

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**LA PLATAFORMA EDUCATIVA MICROSOFT TEAMS Y SU RELACIÓN EN  
EL APRENDIZAJE VIRTUAL EN EL CONTEXTO DE LA PANDEMIA EN  
LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA JOULE DIVINO NIÑO, DISTRITO PAUCARPATA,  
AREQUIPA-PERÚ 2021.**

**TESIS PRESENTADA POR LAS BACHILLERES:**

CONDORI APAZA, Rina Jeaneth

PAUCCAR PANIHUARA, Karilyn

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADAS EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD:  
CIENCIAS NATURALES**

**Asesor:** Dr. Wilber Aníbal Valdez Aguilar

**AREQUIPA – PERÚ**

**2021**

## DEDICATORIA

*Dedico a Dios por darme las herramientas necesarias para culminar mi investigación de tesis , A mi madre querida Bertha Panihuara Chuma, A mi padre Guido Paucar Alcahuaman por apoyarme siempre en mis decisiones , todos mis logros se los debo a ellos y a mis hermanos Evelyn, Franklin y Deysi por ser mis mejores amigos por fortalecer mi carácter.*

***Karilyn Paucar Panihuara***

*Dedico este trabajo a mi madre, A mi abuelita que en paz descansa, por siempre apoyarme en todo momento, a mi hijo Josué y a mi esposo por ser el motor y motivo para culminar mi carrera profesional y obtener de esta manera el título profesional tan anhelado.*

***Rina Condori Apaza***

## AGRADECIMIENTO

*Agradecemos a nuestra querida y prestigiosa Universidad Nacional de San Agustín, por brindarnos una Educación de calidad durante estos cinco años de preparación académica de igual manera a la Facultad de Ciencias de la Educación, a nuestros docentes que nos brindaron sus conocimientos y su apoyo incondicional.*

*A nuestro asesor de tesis el Mg. Wilber Aníbal Valdez Aguilar por su apoyo y colaboración para culminar con éxito nuestro proyecto de tesis.*

*Agradecemos a la institución educativa Joule Divino Niño por apoyarnos en la ejecución de nuestro proyecto y poder concluir satisfactoriamente.*

*Agradecemos a Dios y a nuestros padres por el apoyo que siempre nos brindaron y a nuestro querido amigo Richard Quispe Machaca por el apoyo que nos brindó siempre.*

## ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
ÍNDICE.....	iv
INDICE DE TABLAS.....	viii
INDICE DE FIGURAS .....	x
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT .....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	xiv

### CAPITULO I: MARCO TEORICO

#### LA PLATAFORMA EDUCATIVA MICROSOFT TEAMS Y EL APRENDIZAJE VIRTUAL

1.1. Antecedentes.....	2
1.1.1. Antecedentes internacionales.....	2
1.1.2. Antecedentes nacionales .....	6
1.1.3. Antecedentes locales .....	8
1.2. Definición de términos básicos.....	9
1.3. Plataforma Educativa Microsoft Teams .....	10
1.3.1. Las Tics .....	10
1.3.2. Plataformas virtuales de aprendizaje.....	11

1.3.3.	Características de las plataformas virtuales .....	12
1.3.4.	Tipos de Plataformas virtuales .....	13
1.3.5.	Plataforma Microsoft Teams: .....	14
1.3.6.	Características de plataforma Microsoft Teams .....	14
1.3.7.	Opciones de Plataforma Microsoft Teams .....	16
1.3.8.	Entorno de la Plataforma Microsoft Teams.....	17
1.3.9.	Ventajas que ofrece Microsoft 365 para Instituciones Educativas .....	17
1.3.10.	Ventajas que ofrece Microsoft Teams para estudiantes y docentes .....	18
1.4.	APRENDIZAJE VIRTUAL.....	19
1.4.1.	Aprendizaje.....	19
1.4.2.	Tipos de aprendizaje.....	20
1.4.3.	Teorías del aprendizaje.....	21
1.4.4.	Estrategias del aprendizaje: .....	24
1.4.5.	Aprendizaje. Virtual .....	26
1.4.6.	Interacción en línea.....	26
1.4.7.	Motivación del aprendizaje en línea.....	28
1.4.8.	El aprendizaje y la relación con la plataforma educativa Microsoft Teams.....	29

## **CAPITULO II**

### **MARCO OPERATIVO DE LA INVESTIGACIÓN**

2.1.	Determinación del problema .....	31
2.2.	Fundamentación del problema .....	32
2.3.	Justificación de la investigación.....	33

2.4.	Formulación de problema .....	34
2.4.1.	Formulación de problema general .....	34
2.4.2.	Formulación del problema específico .....	34
2.5.	Objetivos .....	34
2.5.1.	Objetivo general .....	34
2.5.2.	Objetivos específicos .....	35
2.6.	Sistema de hipótesis.....	35
2.6.1.	Hipótesis alterna.....	35
2.6.2.	Hipótesis nula.....	35
2.7.	Sistema de variables e indicadores .....	36
2.8.	Metodología.....	39
2.8.1.	Enfoque de investigación .....	39
2.8.2.	Nivel de investigación.....	40
2.8.3.	Tipo de investigación .....	40
2.8.4.	Diseño de investigación: .....	41
2.8.5.	Técnicas de investigación: .....	41
2.8.6.	Instrumento de investigación: .....	41
2.9.	Población y muestra.....	41
2.10.	Técnicas para el análisis de datos. ....	42

### **CAPITULO III**

#### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

3.1.	Presentación de resultados de la investigación (cuadros y gráficos ) .....	44
------	--	----

3.2. Comprobación de hipótesis .....	93
CONCLUSIONES .....	98
SUGERENCIAS .....	100
BIBLIOGRAFIA .....	101
ANEXOS .....	107

## INDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> <i>Para su labor educativa ¿la Plataforma Microsoft Teams es amigable o fácil de usar?</i>	44
<b>Tabla 2</b> <i>¿Has recibido clases o capacitación para el manejo de la plataforma Microsoft Teams?</i>	46
<b>Tabla 3</b> <i>¿Reconoces los pasos a seguir para enviar tu tarea en la plataforma Microsoft Teams?</i>	48
<b>Tabla 4</b> <i>¿Marcas tu asistencia correctamente en la plataforma Microsoft Teams?</i>	49
<b>Tabla 5</b> <i>¿Usando la plataforma Microsoft Teams has tenido problemas de conectividad?</i>	51
<b>Tabla 6</b> <i>¿Estas satisfecho con las herramientas de la plataforma Microsoft Teams?</i>	52
<b>Tabla 7</b> <i>¿En tus clases virtuales te gusta utilizar la cámara y micrófono para interactuar con el docente y/o compañeros?</i>	53
<b>Tabla 8</b> <i>¿Las clases virtuales son grabadas por el docente?</i>	55
<b>Tabla 9</b> <i>¿Consideras útiles las grabaciones para fortalecer tu aprendizaje?</i>	57
<b>Tabla 10</b> <i>¿Te gustaría seguir utilizando la plataforma luego de pasada la pandemia Covid 19?</i>	59
<b>Tabla 11</b> <i>Variable plataforma Microsoft Teams</i>	61
<b>Tabla 12</b> <i>¿Recibes permanentemente clases sincrónicas y asincrónicas virtuales?</i>	63
<b>Tabla 13</b> <i>¿Para ti es importante marcar tu asistencia a la hora indicada?</i>	65
<b>Tabla 14</b> <i>El hecho de entregar tus tareas a la hora indicada. ¿Te permite ser más responsable con tus deberes?</i>	67
<b>Tabla 15</b> <i>¿Participas activamente durante las clases sincrónicas virtuales?</i>	69
<b>Tabla 16</b> <i>¿Esta modalidad de aprendizaje virtual te permite expresar libremente tus ideas? ...</i>	71

<b>Tabla 17</b> <i>¿Las clases sincrónicas virtuales que dan tus docentes son estáticas y aburridas? ....</i>	73
<b>Tabla 18</b> <i>Para cumplir con tus tareas virtuales ¿Necesitas ayuda pedagógica? .....</i>	75
<b>Tabla 19</b> <i>El tiempo que dura tus sesiones virtuales. ¿Consideras que es adecuado y suficiente..</i> .....	77
<b>Tabla 20</b> <i>¿Los medios educativos que utilizan tus docentes como la pizarra virtual, diapositivas y videos te ayudan a reforzar tu conocimiento? .....</i>	79
<b>Tabla 21</b> <i>¿Tus docentes utilizan diferentes estrategias para despertar tu interés sobre el curso?</i> .....	81
<b>Tabla 22</b> <i>¿Sientes que las clases virtuales van a un ritmo adecuado de aprendizaje? .....</i>	83
<b>Tabla 23</b> <i>¿Los docentes retroalimentan tu aprendizaje durante la clase virtual? .....</i>	84
<b>Tabla 24</b> <i>Durante las clases virtuales, ¿utilizas el internet para investigar? .....</i>	85
<b>Tabla 25</b> <i>¿Consideras que los foros te permiten aprender de manera dinámica? .....</i>	86
<b>Tabla 26</b> <i>¿Te sientes satisfecho con las clases virtuales que dan tus docentes? .....</i>	87
<b>Tabla 27</b> <i>¿Los docentes están pendientes de las inquietudes que tienen sobre las tareas virtuales?.....</i>	89
<b>Tabla 28</b> <i>Variable aprendizaje virtual .....</i>	90
<b>Tabla 29</b> <i>Prueba de normalidad.....</i>	91
<b>Tabla 30</b> <i>Cálculo de coeficiente de correlación entre la plataforma Microsoft Teams y el aprendizaje virtual .....</i>	92

## INDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Para su labor educativa ¿la Plataforma Microsoft Teams es amigable o fácil de usar? .....</i>	44
<i>Figura 2. ¿Has recibido clases o capacitación para el manejo de la plataforma Microsoft Teams? .....</i>	466
<i>Figura 3. ¿Reconoces los pasos a seguir para enviar tu tarea en la plataforma Microsoft Teams? .....</i>	48
<i>Figura 4. ¿Marcas tu asistencia correctamente en la plataforma Microsoft Teams? .....</i>	49
<i>Figura 5. ¿Usando la plataforma Microsoft Teams has tenido problemas de conectividad? .....</i>	51
<i>Figura 6. ¿Estas satisfecho con las herramientas de la plataforma Microsoft Teams? .....</i>	52
<i>Figura 7. ¿En tus clases virtuales te gusta utilizar la cámara y micrófono para interactuar con el docente y/o compañeros? .....</i>	53
<i>Figura 8. ¿Las clases virtuales son grabadas por el docente? .....</i>	55
<i>Figura 9. ¿Consideras útiles las grabaciones para fortalecer tu aprendizaje? .....</i>	57
<i>Figura 10. ¿Te gustaría seguir utilizando la plataforma luego de pasada la pandemia Covid 19? .....</i>	59
<i>Figura 11. Variable plataforma Microsoft Teams .....</i>	61
<i>Figura 12. ¿Recibes permanentemente clases sincrónicas y asincrónicas virtuales? .....</i>	63
<i>Figura 13. ¿Para ti es importante marcar tu asistencia a la hora indicada? .....</i>	65
<i>Figura 14. El hecho de entregar tus tareas a la hora indicada. ¿Te permite ser más responsable con tus deberes? .....</i>	67
<i>Figura 15. ¿Participas activamente durante las clases sincrónicas virtuales? .....</i>	69
<i>Figura 16. ¿Esta modalidad de aprendizaje virtual te permite expresar libremente tus ideas? ..</i>	71

<i>Figura 17. ¿Las clases sincrónicas virtuales que dan tus docentes son estáticas y aburridas? ..</i>	73
<i>Figura 18. Para cumplir con tus tareas virtuales ¿Necesitas ayuda pedagógica? .....</i>	75
<i>Figura 19. El tiempo que dura tus sesiones virtuales. ¿Consideras que es adecuado y suficiente? .....</i>	77
<i>Figura 20. ¿Los medios educativos que utilizan tus docentes como la pizarra virtual, diapositivas y videos te ayudan a reforzar tu conocimiento? .....</i>	79
<i>Figura 21. ¿Tus docentes utilizan diferentes estrategias para despertar tu interés sobre el curso? .....</i>	81
<i>Figura 22. ¿Sientes que las clases virtuales van a un ritmo adecuado de aprendizaje? .....</i>	83
<i>Figura 23. ¿Los docentes retroalimentan tu aprendizaje durante la clase virtual? .....</i>	84
<i>Figura 24. Durante las clases virtuales, ¿utilizas el internet para investigar? .....</i>	85
<i>Figura 25. ¿Consideras que los foros te permiten aprender de manera dinámica? .....</i>	86
<i>Figura 26. ¿Te sientes satisfecho con las clases virtuales que dan tus docentes? .....</i>	87
<i>Figura 27. ¿Los docentes están pendientes de las inquietudes que tienen sobre las tareas virtuales? .....</i>	89
<i>Figura 28. Variable aprendizaje virtual .....</i>	90
<i>Figura 29. Diagrama de dispersión uso de la Plataforma Microsoft Teams – Aprendizaje Virtual .....</i>	91

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado: LA PLATAFORMA EDUCATIVA MICROSOFT TEAMS Y SU RELACIÓN EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL EN EL CONTEXTO DE LA PANDEMIA EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOULE DIVINO NIÑO, DISTRITO PAUCARPATA, AREQUIPA -2020, pretende establecer el grado relación que existe entre la plataforma Microsoft Teams y el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la Institución educativa Joule Divino Niño.

Es un estudio de tipo descriptivo correlacional y el diseño utilizado es no experimental; la muestra ascendió a 130 estudiantes de todo el nivel secundario a quienes se les aplicó dos instrumentos estandarizados y validados para medir el nivel de uso de la plataforma Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, utilizándose métodos y análisis descriptivos, correlacionales.

Se determinó mediante el COEFICIENTE DE CORRELACION RHO DE SPEARMAN  $-0.624$  que nos indica el grado de relación entre nuestras dos variables, descriptivamente hablando, indica una CORRELACIÓN POSITIVA MODERADA entre la variable Microsoft Teams y la variable Aprendizaje virtual. Entonces se comprueba la Hipótesis Alternativa la cual afirma que existe relación significativa entre la plataforma Microsoft Teams y el aprendizaje virtual en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Joule Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa

- **Palabras clave:** Plataforma Microsoft Teams, aprendizaje virtual, educación, herramientas digitales.

## ABSTRACT

The present put a title to research work: THE EDUCATIONAL PLATFORM MICROSOFT TEAMS And HIS relation IN THE VIRTUAL LEARNING IN THE CONTEXT OF THE PANDEMIC IN THE STUDENTS of the SECONDARY LEVEL OF THE EDUCATIONAL institution DIVINE JOULE little boy, DISTRICT PAUCARPATA, AREQUIPA - 2020, relation intends to establish the grade than exists between the platform Microsoft Teams and the virtual learning in the context of the pandemic in the students of the secondary level of the educational Institution Joule Divino Niño.

A study of descriptive type is correlational and the utilized design no is experimental; The sign promoted 130 students of all the secondary level whom applied two instruments standardized and validated over oneself to measure the level of use of the platform the Microsoft Teams and the virtual learning, being used methods and analysis descriptive, correlate them.

SPEARMAN's RHO was determined by means of the CORRELATION COEFFICIENT - 0,624 that the grade of relation between our two variables, descriptively talking suggests us, a positive correlation MODERATED between the variable Microsoft suggests Teams and the variable virtual Learning. Then which checks the Alternating Hypothesis itself affirm than exists significant relation between the platform Microsoft Teams and the virtual learning in the students of the secondary level of the Institución Educativa Joule Divino Niño, district Paucarpata, Arequipa

- **Key words:** Platform Microsoft Teams, virtual learning, education, digital tools.

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación se realizó en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de San Agustín, titulada “LA PLATAFORMA EDUCATIVA MICROSOFT TEAMS Y SU RELACIÓN EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL EN EL CONTEXTO DE LA PANDEMIA EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOULE DIVINO NIÑO, DISTRITO PAUCARPATA, AREQUIPA -2020”, se presenta para poder obtener el título profesional de licenciados en educación en la especialidad de Ciencias Naturales.

Este tema se eligió debido a la situación actual que atraviesa nuestro país y el mundo entero por la pandemia Covid 19 , la Educación virtual ha sido una opción para seguir aprendiendo educando a los estudiantes ya que la educación es primordial y la base de nuestra sociedad , numerosas Instituciones educativas han optado por utilizar plataformas educativas las cuales han facilitado el aprendizaje virtual por tal razón nuestra Institución Educativa Joule Divino niño ha recurrido a usar la plataforma educativa Microsoft Teams para seguir educando a los estudiantes y facilitando su aprendizaje en entornos virtuales haciendo uso de las TICS.

El propósito de este estudio es establecer el grado de relación que existe entre la plataforma Microsoft Teams y el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la Institución educativa Joule Divino Niño, del distrito de Paucarpata.

El presente trabajo de investigación consta de tres capítulos:

El capítulo I, se denomina marco teórico, la cual lleva como título la plataforma educativa Microsoft Teams y su relación en el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia, en donde se presenta los antecedentes de nuestra investigación tanto local, nacional, internacional las cuales le darán argumentos sólidos a nuestra investigación, a continuación, se presenta las definiciones de los términos básicos y por último conceptos fundamentales.

