácil de entender. Esta percepción se ve respaldada por una mediana y moda de 4, indicando una tendencia general hacia la percepción positiva en cuanto a la organización del contenido.

Objetivo Específico 2: Establecer el nivel de estímulo de la participación activa del estudiante utilizando Microsoft Teams en los estudiantes de SENATI sede Ventanilla en 2024.

En este aspecto, los resultados muestran que los estudiantes valoran las herramientas que fomentan la participación activa. La media obtenida para la pregunta relacionada con la efectividad de los foros de discusión es de 4.30 (0.960), con una mediana y moda de 5. Esto indica que, en promedio, los estudiantes consideran los foros de discusión como una herramienta efectiva para el intercambio de ideas y opiniones, lo que sugiere un estímulo significativo para la participación.

Objetivo Específico 3: Determinar de qué manera se fomenta el Pensamiento Metacognitivo utilizando Microsoft Teams en los estudiantes de SENATI sede Ventanilla en 2024.

En este punto, los resultados revelan que los estudiantes perciben un efecto positivo en su motivación y enfoque hacia el estudio gracias a las actividades interactivas y trabajos colaborativos en Microsoft Teams. La media para la pregunta relacionada con la motivación para participar activamente es de 4.13 (0.960), con una mediana y moda de 5, lo que sugiere que los estudiantes se sienten fuertemente motivados por estas actividades.

Tendencias Centrales de las Variables del Proceso de Aprendizaje y Enseñanza

Al analizar las tendencias centrales de las preguntas relacionadas con el proceso de aprendizaje y enseñanza en Microsoft Teams, se observa que los estudiantes tienden a percibir una organización adecuada de los materiales, una secuencia de actividades y lecciones coherente, aunque mejorable, y una utilidad de las categorías y etiquetas para ubicar información. Además, se destaca la alta frecuencia con la que reciben tareas interactivas para aplicar lo aprendido, lo que refuerza la idea de un proceso de enseñanza dinámico y participativo.

Por otro lado, al considerar las tendencias centrales de las variables relacionadas con Microsoft Teams, se observa que los estudiantes observan desventajas al desarrollar las clases en esta plataforma con cierta frecuencia, aunque consideran que la claridad y facilidad de comprensión de la guía virtual es óptima. También destacan la utilidad de la guía para facilitar el trabajo colaborativo y la mejora del trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes.

En cuanto a las medidas de variabilidad, se puede observar que las respuestas de los estudiantes tienden a ser consistentes y cercanas a la media en la mayoría de las preguntas relacionadas con el proceso de aprendizaje y enseñanza en Microsoft Teams. Sin embargo, en las preguntas sobre la efectividad de los foros de discusión y la influencia del establecimiento de metas en el enfoque y dedicación al estudio, se observa una mayor variabilidad en las respuestas.

En base a los resultados obtenidos, se puede concluir que Microsoft Teams juega un papel significativo en el proceso de aprendizaje y de los estudiantes de SENATI sede Ventanilla en 2024. Los estudiantes perciben una organización adecuada del contenido, se sienten motivados y estimulados a participar activamente en actividades colaborativas, y encuentran útiles las herramientas proporcionadas por la plataforma para mejorar su aprendizaje.

IV. CONCLUSIÓN

La investigación reveló una percepción general positiva entre los estudiantes respecto al uso de la plataforma Microsoft Teams como herramienta fundamental en su proceso de aprendizaje y enseñanza en un entorno virtual.

4.1 En primer lugar, se destacó que la organización de los archivos y materiales dentro de Microsoft Teams fue considerada clara y fácil de entender por la mayoría de los estudiantes. Este aspecto recibió una puntuación promedio de 3.83 (0.897), indicando una estructura que facilita el acceso y la ubicación de los recursos educativos. Sin embargo, se señaló la necesidad de mejorar la coherencia en la secuencia de actividades y lecciones, donde se obtuvo una puntuación promedio de 2.81 (1.244), sugiriendo oportunidades para optimizar la presentación y organización de los contenidos.

4.2 En cuanto a la interactividad y colaboración, los estudiantes expresaron una alta valoración hacia las tareas interactivas y los proyectos colaborativos dentro de la plataforma. Las calificaciones promedio de 4.45 (0.501) y 4.55 (0.549) respectivamente indican que estos elementos son percibidos como efectivos para aplicar lo aprendido y fomentar el trabajo en equipo, aspectos esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.3 Otro hallazgo significativo fue la motivación y participación que los estudiantes experimentaron al utilizar Microsoft Teams. Los resultados reflejan puntuaciones altas en preguntas relacionadas con la efectividad de los foros de discusión, la motivación para participar en actividades propuestas y el impacto de las metas de aprendizaje, con valores entre 4.13 (0.960) y 4.30 (0.960). Estos resultados sugieren que la plataforma logra estimular el interés de los estudiantes y fomentar su compromiso activo con el contenido del curso.

4.4 En lo que respecta a la autoevaluación y las estrategias de estudio, los estudiantes reportaron realizar autoevaluaciones con una frecuencia considerablemente alta, con una puntuación promedio de 4.40. Además, consideraron que las estrategias de estudio sugeridas

por la plataforma son efectivas, con una puntuación promedio de 4.31 (0.821). Estos hallazgos indican que los estudiantes están conscientes de la importancia de monitorear su progreso y emplear técnicas de estudio que les ayuden a alcanzar sus metas académicas.

V. RECOMENDACIÓN

5.1 Mejorar la Coherencia en la Presentación de Contenidos:

Se sugiere establecer una secuencia lógica y coherente en la presentación de actividades y lecciones dentro de Microsoft Teams. Esto facilitará a los estudiantes la comprensión y el seguimiento de los materiales educativos.

5.2 Incentivar la Participación en Foros de Discusión:

Dado el impacto positivo que tienen los foros de discusión en la motivación y participación de los estudiantes, se recomienda diseñar estrategias para incentivar su uso regular. Esto puede incluir la creación de preguntas guía, debates dirigidos por el instructor o la asignación de puntos por participación activa.

5.3 Promover la Colaboración en actividades:

Para aprovechar al máximo la función colaborativa de Microsoft Teams, se sugiere fomentar la realización de actividades de aprendizaje. Los instructores pueden asignar tareas que requieran la colaboración entre estudiantes, proporcionando así oportunidades para desarrollar habilidades de trabajo en equipo.

5.4 Brindar Capacitación en Autoevaluación:

Dado que los estudiantes muestran una predisposición favorable hacia la autoevaluación, se recomienda ofrecer capacitación sobre cómo realizar este proceso de manera efectiva. Esto puede incluir pautas claras para la revisión de trabajos, la identificación de áreas de mejora y la definición de metas personales de aprendizaje.

5.5 Explorar Herramientas de Seguimiento de Progreso:

Para apoyar la autoevaluación y el monitoreo del progreso académico, se sugiere explorar las diversas herramientas de seguimiento disponibles en Microsoft Teams. Los estudiantes pueden beneficiarse de gráficos de desempeño, informes de actividad y retroalimentación automatizada para tener una visión clara de su rendimiento.

5.6 Facilitar el Acceso a Recursos Educativos:

Es importante asegurar que todos los materiales educativos estén fácilmente accesibles para los estudiantes dentro de la plataforma. Se recomienda organizar los archivos de manera clara y utilizar etiquetas y categorías para facilitar su búsqueda y uso.

5.7 Fomentar la Retroalimentación Constante:

Para mantener una mejora continua, se recomienda recopilar regularmente la retroalimentación de los estudiantes sobre su experiencia con Microsoft Teams. Esto puede realizarse a través de encuestas, focus groups o sesiones de retroalimentación abierta, permitiendo así ajustar las prácticas educativas según las necesidades y preferencias de los estudiantes.

VI. REFERENCIAS

- Álvarez, R., & La Rosa, J. (2021). El uso de Microsoft Teams como recurso didáctico y nivel de satisfacción en estudiantes, de la Facultad de Ingeniería Civil, de una universidad pública de Lima, en el 2020-II. (Master's thesis). <https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/4478>
- Anzelin, I., Marín-Gutiérrez, A., & Chocontá, J. (2020). Relación entre la emoción y los procesos de enseñanza aprendizaje. *Sophia*, 16(1), 48-64. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1794-89322020000100048&script=sci_arttext
- Arciniegas, M., & Martos, F. (2022). Uso de Moodle y Microsoft Teams en el Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 15(2), 23-35. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02662022000600023
- Arteaga, M., & Morán, R. (2022). Plataforma Teams para la enseñanza-aprendizaje en aulas domiciliarias. *EPISTEME KOINONIA: Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(1), 313-339. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8976533>
- Balderas, J., Roque, R., López, A., Salazar, R., & Juárez, C. (2021). ¿Cómo cambió la enseñanza-aprendizaje de las asignaturas prácticas en el área de tecnologías de la información con la covid-19? *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(22). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672021000100106&script=sci_arttext
- Banco Interamericano de Desarrollo [BID]. (2020). *La educación en tiempos del coronavirus. Los sistemas educativos de América Latina y el Caribe ante el COVID-19. [Education*

in times of the coronavirus. The education systems of Latin America and the Caribbean in the face of COVID-19.] Obtenido de <https://n9.cl/bjzsa>

Bonilla, J. (2020). Las dos caras de la educación en el COVID-19. [The two sides of education in COVID-19]. *CienciAmérica*, 9(2), 1-10. doi:<http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i2.294>

Carbache, C., Muñoz, J., & Mejía, L. (2021). Entornos virtuales como estrategia de enseñanza-aprendizaje en la educación superior: caso ULEAM, extensión Bahía de Caráquez: Artículo de investigación. *Revista científica multidisciplinaria sapientiae*. issn: 2600-6030., 4(7), 54-63. https://www.researchgate.net/profile/doctor-carbache-mora/publication/349574278_entornos_virtuales_como_estrategia_de_ensenanza-aprendizaje_en_la_educacion_superior_caso_uleam_extension_bahia_de_caraquez/links/6036cd45299bf1cc26ebf082/entornos-virtuales-como-estrategia-de-ensenanza-aprendizaje-en-la-educacion-superior-caso-uleam-extension-bahia-de-caraquez.pdf

Córdova, F., López, V., Guano, V., & Moreno, P. (2023). Microsoft Teams: su influencia en el proceso enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa Aguirre Abad. *Atenas*, (61 (enero-diciembre) En edición). <https://pf.umcc.cu/index.php/atenas/article/view/804>

Cotino, L. (2019). La enseñanza digital en serio y el derecho a la educación en tiempos del coronavirus. [Digital education taken seriously and the right to education in times of the coronavirus]. *Revista de educación y derecho*, 1-29. doi:<https://doi.org/10.1344/REYD2020.21.31283>

El universo. (2020). Un millón de estudiantes sin acceso a educación virtual durante la emergencia sanitaria. [One million students without access to virtual education during the health emergency]. Obtenido de <https://n9.cl/jha7>

Gascón, M. (2020). Potenciando la competencia metafórica en tiempos de COVID:“Flippear” la clase de ELE con Microsoft Teams. In *Edunovatic 2020. Conference Proceedings*:

5th Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT, December 10-11, 2020 (pp. 620-623). REDINE (Red de Investigación e Innovación Educativa).

[https://www.researchgate.net/profile/Beatriz-Martin-](https://www.researchgate.net/profile/Beatriz-Martin-Gascon/publication/348551084_Potenciando_la_competencia_metaforica_en_tiempos_de_COVID_Flippear_la_clase_de_ELE_con_Microsoft_Teams/links/600395c645851553a04c63bb/Potenciando-la-competencia-metaforica-en-tiempos-de-COVID-Flippear-la-clase-de-ELE-con-Microsoft-Teams.pdf)

[Gascon/publication/348551084_Potenciando_la_competencia_metaforica_en_tiempos_de_COVID_Flippear_la_clase_de_ELE_con_Microsoft_Teams/links/600395c645851553a04c63bb/Potenciando-la-competencia-metaforica-en-tiempos-de-COVID-Flippear-la-clase-de-ELE-con-Microsoft-Teams.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Beatriz-Martin-Gascon/publication/348551084_Potenciando_la_competencia_metaforica_en_tiempos_de_COVID_Flippear_la_clase_de_ELE_con_Microsoft_Teams/links/600395c645851553a04c63bb/Potenciando-la-competencia-metaforica-en-tiempos-de-COVID-Flippear-la-clase-de-ELE-con-Microsoft-Teams.pdf)

Guijarro, M., & Salazar, A. (2021). Plataforma Microsoft Teams y su influencia en el aprendizaje de estudiantes de básica superior. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(3), 510-527.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8019925>

Guzmán, M., Viteri, V., & Carballo, V. (2021). Impacto de la plataforma Microsoft Teams en el proceso docente de la Unidad Educativa “José Alejandro Bermúdez Farías”. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 9(Especial No. 2).

<https://revistas.uh.cu/revflacso/article/view/3768>

Haro, R., & Yépez, G. (2020). El uso de herramientas de office 365 en el proceso de enseñanza del idioma inglés. Propuesta de manual. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(5), 525-530.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202020000500525&script=sci_arttext

Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) (2021) El 55,0% de los hogares del país accedieron a internet en el tercer trimestre del 2021.

<https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/el-550-de-los-hogares-del-pais-accedieron-a-internet-en-el-tercer-trimestre-del-2021-13269/>

- Llesquen, R. (2020). Implementación de la plataforma virtual Microsoft Teams en la gestión educativa de la Institución Educativa Privada Nuestro Maravilloso Mundo, Lima, 2020. (Master's thesis). <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/49739>
- Mendoza, V., García, D., Guevara, C., & Erazo, J. (2020). Microsoft Teams como entorno virtual de la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Física. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 354-381. <https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/download/405/541?inline=1>
- Molina, H., Macías, J., & Hernández, M. (2023). Evaluando el uso de la plataforma Microsoft Teams en los procesos de enseñanza y aprendizaje durante la pandemia de COVID-19 en una universidad pública. Una perspectiva de los estudiantes. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 14, e1633. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v14i0.1633
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2022) Educación: del cierre de la escuela provocado por la COVID-19 a la recuperación. <https://www.unesco.org/es/covid-19/education-response>
- Quimis, A., & Encalada, C. (2021). Microsoft Teams y retos docentes en Básica General en tiempos de pandemia. *EPISTEME KOINONIA: Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 4(8), 229-246. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8976666>
- Rodríguez, C. (2023). *Microsoft Teams como herramienta de trabajo colaborativo en el proceso enseñanza-aprendizaje del tercer año de Bachillerato en Ciencias* (Master's thesis). <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14359>

- Saavedra, J., Garvich, A. y Zorrilla, J. (2022) Uso de plataforma Microsoft teams y satisfacción académica en el posgrado de la Universidad Nacional Federico Villarreal. 5 (12), 323 – 331. <https://doi.org/10.33996/revistaneque.v5i12.83>
- Salazar, R., & Rodríguez, J. (2022). *La plataforma educativa MICROSOFT TEAMS y su incidencia en el proceso de enseñanza–aprendizaje en los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa Teodoro Kelly del cantón Duran periodo lectivo 2021-2022* (Bachelor's thesis, BABAHOYO: UTB, 2022). <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/12006>
- Saldaña, T., & Alidghiery, J. (2020). Análisis de la Plataforma Virtual Microsoft TEAMS y su relación con el proceso de enseñanza–aprendizaje en la escuela de posgrado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan, Huánuco 2020. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNHE_6426d27d797a6b05f2c6b536674b23eb
- Sandoval, C. H. (2020). La educación en tiempo del Covid-19 herramientas TIC: El nuevo rol Docente en el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje de las prácticas educativa innovadoras. *Revista Docentes* 2.0, 9(2), 24-31. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/138>
- Torrens, R. E. P., & Arbolaez, G. D. L. C. U. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia? *Revista Scientific*, 5(18), 371-392. http://indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/476
- Trujillo, P., Benito, E., Aguilar, E., & Meza, A. (2023). El Mejor Escenario Como Apoyo Al Modelo Híbrido Con El Entorno Microsoft Teams. *Anfei Digital*, (15). <http://www.anfei.mx/revista/index.php/revista/article/view/887>
- Valero-Cedeño, N. J., Castillo-Matute, A. L., Rodríguez-Pincay, R., Padilla-Hidalgo, M., & Cabrera-Hernández, M. (2020). Retos de la educación virtual en el proceso enseñanza

- aprendizaje durante la pandemia de Covid-19. *Dominio de las Ciencias*, 6(4), 1201-1220. <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1530>
- Vargas-Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1), 114-129. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1652-67762020000100010&script=sci_arttext
- Vergara, J. (2022). *Microsoft Teams, en la enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales* (Master's thesis, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica). <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/4677>
- Villegas, A., Contreras, O., Álvarez, F., & Rodríguez, I. (2020) valoración de la plataforma Microsoft Teams como herramienta de aprendizaje en la modalidad híbrida y virtual. Caso de estudio: unidad académica de negocios–UAS. *Innovaciones tecnológicas: Un enfoque a la educación superior*, 149. https://www.researchgate.net/profile/Alan-Ramirez-Noriega/publication/377698200_Innovaciones_tecnologicas_Un_enfoque_a_la_educacion_superior/links/65b31aa4790074549736cce2/Innovaciones-tecnologicas-Un-enfoque-a-la-educacion-superior.pdf#page=149
- Yanez, S., & Yanez, M. (2023). Microsoft Teams Como Herramienta Para El Aprendizaje De La Matemática: Caso De Estudio Octavo Grado De Educación General Básica. *Investigación Y Desarrollo*, 17(1), 61-73. <https://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/dide/article/view/1933>
- Yépez, M. M. M., Quinapallo, X. P. L., Corbi, R. G., & Mendoza, F. M. V. (2022). Gestión del proceso enseñanza-aprendizaje: estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Revista Venezolana de Gerencia: RVG*, 27(7), 281-296. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8890678>

Zevallos, J. (2019). Uso de las tecnologías de información en la enseñanza aprendizaje y el rendimiento académico de los alumnos de la Escuela de Posgrado de la UNHEVAL, 2018. (Master's thesis). <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/5887>

VII. ANEXOS

Anexo A.

Operacionalización de la variable

Tabla 40

Operacionalización de la variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Proceso De Aprendizaje – Enseñanza	El proceso de aprendizaje-enseñanza es un componente fundamental en el ámbito educativo, donde se lleva a cabo la transferencia y adquisición de conocimientos entre el docente y el estudiante (Vargas, 2020).	El proceso de aprendizaje-enseñanza es el conjunto de actividades, interacciones y dinámicas que ocurren en el ámbito educativo entre el docente y los estudiantes con el objetivo de facilitar el aprendizaje.	Organización y Estructuración del Contenido	Clasificación de Archivos Secuencia Lógica Categorización Clara	1-3	1: NUNCA 2: CASI NUNCA 3: A VECES 4: CASI SIEMPRE 5: SIEMPRE
			Estímulo de la Participación Activa del Estudiante	Asignación de Tareas Interactivas Foros de Discusión Proyectos Colaborativos	4-7	
			Fomento del Pensamiento o Metacognitivo	Establecimiento de Metas de Aprendizaje Autoevaluaciones Periódicas Uso de Estrategias de Estudio	8-10	
Microsoft Teams	Microsoft Teams es una plataforma de colaboración y comunicación desarrollada por Microsoft, diseñada especialmente para entornos educativos y empresariales.	Esta herramienta ofrece una variedad de funciones que facilitan la comunicación, colaboración y organización de	Facilidad de uso de la Guía virtual de la plataforma Microsoft Teams	Grado de desventaja al momento de impartir clases en Microsoft Teams Uso de la Guía virtual de la Plataforma Microsoft Teams.	1-5	1: NUNCA 2: CASI NUNCA 3: A VECES 4: CASI SIEMPRE 5: SIEMPRE
			Relevancia de la guía en el trabajo	Utilidad de la Guía Virtual de la Plataforma Virtual	6-10	

		equipos de trabajo o grupos de estudio.	colaborativo de la plataforma Microsoft Teams	Microsoft Teams Conocimiento de las TIC para la enseñanza aprendizaje con el uso de la plataforma Microsoft Teams.		
			Metodología de la plataforma Microsoft Teams	Aplicación del trabajo colaborativo a través de la plataforma Microsoft Teams	11-15	
			Acceso y procesamiento de Microsoft Teams en el contenido de la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams.	Aceptación de la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams cómo apoyo al trabajo colaborativo en el proceso de enseñanza aprendizaje.	16-20	

Elaboración propia.

Anexo B. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Estimado participante

¡Gracias por participar en nuestra encuesta sobre el proceso de aprendizaje – enseñanza Tu opinión es de gran importancia para nosotros y nos ayudará a comprender mejor cómo se utiliza esta plataforma en el contexto educativo!

A continuación, encontrarás una serie de preguntas relacionadas con tu experiencia y percepción sobre el Proceso De Aprendizaje – Enseñanza Por favor, responde con sinceridad y según tu experiencia personal.

Recuerda que todas tus respuestas son anónimas y confidenciales. Tu colaboración es fundamental para mejorar nuestras prácticas educativas y el uso de herramientas digitales en el aula.

¡Gracias de nuevo por tu participación!

1	2	3	4	5
Nunca	Casi Nunca	A Veces	Casi Siempre	Siempre

N°	Organización y Estructuración del Contenido	1	2	3	4	5
1	¿Con qué frecuencia encuentras que los archivos y materiales en Microsoft Teams están organizados de manera clara y fácil de entender?					
2	¿Qué tan coherente te parece la secuencia de las actividades y lecciones en Microsoft Teams?					
3	¿Consideras que las categorías y etiquetas utilizadas en Microsoft Teams facilitan la ubicación de la información que necesitas?					
Estímulo de la Participación Activa del Estudiante						
4	¿Con qué frecuencia recibes tareas interactivas que te permiten aplicar lo aprendido en Microsoft Teams?					
5	¿Cómo calificarías la efectividad de los foros de discusión en fomentar el intercambio de ideas y opiniones en Microsoft Teams?					
6	¿Consideras útil los trabajos en equipos que realizas en Microsoft Teams?					

7	¿Te sientes motivado (a) participar activamente en las actividades propuestas en Microsoft Teams, como resultado de las tareas interactivas?					
Fomento del Pensamiento Metacognitivo						
8	¿Tus calificaciones obtenidas están de acuerdo a tu dedicación y expectativa de aprendizaje utilizando Microsoft Teams?					
9	¿Con qué frecuencia realizas autoevaluaciones de tu progreso y comprensión en Microsoft Teams?					
10	¿Qué tan efectivas encuentras las estrategias de estudio que se utiliza en Microsoft Teams para mejorar tu aprendizaje?					

Microsoft Teams

Estimado participante

¡Gracias por participar en nuestra encuesta sobre el uso de Microsoft Teams en el proceso de enseñanza-aprendizaje! Tu opinión es de gran importancia para nosotros y nos ayudará a comprender mejor cómo se utiliza esta plataforma en el contexto educativo.

A continuación, encontrarás una serie de preguntas relacionadas con tu experiencia y percepción sobre la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams. Por favor, responde con sinceridad y según tu experiencia personal.

Recuerda que todas tus respuestas son anónimas y confidenciales. Tu colaboración es fundamental para mejorar nuestras prácticas educativas y el uso de herramientas digitales en el aula.

¡Gracias de nuevo por tu participación!

1	2	3	4	5
Nunca	Casi Nunca	A Veces	Casi Siempre	Siempre

Nº	Facilidad de uso de la Guía virtual de la plataforma Microsoft Teams	1	2	3	4	5
1	¿Con qué frecuencia experimenta desventajas al desarrollar clases en Microsoft Teams?					

2	¿Con qué frecuencia utiliza la Guía virtual de la Plataforma Microsoft Teams para facilitar sus clases?					
3	¿Cuánta ayuda le proporciona la Guía virtual de Microsoft Teams para superar las dificultades al impartir clases en la plataforma?					
4	¿Clasifica como optima la claridad y facilidad de comprensión de la Guía virtual de Microsoft Teams?					
5	¿En qué medida la Guía virtual de Microsoft Teams contribuye a mejorar la eficiencia de su enseñanza en la plataforma?					
Relevancia de la guía en el trabajo colaborativo de la plataforma Microsoft Teams						
6	¿Con qué frecuencia considera que la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams es útil para facilitar el trabajo colaborativo?					
7	¿Considera que la Guía Virtual de Microsoft Teams en la mejora el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes?					
8	¿En qué medida cree que el uso de la Guía Virtual de Microsoft Teams contribuye al aprendizaje colaborativo de los estudiantes?					
9	¿Cuánto conocimiento posee sobre el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para la enseñanza-aprendizaje con la plataforma Microsoft Teams?					
10	¿Cuánto le ha ayudado la Guía Virtual de Microsoft Teams a mejorar su capacidad para aprender de manera colaborativa utilizando herramientas digitales?					
Metodología de la plataforma Microsoft Teams						
11	¿Con qué frecuencia considera que la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams es útil para facilitar el trabajo colaborativo?					
12	¿Cómo evalúa el efecto de la Guía Virtual de Microsoft Teams en la mejora del trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes?					
13	¿En qué medida cree que el uso de la Guía Virtual de Microsoft Teams contribuye al aprendizaje colaborativo de los estudiantes?					
14	¿Posee conocimiento sobre el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para el aprendizaje -enseñanza con la plataforma Microsoft Teams?					
15	¿Le ha ayudado la Guía Virtual de Microsoft Teams a mejorar su capacidad para aprender de manera colaborativa utilizando herramientas digitales?					