El capítulo II, se denomina el marco operativo de la investigación en el que presentará , la determinación del problema, la justificación del problema, formulación del problema de investigación , los objetivos, sistema de hipótesis, las variables, metodología (enfoque, nivel, tipo, diseño, técnicas, instrumentos de investigación ) , población y muestra, técnicas para el análisis de datos .

El capítulo III, comprobación de los resultados, discusión de los resultados contrastando con las investigaciones presentes en los antecedentes realizadas de acuerdo a nuestros resultados.

Finalmente se presenta las conclusiones y sugerencias, bibliografía, anexos producto de la investigación desarrollada.

## **CAPITULO I: MARCO TEORICO**

### **LA PLATAFORMA EDUCATIVA MICROSOFT TEAMS Y EL APRENDIZAJE VIRTUAL**

Este primer capítulo consta de los antecedentes internacionales, nacionales y locales en donde se podrá observar investigaciones previas realizados por diferentes investigadores que guían y fortalecen nuestra investigación.

Además se podrá visualizar seguidamente los términos básicos los cuales son significados precisos y se repiten constantemente en nuestra investigación. Finalmente los conceptos fundamentales que van de acuerdo a nuestras variable de investigación plataforma educativa Microsoft Teams y Aprendizaje virtual en donde se apoyarán con información teórica que sustentará la investigación.

## **1.1.Antecedentes**

### **1.1.1. Antecedentes internacionales**

**Díaz, P. (2020)** en su artículo de investigación titulado “uso y apropiación escolar de tecnologías emergentes dentro del marco de educación virtual generada por el COVID-19”; Introducción: para identificar el uso y la apropiación de tecnologías emergentes dentro del marco de la educación virtual generada por el COVID-19 en Colombia, se aplicó una encuesta de reactivos cerrados a una muestra de quinientos estudiantes de la Institución Educativa General Santander, del municipio de Soacha, Cundinamarca, Colombia. El Objetivo fue: analizar once preguntas de la encuesta relacionadas con los canales de comunicación que han utilizado los estudiantes con los docentes para el trabajo virtual. En la Metodología: se trabajaron dos hipótesis de investigación y se procesó la información con el paquete estadístico SPSS, versión 25.0, con una prueba de Kruskal-Wallis para las hipótesis. Resultados: el nivel de significancia fue de 0,014, este valor es menor que el  $\alpha= 0,05$ , por tanto, se acepta la  $H_a$ , es decir que los diversos canales de comunicación TIC entre docentes y estudiantes es diferente en los grados de educación secundaria de la Institución Educativa General Santander. Conclusión: de acuerdo con el nivel de significancia de la prueba de Kruskal-Willis, se determinó que los diversos canales de comunicación TIC entre docentes y estudiantes es diferente en los grados de educación secundaria de la Institución Educativa General Santander, debido a que mientras mayor grado de nivel en la secundaria, también es mayor la edad y por tanto son los que poseen experiencia y conocimiento en el uso de las herramientas tecnológicas.

**Ridho, R. (2020).** En su artículo de investigación “Explorando la percepción de los estudiantes de EFL (Inglés como lengua extranjera) sobre el aprendizaje en línea a través de Microsoft Teams:

nivel universitario en Indonesia” La conexión a internet ha sido crucial en la era de la globalización para mejorar las actividades humanas en diversas actividades tanto económicas, culturales, defensa y muchos otros, especialmente en el aula de inglés como lengua extranjera.

Microsoft Teams es una plataforma innovadora de aprendizaje en línea proporciona características únicas para mejorar su potencial para ayudar a los maestros de EFL a realizar una mejor interacción en el entorno de aprendizaje en línea. Esta investigación está dirigida a explorar las percepciones de los estudiantes sobre el aprendizaje en línea a través de equipos de Microsoft Teams. El estudio se realizó con veintiocho estudiantes del Sexto semestre de la Open University (Universitas Terbuka-UPBJJ Jember). Los datos se recopilaron mediante cuestionarios para obtener información sobre la percepción que tienen los estudiantes de EFL del aprendizaje en línea a través de Equipos de Microsoft Teams. El cuestionario se distribuyó a los estudiantes a través de los formularios de Google Forms después de que todos los materiales de aprendizaje en línea fueron entregados. Se analizaron los datos de los cuestionarios obtenidos descriptivamente. El hallazgo de la investigación reveló que el aprendizaje en línea a través de Microsoft Teams se categoriza como algo nuevo para los estudiantes pero esta interacción y ambiente de aprendizaje motivó a los estudiantes en la participación del aprendizaje en línea, como resultado, pueden ser más fáciles de comprender los materiales de aprendizaje.

**Rababah, (2020).** En su artículo de investigación titula “Actitudes de los estudiantes de la Universidad de Jadara hacia el uso de Microsoft Teams en el aprendizaje del inglés como idioma extranjero” Este estudio cualitativo tuvo como objetivo investigar las actitudes de los estudiantes hacia el uso de Microsoft Teams en su aprendizaje. El estudio ha adoptado un diseño de investigación cualitativa para determinar las actitudes de EFL estudiantes hacia el uso de

Microsoft Teams en Learning. Se eligieron y entrevistaron seis estudiantes de EFL utilizando una entrevista de grupo focal. Tres temas positivos surgieron de las respuestas de los estudiantes, a saber, conveniencia, eficiencia de tiempo y recursos de aprendizaje compartidos. También se señalaron dos temas negativos incluyendo problemas técnicos y dificultades para realizar ciertos tipos de ejercicios. Este estudio también recomienda un estudio comparativo entre el aprendizaje y la enseñanza tradicional y virtual.

**Cedeño.E., Lucas.F., Ponce.A., & Perero.A., (2020).** Según el artículo titulado “Classroom y Google Meet, como herramienta para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje”, el presente estudio tiene como objetivo promover el uso de las aplicaciones Classroom y Meet Google para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas del país fiscal como particulares. Se utilizó la metodología cualitativa y el análisis bibliográfico documental. Finalmente se presenta el uso de las aplicaciones innovadoras como una opción gratuita y de fácil manejo para quienes no pueden acceder al canal virtual efectuado por las autoridades educativas.

**Ruiz & Mordan, (2020).** En su tesis: “Nivel de integración de las plataformas virtuales a la planificación educativa orientada a la formación b-Learning en la unidad de posgrado de la Universidad Nacional Evangélica 2018-2020”, se busca determinar el grado de inclusión de las nuevas tecnologías al desarrollo didáctico, por medio de ecosistemas digitales en la unidad de posgrado de la Universidad, a fin de formar perfiles más pertinentes a la era digital, asimismo, se precisa identificar la actitud de maestros y estudiante para interactuar en dichos ambientes, lo cual será una iniciativa para la programación en el diseño de maestrías en modalidades más flexibles

para el adulto que desea seguir elevando su conocimientos a través de formaciones después de los estudios de grado. El diseño de investigación es no experimental, de campo con alcance descriptivo, con un enfoque mixto, entre los métodos empleados están: el método de análisis-síntesis, inducción-deducción, y el estadístico.

**Sánchez , (2020).** En su investigación titulado “Impacto del Aula Virtual en el Proceso de Aprendizaje de los Estudiantes de Bachillerato General” Se analizó las bondades que ofrece un aula virtual en el aprendizaje de los estudiantes del bachillerato general. Para la recolección de datos se utilizó encuestas y entrevistas, para lo cual se realizó una entrevista a los directivos del colegio, se encuestó a 10 docentes, además a 112 estudiantes, teniendo como resultado una mejora en el aprendizaje. Esta investigación propone analizar el impacto del aula virtual en el proceso de aprendizaje en los estudiantes del bachillerato general, para el diseño del entorno virtual de aprendizaje basado en la plataforma Moodle. Analizando los resultados, se establece que, el estudiante debe hacer uso del aula virtual para adquirir nuevos conocimientos para aumentar su rendimiento académico, debido a que esta herramienta tecnológica ayuda a realizar trabajos autónomos enviados por los docentes para complementar las tareas diarias. Utilizamos la plataforma Moodle para el diseño del aula virtual, la cual permite: Distribuir información, intercambiar ideas, experiencias, aplicar, experimentar lo aprendido, evaluar los conocimientos, además, mantener tanto la seguridad como confiabilidad en el Sistema. También se concluye que haciendo uso del aula virtual el estudiante podrá construir su propio conocimiento teniendo como base conocimientos previos, esto gracias al uso sencillo de la tecnología y aplicaciones informáticas.

### 1.1.2. Antecedentes nacionales

**Castro, F. & Carbajal, M. (2017).** En su tesis titulada: “El uso del entorno virtual Moodle en la optimización de la gestión académica de los docentes de instituto de educación superior pedagógico público Mercedes Cabello de Carbonera, Moquegua”. El objetivo de la presente investigación es mejorar las capacidades sobre el uso del Moodle en los docentes de formación inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Mercedes Cabello de Carbonera” Moquegua para optimizar la gestión académica. La investigación es cualitativa de la tipología “Investigación Acción”, se llevó a cabo en el instituto de educación superior de formación inicial docente de la ciudad de Moquegua-Perú, para ello se utilizó como instrumento prioritario de recojo de información, la “Lista de Cotejo” en las etapas de la deconstrucción y reconstrucción ; el “Registro de Evaluación Comparativo” utilizado en la etapa de evaluación y reflexión permitió el análisis e interpretación de resultados de la categorización planteada: “ Planificación, Estrategias de Aprendizaje” y “Evaluación-Reflexión” estableciendo indicadores de cumplimiento, eficiencia, eficacia calidad, gestión y comunicación. La etapa de evaluación y reflexión de la investigación demostró que se puede reducir la “Brecha Digital” existente en una considerable población de docentes de educación superior, que se constituye en un gran desafío, la adaptación cultural frente a las novedades tecnológicas y sociales y que se puede lograr en corto tiempo; evidenciando la aceptación de los docentes en el uso de la Plataforma Virtual Moodle en: foros virtuales, exámenes e información relevante. Otro hallazgo fue la optimización del tiempo y flexibilización en el proceso de enseñanza-aprendizaje, adecuándose a las habilidades, necesidades y disponibilidades de cada estudiante, además de garantizar ambientes de aprendizaje colaborativo. Moquegua siendo beneficiada con la implementación de equipos tecnológicos acorde al avance de la ciencia y la tecnología en la Educación Básica Regular cuenta con estudiantes nativos digitales en cuanto al

uso de diferentes equipos tecnológicos, motivo por el cual se debe implementar en el uso de los entornos virtuales en las instituciones de formación docente como medida para optimizar la gestión académica del docente, cuyo efecto permitirá el ahorro de tiempo, materiales impresos generando gastos tanto en el docente como en el estudiante revirtiendo la problemática con el uso del entorno virtual donde la gestión académica de los docentes del instituto tendrá efectos de optimización por ende mejores resultados en los aprendizajes de los docentes.

**Vizcarra, H. (2019).** El uso de las plataformas virtuales se ha convertido en la estrategia mayor utilizada para el aprendizaje de idiomas. La presente investigación tiene como título: «Uso de la Plataforma virtual Canvas en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de pregrado de la Universidad Tecnológica del Perú, 2018» con el objeto de determinar la influencia del uso de la plataforma virtual Canvas en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de pregrado de la UTP, correlacionando las variables uso de la plataforma (X) con el desarrollo de las habilidades lingüísticas (Y). En una muestra de 110 estudiantes, se realizó el estudio tipo cuasi experimental con grupo control y experimental y diseño de pre test y post test en la que se identificó resultados como tiempo promedio de uso de la plataforma virtual Canvas, 111 minutos en el grupo control y 380 minutos en el grupo experimental, influenciando en la habilidad lingüística de LISTENING (76.3% de aprobados y 13 puntos promedio) de WRITING (92.8% de aprobados y 16 puntos promedio) y de SPEAKING (100% aprobados y 17 puntos promedio); observándose una influencia mínima en la habilidad lingüística de READING (92.7% de aprobados y 16 puntos promedio) concluyéndose que a mayor tiempo de uso de la plataforma virtual Canvas, mayores habilidades aprobadas y percibidas por el estudiante.

### 1.1.3. Antecedentes locales

**Guzman, M. (2018).** Esta investigación lleva como título: «Relación entre la actitud hacia el aprendizaje en línea y la educación virtual de las estudiantes de educación inicial del V semestre del instituto de educación superior pedagógica público la Inmaculada de la provincia de Camana - Arequipa 2018» la utilización de diversas herramientas digitales, como la plataforma virtual, en el logro de las competencias digitales, es cada vez más creciente en las instituciones de educación superior, planteando en reto de incorporar el manejo de las nuevas tecnología e internet en los planes de estudio. El problema planteado fue ¿Cómo se relaciona la actitud hacia el aprendizaje en línea en la educación virtual de las estudiantes de Educación Inicial del V semestre del Instituto Superior La Inmaculada de Camana?; siendo nuestro objetivo general: Determinar la relación de la actitud hacia el aprendizaje en línea con la educación virtual de las estudiantes de Educación Inicial del Instituto Superior La Inmaculada de Camana de Arequipa. El tipo de investigación fue No – experimental, con carácter descriptivo relacional. Se trabajó con una población de estudiantes de Educación Inicial, utilizando la técnica de la encuesta al aplicar dos cuestionarios para ambas variables, los cuales fueron validados por expertos en investigación y la confiabilidad mediante el Alfa de Cron Bach. Para determinar la relación entre las variables se realizó la correlación Pearson con el programa SPSS 22. De acuerdo a los resultados obtenidos, se llegó a la conclusión de que existe una relación significativa entre el aprendizaje en línea y la educación virtual.

**Samillan, M. (2019).** La investigación fue titulada: “Correlación entre la incorporación de los entornos virtuales y la competencia básica digital informacional en los docentes de la institución educativa independencia americana del cercado de Arequipa 2018”; ha tenido como objetivo determinar la relación de la incorporación de los entornos virtuales y la competencia básica digital

informativa en los docentes de la Institución Educativa Independencia Americana del Cercado de Arequipa; se utilizó la metodología de enfoque cuantitativo, de nivel aplicado y de tipo descriptivo correlacional; su población fue de 80 profesores y su conclusión fue que existe una correlación de Pearson de 0.65 que es positiva moderada entre incorporación de los entornos virtuales y las competencias digitales de los docentes de la Institución Educativa Independencia Americana de Arequipa.

## **1.2. Definición de términos básicos**

- **Plataforma educativa:**

Es un medio de comunicación virtual por el cual se da el proceso de aprendizaje virtual haciendo uso de las Tics.

- **Microsoft Teams:**

Es una plataforma educativa creada por Microsoft que permite el aprendizaje virtual; es un tipo de software, que tiene diferentes aplicaciones como: actividades y tareas para los estudiantes (Microsoft Teams, 2020) .

- **Aprendizaje:**

Es cuando la persona adquiere conocimientos lo procesa, entiende y lo pone en práctica en su vida cotidiana.

- **Aprendizaje virtual:**

También conocida como aprendizaje en línea, donde los estudiantes y profesores pueden interactuar, con el uso de herramientas que ofrece el internet, con el fin de que los estudiantes logren las competencias y desarrollen sus habilidades.

### **1.3.Plataforma Educativa Microsoft Teams**

#### **1.3.1. Las Tics**

Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) = Cuando unimos estas tres palabras hacemos referencia al conjunto de avances tecnológicos que nos proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los ordenadores, Internet, la telefonía, los "más media", las aplicaciones multimedia y la realidad virtual. Estas tecnologías básicamente nos proporcionan información, herramientas para su proceso y canales de comunicación. Marquès, G., (2003).

Las tecnologías de la información y la comunicación, también conocidas como tic, son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro. Abarcan un abanico de soluciones muy amplio. Incluyen las tecnologías para almacenar información y recuperarla después, enviar y recibir información de un sitio a otro, o procesar información para poder calcular resultados y elaborar informes.

Las TIC se conciben como el universo de dos conjuntos, representados por las tradicionales Tecnologías de la Comunicación (TC) - constituidas principalmente por la radio, la televisión y la telefonía convencional - y por las Tecnologías de la información (TI) caracterizadas por la

digitalización de las tecnologías de registros de contenidos (informática, de las comunicaciones, telemática y de las interfaces).. Lavado Perez , (2008).

Las Tecnologías de la Información y Comunicación como: “Herramientas facilitadoras del aprendizaje significativo que permiten desarrollar las capacidades, tanto de docentes como de estudiantes que responden a una diversidad de estilos de conocer”. El MINEDU (2003) citado por (Ventura S., Uribe H., & Huaman de la Cruz , 2017, pág. 24).

### **1.3.2. Plataformas virtuales de aprendizaje**

En los últimos años se ha desarrollado el concepto de gestores de contenidos, que son herramientas software utilizadas principalmente para la creación y mantenimiento de sitios web, ya sean en una intranet o en Internet, aunque su aplicación no se limita sólo a la web. A partir de los gestores de contenidos surgen los sistemas de gestión de aprendizaje (Learning Management Systems o LMS) también conocidos como plataformas de aprendizaje o plataformas e-learning, que facilitan la comunicación entre los profesores y los alumnos a través de una serie de herramientas, permitiendo gestionar contenidos educativos y llevar el seguimiento y evaluación de los alumnos. Pardo y Rodil (2010) citado por (Farfan Mayorga & Sarayasi Arratia, 2019).

Según lo anterior podemos deducir que las plataformas virtuales son espacios o sitios web; donde se puede interactuar y llevar acabo el aprendizaje de estudiantes.