Acceso y procesamiento de Microsoft Teams en el contenido de la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams.					
16	¿Con qué frecuencia utiliza la Guía Virtual de la Plataforma Microsoft Teams como apoyo al trabajo colaborativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje?				
17	¿Cuántas veces ha consultado el contenido de la Guía Virtual de Microsoft Teams para acceder a recursos de enseñanza y aprendizaje?				
18	¿En qué medida le ha facilitado la Guía Virtual de Microsoft Teams el acceso a materiales educativos relevantes para sus clases?				
19	¿Con qué frecuencia ha encontrado útil el contenido de la Guía Virtual de Microsoft Teams para desarrollar actividades de aprendizaje?				
20	¿Cuántas veces has utilizado el material proporcionado en la Guía Virtual de Microsoft Teams para reforzar tu aprendizaje en clases?				

Anexo C: ALFA DE CRONBACH

PRUEBA DE ALFA DE CRONBACH V MICROSOFT TEAMS																					
No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Total
1	4	2	3	3	4	4	2	2	5	3	3	3	4	4	2	5	3	4	2	1	63
2	3	2	3	4	4	3	5	3	4	5	5	4	4	3	5	5	5	3	2	1	73
3	4	2	3	4	4	5	2	5	4	3	3	4	4	5	2	5	5	4	2	4	74
4	4	1	3	4	2	3	4	2	5	3	2	4	2	3	4	4	5	4	1	3	63
5	4	2	3	5	4	4	4	2	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	2	3	78
6	3	4	3	4	2	5	4	2	4	5	4	4	2	5	4	5	5	3	4	3	75
7	4	3	2	4	3	4	4	1	4	5	3	4	3	4	4	4	5	4	3	3	71
8	4	2	2	4	4	4	2	2	4	5	3	4	4	4	2	5	5	4	2	2	68
9	4	2	5	3	2	4	4	4	5	5	3	3	2	4	4	3	5	4	2	2	70
10	4	3	2	4	3	4	4	2	5	3	3	4	3	4	4	5	5	5	2	2	71
11	2	1	3	3	2	2	2	2	4	3	3	3	2	2	2	2	3	2	1	1	45
12	5	2	2	3	2	3	4	2	4	5	3	3	2	3	4	4	5	5	1	1	63
13	5	2	3	5	4	4	4	2	5	5	2	5	4	4	4	4	5	5	3	1	76
14	4	2	1	4	4	3	4	3	4	4	1	4	4	3	4	5	5	5	2	1	67
15	5	2	3	5	4	4	4	3	5	5	3	5	4	4	4	4	5	5	1	2	77
$\bar{X}_{\text{ITEM}}$	0.60	0.52	0.73	0.46	0.83	0.60	0.92	0.92	0.25	0.86	0.80	0.46	0.83	0.60	0.92	0.76	0.46	0.73	0.67	0.93	
K	20																				
$\sum$	13.81																				
V_i	64.60																				
α	0.828																				

α = Alfa de Cronbach
 K = Número de Ítems
 V_i = Varianza de cada ítems
 V_t = Varianza total

PRUEBA DE ALFA DE CRONBACH V PROCESO DE APRENDIZAJE ENSEÑANZA											
No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
1	5	4	3	3	4	4	4	3	5	3	38
2	3	2	3	3	4	3	5	3	4	3	33
3	4	1	3	4	4	5	1	5	4	3	34
4	4	3	3	4	5	3	4	3	5	3	37
5	4	3	3	5	5	4	4	3	5	5	41
6	3	3	3	3	2	5	4	2	2	1	28
7	1	3	1	4	3	4	4	1	4	5	30
8	4	4	2	4	4	4	2	2	4	1	31
9	4	5	5	3	5	4	4	4	5	5	44
10	4	3	2	4	3	4	4	1	5	3	33
11	1	1	3	2	2	2	2	2	4	1	20
12	5	2	2	3	2	3	4	2	2	5	30
13	5	2	3	5	4	4	4	2	5	5	39
14	1	1	1	4	4	3	4	3	4	1	26
15	5	4	3	5	4	4	4	3	5	5	42
$\bar{X}_{\text{ITEM}}$	1.98	1.40	0.89	0.73	1.02	0.60	1.04	1.04	0.96	2.60	
K	10										
$\sum$	12.25										
V_i	40.06										
α	0.771										

α = Alfa de Cronbach
 K = Número de Ítems
 V_i = Varianza de cada ítems
 V_t = Varianza total

Anexo D1: BASE DE DATOS

V1_Proceso_De_Aprendizaje_Enseñanza										
No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	3	1	3	5	3	5	3	2	5	3
2	4	5	2	4	5	5	5	2	5	5
3	5	2	2	4	5	5	5	2	5	5
4	4	2	5	5	5	5	3	4	5	3
5	4	1	2	4	3	4	5	4	4	5
6	4	2	2	4	5	4	3	2	4	3
7	5	2	3	4	5	5	5	3	5	5
8	2	2	2	5	5	4	3	3	4	3
9	5	1	2	4	3	5	5	3	5	5
10	4	2	3	4	5	4	4	2	4	4
11	4	2	3	4	5	5	3	4	5	3
12	4	2	5	5	5	5	3	2	5	3
13	4	3	4	5	3	5	3	3	5	3
14	5	3	4	5	5	3	4	2	3	4
15	4	2	3	4	3	4	3	3	4	3
16	4	1	2	4	5	4	5	2	4	5
17	5	2	2	4	5	4	3	2	4	3
18	4	1	3	5	5	4	5	2	4	5
19	5	2	2	4	3	4	5	3	4	5
20	4	2	2	5	3	5	3	4	5	3
21	4	1	2	5	3	5	3	2	5	3
22	3	1	3	5	3	5	3	2	5	3
23	5	1	5	4	5	4	4	4	4	4
24	4	1	5	4	5	4	5	3	4	5
25	5	2	3	5	5	4	5	2	4	5
26	5	2	3	4	5	4	5	4	4	5
27	4	2	3	5	3	5	5	3	5	5
28	5	1	5	5	5	4	5	4	4	5
29	5	1	2	4	3	4	5	3	4	5
30	3	1	3	5	3	5	3	2	5	3
31	5	1	5	4	5	5	5	4	5	5
32	4	2	2	5	3	5	3	3	5	3
33	5	3	3	4	5	5	5	4	5	5
34	4	1	3	4	5	4	5	3	4	5
35	4	1	5	5	3	5	3	3	5	3
36	5	2	2	5	5	5	3	2	5	3
37	5	2	2	4	5	5	5	4	5	5
38	5	3	2	4	5	5	5	4	5	5
39	5	2	3	4	5	5	5	4	5	5
40	5	2	2	5	5	5	5	3	5	5
41	3	3	2	5	3	5	3	5	3	4
42	2	4	5	4	5	5	5	4	4	5
43	4	3	2	4	5	5	5	4	4	4
44	3	4	4	5	5	5	3	3	5	5
45	4	3	2	4	3	4	5	4	4	5
46	3	4	4	4	5	4	3	4	5	5
47	4	3	2	4	5	5	5	4	5	5
48	2	3	4	5	5	4	3	4	4	4
49	3	3	2	4	3	5	5	4	5	4
50	4	3	2	4	5	4	4	4	5	4
51	2	4	4	4	5	5	3	5	5	5
52	4	5	4	5	5	5	3	4	4	3
53	4	3	2	5	3	5	3	5	3	5
54	4	4	5	5	5	3	4	4	4	5
55	3	3	4	4	3	4	3	5	4	5
56	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4
57	3	4	4	4	5	4	3	5	5	5
58	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4
59	4	4	2	4	3	4	5	4	5	5
60	3	4	2	5	3	5	3	5	4	4
61	4	4	4	5	3	5	3	5	3	5
62	3	3	2	5	3	5	3	4	4	4
63	3	4	4	4	5	4	4	5	5	5
64	2	4	4	4	5	4	5	5	4	5
65	3	4	4	5	5	4	5	3	4	5
66	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5
67	4	3	3	5	3	5	5	4	3	4
68	3	4	4	5	5	4	5	4	4	5
69	3	4	4	4	3	4	5	4	4	4
70	2	4	2	5	3	5	3	5	3	5
71	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4
72	3	4	2	5	3	5	3	5	5	4
73	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4
74	4	4	2	4	5	4	5	4	5	5
75	2	4	4	5	3	5	3	5	4	5
76	2	4	2	5	5	5	3	4	5	4
77	4	5	3	4	5	5	5	4	5	3
78	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5
79	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5
80	4	4	4	5	5	5	5	5	3	4

Anexo D2: BASE DE DATOS

V2_Microsoft_Teams																				
No.	D1_Eficiencia de uso de la Guía virtual de la plataforma Microsoft Teams					D2_Relevancia de la guía en el trabajo colaborativo de la plataforma Microsoft Teams					D3_Metodología de la plataforma Microsoft Teams					D4_Acceso y procesamiento de la información en el contenido de la Guía Virtual de la plataforma Microsoft Teams				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	4	2	3	3	3	4	4	2	3	3	5	3	5	4	3	4	3	3	2	3
2	3	2	5	4	4	4	3	5	4	3	4	5	5	5	5	3	4	3	2	5
3	4	2	3	4	3	4	5	2	3	1	4	3	5	4	5	4	4	3	2	3
4	4	1	2	4	3	2	3	4	3	3	5	3	4	4	5	4	3	2	1	2
5	4	2	2	5	3	4	4	4	3	1	5	5	5	5	5	4	4	3	2	2
6	3	4	5	4	4	2	5	4	4	3	4	5	5	5	5	3	4	4	4	5
7	4	3	2	4	3	3	4	4	3	1	4	5	4	5	5	4	4	3	3	2
8	4	2	2	4	3	4	4	2	3	1	4	5	5	5	5	4	4	3	2	2
9	4	2	5	3	4	2	4	4	3	1	5	5	3	5	5	4	4	4	2	5
10	4	3	2	4	3	3	4	4	3	1	5	3	5	5	5	5	4	3	2	2
11	4	1	2	3	3	2	4	2	2	1	4	3	4	4	3	2	3	2	1	3
12	5	2	3	3	3	2	3	4	3	3	4	5	4	5	5	5	4	3	1	3
13	5	2	3	5	4	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5	5	4	4	3	3
14	4	2	3	4	3	4	3	4	3	1	4	4	5	5	5	5	4	3	2	2
15	5	2	3	5	4	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5	5	4	4	1	5
16	5	3	2	4	4	4	4	4	3	1	5	5	4	5	5	5	4	3	2	3
17	5	2	5	3	4	4	5	3	4	3	5	5	4	5	5	5	4	4	3	3
18	5	2	3	5	4	3	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	4	4	1	5
19	5	1	2	3	3	2	3	4	3	1	5	3	5	4	3	3	3	2	1	3
20	5	1	5	4	4	2	4	4	3	3	4	5	5	5	5	5	4	3	2	3
21	5	2	3	4	4	2	4	5	3	1	5	5	5	5	3	4	4	3	2	3
22	4	1	3	4	3	3	3	4	3	1	5	3	4	4	5	4	3	3	2	2
23	4	5	2	4	4	4	4	5	4	3	4	5	5	5	5	4	4	4	5	2
24	4	2	3	5	4	3	4	4	3	1	4	5	4	5	5	5	4	3	2	2
25	4	3	2	5	4	3	5	4	3	1	5	5	4	5	5	5	4	3	3	2
26	4	1	2	4	3	4	3	2	3	1	5	3	5	4	3	3	3	2	1	3
27	4	1	3	4	3	2	4	2	3	3	5	3	5	4	3	4	3	3	2	2
28	4	2	3	3	3	4	3	3	3	1	4	3	4	4	5	4	3	3	2	2
29	2	2	2	4	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
30	4	3	2	4	3	3	4	4	3	1	4	5	4	5	5	5	4	3	2	2
31	4	2	2	4	3	2	4	2	3	3	5	5	4	4	3	4	3	3	1	3
32	3	2	2	5	3	2	4	4	3	1	5	3	5	4	3	4	3	3	2	2
33	5	2	2	4	3	4	4	2	3	2	4	5	4	5	5	4	4	3	3	2
34	5	1	5	3	4	3	4	5	3	1	4	5	5	5	5	4	4	3	1	5
35	5	1	2	4	3	2	4	4	3	1	4	5	4	4	4	4	3	3	1	3
36	4	2	2	4	3	2	4	4	3	1	5	3	4	4	4	5	3	3	1	2
37	2	3	2	3	3	2	4	2	2	1	4	3	5	4	3	3	3	2	1	3
38	5	1	5	5	4	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	4	4	2	5
39	3	1	3	4	3	3	4	2	3	1	4	3	4	4	5	4	3	2	1	2
40	3	1	3	4	3	3	4	2	3	1	4	3	4	4	5	4	3	3	2	2
41	4	2	2	4	3	2	4	4	3	1	5	5	4	4	3	4	3	3	2	2
42	4	2	2	5	3	2	4	4	3	2	4	5	4	5	5	5	4	3	2	2
43	4	5	3	4	4	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5	4	4	5	3	
44	2	1	3	4	3	3	3	2	2	1	4	3	5	4	3	3	3	2	2	2
45	4	1	3	3	3	2	5	2	3	1	4	5	4	4	3	4	3	3	1	3
46	4	2	2	5	3	4	3	4	3	1	5	5	5	5	3	4	4	3	3	2
47	5	1	3	3	3	2	4	4	3	1	4	5	4	4	4	4	3	3	1	3
48	4	1	5	3	3	2	4	4	3	1	5	5	4	4	3	4	3	3	2	3
49	3	1	3	4	3	4	3	2	3	1	5	3	5	4	3	2	3	2	3	2
50	4	1	5	5	4	4	4	5	4	1	4	5	5	5	5	5	4	4	1	5
51	5	1	2	3	3	2	4	2	2	1	5	3	4	4	3	4	3	2	1	2
52	5	2	2	4	3	2	5	4	3	1	4	5	4	5	5	4	4	3	3	2
53	5	2	2	5	4	3	3	4	3	3	5	5	4	5	5	4	4	3	1	5
54	5	3	3	3	4	4	4	4	3	1	4	5	5	5	5	5	4	3	2	3
55	5	2	2	4	3	3	4	2	3	3	4	5	4	4	4	4	4	3	2	3
56	5	3	3	4	4	4	4	5	4	1	4	5	5	5	5	5	4	4	1	5
57	5	2	2	5	4	3	4	4	3	2	5	4	5	5	5	5	4	3	2	3
58	4	1	3	3	3	2	5	2	3	2	4	5	4	4	3	5	3	3	1	2
59	5	1	5	4	4	4	4	4	3	1	4	5	5	5	5	5	4	3	2	3
60	4	2	2	3	3	2	3	4	3	1	5	3	5	4	3	5	3	3	1	2
61	5	2	2	3	3	4	3	2	4	5	4	5	5	5	5	5	4	3	2	2
62	4	2	5	4	4	3	4	4	3	1	5	5	5	5	3	4	4	4	2	5
63	4	1	2	4	3	4	3	2	3	1	4	3	4	4	5	4	3	2	1	2
64	4	2	2	3	3	3	4	4	3	1	4	5	4	4	3	4	3	3	2	2
65	5	2	3	5	4	4	3	2	3	1	4	5	5	5	5	5	4	3	2	3
66	2	2	2	4	3	2	3	4	3	1	5	5	4	4	3	2	3	2	2	2
67	5	1	2	5	3	3	3	2	2	1	4	3	5	4	5	5	3	3	1	2
68	4	2	3	4	3	4	3	2	3	1	4	5	4	4	4	4	3	3	2	3
69	4	2	3	4	3	2	4	4	3	2	4	5	5	4	3	4	4	3	2	3
70	4	2	5	4	4	4	5	4	4	3	5	5	5	5	3	4	4	4	2	5
71	4	3	4	4	4	4	3	2	3	1	5	3	5	4	3	4	3	4	3	4
72	5	3	4	4	4	4	4	5	4	3	5	5	3	4	4	5	4	4	3	4
73	4	2	3	4	3	3	3	4	3	1	4	3	4	4	3	4	3	3	2	3
74	4	1	2	3	3	4	5	5	4	3	4	5	4	5	5	4	4	2	1	2
75	5	2	2	4	3	3	4	4	3	1	4	5	4	4	3	5	3	3	2	2
76	4	1	3	4	3	4	4	5	4	3	5	5	4	5	5	4	4	3	1	3
77	5	2	2	4	3	4	4	2	3	1	4	3	4	4	5	5	3	3	2	2
78	4	2	2	4	3	3	4	2	3	1	5	3	5	4	3	4	3	3	2	2
79	4	1	2	3	3	4	4	4	3	1	5	3	5	4	3	4	3	2	1	2
80	4	2	4	5	4	5	5	5	5	5	3	3	5	4	5	4	4	4	4	4

Anexo E: Guía Virtual de Microsoft Teams.

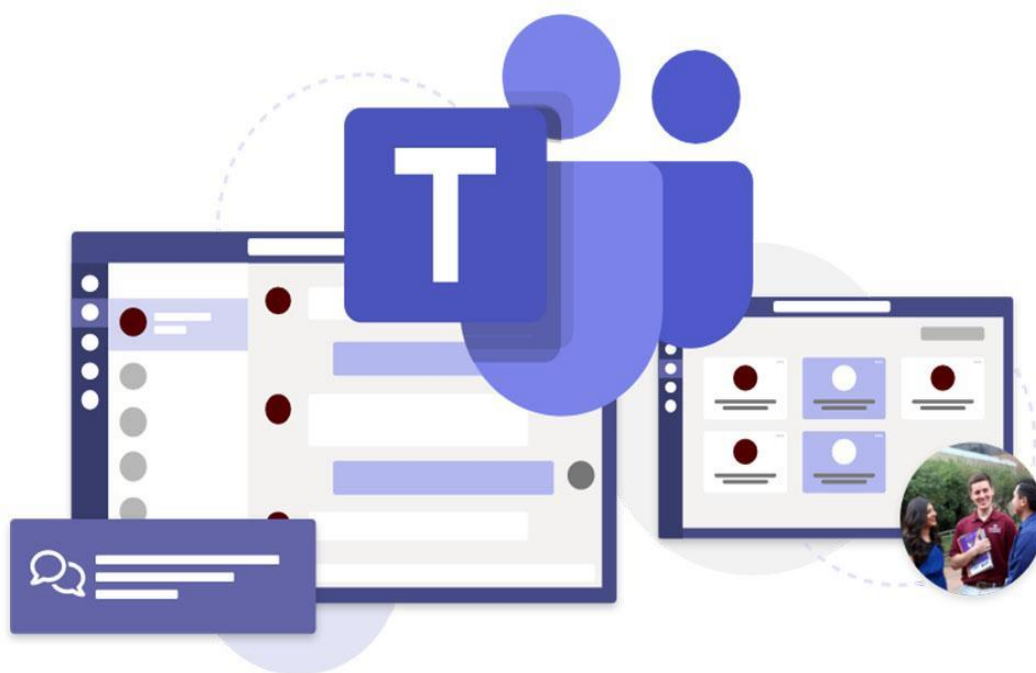


Universidad Nacional
Federico Villarreal

VRIN | VICERRECTORADO
DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MICROSOFT TEAMS PARA ESTUDIANTES



Introducción a Microsoft Teams

Microsoft Teams es una plataforma de colaboración en línea que forma parte de Microsoft 365, diseñada para facilitar la comunicación y la colaboración entre equipos de trabajo. Permite a los usuarios chatear, realizar videollamadas, compartir archivos y colaborar en tiempo real en un espacio virtual compartido.

En el ámbito educativo, Microsoft Teams se ha convertido en una herramienta fundamental para facilitar la enseñanza a distancia y el aprendizaje virtual. Los educadores pueden crear equipos para cada clase, donde los estudiantes pueden acceder a recursos educativos, participar en discusiones, entregar tareas y recibir retroalimentación de forma organizada y centralizada. Además, los profesores pueden programar reuniones virtuales para impartir clases en línea, realizar tutorías personalizadas o reunirse con colegas para planificar actividades educativas.

Una de las ventajas de Microsoft Teams en el ámbito educativo es la integración con otras herramientas de Microsoft 365, como OneNote y SharePoint, lo que permite a los usuarios acceder a todas las herramientas necesarias para el aprendizaje en un solo lugar. Además, ofrece funciones de seguridad y privacidad que garantizan la protección de los datos sensibles de los estudiantes y educadores.

En la actualidad, Microsoft Teams se ha convertido en una herramienta esencial para mantener la continuidad educativa, permitiendo a las instituciones educativas adaptarse a la enseñanza en línea de forma rápida y efectiva.



¿Ya descargaste Teams?

Antes de iniciar, lo primero que debes tomar en cuenta, ¡es contar con la app!

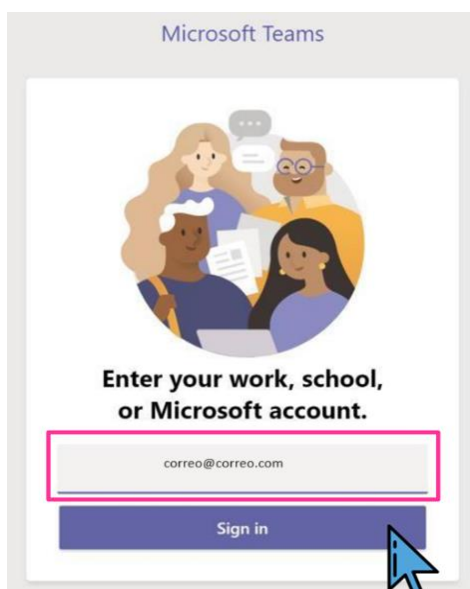
¡En el siguiente link descarga Microsoft Teams para cualquier dispositivo!

<https://products.office.com/es-co/microsoft-teams/download-app>

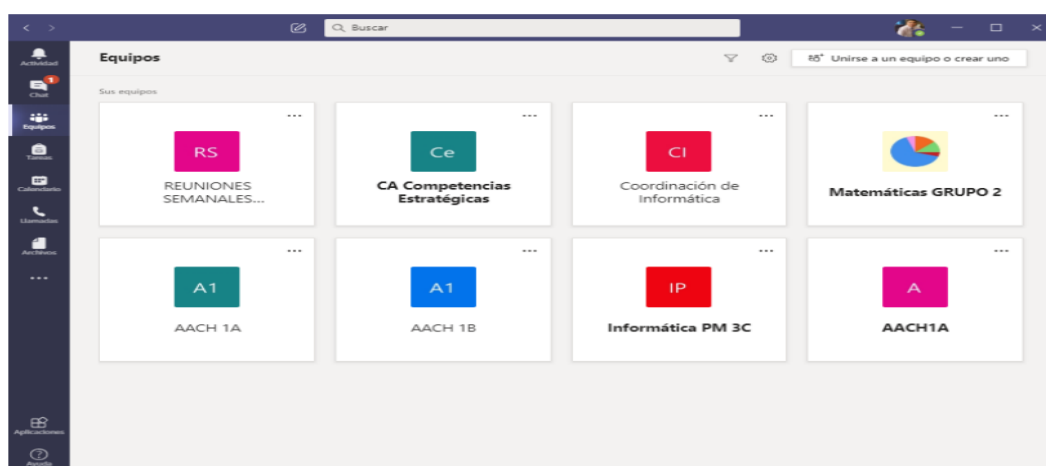
Para descargarlo a través del correo, deberás ir al menú y en la esquina superior izquierda te aparecerán todas las aplicaciones. Al hacer clic en Teams te llevará a la página de Teams que

te dará la opción de obtener la aplicación móvil o usar la aplicación web. Al hacer clic en obtener la aplicación, se habilitará la descarga del instalador.

Una vez la aplicación de escritorio haya sido instalada, abra la aplicación en su computadora o dispositivo móvil. Le pedirá su correo electrónico y contraseña, tal como se muestra en la imagen:



Una vez validados correctamente accedemos a Teams. Este es el aspecto que presenta la aplicación. Se muestra en este caso los equipos a los que pertenece el usuario que ha entrado.



Elementos de la aplicación Ms Teams

Menú Lateral

Ms Teams usa estos botones para cambiar entre la fuente: de actividades, chat, equipos, tareas, calendario, llamadas y los archivos.

 Actividad	Actividad: En esta sección encontrarás todo el registro de actividad de tú equipo y las menciones asociadas a tu usuario.
 Chat	Chats: Al seleccionar esta opción se puede ver los comentarios y respuestas que han hecho los miembros de un equipo o llamadas perdidas.
 Equipos	Equipos: Esta función mostrará una ventana con varias pestañas llamadas equipos en los cuales tenemos asignado uno por asignatura.
 Tareas	Tareas: Permite acceder a las tareas pendientes en los cursos.
 Calendario	Calendario: Permite mostrar las reuniones que se encuentren programadas.
 Llamadas	Llamadas: Permite hacer llamadas o videollamadas a un persona o grupos de personas conectadas a Ms Teams.
 Archivos	Archivos: Permite visualizar y acceder a los archivos utilizados en la plataforma Ms Teams.
...	Se muestran más aplicaciones agregadas.

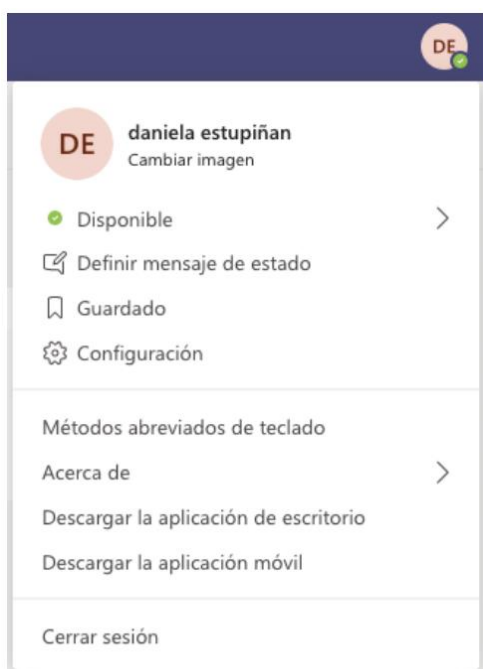
Barra de búsqueda superior

Este apartado permite realizar varias búsquedas múltiples para ayudarle a encontrar mensajes, personas, archivos y otra información compartida en Ms Teams.