### 1.3.3. Características de las plataformas virtuales

Según la (UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE VALENCIA , 2018) Los componentes o características básicas de todo entorno virtual de aprendizaje, que además deben estar fuertemente ligados e interconectados, de forma que se influyan mutuamente y se retroalimenten pueden sintetizarse en los siguientes:

- Centralización y automatización de la gestión del aprendizaje.
- Flexibilidad. La plataforma puede ser adaptada tanto a los planes de estudio de la institución, como a los contenidos y estilo pedagógico de la organización. También permite organizar cursos con gran facilidad y rapidez.
- Interactividad. La persona se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje a través del autoservicio y los servicios autos guiados.
- Estandarización. Esta característica permite utilizar cursos realizados por terceros, personalizando el contenido y reutilizando el conocimiento.
- Escalabilidad. Estos recursos pueden funcionar con una cantidad variable de usuarios según las necesidades de la organización.
- Funcionalidad. Prestaciones y características que hacen que cada plataforma sea adecuada (funcional) según los requerimientos y necesidades de los usuarios.
- Usabilidad. Facilidad con que las personas pueden utilizar la plataforma con el fin de alcanzar un objetivo concreto.
- Ubicuidad. Capacidad de una plataforma para generar tranquilidad al usuario y provocarle la certeza de que todo lo que necesita lo va a encontrar en dicho entorno virtual.

- Integración. Las plataformas LMS deben poder integrarse con otras aplicaciones empresariales utilizadas por recursos humanos y contabilidad, lo que permite medir el impacto, eficacia, y, sobre todo, el coste de las actividades de formación.

#### **1.3.4. Tipos de Plataformas virtuales**

Las plataformas virtuales de aprendizaje se pueden organizar en tres grandes grupos:

- De Software Libre.
- Comerciales.
- Desarrollo propio.

Las plataformas de software libre son aquellas en donde el usuario tiene la libertad de utilizar y mejorar el software según sus necesidades y propósitos, entre las plataformas son: Claroline, Moodle, ILIAS, Dokeos, Sakaiproject, DotLRN.

El software comercial es aquella en donde se tiene que pagar la instalación y mantenimiento, son utilizadas en las empresas, instituciones, universidades, brinda un servicio de conectividad rápida sin embargo tiene un alto costo relativo. Entre ellas están: Blackboard, eCollege, WebCT, OSMedia, Saba, Fronter, SidWeb. E-ducativa, Catedr@, Virtual Atlas, E-Training, Jenzabar, Angel Learning, Canvas LMS, WizIQ.

El software de desarrollo propio es para aquellas instituciones que quieren reajustar y adaptar a su modelo educativo sin embargo es muy costoso para mantener un LMS de esa gama, algunos ejemplos son: Ágora Virtual, Formación en Red, Virt@ula. (SCOPEO , 2011).

### **1.3.5. Plataforma Microsoft Teams:**

Microsoft Teams es una plataforma unificada de comunicación, Microsoft Teams es un espacio de trabajo basado en chat de Office 365 diseñado para mejorar la comunicación y la colaboración de los equipos de trabajo de las empresas, reforzando las funciones colaborativas de la plataforma en la nube, Office 365. Teams fue creado durante un hackathon interno en la compañía, y actualmente está dirigido por Brian MacDonald, Vicepresidente corporativo de Microsoft. (Microsoft, 2020)

La plataforma Microsoft Teams es parte del grupo Microsoft corporación creada en el año 2016 inicialmente para el sector empresarial aunque actualmente ha tomado mayor relevancia en el campo educativo , consta de varias aplicaciones, estas permiten lo siguiente: hacer llamadas y video llamadas, se puede utilizar el chat, grabar la clase virtual , entre otras .En la labor educativa esta plataforma es completa a diferencias de otras, porque integra varias funciones con la que se puede trabajar y lograr el proceso de enseñanza – aprendizaje con la interacción de docente y estudiante. (Haro C. & Yépez P., 2020).

### **1.3.6. Características de plataforma Microsoft Teams**

- **Mensajes de estado**

Esta función permite definir un mensaje personalizado y también establece tu estado en dos opciones: disponible o no disponible. Por ejemplo, puedes informar tu ubicación concreta, avisar una situación problemática que tengas en ese momento.

- **Difuminar o cambiar el fondo**

Esta función permite cambiar el fondo de pantalla por uno personalizado o difuminado para solo centrarse en la persona y evitar que aparezcan intrusos u otras imágenes.

- **Conecta con personas fuera de tu organización**

Esta función permite conectarse con persona externas a la organización como invitados Microsoft Teams enviará la invitación para que puedan acceder a la reunión, ellos podrán unirse con un enlace sin necesidad de descargar el aplicativo Microsoft Teams.

- **Gestión unificada de tareas**

Esta función permite unificar las tareas y por consiguiente mostrará todas las tareas en general en la plataforma, se espera que más adelante la plataforma unifique a las tareas de los servicios de To-Do, Planner, canales de Teams, Project y Outlook.

- **Superar las barreras idiomáticas**

Esta función permite capturar la voz de los usuarios y añadir subtítulos al instante vivo, por el momento solo se puede visualizar los subtítulos en inglés, pero más adelante se podrá visualizar en múltiples idiomas.

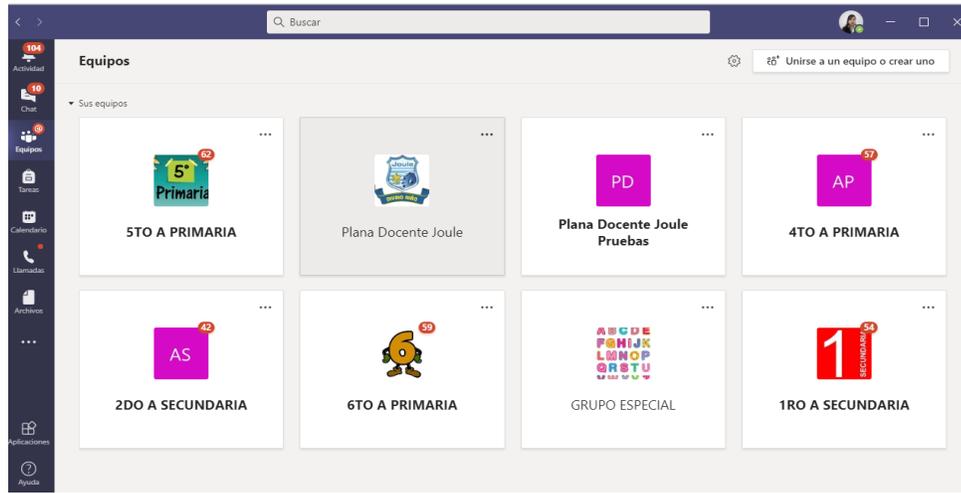
- **Pizarras digitales con Microsoft Whiteboard**

Esta función permite disponer de una pizarra digital que puede ser compartido con los miembros de la reunión a la vez.

- **Bot llamado Who**

Esta función proporciona la información útil de otros usuarios que no conozcas. (SJVR, 2020).

### 1.3.7. Opciones de Plataforma Microsoft Teams



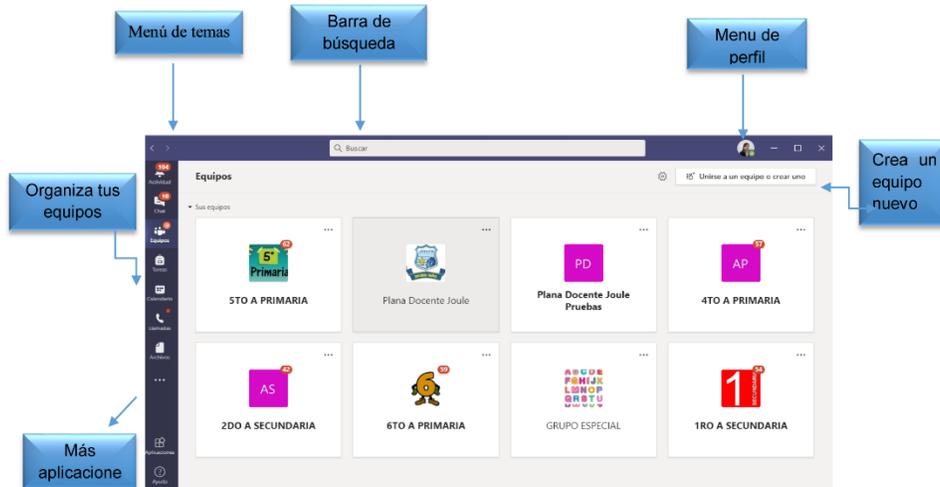
**Fuente:** Autoría propia

La plataforma Microsoft Teams presenta las siguientes opciones:

- **Actividad:** Al seleccionar esta opción se puede ver los comentarios y respuestas que han hecho los miembros de un equipo o llamadas perdidas.
- **Chat:** Esta opción permite escribir mensajes, también que el docente y los estudiantes intercambian sus ideas e interactúen mediante sus mensajes.
- **Equipos:** Al seleccionar esta opción se podrá observar las conversaciones con otros miembros del equipo.
- **Tareas:** Esta opción permite controlar, completar y entregar tareas de clase.
- **Calendario:** Esta opción permite crear las reuniones con miembros del equipo, que tengan instalado la plataforma Microsoft Teams.
- **Reuniones:** En cada equipo que tengamos acceso, se pueden compartir recursos al resto de miembros, de esta manera se organiza mejor el trabajo.

- **Archivos:** Aquí podemos observar los archivos utilizados recientemente.

### 1.3.8. Entorno de la Plataforma Microsoft Teams



**Fuente:** Autoría propia

### 1.3.9. Ventajas que ofrece Microsoft 365 para Instituciones Educativas

- Actualmente hay una versión gratuita para instituciones educativas, donde se pueden incluir todos los estudiantes y docentes de la institución.
- También hay licencias mensuales con capacidades adicionales a bajo costo.
- Estudiantes y docentes pueden usar las aplicaciones más populares de office como Outlook, Word, Excel, Power Point y One note, entre muchas otras.
- Incluye Teams para enseñanza remota y colaboración.

- Incluye cuentas de correo para todos los usuarios con hasta 50 GB de espacio.
- Incluye 1024 GB de espacio de almacenamiento en la nube con oneDrive para cada usuario.
- Posee un servicio de Forms para publicar Quizzes y evaluaciones .
- Posee el servicio Stream para tener un espacio tipo YouTube de la institución.
- Tiene un servicio Sway para tener narración digital en las clases. (Voreal Software , 2020).

#### **1.3.10. Ventajas que ofrece Microsoft Teams para estudiantes y docentes**

- Está incluido dentro de los servicios de Microsoft 365 para educación.
- Se puede usar desde prácticamente cualquier dispositivo
- Se puede usar en varios sistemas operativas
- Se pueden crear espacios tipo aula virtual que mantienen las conversaciones de chat y archivos durante las diferentes reuniones para mantener una continuidad.
- Permite video-conferencias entre docentes y estudiantes.
- Permite compartir la pantalla para presentar.

- Permite agendar las reuniones.
  - Tiene una pizarra blanca digital integrada.
  - Se integra con otras aplicaciones que apoyan el proceso educativo.
- (Vorealis Software , 2020).

## **1.4. APRENDIZAJE VIRTUAL**

### **1.4.1. Aprendizaje**

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Pérez Porto & Gardey, (2008).

El aprendizaje es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. Para que dicho proceso pueda considerarse realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad. (Kaplan, 1995) citado por Alfonso, S.,(2003).

Según lo anterior podemos deducir que el aprendizaje para el ser humano es un proceso de adquirir conocimientos a través de una enseñanza o una experiencia, que resulta de nuestra vida

diaria. El ser humano aprende a lo largo de su vida, con las experiencias que adquiere en la sociedad y el medio donde convive.

#### **1.4.2. Tipos de aprendizaje**

Para clasificar los resultados del aprendizaje se proponen dos dimensiones diferentes.

- a) La forma en que se presenta el material informativo al estudiante.
- b) La manera en que el estudiante incorpora la información a su estructura cognoscitiva.

Partiendo de estas dos dimensiones se plantean que existen diferentes tipos de aprendizajes:

- Aprendizaje por recepción: el alumno en su tarea de aprendizaje no tiene que hacer ningún descubrimiento independiente, solo tiene que internalizar el material presentado. El propio Ausubel explica que el mayor número del material de estudio se adquiere mediante este tipo de aprendizaje y puede llegar a ser significativo.
- Aprendizaje por descubrimiento: en este caso no se le suministra al estudiante lo relevante de la tarea al alumno, sino que este lo descubre antes de incorporar lo significativo a su estructura cognoscitiva, este tipo de aprendizaje permite resolver los problemas cotidianos y facilitar que el contenido resulte significativo.
- Aprendizaje por repetición o memorístico: la tarea consta de asociaciones arbitrarias, el alumno carece de conocimientos previos, internaliza de modo mecánico, al pie de la letra.

- Aprendizaje significativo: el alumno relaciona sustancialmente, no al pie de la letra, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, obviamente este resulta ser el aprendizaje más importante. A su vez para su comprensión se divide en tres tipos fundamentales:
  - Por representaciones: adquisición de vocabulario previa a la formación de conceptos y posterior a esta.
  - Por conceptos: formación y adquisición de conceptos.
  - Por proposiciones: a partir de conceptos preexistentes. Psicólogo D. Ausubel citado por Camacho, S & Alandro, A, (2011).

Según lo anterior podemos deducir, que existen diferentes tipos de aprendizaje:

El aprendizaje por recepción: aquí el estudiante resuelve el contenido de la tarea; pero no descubre nada.

El aprendizaje por descubrimiento: Aquí el estudiante descubre el conocimiento.

### **1.4.3. Teorías del aprendizaje**

#### **1.4.3.1. Teoría conductista**

“El conductismo, según su fundador John Watson, es una ciencia natural que se arroga todo el campo de las adaptaciones humanas. Para Skinner se trata de una filosofía de la ciencia de la conducta, que define varios aspectos esenciales de su objeto de estudio. Sin embargo, este objeto es entendido de diversos modos, según el enfoque conductista del cual sea parte. B.F. Skinner, el

propulsor de la teoría, afirma que el lenguaje aprendido por los niños y las niñas viene condicionado por la adaptación del exterior de las correcciones de los adultos. Producto de esta repetición, el niño va aprendiendo palabras asociadas a momentos y objetos determinados. Lo aprendido es utilizado por el infante para satisfacer sus propias necesidades como la del hambre” (H.A., 2013).

#### **1.4.3.2. Teorías cognitivas**

“El modelo Cognoscitivo o Cognitivo explica el aprendizaje en función de la experiencias, información, impresiones, actitudes e ideas de una persona y la forma como esta las integra, organiza y reorganiza. Es decir, el aprendizaje es un cambio permanente de los conocimientos, debido la reorganización de las experiencias pasadas cuanto a la información nueva que se va adquiriendo. Cuando una persona aprende sus esquemas mentales sus reacciones emotivas y motoras entran en juego para captar un conocimiento, procesarlo y asimilarlo. El conocimiento no es una mera copia figurativa de lo real, es una elaboración subjetiva que desemboca en la adquisición de representaciones mentales”. Haro, M. & Mendez M., (1995)

#### **1.4.3.3. Teoría constructiva**

Quizás uno de los hechos más relevantes y llamativos de los últimos años, en lo que a teorías del conocimiento y aprendizaje se refiere y en donde se aprecia un creciente consenso, es alrededor de la concepción constructivista. Así, tanto desde la epistemología de las diferentes disciplinas, como desde la psicología cognitiva y las teorías del aprendizaje y desde la psicología de la instrucción o de la educación, se han abandonado progresivamente las concepciones

epistemológicas realistas o empiristas y las teorías de aprendizaje asociacionistas para dar paso a esta nueva concepción. Coloma, M. & Tafur, P., (1999).

"El constructivismo es un movimiento muy amplio que defiende la idea de que el individuo tanto en los aspectos cognitivos y afectivos, así como los simbólicos representacionales, no es un mero producto del entorno sociocultural, ni un simple resultado de disposiciones internas de carácter biológico. Es una elaboración propia que se va produciendo a lo largo de la vida por interacciones de factores básicos como: la herencia, el ambiente sociocultural, las experiencias y el lenguaje". El constructivismo pedagógico se centra en que la adquisición de todo conocimiento nuevo se produce a través de la movilización, por parte del sujeto de un conocimiento antiguo. El hecho de considerar que el conocimiento previo facilita el aprendizaje, es un rasgo esencial del constructivismo y que sustenta el aprendizaje significativo. Así el constructivismo pedagógico nos muestra el camino para el cambio educativo, transformando éste en un proceso activo donde el alumno elabora y construye sus propios conocimientos a partir de su experiencia previa y de las interacciones que establece con el maestro y con el entorno. La concepción tradicional que asumía al alumno como un ser pasivo sin nada que aportar a la situación de aprendizaje ya no es válida, reconociendo los conocimientos y características previas con los que llega al aula, los cuales deben ser aprovechados para la construcción del nuevo conocimiento. Coloma Manrique & Tafur Puente, (1995).

#### **1.4.3.4. Teoría Conectivismo**

El Conectivismo es definido como una teoría de aprendizaje para la era digital Siemens, (2004).

El Conectivismo es, por lo tanto, no solo una concepción de conocimiento y aprendizaje humano individual, sino también un enfoque para entender la mentalidad colectiva de una red de personas, una comunidad o una sociedad en base a un mismo principio, la generación de ecologías

de redes en constante cambio y desarrollo. Sánchez Cabrero, Costa Román , Mañoso Pacheco , Novillo López, & Pericacho Gómez, (2015).