El campo de texto central en la barra superior sirve para realizar múltiples búsquedas. Las más típicas son:

- Buscar personas de tu organización. Teclea algunas letras del nombre o apellidos y salen las personas de la universidad que cumplen ese patrón.
- Buscar palabras clave para localizar alguna conversación o archivo. Se muestran mensajes, contactos o archivos que cumplen el patrón. También puedes acceder a canales o equipos con el patrón especificado.
- Además puedes buscar por multitud de comandos para acceder a cualquier información (tecleando /o @)
- También puedes acceder a tu histórico de búsquedas como puedes ver en la figura (se había buscado anteriormente los patrones “control de accesos” y “catálogo de servicios”).



Gestionar tu usuario

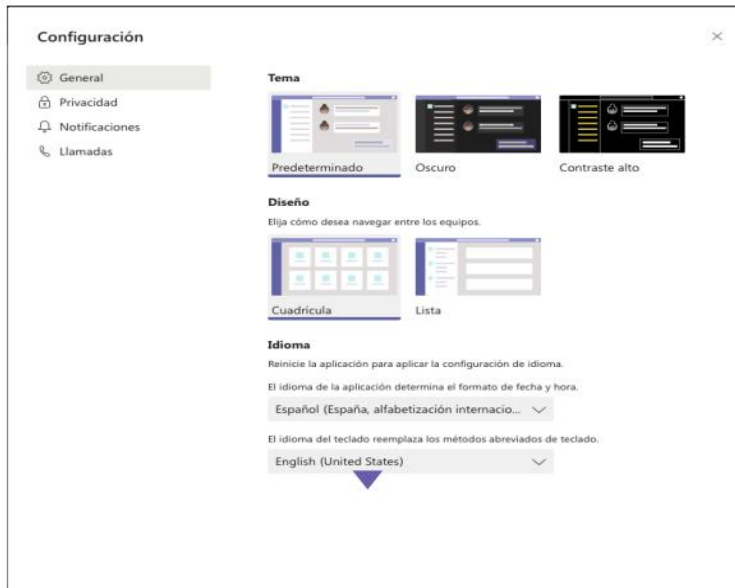
Al situarnos en nuestro ID el cual se encuentra en la parte superior derecha de despliega un menú el cual permite lo siguiente:

Personalizar la imagen de usuario.

Cambiar de estados entre disponible, no disponible y ausente.

Definir un mensaje de estado para las personas que quieran establecer comunicación con su usuario Teams. Además de múltiples opciones para configurar y personalizar Teams, como también cerrar sesión.

También podrás ingresar a la opción de "configuración" para modificar la visualización de Teams, las notificaciones, los permisos, la privacidad, entre otras opciones.

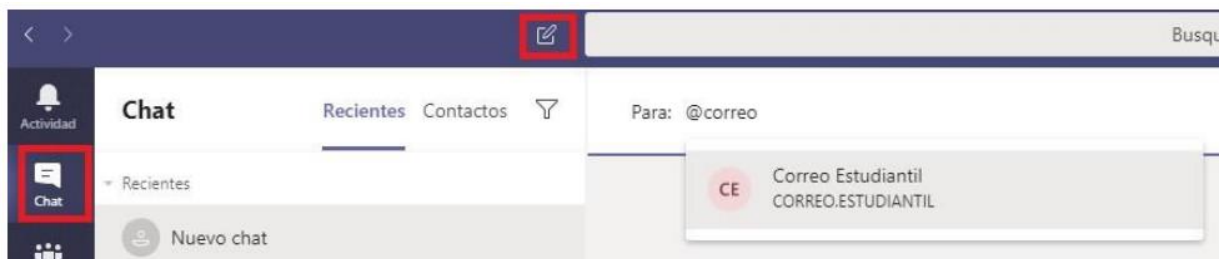


Funciones de la aplicación Ms Teams

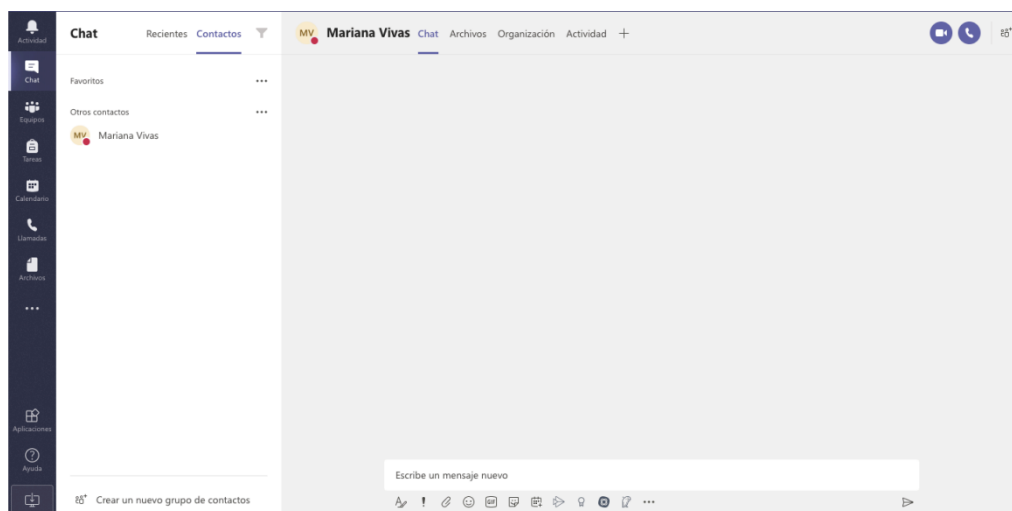
Iniciar un chat

3.1. Iniciar un chat En Chats, se puede tener chats individuales o grupales con una o varias personas al mismo tiempo.

1. Seleccione el apartado chat en la parte superior aparecerá una nueva opción para crear un Nuevo chat .
2. Escriba el nombre de la persona o las personas con las que desea ponerse en contacto.
3. Seleccione la tecla de dirección abajo para agregar un nombre a su chat.



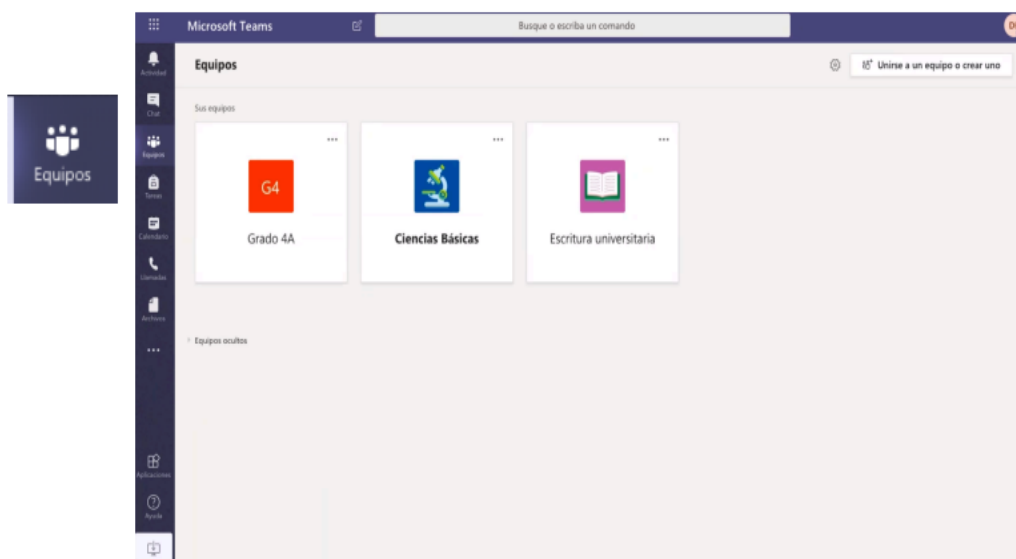
La función de Chat es semejante al WhatsApp, allí se pueden añadir contactos o crear grupos de trabajo para tener conversaciones y hacer video llamadas o llamadas de sólo audio de manera fácil y rápida.



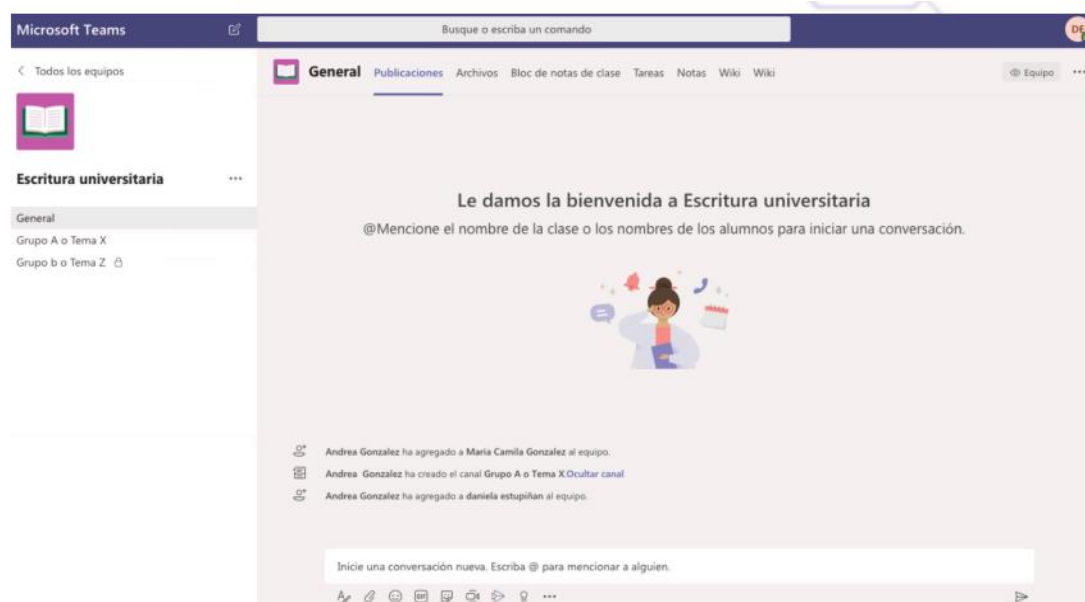
Algunas de las opciones que los participantes tienen dentro de este chat es: reaccionar a un mensaje con emojis, responder un mensaje directamente, mencionar a un participante específico dentro del equipo con la etiqueta @, mandar GIFs, adjuntar archivos, ver actualizaciones del equipo, entre otros.

Acceso y funcionalidades de los equipos y canales

Para los estudiantes, la funcionalidad de mayor relevancia es la de Equipos, pues es allí donde se pueden visualizar las clases o temas en las que han sido convocados y donde se desarrolla gran parte de las interacciones con los otros estudiantes y docentes de clase.



Cada uno de los recuadros que se encuentra al ingresar a la la sección de equipos representa cada uno de los equipos de los que formas parte. Aquí es importante aclarar que puedes ser miembro de un equipo creado por otro usuario, como sería el caso de un docente que crea un equipo para su clase; sin embargo, el también puedes ser propietario de un equipo si así lo deseas, como podría ser el caso de una comunidad de estudiantes internacionales, por ejemplo.