El Conectivismo, en su intento para comprender cómo se adquiere conocimiento y cómo se produce el aprendizaje, define la mente humana como una red que se adapta al entorno. Por lo tanto, el aprendizaje sería el proceso de formación de redes a través de conexiones entre distintos nodos, y el conocimiento residiría en dichas redes. El papel del aprendiz sería activo y creativo, ya que tiene la necesidad de actualizarse continuamente a su entorno cambiante a través de realizar nuevas conexiones, reconocer patrones y aprender a través de la experiencia en la toma de decisiones. Siemens & Conole, (2006).

#### **1.4.4. Estrategias del aprendizaje:**

El uso de estrategias para el ejercicio de la enseñanza y supuesto logro de aprendizajes va a depender del propósito educativo de la siguiente forma:

- Ofrecer conocimientos, valorando la cuestión informativa más que al mismo sujeto cognoscente, la enseñanza es programada, con énfasis en los productos o resultados, olvidando casi por completo los procesos cognitivos y afectivos (conductismo).
- Procurar que el alumno desarrolle todo su potencial cognitivo, que sea activo, que aprenda a resolver problemas, que se respeten las diferencias individuales de aprendizaje, que se enseñen conocimientos, pero también habilidades de pensamiento (cognitivismo).
- Enseñar considerando al estudiante no sólo como un sujeto particular sino como un sujeto relacionado estrechamente con los factores de la estructura social de la escuela y del aula, dinamizando el trabajo cooperativo mediante estrategias de enseñanza que

motiven el aprendizaje y el desarrollo de actitudes positivas hacia lo que se estudia y frente al grupo en el que se actúa: solidaridad, responsabilidad, autoestima, etc. (modelo psicológico social).

- Enseñar bajo la premisa de que el estudiante es un ser social, protagonista y producto de las diversas actividades vivenciadas en el aula escolar y en su interacción con el maestro y con los compañeros, en contextos y prácticas culturales propios del grupo y del entorno social (modelo sociocultural).
- Enseñar con estrategias activas y constructivas, descubriendo lo que el estudiante ya sabe y lo que quiere aprender, fomentando las preguntas, la observación, la reflexión, las "representaciones personales".
- Las estrategias de enseñanza: aproximación teórico-conceptual cuenta tanto los aspectos cognitivos como los afectivos y sociales, volviendo los ojos a la educación activa basada en el estudiante, creando los escenarios problematizadores para la reelaboración y reconstrucción de contenidos y conocimientos, para el planteamiento de problemas dentro de la escuela y fuera de ella (modelo constructivista). Cada modelo educativo requiere, entonces, que el profesor se pregunte y reflexione sobre las metas educativas a alcanzar y, así mismo, sobre la determinación de las estrategias adecuadas y pertinentes para desarrollar el acto pedagógico y, por supuesto, el aprendizaje deseado, en el conocimiento de que, según el modelo, hay un papel especial y específico a desarrollar sistemáticamente por el enseñante y por el enseñado (profesor-alumno). (Vasquez Rodriguez, 2010).

#### 1.4.5. Aprendizaje. Virtual

El aprendizaje en red o también e- learning es el proceso de formación a distancia basado en el uso de las tics, que facilita un aprendizaje interactivo, flexible y accesible a cualquier receptor, es una enseñanza a distancia, donde se aprovecha todos los medios que ofrece la red de internet. Podemos deducir que la educación virtual es un proceso que está basado en el uso de la red donde se observa la interacción entre el docente y los estudiantes , haciendo el uso de herramientas sincrónicas como video conferencias ,textos ,audios, video llamadas en donde el docente coincide en tiempo real y se comunican directamente con el estudiante y asincrónicas como el correo electrónico donde el receptor puede abrir y leer en cualquier momento o enviar un video grabado mediante la plataforma por lo que no hay una comunicación en tiempos diferentes entre docente y estudiante . (Cabero Almenara , 2006, pág. 2)

Actualmente en nuestro país se está optando por la educación a distancia mediante la tele-educación haciendo el uso de la televisión del programa “aprendo en casa” donde se imparte las clases en horarios establecidos para los diferentes niveles de la educación propuesta por la Minedu.

#### 1.4.6. Interacción en línea

El uso de las TICS ha contribuido en gran manera a la educación virtual y ha incorporado a la red como instrumento para la formación de los estudiantes permitiendo de esa manera la interacción entre docente y estudiantes. La interacción es muy importante entre ambos elementos.

**Tabla:** Comparación la interacción en entornos presenciales frente a entornos

Interacción presencial	Interacción en entornos virtuales
------------------------	-----------------------------------

Copresencia de los actores en el espacio y el tiempo.	No es necesario la copresencia tiempo-espacial.
Segundo plano de la tecnología	Presencia manifiesta de la tecnología
Límites para el número de personas implicadas en la interacción.	Apertura para el número de personas implicadas en la interacción.
Audiencia bajo cierto control.	Audiencia inabarcable
Identificación clara de interlocutor	Identificación efímera del interlocutor.
El contexto físico material es relevante.	El contexto relevante es el de la simulación
La interacción predominante es la verbal	La interacción se da a través de un conjunto de textos escritos, imágenes y sonidos cuyos parámetros establece la simulación.
La comunicación no verbal se basa en gestos, miradas, etc. y no pertenece al mismo plano que a verbal.	La comunicación no verbal está en el mismo plano que la verbal.
Estructura organizacional de la interacción estable.	Estabilidad estructural flexible (estructura disipativa )

Interacción con modalidades comunicativas limitadas y excluyentes.	Interacción pluri-modal, puede incluir múltiples modalidades de comunicación y tipos de contenidos
Puesta en escena de la persona que rápidamente es cosificada.	Puesta en pantalla que admite un alto nivel de invención, construcción y reconstrucción.

Fuente: **Gálvez Mozo & Tirado Serrano , (2006)**

Cabe destacar que tanto en la enseñanza presencial y virtual habrá debilidades y fortalezas, mientras que en la enseñanza presencial el estudiante se siente en confianza con el docente ya que está en contacto humano, en las aulas virtuales el estudiante no siente esa calidez humana por ende hay menos interacción personal sin embargo la enseñanza virtual con el uso de las tics ha revolucionado el campo de la educación, actualmente existe plataformas interactivas, las cuales están implementadas con una variedad de aplicativos esto ha generado que las clases sean más atractivas para el estudiante y tengan una variedad de recursos para aprender.

#### **1.4.7. Motivación del aprendizaje en línea**

El alumno debe tener un carácter activo y voluntario, que impulsa, energiza y que no esté movilizado por una imposición externa. La participación del alumno debe movilizarse por motivos intrínsecos. Debe tener persistencia en el tiempo, debe fluir, pero permaneciendo de alguna manera en el sujeto, adaptándose a cada circunstancia. Se debe vincular con las necesidades adaptativas:

la puesta en marcha hacia un estado de mayor adaptación y equilibrio. La intervención de componentes afectivo-emocionales es una acción con una carga emocional. Su objetivo es algo más o menos querido o temido. Debe dirigirse a una meta, cuando se realiza para elegir, dirigir, persistir en un objetivo, finalidad o propósito. Es interesante pensar las tareas posibles para los profesores que realizan actividades en la modalidad educativa en línea, para que este proceso individual de cada alumno lo conduzca a estar motivado dentro de un programa virtual. Bryndum & Jerónimo, M., (2006).

#### **1.4.8. El aprendizaje y la relación con la plataforma educativa Microsoft Teams**

La plataforma Microsoft Teams es un aprendizaje en línea en un aula virtual, esto facilita la interacción entre los profesores y estudiantes. Con estas reuniones en vivo los estudiantes se sentirán como si estuviesen en clases presenciales. La mayoría de estudiantes que aprenden en línea se sienten más seguros, se sienten más conectados y a los profesores y compañeros.

En Teams, los educadores pueden conversar rápidamente con los alumnos, compartir archivos y sitios web, crear Blocs de notas de clase de OneNote, y distribuir y calificar tareas. Los Blocs de notas de clase de OneNote integrados y la administración de tareas de un extremo a otro permiten que los educadores organicen lecciones interactivas y ofrezcan comentarios o correcciones efectivas y oportunas. Los administradores y el personal del centro educativo pueden mantenerse al día y colaborar mediante el uso de Teams para docentes para realizar anuncios y mantener conversaciones temáticas.

El capítulo cierra con las definiciones de nuestras variables plataforma educativa Microsoft Teams y Aprendizaje Virtual, en donde se ha podido recopilar información específica de fuentes

verídicas, se ha recurrido también a diferentes repositorios de investigación, artículos indexados para fundamentar la parte teórica de nuestra investigación.

Por consiguiente según lo estipulado se da inicio al siguiente capítulo del marco operativo de nuestra investigación.

## **CAPITULO II**

### **MARCO OPERATIVO DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **2.1. Determinación del problema**

En estos últimos años la educación ha evolucionado, en una modalidad diferente de enseñar y aprender, es decir una educación en línea haciendo el uso máximo de las tics puesto que estamos inmersos en la era digital en donde existe mayor número de recursos educativos de enseñanza y aprendizaje. Por consiguiente, la Educación se adapta al contexto social, permitiendo que los estudiantes aprendan mediante el uso de aulas virtuales; los docentes deben de innovar todos los recursos didácticos que van a utilizar, para que el aprendizaje virtual sea óptimo y eficaz en beneficioso del estudiante.

Debido a la pandemia actual que atraviesa el mundo entero, la educación exige por necesidad hacer frente a esta pandemia y brindar una educación virtual, para que los estudiantes no se expongan al foco de contagio en las clases presenciales, puesto que la comunidad educativa en general esta propensa ante cualquier contagio de la enfermedad del coronavirus. Se ha tomado como vía alterna la educación virtual ya que la educación presencial en este contexto de la pandemia no se puede llevar a cabo por los riesgos de contagio, de esta manera los estudiantes se

están adaptando a este nuevo cambio del proceso de aprendizaje virtual utilizando al máximo las plataformas virtuales.

La institución educativa Joule Divino Niño no es ajeno ante la crisis sanitaria que atraviesa nuestro país por lo tanto ha recurrido al uso de la plataforma Microsoft Teams que facilita la comunicación y el proceso de aprendizaje virtual. Por lo tanto, el uso de la tecnología para esta etapa actual es provechoso y muy satisfactorio, la inclusión de nuevas metodologías (ambientes virtuales de aprendizaje) dentro y fuera del aula virtual de clase generan un ambiente que lleva a los estudiantes a ser partícipes de su propio aprendizaje.

## **2.2. Fundamentación del problema**

Actualmente la mayoría de estudiantes en nuestro país utilizan las distintas plataformas virtuales como Google Meet, Canvas, Wibes, zoom, Google Jitsi, Microsoft Teams, Proficonf, entre otros; las cuales son un medio de interacción y comunicación entre el docente y los estudiantes.

El Ministerio de educación realizó cambios debido a la problemática que afronta el mundo entero para salvaguardar la salud de la comunidad Educativa por ello es necesario la utilización de plataformas virtuales.

La Institución Educativa Joule Divino Niño no es ajeno a esta problemática sanitaria que atraviesa el mundo entero, por lo que se ha tenido que adaptar a los entornos virtuales utilizando la plataforma educativa Microsoft Teams, ya que esta presenta variedad de recursos didácticos para aprender y esto permite que las clases sean más interactivas entre el docente y estudiante, Permite registrar asistencia automáticamente; también realizar llamadas y video llamadas, se pueden tomar evaluaciones, se puede compartir archivos como Power Point, Word, Excel, además

se puede crear tareas y cuestionarios, entre otros; que facilitarán el aprendizaje virtual del estudiante utilizando al máximo esta plataforma interactiva.

### **2.3. Justificación de la investigación**

La finalidad de la educación básica regular es formar estudiantes capaces de poder adaptarse ante cualquier tipo de cambio en la sociedad y formar estudiantes con pensamiento crítico puesto que en el internet se puede encontrar abundante información esta situación exige al docente a no solo repetir el conocimiento de forma mecánica sino desarrollar en los estudiantes la criticidad tomando en cuenta su postura y perspectiva.

Es importante la investigación porque el resultado nos permitirá establecer, identificar, determinar el nivel de uso de la plataforma educativa Microsoft Teams y el nivel de aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia de los estudiantes de la Institución Educativa Joule Divino Niño. Los estudiantes se están adaptando al uso de las plataformas virtuales y es necesario para ello desarrollar habilidades en las tics para poder interaccionar con los docentes y mejorar el aprendizaje virtual. Por esta razón nuestra investigación es importante porque la plataforma Microsoft Teams es muy efectiva y eficaz para el aprendizaje virtual, ya que cuenta con muchas funciones y aplicaciones que le permite al estudiante desarrollar habilidades tecnológicas haciendo un buen uso de estos aplicativos dentro de la plataforma para ello es indispensable la guía del docente en esta era digital ya que tenemos que aprovechar que tenemos estudiantes internautas.

Cabe destacar que el uso de la plataforma Microsoft Teams no ha sido estudiado con relación al aprendizaje virtual, ya que la plataforma recientemente fue implementada con diferentes aplicaciones en el ámbito de la educación.

## **2.4. Formulación de problema**

### **2.4.1. Formulación de problema general**

- ¿De qué manera la plataforma educativa Microsoft Teams se relaciona con el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Jole Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa -2020?

### **2.4.2. Formulación del problema específico**

- ¿Cuál es el nivel de uso de la plataforma educativa Microsoft Teams en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Jole Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa -2020?
- ¿Cuál es el nivel de aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Jole Divino Niño distrito Paucarpata, Arequipa -2020?
- ¿Cuál es el grado de correlación de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Jole Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa -2020?

## **2.5. Objetivos**

### **2.5.1. Objetivo general**

- Establecer el grado de relación entre la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Jole Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa -2020.

### 2.5.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de uso de la plataforma educativa Microsoft Teams que presentan los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Joule Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa -2020.
- Identificar el nivel de aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Joule Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa -2020.
- Determinar el grado de correlación entre la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Joule Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa -2020.

## 2.6. Sistema de hipótesis

### 2.6.1. Hipótesis alterna

- **Hi** Existe relación entre la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Joule Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa -2020.

### 2.6.2. Hipótesis nula

- **HO** No Existe relación entre la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel

secundario de la institución educativa Joule Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa -2020.

## 2.7. Sistema de variables e indicadores

**Variable X:** Plataforma educativa Microsoft Teams.

**Variable Y:** Aprendizaje virtual

Cuadro de variables e indicadores:

V.	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Variable X: la plataforma educativa Microsoft Teams	Usos de la plataforma educativa Microsoft Teams	Reconoce el uso de la plataforma Microsoft Teams	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Para su labor educativa ¿la Plataforma Microsoft Teams es amigable o fácil de usar?</li> <li>2. ¿Has recibido clases o capacitación para el manejo de la plataforma Microsoft Teams?</li> <li>3. ¿Reconoces los pasos a seguir para enviar tu tarea en la plataforma Microsoft Teams?</li> <li>4. ¿Marcas tu asistencia correctamente en la plataforma Microsoft Teams?</li> </ol>

	Características de Microsoft Teams	Identifica las principales características de Microsoft Teams	<p>5. ¿Usando la plataforma Microsoft Teams has tenido problemas de conectividad?</p> <p>6. ¿Estas satisfecho con las herramientas de la plataforma Microsoft Teams?</p> <p>7. ¿En tus clases virtuales te gusta utilizar la cámara y micrófono para interactuar con el docente y/o compañeros?</p>
	Funciones de Microsoft Teams	Identifica las principales características de Microsoft Teams	<p>8. ¿Las clases virtuales son grabadas por el docente?</p> <p>9. ¿Consideras útiles las grabaciones para fortalecer tu aprendizaje?</p> <p>10. ¿Te gustaría seguir utilizando la plataforma luego de pasada la pandemia Covid 19?</p>
	Actitudes y percepciones de aprendizaje virtual.	Manifiesta las impresiones que genera el aprendizaje virtual.	<p>1. ¿Recibes permanentemente clases sincrónicas y asincrónicas virtuales?</p> <p>2. ¿Para ti es importante marcar tu asistencia a la hora indicada?</p> <p>3. El hecho de entregar tus tareas a la hora indicada. ¿Te permite ser más responsable con tus deberes?</p>

			<p>4. ¿Participas activamente durante las clases sincrónicas virtuales?</p> <p>5. ¿Esta modalidad de aprendizaje virtual te permite expresar libremente tus ideas?</p> <p>6. ¿Las clases sincrónicas virtuales que dan tus docentes son estáticas y aburridas?</p> <p>7. Para cumplir con tus tareas virtuales ¿Necesitas asesoría pedagógica?</p> <p>8. El tiempo que dura tus sesiones virtuales. ¿Consideras que es adecuado y suficiente?</p>
Adquisición e integración del aprendizaje virtual	Desarrollo y comprensión del proceso de aprendizaje virtual	<p>9. ¿Los medios educativos que utilizan tus docentes como la pizarra virtual, diapositivas y videos te ayudan a reforzar tu conocimiento?</p> <p>10. ¿Tus docentes utilizan diferentes estrategias para despertar tu interés en las clases virtuales?</p> <p>11. ¿Sientes que las clases virtuales van a un ritmo adecuado de aprendizaje?</p> <p>12. ¿Los docentes retroalimentan tu aprendizaje durante la clase virtual?</p>	

			<p>13. Durante las clases virtuales, ¿utilizas el internet para investigar?</p> <p>14. ¿Consideras que los foros te permiten aprender de manera dinámica?</p> <p>15. ¿Te sientes satisfecho con las clases virtuales que dan tus docentes?</p> <p>16. ¿Los docentes están pendientes de las inquietudes que tienen sobre las tareas virtuales?</p>
--	--	--	--

**Fuente:** Elaboración propia

## **2.8. Metodología**

### **2.8.1. Enfoque de investigación**

El enfoque es cuantitativo, es un conjunto de pasos sistemáticos y objetivos basados en el análisis de datos estadísticos para corroborar la hipótesis por ende la aceptación de la teoría.

Según Sampieri (2014) afirma :

El enfoque cuantitativo presenta un conjunto de procesos secuenciales y probatorios. Mediante las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se desarrolla un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas (con frecuencia utilizando métodos estadísticos), y se establece una serie de conclusiones respecto de la(s) hipótesis.(pág. 4)

Estudia los fenómenos dados en el contexto en donde el investigador es un agente externo en la investigación.

### **2.8.2. Nivel de investigación**

El nivel de investigación es aplicado ya que resuelve problemas concretos de la sociedad poniendo en uso los conocimientos, principios adquiridos en la investigación pura o teórica. (Paz, 2014)

### **2.8.3. Tipo de investigación**

Descriptivo:

Es descriptivo porque busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren. Hernández.S., Fernandez.C., & Baptista.L., (2010)

**Correlacional:** Es correlacional, porque va a evaluar el grado de asociación entre dos o más variables, miden cada una de ellas (presuntamente relacionadas) y, después, cuantifican y analizan la vinculación; se sustentan en hipótesis sometidas a prueba. Hernández.S., Fernandez.C., & Baptista.L., (2010)

#### **2.8.4. Diseño de investigación:**

El diseño de investigación es no experimental ya que no se manipulan las variables lo que hacemos es solo observar fenómenos tal como se dan en su contexto natural para analizarlo después. (Hernández.S., Fernandez.C., & Baptista.L., 2010)

#### **2.8.5. Técnicas de investigación:**

La técnica utilizada es la encuesta en las dos variables.

#### **2.8.6. Instrumento de investigación:**

El instrumento que se utilizó fue el cuestionario de preguntas, donde se pudo medir el nivel de uso de la plataforma educativa Microsoft Teams y el nivel de aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia.

El primer cuestionario consta de 10 ítems para medir la variable plataforma educativa Microsoft Teams, la segunda variable consta de 16 ítems para medir la variable Aprendizaje virtual.

### **2.9. Población y muestra**

La población del presente estudio estuvo conformada por 130 estudiantes; del nivel secundario, de la Institución Educativa Particular Joule Divino Niño.

<b>POBLACION</b>	<b>VARONES</b>	<b>MUJERES</b>
<b>ESTUDIANTES</b>	78	52
<b>TOTAL</b>	130	

**Fuente:** Elaboración propia

El tipo de muestra que se analizó es de tipo censal ya que nuestra población y muestra es el número total de estudiantes.

#### **2.10. Técnicas para el análisis de datos.**

Los datos obtenidos se procesaron con el software SPSS v.25 estadístico, este programa es muy efectiva para procesar los datos, la confiabilidad se determinó con Alfa de Cron Bach, Se verificó la hipótesis con la aplicación RHO de SPEARMAN.

Los resultados obtenidos sirven para el desarrollo de la discusión de los resultados de la investigación .la obtención de las conclusiones serán conforme con la redacción del resumen.

### **CAPITULO III**

#### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

En este capítulo se podrá observar los resultados obtenidos mediante la aplicación de los cuestionarios. La primera variable Plataforma educativa Microsoft Teams consta de 10 ítems y la segunda variable Aprendizaje Virtual consta de 16 ítems las cuales serán analizada con el programa SPSS v.25.

Además se podrá visualizar 28 tablas con sus respectivas gráficas las cuales cuenta con un análisis e interpretación, el análisis de la variable Microsoft Teams se encuentra en la tabla y gráfica 11 y el análisis de la segunda variable Aprendizaje virtual en la tabla y gráfica 28, en la tabla 29 se encuentra la prueba de normalidad aplicado y la tabla 30 el cálculo coeficiente de correlación entre la plataforma Educativa Microsoft Teams y el Aprendizaje virtual.

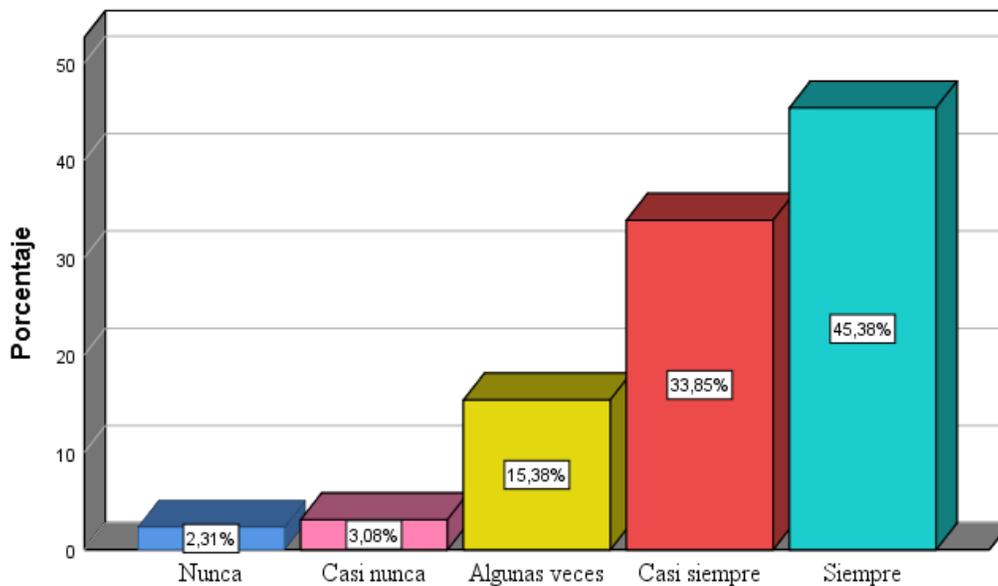
### 3.1. Presentación de resultados de la investigación

**Tabla 1**

*Para su labor educativa ¿la Plataforma Microsoft Teams es amigable o fácil de usar?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	3	2,3	2,3
Casi nunca	4	3,1	3,1
Algunas veces	20	15,4	15,4
Casi siempre	44	33,8	33,8
Siempre	59	45,4	45,4
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable Plataforma Microsoft Teams



**Figura 1.** *Para su labor educativa ¿la Plataforma Microsoft Teams es amigable o fácil de usar?*

#### **Análisis e interpretación:**

De la tabla y figura 1, de la plataforma educativa Microsoft Teams y aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “Para su labor educativa ¿la Plataforma Microsoft Teams es amigable o fácil de usar?” ,59 estudiantes al 45,4% marcaron siempre ,44 estudiantes al 33,8%

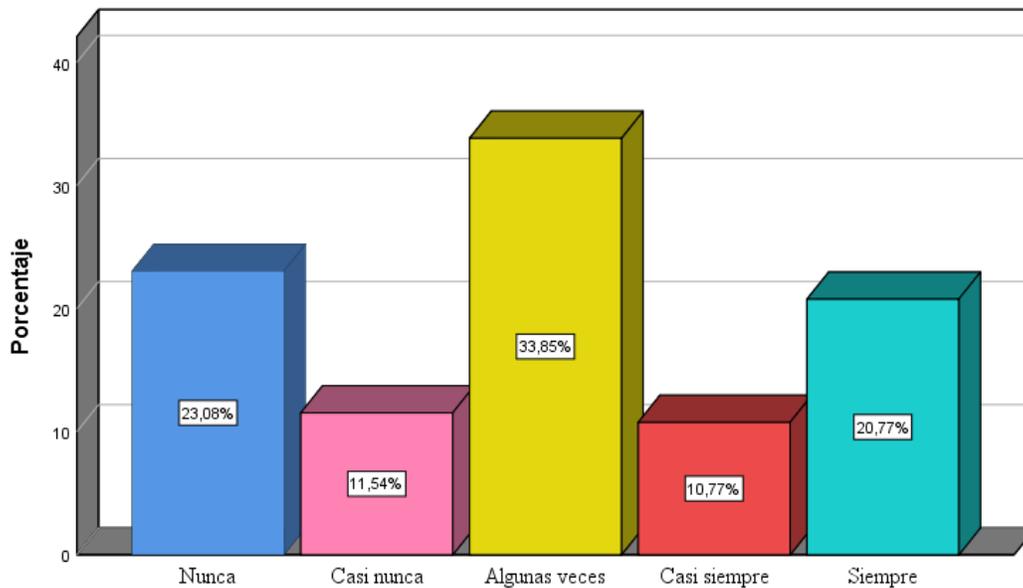
marcaron casi siempre ,20 estudiantes al 15,4 % marcaron algunas veces ,4 estudiantes al 3,1 % marcaron casi nunca y 3 estudiantes al 2,3 % marcaron nunca. Lo que evidencia que la mayoría de los estudiantes encuentran a la plataforma amigable y fácil de usar.

**Tabla 2**

*¿Has recibido clases o capacitación para el manejo de la plataforma Microsoft Teams?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	30	23,1	23,1
Casi nunca	15	11,5	11,5
Algunas veces	44	33,8	33,8
Casi siempre	14	10,8	10,8
Siempre	27	20,8	20,8
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable Plataforma Microsoft Teams



*Figura 2. ¿Has recibido clases o capacitación para el manejo de la plataforma Microsoft Teams?*

**Análisis e interpretación:**

De la tabla y figura2, de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “¿Has recibido clases o capacitación para el manejo de la plataforma Microsoft Teams?”,44 estudiantes al 33,8 % marcaron algunas veces ,30 estudiantes al 23,1% marcaron nunca ,27 estudiantes al 20,8% marcaron siempre ,15 estudiantes al 11,5% marcaron casi nunca ,14 estudiantes al 10,8 % marcaron casi siempre. Lo que evidencia que

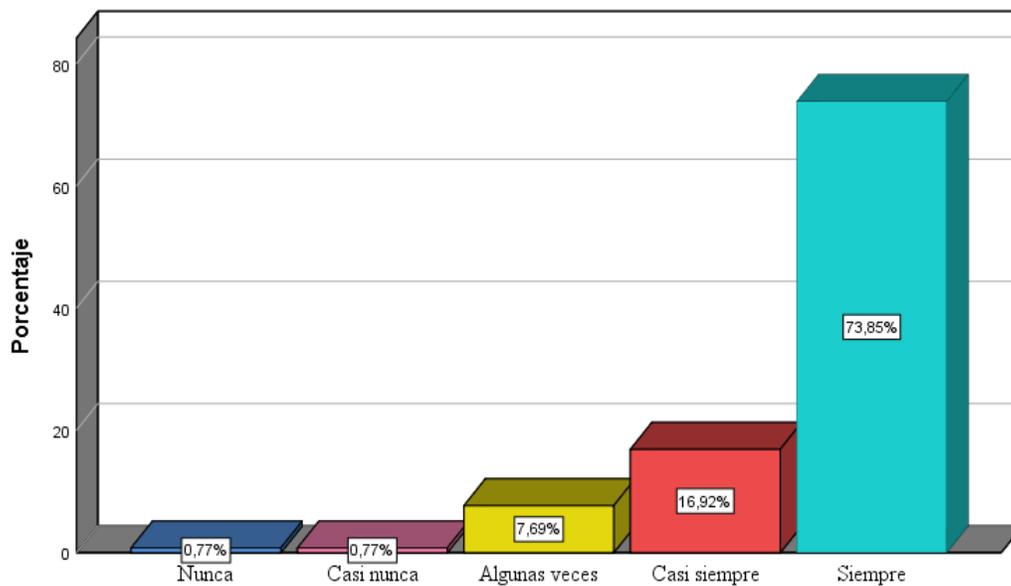
algunos estudiantes no tuvieron la oportunidad de asistir a las capacitaciones que ofrece la institución educativa sobre el uso de la plataforma educativa, algunos marcaron “algunas veces” ya que participaron regularmente en las capacitaciones y algunos que siempre asisten a las capacitaciones planificadas por la institución educativa.

**Tabla 3**

*¿Reconoces los pasos a seguir para enviar tu tarea en la plataforma Microsoft Teams?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	1	,8	,8
Casi nunca	1	,8	,8
Algunas veces	10	7,7	7,7
Casi siempre	22	16,9	16,9
Siempre	96	73,8	73,8
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable Plataforma Microsoft Teams



*Figura 3. ¿Reconoces los pasos a seguir para enviar tu tarea en la plataforma Microsoft Teams?*

**Análisis e interpretación:**

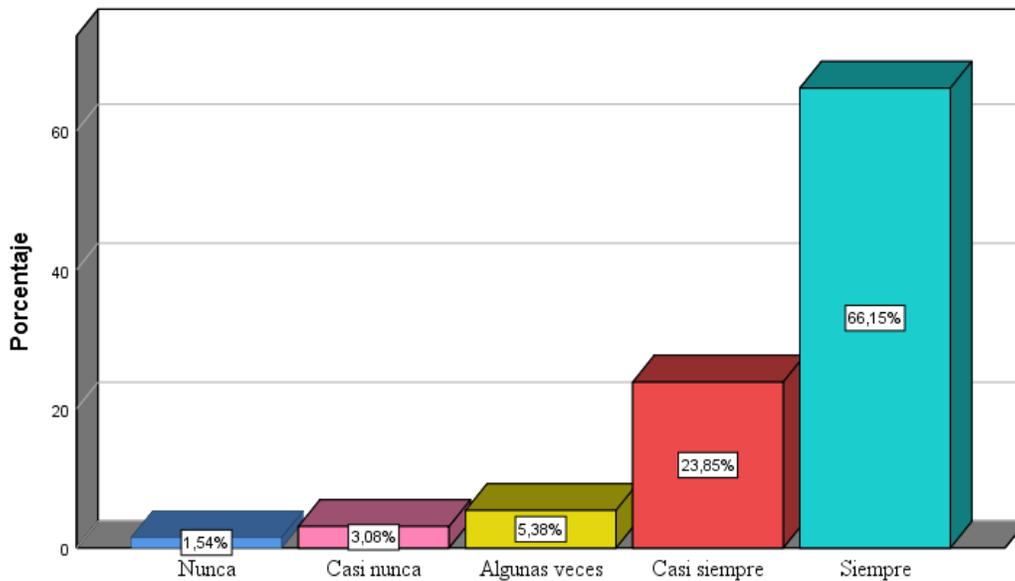
De la tabla y figura 3, de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “¿Reconoces los pasos a seguir para enviar tu tarea en la plataforma Microsoft Teams?”,96 estudiantes al 73.8% marcaron siempre ,22 estudiantes al 16,9 marcaron casi siempre ,10 estudiantes al 7,7 % marcaron algunas veces ,1 estudiante al 0,8 % marco casi nunca y un estudiante al 0,8 % marco nunca.

**Tabla 4**

*¿Marcas tu asistencia correctamente en la plataforma Microsoft Teams?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	2	1,5	1,5
Casi nunca	4	3,1	3,1
Algunas veces	7	5,4	5,4
Casi siempre	31	23,8	23,8
Siempre	86	66,2	66,2
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable Plataforma Microsoft Teams



*Figura 4. ¿Marcas tu asistencia correctamente en la plataforma Microsoft Teams?*

**Análisis e interpretación:**

De la tabla y figura 4, de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “¿Marcas tu asistencia correctamente en la plataforma Microsoft Teams?” 86 estudiantes al 66,2 % marcaron siempre ,31 estudiantes al 23,8% marcaron casi siempre ,7 estudiantes al 5,4 % marcaron algunas veces ,4 estudiantes al 3,1 % marcaron casi

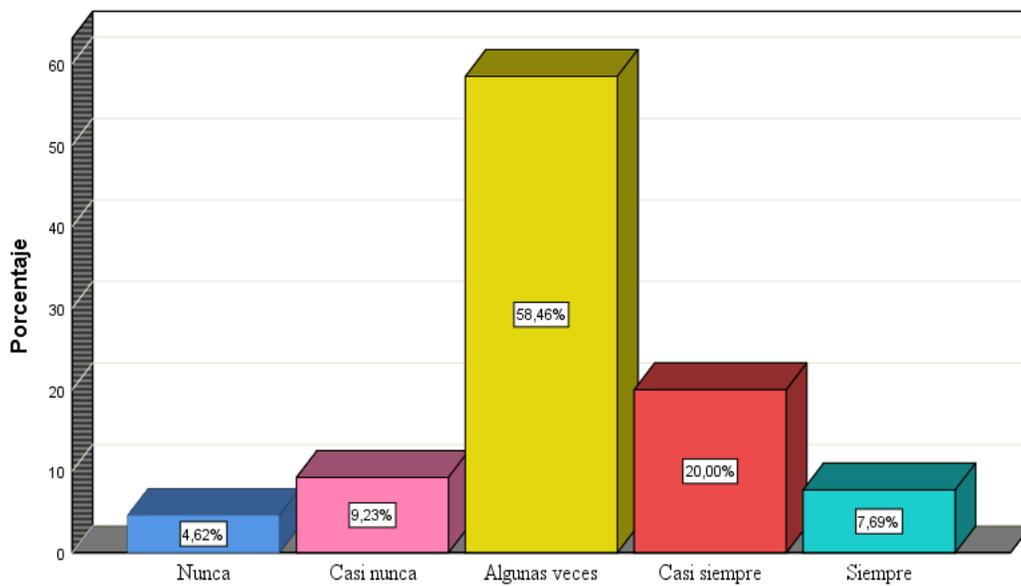
nunca, 2 estudiantes al 1,5 % marcaron nunca. Lo que evidencia que la mayoría de los estudiantes marca correctamente su asistencia en la plataforma Microsoft Teams.