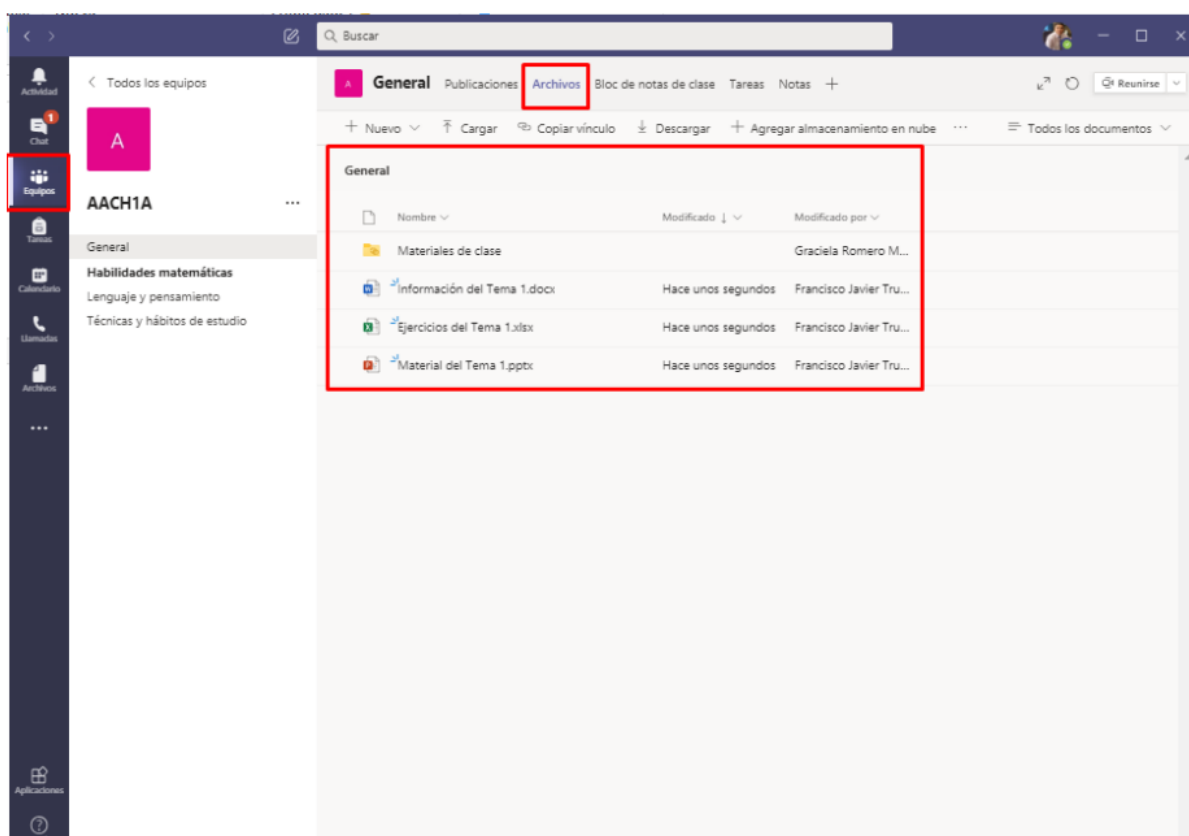
Cada equipo creado se compone por un espacio lateral izquierdo y un espacio central de interacción a través de los cuales se accede a las diferentes funcionalidades para administrar el equipo. En el espacio lateral izquierdo se encuentra el nombre del equipo, un ícono que lo representa y puede ser cambiado por quien ha creado el equipo, los

subgrupos que lo conforman, que en el caso de Teams se llaman canales, y la opción de “más acciones”.

Es importante aclarar que en el canal "General" del equipo todos los participantes pueden interactuar y publicar contenido de interés para los miembros del equipo. En los canales que son añadidos por el propietario del equipo y que tienen la función de ser subgrupos o subtemas más específicos, las publicaciones podrán ser vistas exclusivamente por los participantes que se convoquen a dicho canal.

Revisar material de clase

Al ingresar al curso se puede acceder a los archivos cargados durante la clase seleccionando la pestaña Archivos. Los archivos pueden encontrarse dentro de la carpeta Materiales de clase o por fuera de la misma.

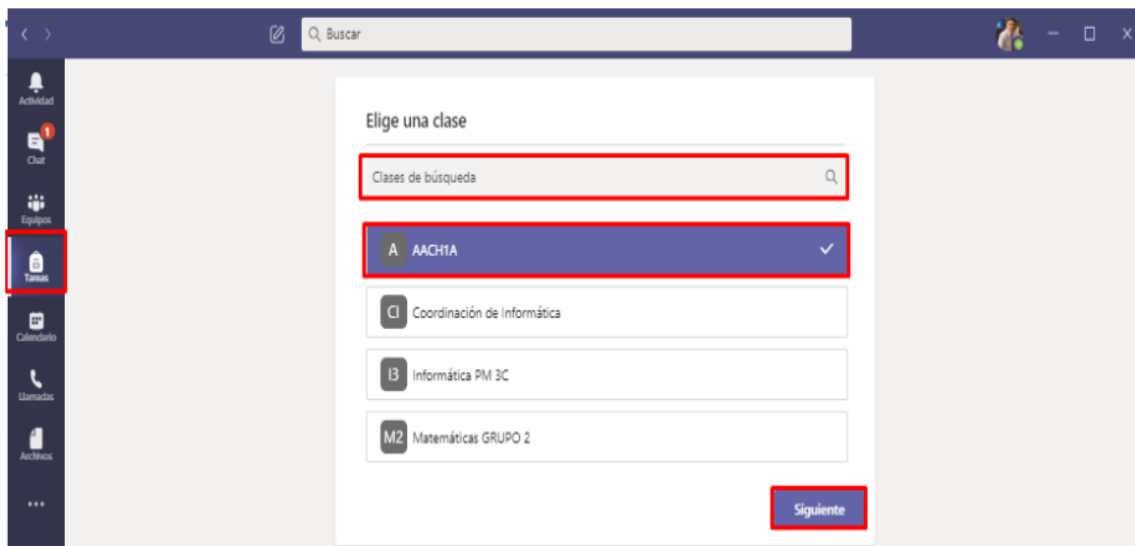


La función de Archivos es la nube donde quedan guardados los archivos que comparte un estudiante dentro los equipos en los hace parte. Es importante tener en cuenta que no aparecerán los archivos cargados por otros miembros del equipo.

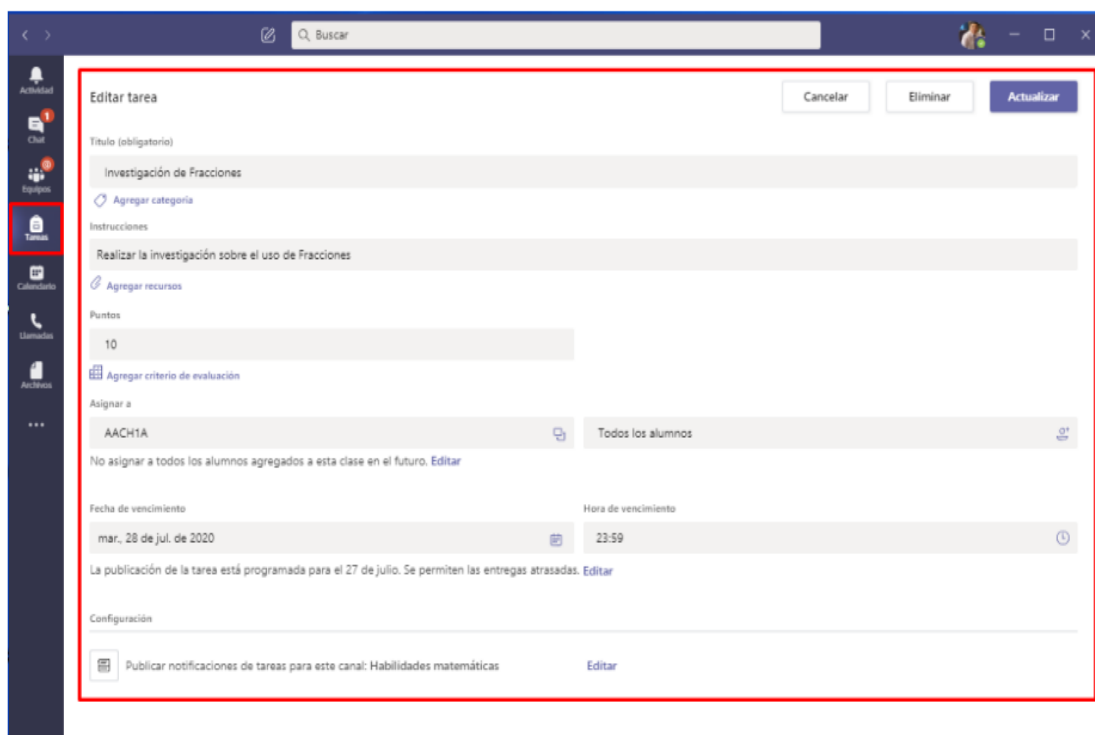
Tareas

La función de Tareas es un acceso rápido a todas las tareas que se hayan asignado a cualquiera de los equipos de trabajo de los que un estudiante forme parte. Debes seleccionar la clase que quieras visualizar, ingresar y revisar la tarea asignada. También se tiene la posibilidad de adjuntar los documentos asociados a las tareas y enviarlos.

Presionamos en la opción de Tareas la cual mostrará nuestras tareas pendientes posteriormente seleccionamos el curso del cual vamos a realizar las Tareas y damos clic en siguiente:



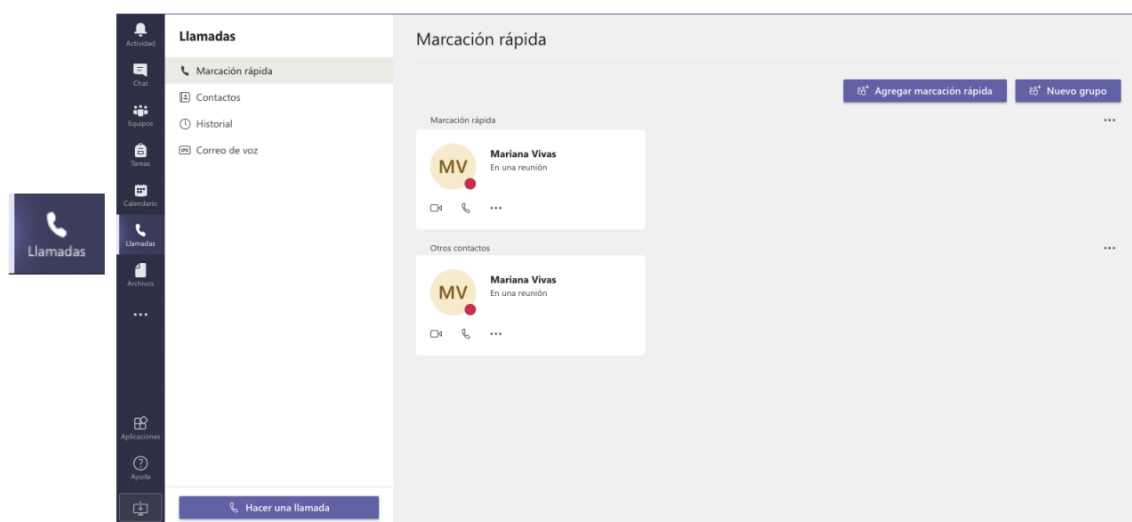
Seleccionamos la actividad pendiente, una vez realizada la tarea seleccionamos Agregar trabajo.



Marcamos la opción de subida acorde a nuestro criterio en caso de tener el trabajo realizado guardado en OneDrive seleccionaríamos la primera opción. En caso de que se desee crear un nuevo archivo de office Online seleccione la opción Archivo nuevo. Vinculo: Permite añadir vínculos externos como por ejemplo enlaces a videos. Cargar archivos: En caso de tener la tarea en su computador personal seleccione esta opción para subirla.

Video Llamadas

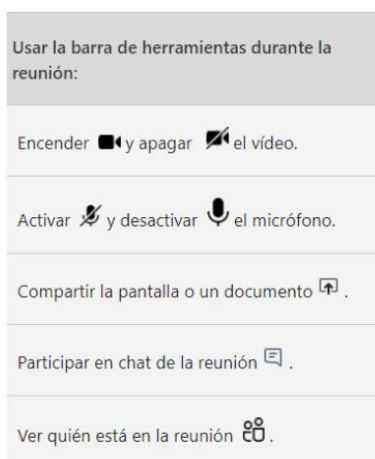
La función de Llamadas es el semejante del directorio de contactos del celular, allí se pueden hacer marcaciones rápidas a contactos y también se puede redirigir a una conversación por el Chat



Para unirse a una reunión usted recibirá un correo similar con la siguiente pantalla:

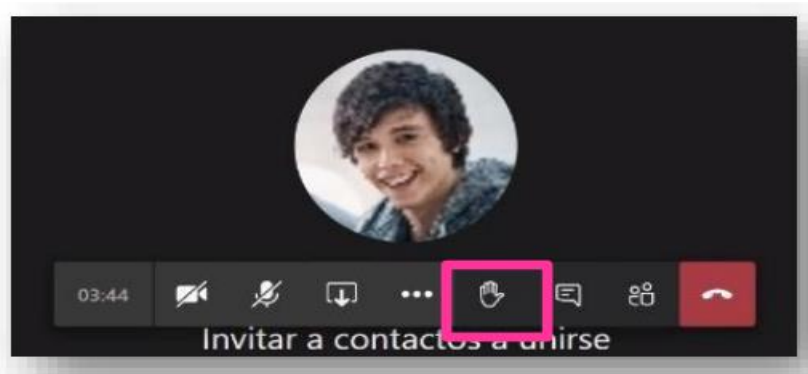
Nueva reunión: nombre de la reunión

- Se puede contestar a la invitación de la reunión con la opción: Abrir Microsoft Teams.
- Dentro de Microsoft Teams seleccionar reunirse. Antes ajuste la configuración de audio y vídeo

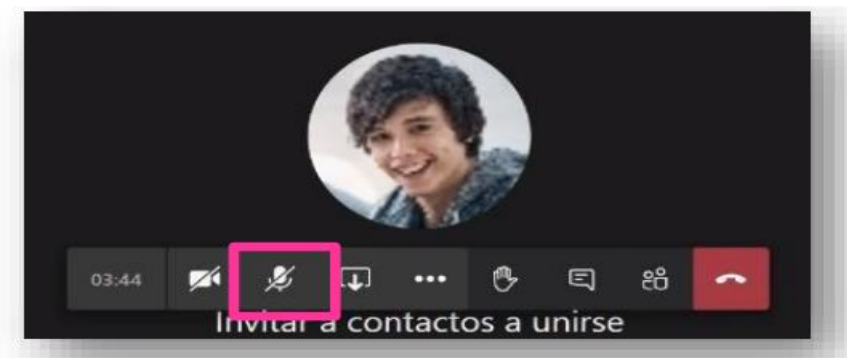


¿Cómo participar de una clase por videollamada?