**Tabla 5**

*¿Usando la plataforma Microsoft Teams has tenido problemas de conectividad?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	6	4,6	4,6
Casi nunca	12	9,2	9,2
Algunas veces	76	58,5	58,5
Casi siempre	26	20,0	20,0
Siempre	10	7,7	7,7
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable Plataforma Microsoft Teams



*Figura 5. ¿Usando la plataforma Microsoft Teams has tenido problemas de conectividad?*

**Análisis e interpretación:**

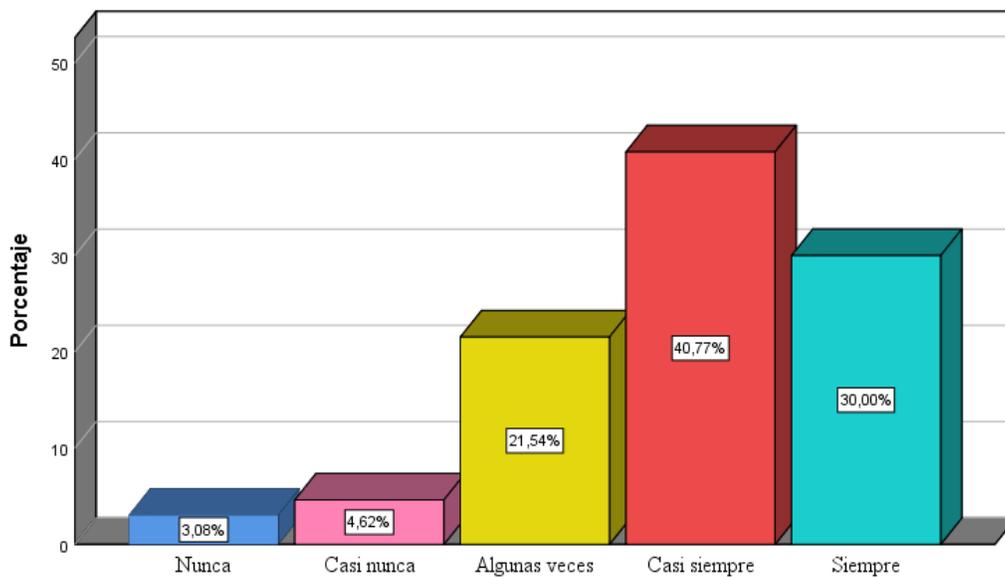
De la tabla y figura 5, de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “¿Usando la plataforma Microsoft Teams has tenido problemas de conectividad?”, 76 estudiantes al 58,5 % marcaron algunas veces ,26 estudiantes al 20,0 % marcaron casi siempre ,12 estudiantes al 9,2% marcaron casi nunca ,10 estudiantes al 7,7% marcaron siempre ,6 estudiantes al 4,6% marcaron nunca.

**Tabla 6**

*¿Estas satisfecho con las herramientas de la plataforma Microsoft Teams?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	4	3,1	3,1
Casi nunca	6	4,6	4,6
Algunas veces	28	21,5	21,5
Casi siempre	53	40,8	40,8
Siempre	39	30,0	30,0
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable Plataforma Microsoft Teams



*Figura 6. ¿Estas satisfecho con las herramientas de la plataforma Microsoft Teams?*

**Análisis e interpretación:**

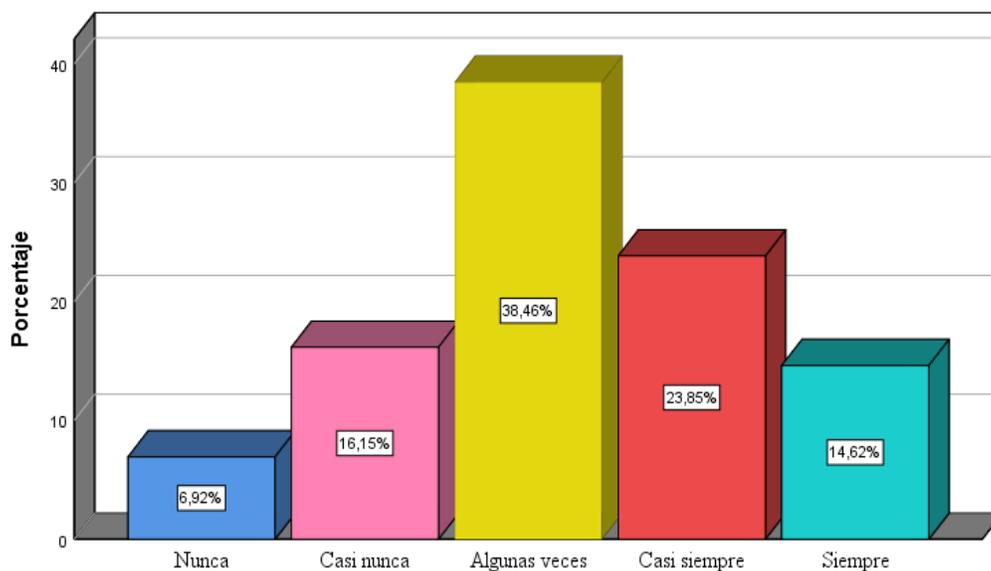
De la tabla y figura 6, de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “¿Estas satisfecho con las herramientas de la plataforma Microsoft Teams?”, 53 estudiantes al 40,8 % marcaron casi siempre, 39 estudiantes al 30,0 % marcaron siempre, 28 estudiantes al 21,5% marcaron algunas veces, 6 estudiantes al 4,6% casi nunca, 4 estudiantes al 3,1% marcaron nunca.

**Tabla 7**

*¿En tus clases virtuales te gusta utilizar la cámara y micrófono para interactuar con el docente y/o compañeros?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	9	6,9	6,9
Casi nunca	21	16,2	16,2
Algunas veces	50	38,5	38,5
Casi siempre	31	23,8	23,8
Siempre	19	14,6	14,6
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable Plataforma Microsoft Teams



*Figura 7. ¿En tus clases virtuales te gusta utilizar la cámara y micrófono para interactuar con el docente y/o compañeros?*

**Análisis e interpretación:**

De la tabla y figura 7, de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “¿En tus clases virtuales te gusta utilizar la cámara y micrófono para interactuar con el docente y/o compañeros?”, 50 estudiantes al 38,5% marcaron

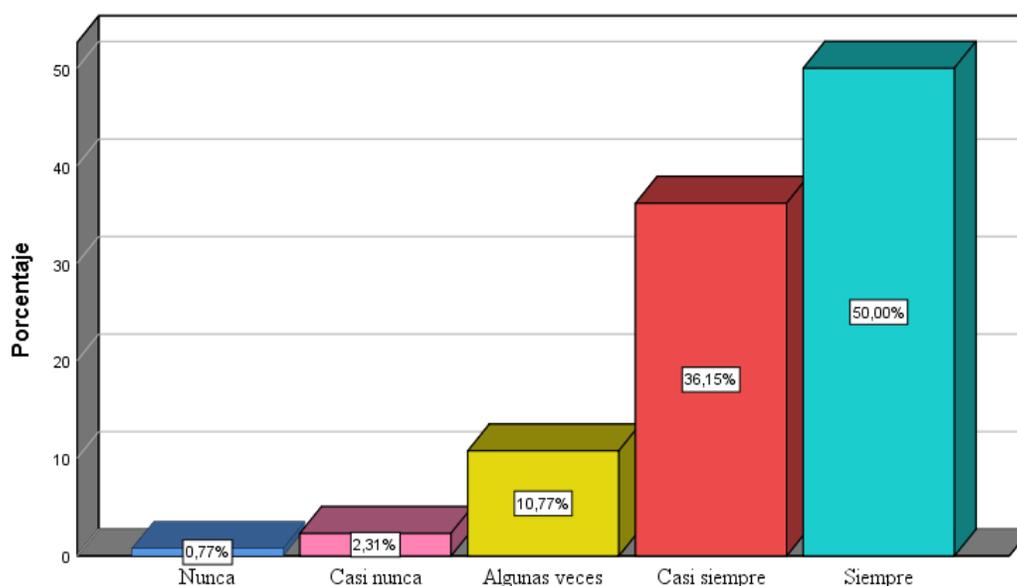
algunas veces ,31 estudiantes al 23,8% marcaron casi siempre ,21 estudiantes al 16,2% marcaron casi nunca ,19 estudiantes al 14,6 % marcaron siempre 9 estudiantes al 6,9% marcaron nunca.

**Tabla 8**

*¿Las clases virtuales son grabadas por el docente?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	1	,8	,8
Casi nunca	3	2,3	2,3
Algunas veces	14	10,8	10,8
Casi siempre	47	36,2	36,2
Siempre	65	50,0	50,0
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable Plataforma Microsoft Teams



*Figura 8. ¿Las clases virtuales son grabadas por el docente?*

**Análisis e interpretación:**

De la tabla y figura 8, de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “¿Las clases virtuales son grabadas por el docente?”, 65 estudiantes al 50,0% marcaron siempre, 47 estudiantes al 36,2% marcaron casi siempre, 14 estudiantes al 10,8% marcaron algunas veces, 3 estudiantes al 2,3% marcaron casi nunca y un

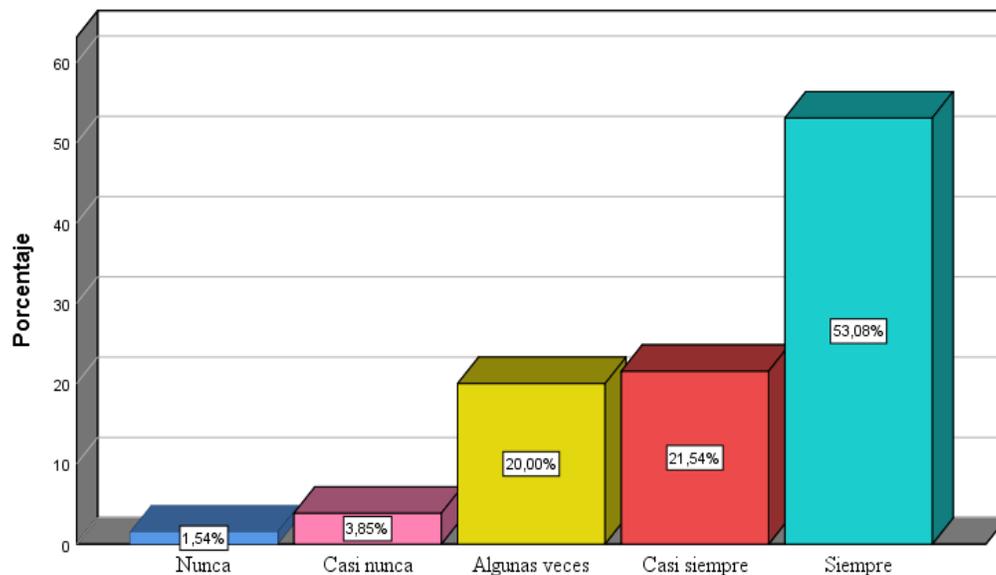
estudiante al 0,8% marco nunca. Lo que demuestra que la mayoría de los estudiantes concuerdan que los docentes graban sus clases virtuales.

**Tabla 9**

*¿Consideras útiles las grabaciones para fortalecer tu aprendizaje?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	2	1,5	1,5
Casi nunca	5	3,8	3,8
Algunas veces	26	20,0	20,0
Casi siempre	28	21,5	21,5
Siempre	69	53,1	53,1
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable Plataforma Microsoft Teams



*Figura 9. ¿Consideras útiles las grabaciones para fortalecer tu aprendizaje?*

### **Análisis e interpretación:**

De la tabla y figura 9, de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “¿Consideras útiles las grabaciones para fortalecer tu aprendizaje?” 69 estudiantes al 53,1 % marcaron siempre ,28 estudiantes al 21,5% marcaron casi siempre ,26 estudiantes al 20,0 marcaron algunas veces ,5 estudiantes al 3,8 % marcaron casi

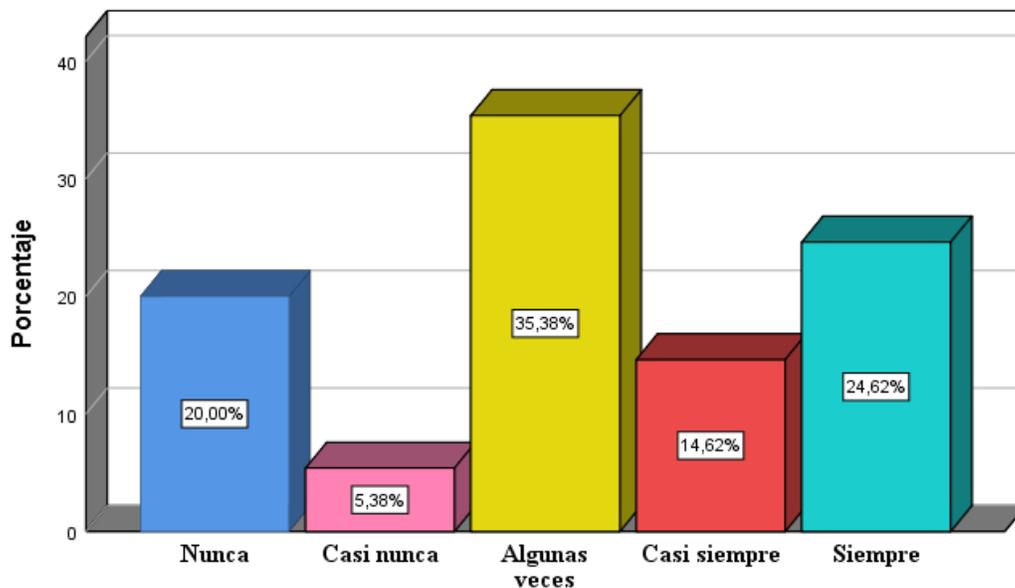
nunca ,2 estudiantes al 1,5% marcaron nunca. Se observa que la mayoría de los estudiantes está de acuerdo que las grabaciones fortalecen su aprendizaje.

**Tabla 10**

*¿Te gustaría seguir utilizando la plataforma luego de pasada la pandemia Covid 19?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	26	20,0	20,0
Casi nunca	7	5,4	5,4
Algunas veces	46	35,4	35,4
Casi siempre	19	14,6	14,6
Siempre	32	24,6	24,6
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable Plataforma Microsoft Teams



*Figura 10. ¿Te gustaría seguir utilizando la plataforma luego de pasada la pandemia Covid 19?*

**Análisis e interpretación:**

De la tabla y figura 10, de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “¿te gustaría seguir utilizando la plataforma luego de pasada la pandemia Covid 19?”, 46 estudiantes al 35,4% marcaron algunas veces ,32 estudiantes al 24,6% marcaron siempre, 26 estudiantes al 20,0 % marcaron nunca, 19 estudiantes marcaron al 14,6%

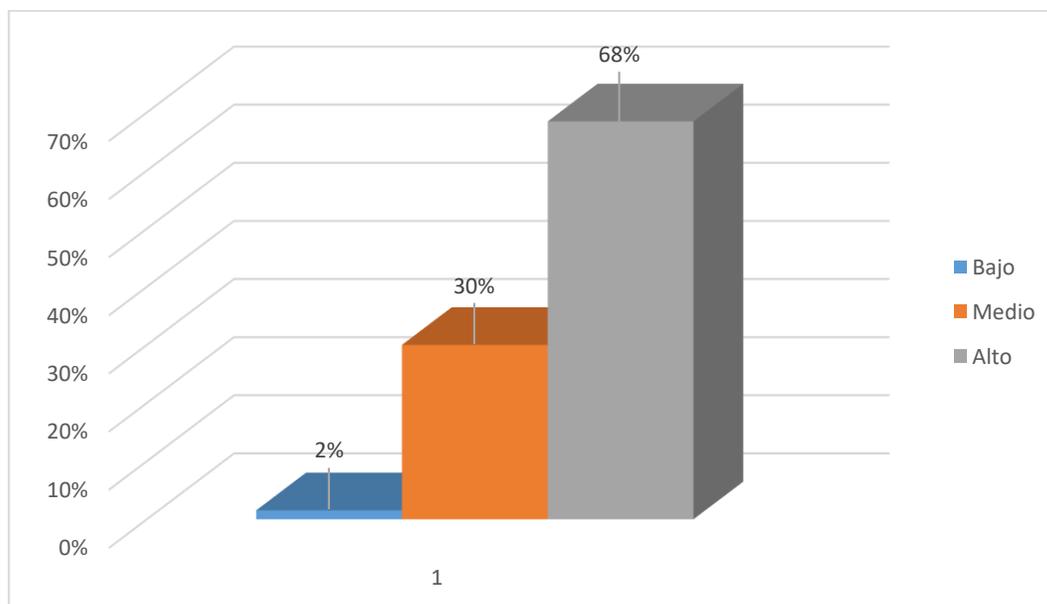
casi siempre ,7 estudiantes al 5,4 % marcaron casi nunca. Lo que evidencia que la mayoría de los estudiantes le gustaría utilizar regularmente la plataforma educativa Microsoft Teams.

**Tabla 11**

*Variable plataforma Microsoft Teams*

Nivel	Rango	f	%
Bajo	10 - 23	2	2%
Medio	24 - 37	39	30%
Alto	38 - 50	89	68%
Total		130	100%

Fuente: Base de datos de la variable Plataforma Microsoft Teams



*Figura 11. Variable plataforma Microsoft Teams*

**Análisis e interpretación:**

De la tabla y figura 11, variable plataforma Microsoft Teams, se observa que, del total de estudiantes de todo el nivel secundario de la Institución Educativa Joule Divino Niño, el 68% se encuentra en un nivel alto, el 30% en un nivel medio y el 2% restante en un nivel bajo en la plataforma Microsoft Teams. De acuerdo a los resultados generales los estudiantes se encuentran

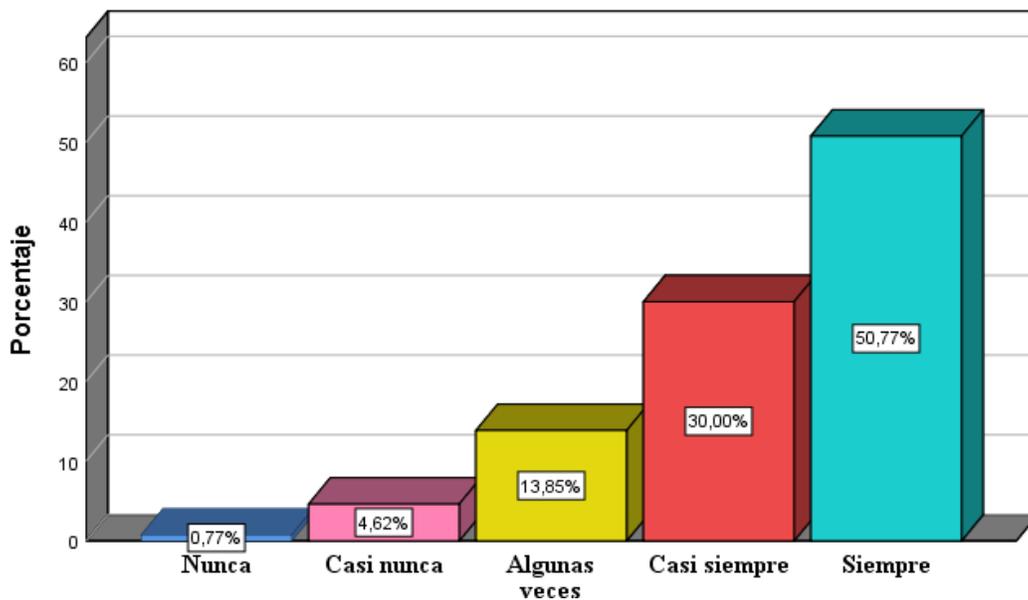
en un nivel alto en cuanto al manejo de la aplicación y la percepción de la plataforma Microsoft Teams.

**Tabla 12**

*¿Recibes permanentemente clases sincrónicas y asincrónicas virtuales?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	1	,8	,8
Casi nunca	6	4,6	4,6
Algunas veces	18	13,8	13,8
Casi siempre	39	30,0	30,0
Siempre	66	50,8	50,8
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable aprendizaje virtual



*Figura 12. ¿Recibes permanentemente clases sincrónicas y asincrónicas virtuales?*

**Análisis e interpretación:**

En la tabla y figura 12, de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “Recibes permanentemente clases sincrónicas y asincrónicas virtuales”, se observa que 66 estudiantes al 50,8 % marcaron siempre, 39 estudiantes al 30,0 % marcaron casi siempre, 18 estudiantes al 13,8 % marcaron algunas veces, 6 estudiantes al 4,6 %

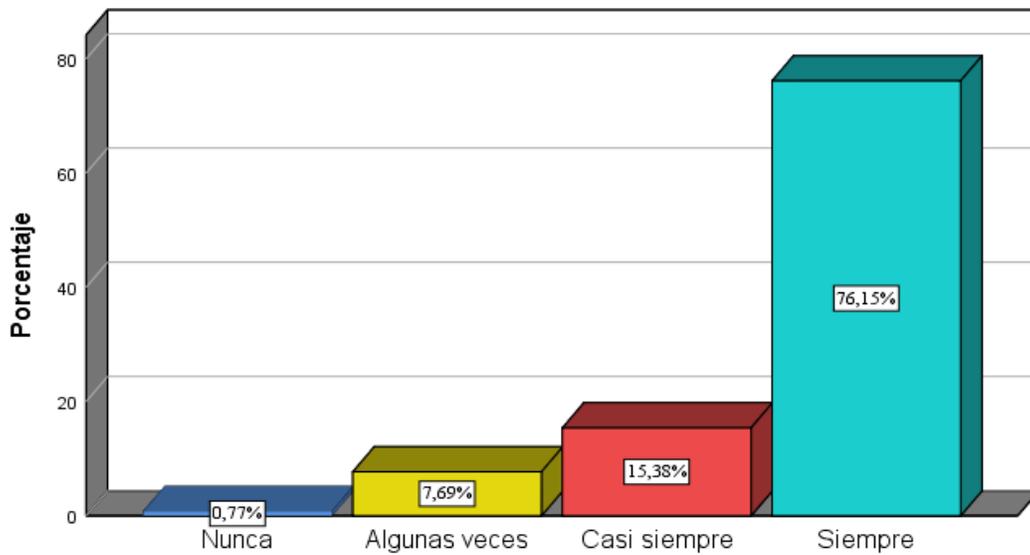
marcaron casi nunca y 1 estudiante al 0,8 % marco nunca. Lo que demuestra que la mayoría de los estudiantes reciben las clases sincrónicas y asincrónicas virtuales.

**Tabla 13**

*¿Para ti es importante marcar tu asistencia a la hora indicada?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	1	,8	,8
Algunas veces	10	7,7	7,7
Casi siempre	20	15,4	15,4
Siempre	99	76,2	76,2
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable aprendizaje virtual



*Figura 13. ¿Para ti es importante marcar tu asistencia a la hora indicada?*

**Análisis e interpretación:**

De la tabla y figura 13, de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “Para ti es importante marcar tu asistencia a la hora indicada”, se puede apreciar que de 130 encuestados que representan el 100.0%, 99 estudiantes al 76,2 % marcaron siempre, 20 estudiantes al 15,4 % marcaron casi siempre, 10 estudiantes al 7,7% marcaron algunas veces y 1 estudiante al 0,8 % marco nunca. Lo que evidencia que la mayoría de

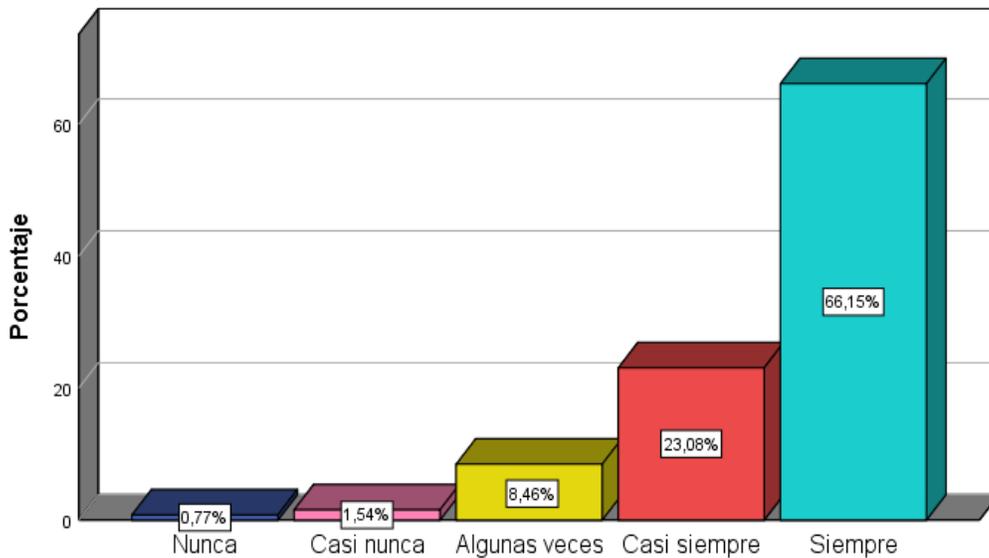
los estudiantes considera que es importante marcar a la hora exacta su asistencia cumpliendo con los reglamentos internos del colegio y respetando el tiempo de los demás compañeros.

**Tabla 14**

*El hecho de entregar tus tareas a la hora indicada. ¿Te permite ser más responsable con tus deberes?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	1	,8	,8
Casi nunca	2	1,5	1,5
Algunas veces	11	8,5	8,5
Casi siempre	30	23,1	23,1
Siempre	86	66,2	66,2
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable aprendizaje virtual



*Figura 14. El hecho de entregar tus tareas a la hora indicada. ¿Te permite ser más responsable con tus deberes?*

**Análisis e interpretación:**

De la tabla y figura 14, de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “El hecho de entregar tus tareas a la hora indicada. ¿Te permite ser más responsable con tus deberes?”, se puede apreciar que de 130 encuestados que representan el 100.0%, 86 estudiantes al 66.2 % marcaron siempre, 30 estudiantes al 23 % marcaron casi siempre, 11 estudiantes al 8,5 % marcaron algunas veces y 2 estudiantes al 1,5 %

marcaron casi nunca y 1 estudiante al 0,8% marco nunca. Lo que evidencia que la mayoría de los estudiantes considera que entregar las tareas a la hora indicada refleja su responsabilidad.

**Tabla 15**

*¿Participas activamente durante las clases sincrónicas virtuales?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	1	,8	,8
Casi nunca	5	3,8	3,8
Algunas veces	64	49,2	49,2
Casi siempre	45	34,6	34,6
Siempre	15	11,5	11,5
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable aprendizaje virtual

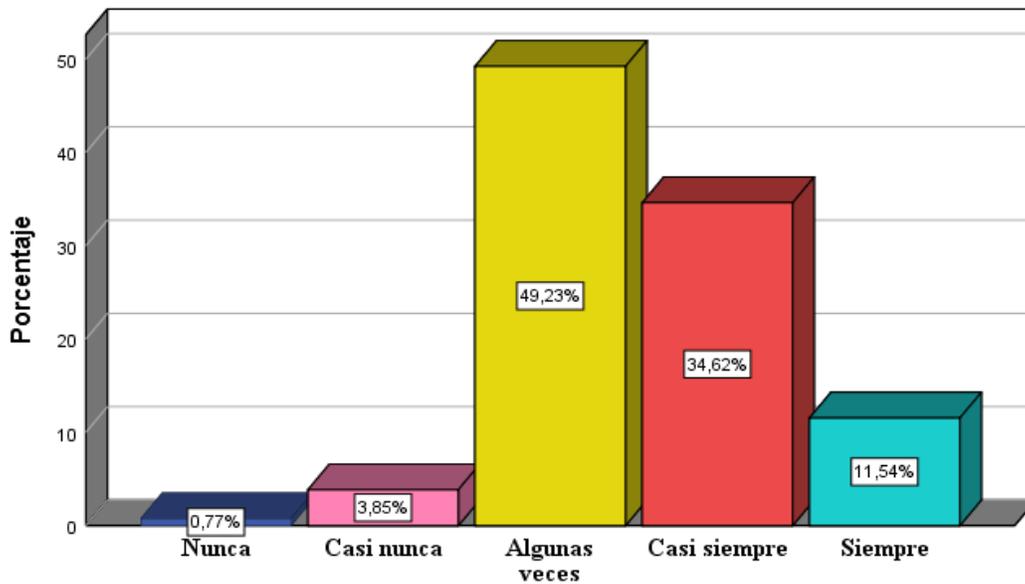


Figura 15. *¿Participas activamente durante las clases sincrónicas virtuales?*

**Análisis e interpretación:**

De la tabla y figura 15, de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “Participas activamente durante las clases sincrónicas virtuales”, se puede apreciar que de 130 encuestados que representan el 100.0%, 64 estudiantes al 49,2 % marcaron algunas veces ,45 estudiantes al 34,6 % marcaron casi siempre ,15 estudiantes al 11,5 % marcaron siempre, 5 estudiantes al 3,8 % marcaron casi nunca y 1 estudiante al 0,8 %

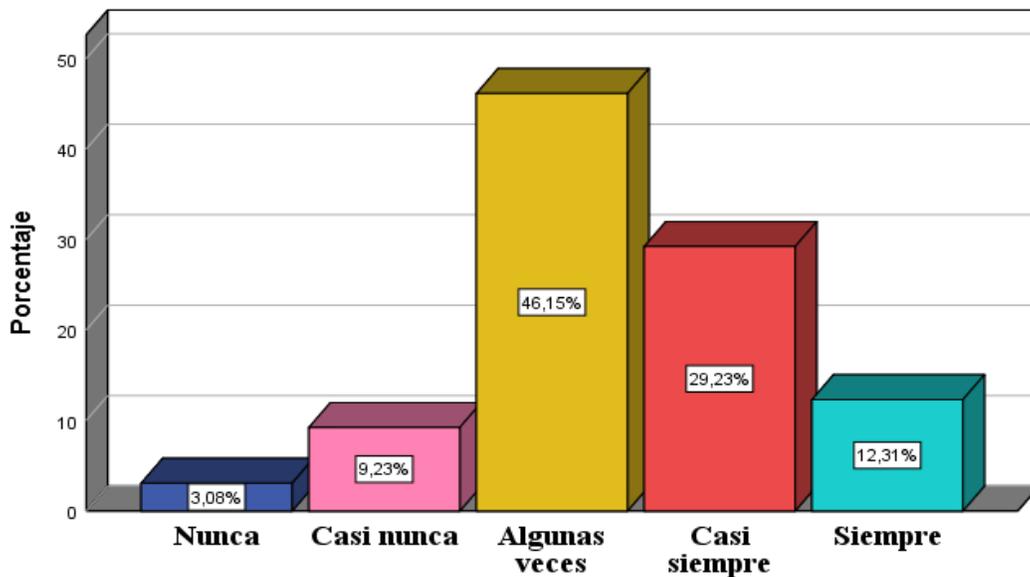
marco nunca. Lo que evidencia que la mayoría de los estudiantes participa activamente durante las clases sincrónicas virtuales por la plataforma.

**Tabla 16**

*¿Esta modalidad de aprendizaje virtual te permite expresar libremente tus ideas?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	4	3,1	3,1
Casi nunca	12	9,2	9,2
Algunas veces	60	46,2	46,2
Casi siempre	38	29,2	29,2
Siempre	16	12,3	12,3
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable aprendizaje virtual



*Figura 16. ¿Esta modalidad de aprendizaje virtual te permite expresar libremente tus ideas?*

**Análisis e interpretación:**

De la tabla y figura 16, de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “Esta modalidad de aprendizaje virtual te permite expresar libremente tus ideas”, se puede apreciar que de 130 encuestados que representan el 100.0%, 60 estudiantes al 46,2 % marcaron algunas veces , 38 estudiantes al 29,2% marcaron casi siempre, 16 estudiantes al 12,3% marcaron siempre , 12 estudiantes al 9,2 % marcaron casi nunca ,4

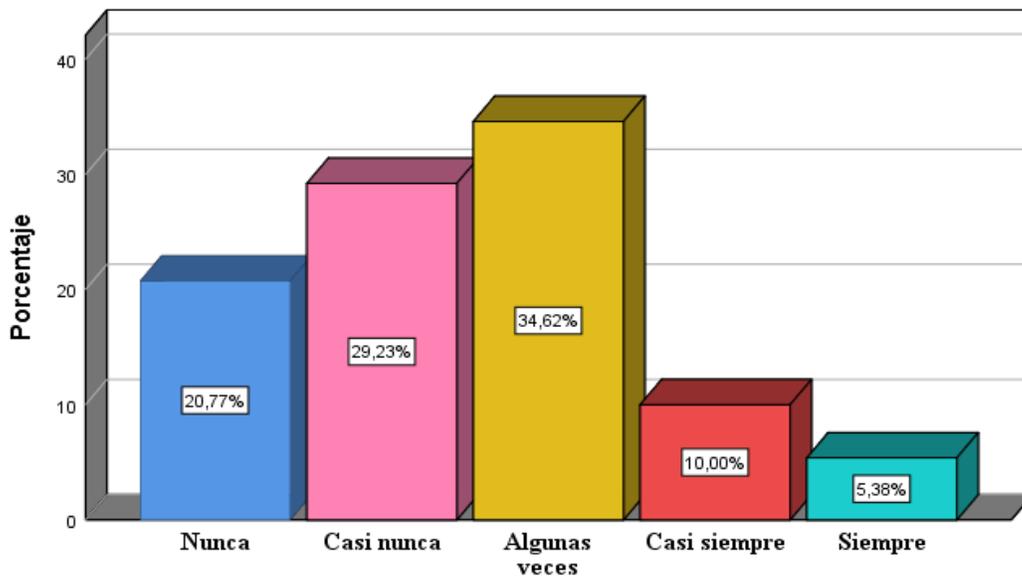
estudiantes al 3,1% marcaron nunca . Lo que evidencia que la plataforma permite expresar sus opiniones claramente sin interrupciones.