- Si quiere encender tu micrófono, primero debes alzar la mano



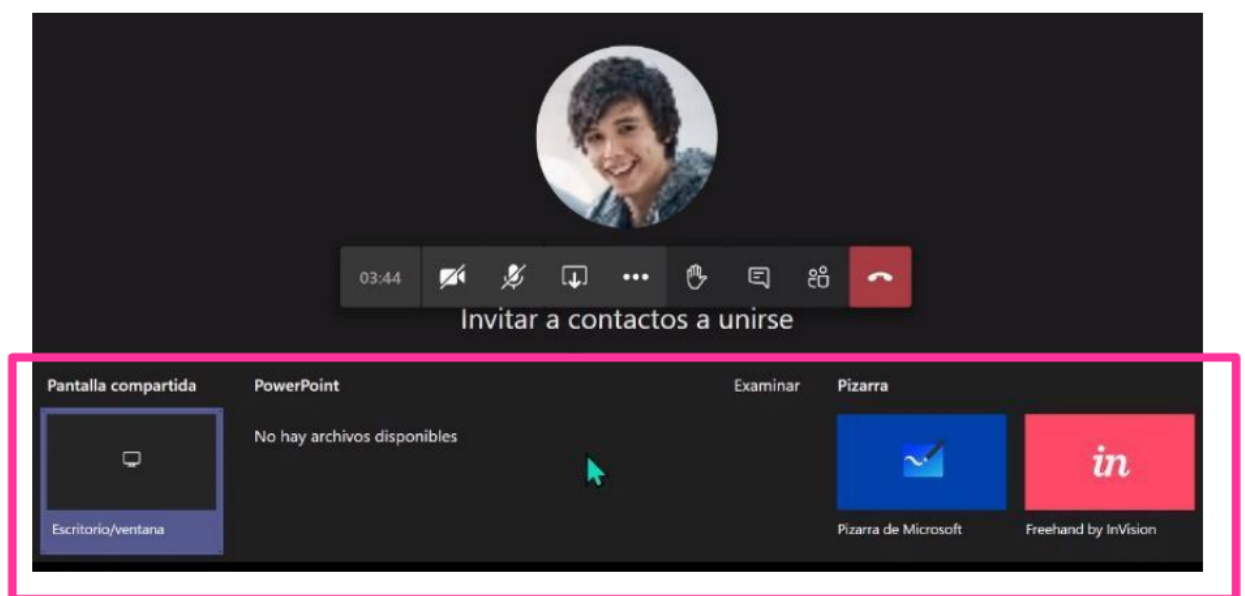
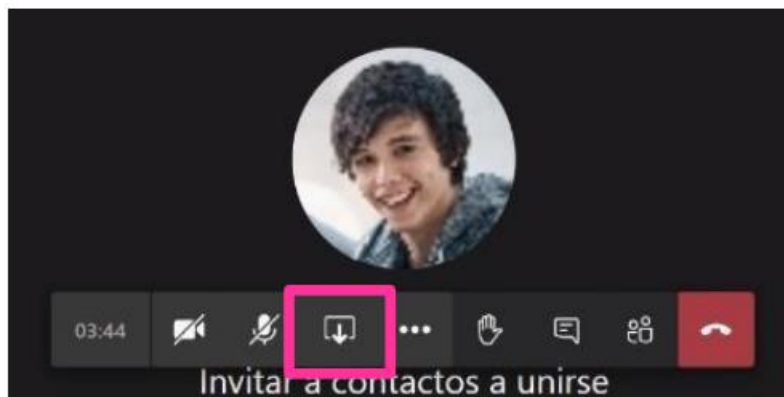
- Puedes encender tu micrófono.



- Puedes escoger el participar por el Chat de la llamada.



- Puedes compartir tu pantalla



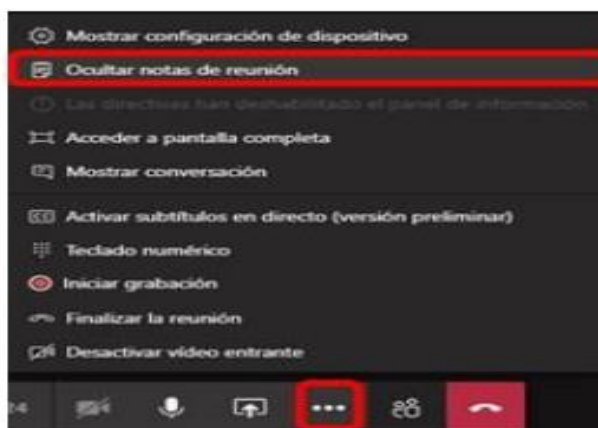
Una vez selecciones la pantalla, todos podrán ver la misma.

Tomar notas

Una vez que esté en la reunión, vaya a más opciones > Mostrar las notas de la reunión en los controles de reunión. Si aún no ha tomado ninguna nota, seleccione empezar a tomar notas de la reunión.

Caso contrario, empiece a escribir las notas. Use los controles de la parte superior del panel para dar formato y diseñar el texto.

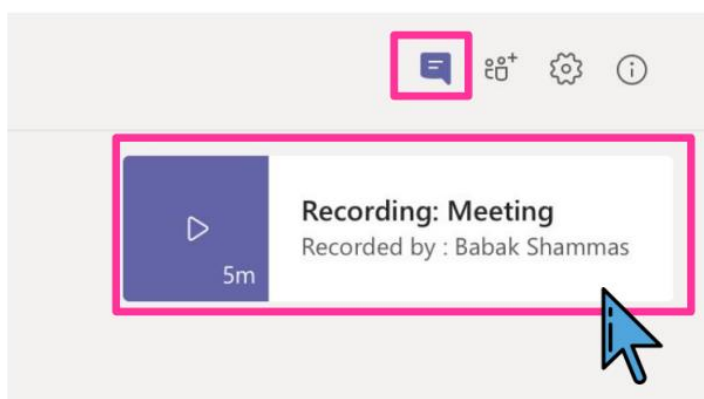
Para agregar una nueva nota, seleccione Agregar una nueva sección aquí.



¿Cómo acceder a una clase grabada?

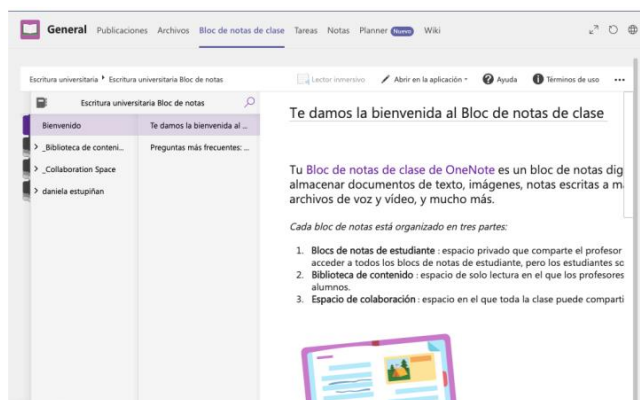
Si forma parte de una clase virtual y su maestro grabó la clase podrá acceder a la grabación siguiendo estos pasos:

1. Desde la llamada, en el historial del Chat podrás seleccionar la grabación y ver la grabación. De igual forma si el maestro configuro en el equipo el espacio de videos podrás acceder desde el menú en la parte superior y ver las grabaciones como muestra la siguiente imagen.



Bloc de notas de OneNote

Una de las opciones más importantes para los estudiantes es el bloc de notas de OneNote, en el que toda la clase puede almacenar documentos de texto, imágenes, notas escritas a mano, datos adjuntos, vínculos, archivos de voz y video, y mucho más. Para visualizar todas las opciones en el bloc de notas damos clic en la señal “>”. Cada bloc de notas está organizado en tres partes y el docente puede habilitar el bloc de notas para cada estudiante con el fin de que él lo pueda usar:



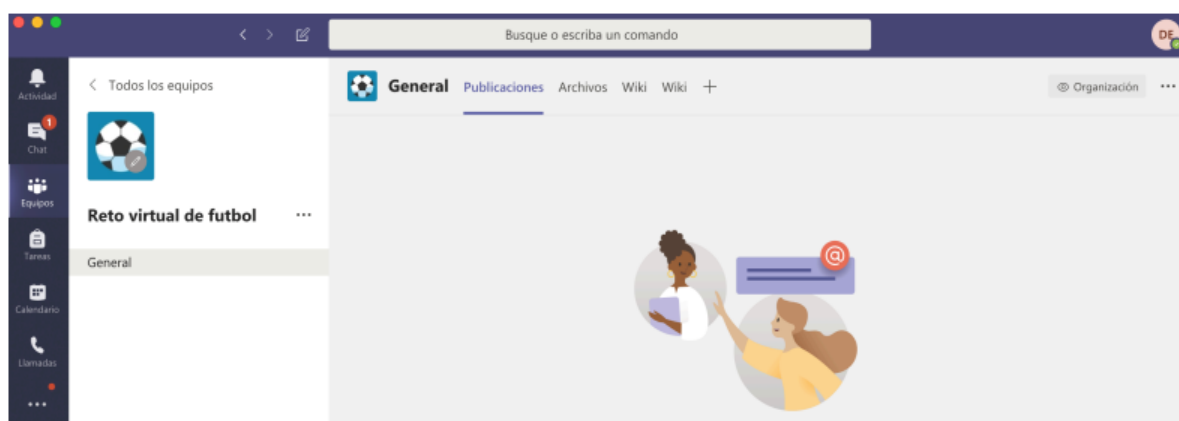
Bloc de notas de estudiante: este es el cuaderno de apuntes de cada estudiante. Los profesores pueden acceder a todos los blocs de notas de cada estudiante, mientras los estudiantes verán su propio cuaderno de notas.

Biblioteca de contenido: espacio de solo lectura en el que los profesores pueden compartir documentos con los alumnos. El alumno solo podrá ver el contenido más no editarlo.

Espacio de colaboración: espacio en el que toda la clase puede compartir, organizar, colaborar y co-crear diferentes contenidos.

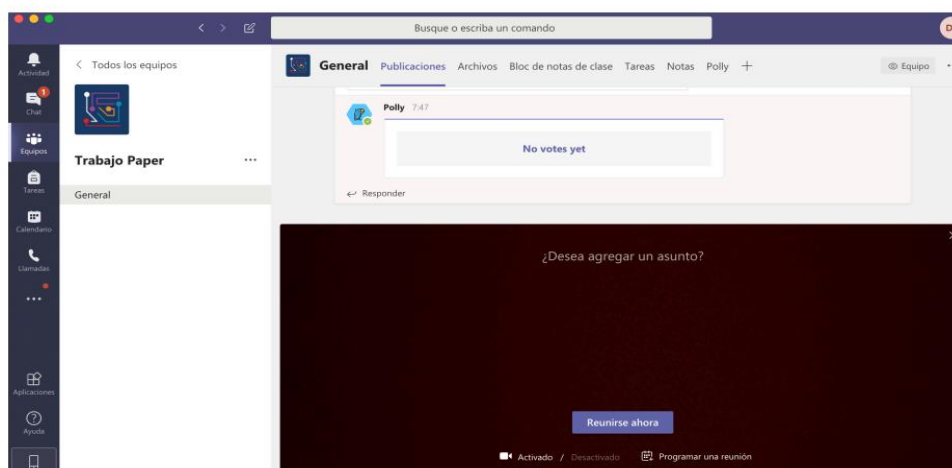
Organización de reuniones en equipo

Al ingresar a un equipo o canal y estar en la sección de publicaciones, en la parte inferior se encuentra la posibilidad de reunirse de inmediato si el equipo lo requiere, seleccionando la opción representada con una cámara. Allí también se encuentran otras opciones para ajustar el tipo de formato, adjuntar archivos, emojis, GIFs, adhesivos y acceso rápido a las aplicaciones descargadas.

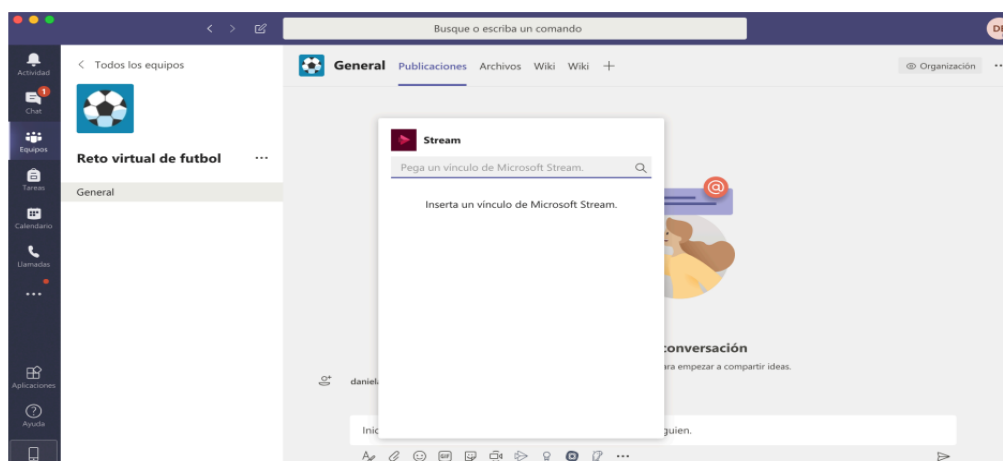


Accediendo a la opción de reuniones o eventos directos a través de los equipos y canales, la facilidad está en la inmediatez, el hecho de asegurarse de que todos los que pertenecen a un equipo o canal estarán al tanto de la reunión y que habrá trazabilidad de la información en el mismo equipo o canal.

La reunión se puede hacer de inmediato o agendarla para una fecha específica a través de la opción en la barra inferior o del calendario.



Por otro lado, tienes la opción de acceder a un streaming con una URL que te hayan enviado previamente.



Centro de ayuda para estudiantes

Los alumnos tienen un centro de ayuda solo para ellos. Desde los conceptos básicos en el uso de Teams hasta la proyección de ideas, este centro de ayuda al estudiante trata de mostrar a los alumnos cómo pueden aprovechar Office 365 para su aprendizaje, compromiso y creatividad.

<https://support.microsoft.com/eses/office/centro-de-ayuda-para-estudiantes395ab230-55bf-44c6-b265-e832d729b694?ui=eses&rs=es-es&ad=es>



Anexo F: Ficha de Evaluación de Expertos.

FICHA DE EVALUACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

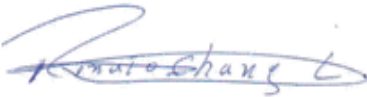
Título: PROCESO DE APRENDIZAJE – ENSEÑANZA UTILIZANDO MICROSOFT TEAMS EN ESTUDIANTES DE SENATI
SEDE VENTANILLA ,2024

- I. DATOS GENERALES
- 1.1 Docente Experto : Dr. CHANG LANDA RENATO PAOLO
- 1.2 Cargo o Institución donde Labora : I.E 105 PEDRO ARRASCUE

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente (0 – 20)				Regular (21 – 40)				Buena (41 – 60)				Muy Buena (61 – 80)				Excelente (81 – 100)			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																				X
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																				X
ACTUALIDAD	Está acorde a los planteamientos teóricos actuales																				X
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																				X
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				X
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de estudio.																				X
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos del tema de estudio																				X
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones e indicadores.																				X
CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías																				X

- III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:
LOS INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCION DE DATOS SI ES APLICABLE
- IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:
EXCELENTE / 100 %



Dr. Chang Landa Renato Paolo
DNI: 15863984

LUGAR Y FECHA: LIMA 03 DE ABRIL DEL 2024

FICHA DE EVALUACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

Título: PROCESO DE APRENDIZAJE – ENSEÑANZA UTILIZANDO MICROSOFT TEAMS EN ESTUDIANTES DE SENATI SEDE VENTANILLA, 2024.

I. DATOS GENERALES

1.1 Docente Experto : MG. JUAN JOSÉ MARTINEZ GUTIERREZ
 1.2 Cargo o Institución donde Labora : DOCENTE DE SENATI

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente (0 – 20)				Regular (21 – 40)				Buena (41 – 60)				Muy Buena (61 – 80)				Excelente (81 – 100)			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																				X
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.																				X
ACTUALIDAD	Está acorde a los planteamientos teóricos actuales																				X
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																				X
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				X
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de estudio.																				X
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos del tema de estudio																				X
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones e indicadores.																				X
CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías																				X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Los instrumentos de la recolección de datos si es aplicable.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Excelente 100%



MG. JUAN JOSÉ MARTINEZ GUTIERREZ
 DNI: 09796317

LIMA 04 DE ABRIL DEL 2024

FICHA DE EVALUACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

Título: PROCESO DE APRENDIZAJE – ENSEÑANZA UTILIZANDO MICROSOFT TEAMS EN ESTUDIANTES DE SENATI SEDE VENTANILLA,2024.

- I. DATOS GENERALES
 - 1.1 Docente Experto : Dr. Juan Néstor Quispe Chije.
 - 1.2 Cargo o Institución donde Labora : Dr. En Gestión Publica y Gobernabilidad.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente (0 – 20)				Regular (21 – 40)				Buena (41 – 60)				Muy Buena (61 – 80)				Excelente (81 – 100)			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																				X
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																				X
ACTUALIDAD	Está acorde a los planteamientos teóricos actuales																				X
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																				X
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				X
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de estudio.																				X
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos del tema de estudio																				X
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones e indicadores.																				X
CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías																				X

- III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:
Los instrumentos de la recolección de datos si es aplicable.

- IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:
Excelente / 100%

LUGAR Y FECHA: Lima 04 de abril del 2024.



Dr. Juan Néstor Quispe Chije
DNI: 09767678



Universidad Nacional
Federico Villarreal

FACULTAD DE EDUCACIÓN
OFICINA DE GRADOS Y GESTIÓN DEL EGRESADO

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

ACTA DE SUSTENTACIÓN

En la ciudad de Lima, siendo las 9:30 horas del día 29 DE MARZO DEL 2025, se reunieron en el Aula 401 del Pabellón "C" de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional "Federico Villarreal", la DRA. MARIA ELENA DAVILA DÍAZ, en calidad de presidente y los señores docentes: LIC. VÍCTOR ELMO RIVEROS VALDERRAMA y el DR. EDERY LEON ALVAREZ SALAZAR, ambos en calidad de miembros del jurado, con el objetivo de calificar la sustentación por la modalidad de Trabajo Académico del tema titulado:

PROCESO DE APRENDIZAJE - ENSEÑANZA UTILIZANDO MICROSOFT TEAMS EN ESTUDIANTES DE SENATI SEDE VENTANILLA, 2024

Presentado por la Licenciada: RODRÍGUEZ LOAYZA, VERONICA GIOVANA, para Optar el Título Profesional de Segunda Especialidad Profesional en: INFORMÁTICA EDUCATIVA Y NUEVAS TECNOLOGÍAS.

Efectuada las calificaciones y de conformidad con el Artículo 51° del Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Federico Villarreal, el (la) postulante obtuvo el siguiente resultado:

APROBADO POR UNANIMIDAD

En fe de lo cual, se suscribió la presente acta firmada por el presidente del jurado y los miembros integrantes, la Señora Decana de la Facultad de Educación y el Jefe de la Oficina de Grados y Gestión del Egresado.

DRA. MARIA ELENA DAVILA DIAZ
PRESIDENTE

LIC. VÍCTOR ELMO RIVEROS VALDERRAMA
SECRETARIO

DR. EDERY LEON ALVAREZ SALAZAR
MIEMBRO

DRA. CLOTILDE ADICIA SPELUCIN MEDINA
DECANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN

MG. OLGER HUAMANI JORDAN
JEFE
OFICINA DE GRADOS Y GESTIÓN DEL EGRESADO

EL FEDATARIO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN DE
LA UNIVERSIDAD NACIONAL "FEDERICO VILLARREAL"

CERTIFICA:

Que, el presente documento es copia fiel del original que
he tenido a la vista y al que me remito en caso necesario.

[Firma] Lima, 31 de Mayo del 2025
Lima, 31 de Mayo del 2025

Correo Institucional: ogt@unfv.edu.pe



DECLARACIÓN JURADA DEL AUTOR

Yo Verónica Gladys Rodríguez LanzaIdentificado(a) con DNI N° 41363388

perteneciente a la

Facultad de EducaciónEscuela Universitaria de Posgrado II Especialidad

DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

- a. Soy autor del trabajo académico titulado:

Proceso de Apropiación - Enseñanza Utilizando
Microsoft Teams en estudiantes de Semati sede Ventanilla, 2024

- b. Dicho trabajo es original y no ha sido presentado anteriormente en ningún medio académico, por lo tanto, los datos y resultados son veraces y no copia de ningún otro.
- c. Mi trabajo de investigación fue analizado con el sistema antiplagio de la universidad, y cumplí con el levantamiento de las observaciones hechas por el asesor, al respecto.
- d. Reconozco los derechos de propiedad intelectual de terceros y he respetado las normas legales e institucionales, para lo cual he hecho uso de las reglas internacionales de citas y referencias.
- e. Autorizo la publicación de mi trabajo en el Repositorio Científico de la UNFV, bajo las condiciones establecidas en el formulario de autorización.
- f. Tengo conocimiento de los efectos legales y administrativos que se deriven del incumplimiento o falsedad de la presente declaración previsto en el artículo 411 del Código Penal y del artículo 32.3 de la Ley 27444, Ley de Procedimiento Administrativo General.

Consecuentemente, este trabajo es de mi autoría, en virtud de esta declaración me responsabilizo de todo el contenido, veracidad y alcance científico del trabajo de investigación en mención.

Fecha 15 de Abril de 2025

Firma del autor



Huella digital

Nombre Verónica Gladys Rodríguez LanzaDNI: 41363388Código: 2011803928

Universidad Nacional Federico Villarreal **Anexo I. Formulario de autorización para la publicación en el Repositorio Científico UNRV** **VRV**

1. Datos generales

Apellidos y nombres: **RODRIGUEZ LOAYZA Verónica GIOVANA**DNI: **41363388** Celular: **990016395** Correo: **Verdroguezloayza@gmail.com**

2. Datos de la publicación

Título del trabajo de investigación: **Proceso de personalización -GASETANZA UTILIZANDO MICROSOFT TEAMS en estudiantes de sexto semestre ventanilla, 2024**Facultad de: **EDUCACIÓN**

Escuela Universitaria de Posgrado

Año de sustentación: **2025** Asesor(a): **Manuel Edwin Pérez SANCHEZ** DNI: **03162416**

3. Grado o título (Marcar con un aspa en el casillero)

Bachiller

Maestro

Doctor

Título Profesional

Título de Segunda Especialidad ☒

4. Autorizo que mi (Marcar con un aspa en el casillero)

Tesis

Trabajo de Investigación

Trabajo Académico ☒

Trabajo de Suficiencia Profesional

Te publico habiendo adoptado los mecanismos de control establecidos por la Universidad Nacional Federico Villarreal y que los resultados fueron emitidos a la Oficina de Grados y Títulos de las Facultades/TUPG ***

5. Autorización del formulario electrónico - Tipo de acceso *** (si es de acceso restringido debe adjuntar la documentación correspondiente y una solicitud simple sustentando el motivo) según Directiva N° 004-2016-CDN/VTIC-DEDC (numerales 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Digital

Abierto ☒

Restringido

6. ¿Permite el uso comercial de su obra? ☒ Sí ☐ No

7. Autoriza obras derivadas a partir de su obra? ****

Sí

Sí, siempre que se comparta de la misma manera ☒

No

8. Declaración jurada

Declaro bajo JURAMENTO que el trabajo de investigación es original y no contiene plagio, el mismo que no ha sido presentado anteriormente en ningún medio académico, los datos y resultados son veraces y no son copia de ningún otro trabajo, habiendo hecho uso de las Normas Internacionales de Citas y Referencias (NIRC) y reconocido la propiedad intelectual de esta autor. En tanto me hago responsable y tengo conocimiento de los efectos legales y administrativos que se derivan del incumplimiento a falsedad de la presente declaración, previsto en el artículo 412 del Código Penal y del artículo 32.3 de la Ley 27444, Ley de Procedimiento Administrativo General

Huella digital

Fecha: **15 Abril** de **2025**

Firma del autor:

IMPORTANTE

(*) La UNRV no se responsabiliza por las posibles infracciones al derecho de propiedad intelectual en las que pudieran incurrir los autores. El autor es responsable del contenido de la obra y se somete a las normativas vigentes.

(**) Según resolución del Consejo Directivo N° 003-2016-UNRV/CD, Reglamento del Repositorio Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales, artículo 8, inciso 8.2.

(***) Ley N° 30091, Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2013-PCM.

(***) Las Licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de la información, recursos educativos, obras artísticas y científicas entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra. Nota: En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a la Ley 27444, art. 32, num. 32.3)