**Tabla 17**

*¿Las clases sincrónicas virtuales que dan tus docentes son estáticas y aburridas?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	27	20,8	20,8
Casi nunca	38	29,2	29,2
Algunas veces	45	34,6	34,6
Casi siempre	13	10,0	10,0
Siempre	7	5,4	5,4
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable aprendizaje virtual



*Figura 17. ¿Las clases sincrónicas virtuales que dan tus docentes son estáticas y aburridas?*

**Análisis e interpretación:**

De la tabla y figura 17, de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “Las clases sincrónicas virtuales que dan tus docentes son estáticas y aburridas”, se puede apreciar que de 130 encuestados que representan el 100.0%, 45 estudiantes al 34,6 % marcaron algunas veces ,38 estudiantes al 29,2 % marcaron casi nunca , 27 estudiantes al 20,8% marcaron nunca ,13 estudiantes al 10% marcaron casi siempre ,7 estudiantes

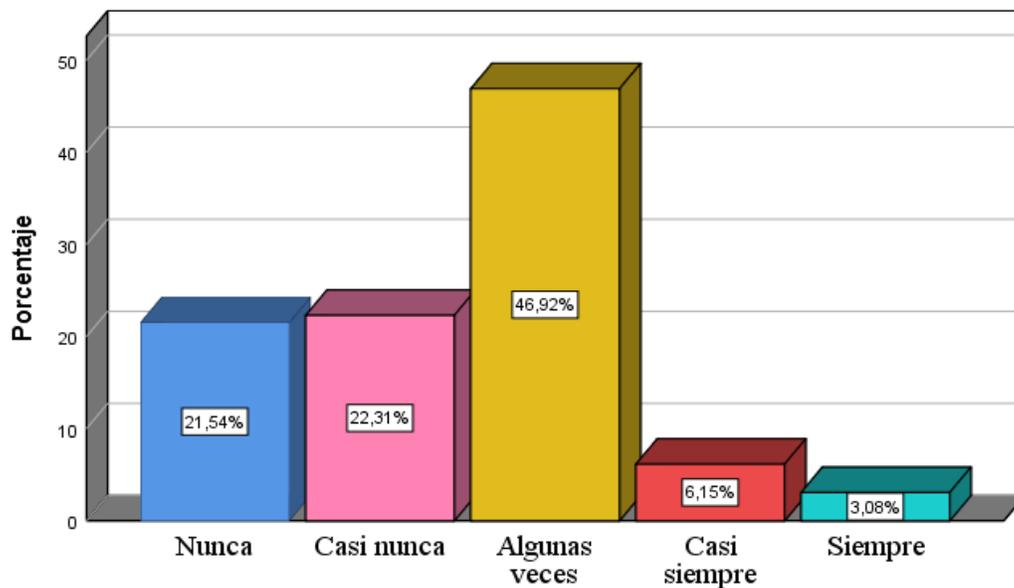
al 5,4 % marcaron siempre . La mayoría de los estudiantes respondieron que algunas veces y casi nunca las clases son estáticas y aburridas, es necesario siempre motivar al estudiante en todo momento.

**Tabla 18**

*Para cumplir con tus tareas virtuales ¿Necesitas ayuda pedagógica?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	28	21,5	21,5
Casi nunca	29	22,3	22,3
Algunas veces	61	46,9	46,9
Casi siempre	8	6,2	6,2
Siempre	4	3,1	3,1
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable aprendizaje virtual



*Figura 18. Para cumplir con tus tareas virtuales ¿Necesitas ayuda pedagógica?*

+

**Análisis e interpretación:**

De la tabla y figura 18 de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “para cumplir con tus tareas virtuales, ¿necesitas ayuda pedagógica?”, 61 estudiantes al 46,9 % marcaron algunas veces ,29 estudiantes al 22,3 % marcaron casi nunca ,28 estudiantes al 21,5 % marcaron nunca ,8 estudiantes al 6,2 % marcaron casi siempre y 4 estudiantes al 3,1 % marcaron siempre. Lo que evidencia que la mayoría de los

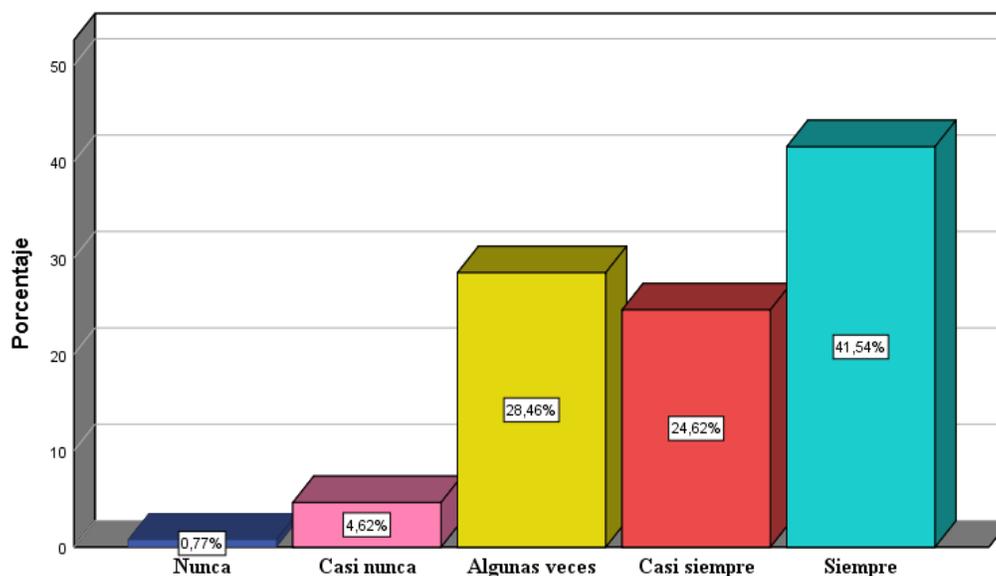
estudiantes marcaron “algunas veces” necesitan la ayuda y acompañamiento del docente para realizar sus tareas virtuales.

**Tabla 19**

*El tiempo que dura tus sesiones virtuales. ¿Consideras que es adecuado y suficiente?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	1	,8	,8
Casi nunca	6	4,6	4,6
Algunas veces	37	28,5	28,5
Casi siempre	32	24,6	24,6
Siempre	54	41,5	41,5
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable aprendizaje virtual



*Figura 19. El tiempo que dura tus sesiones virtuales. ¿Consideras que es adecuado y suficiente?*

**Análisis e interpretación:**

De la tabla y figura 19 de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “El tiempo que dura tus sesiones virtuales. ¿Consideras que es adecuado y suficiente?”, 54 estudiantes al 41,5 % marcaron siempre, 37 estudiantes al 28,5 % marcaron algunas veces ,32 estudiantes al 24,6 % marcaron casi siempre ,6 estudiantes al 4,6 % marcaron casi nunca y 1 estudiante al 0,8 % marco nunca. Lo que evidencia que la mayoría de los

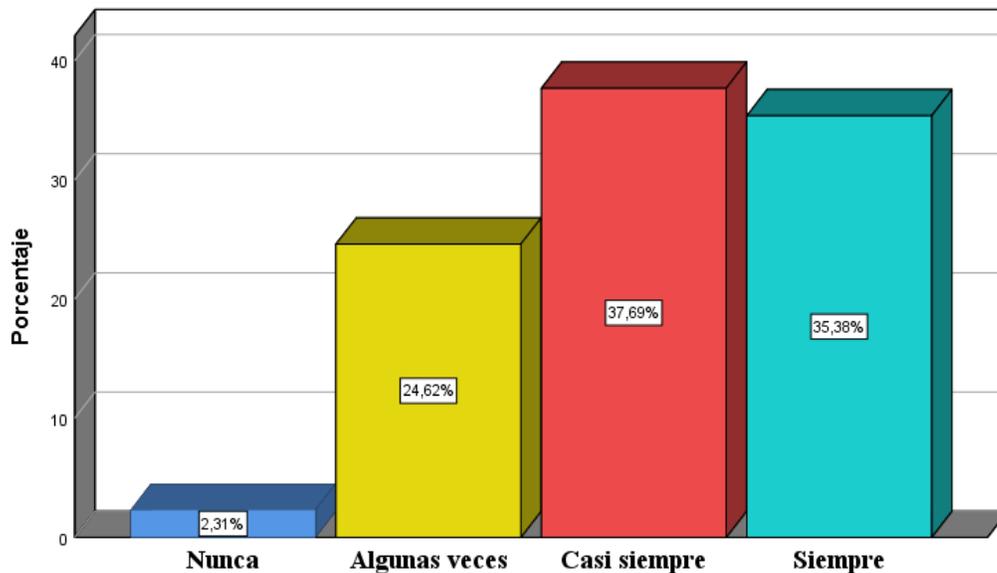
estudiantes marcaron siempre es decir que sí consideran que las clases son adecuadas y suficientes para su aprendizaje.

**Tabla 20**

*¿Los medios educativos que utilizan tus docentes como la pizarra virtual, diapositivas y videos te ayudan a reforzar tu conocimiento?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	3	2,3	2,3
Algunas veces	32	24,6	24,6
Casi siempre	49	37,7	37,7
Siempre	46	35,4	35,4
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable aprendizaje virtual



*Figura 20. ¿Los medios educativos que utilizan tus docentes como la pizarra virtual, diapositivas y videos te ayudan a reforzar tu conocimiento?*

**Análisis e interpretación:**

De la tabla y figura 20, de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “¿Los medios educativos que utilizan tus docentes como la pizarra virtual, diapositivas y videos te ayudan a reforzar tu conocimiento?”, 49 estudiantes al 37,7 % marcaron casi siempre ,46 estudiantes al 35,4% marcaron siempre ,32 estudiantes al 24,6%

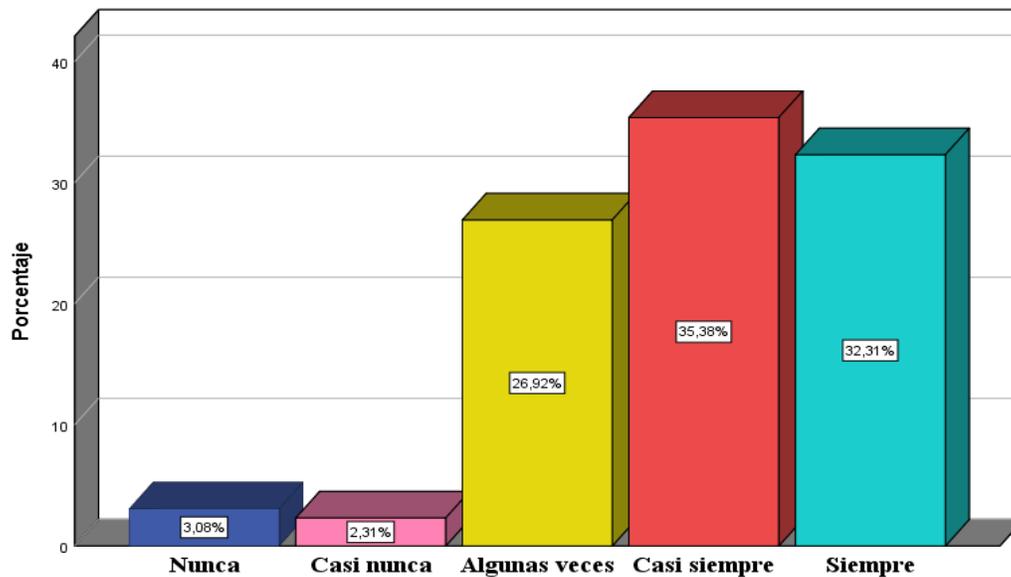
marcaron algunas veces ,3 estudiantes al 2,3 % marcaron nunca. Lo que evidencia que la mayoría de los estudiantes consideran que el uso de los medios educativos si son necesarios para su forma.

**Tabla 21**

*¿Tus docentes utilizan diferentes estrategias para despertar tu interés sobre el curso?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	4	3,1	3,1
Casi nunca	3	2,3	2,3
Algunas veces	35	26,9	26,9
Casi siempre	46	35,4	35,4
Siempre	42	32,3	32,3
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable aprendizaje virtual



*Figura 21. ¿Tus docentes utilizan diferentes estrategias para despertar tu interés sobre el curso?*

**Análisis e interpretación:**

De la tabla y figura 21, de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “¿Tus docentes utilizan diferentes estrategias para despertar tu interés sobre el curso?”, 46 estudiantes al 35,4 marcaron casi siempre ,42 estudiantes al 32,3 marcaron siempre ,35 estudiantes al 26,9 % marcaron algunas veces ,4 estudiantes al 3,1 %

marcaron nunca y 3 estudiantes al 2,3% marcaron casi nunca. Lo que evidencia que la mayoría de los estudiantes concuerdan que los docentes utilizan varios recursos para despertar su interés.

**Tabla 22**

*¿Sientes que las clases virtuales van a un ritmo adecuado de aprendizaje?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	2	1,5	1,5
Casi nunca	11	8,5	8,5
Algunas veces	36	27,7	27,7
Casi siempre	51	39,2	39,2
Siempre	30	23,1	23,1
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable aprendizaje virtual

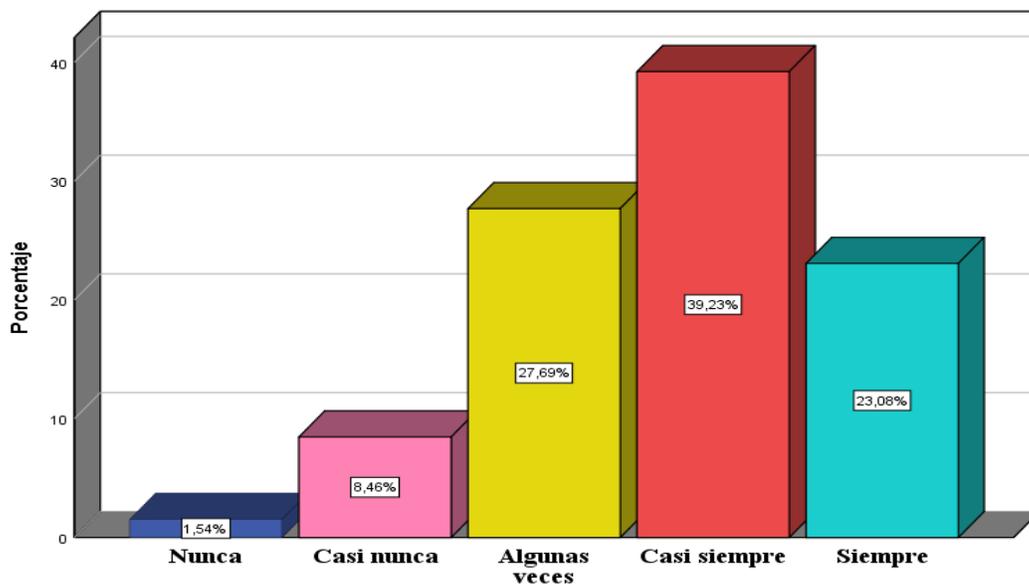


Figura 22. *¿Sientes que las clases virtuales van a un ritmo adecuado de aprendizaje?*

### **Análisis e interpretación:**

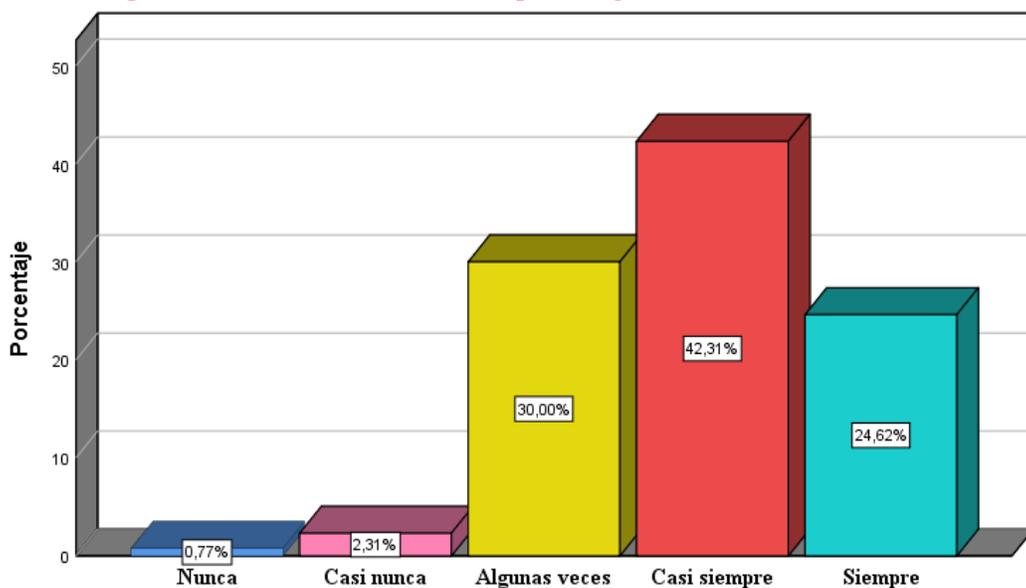
De la tabla y figura 22 de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “¿Sientes que las clases virtuales van a un ritmo adecuado de aprendizaje?”, 51 estudiantes al 39,2% marcaron casi siempre ,36 estudiantes al 27,7% marcaron algunas veces ,30 estudiantes al 23,1 % marcaron siempre ,11 estudiantes al 8,5% marcaron casi nunca y 2 estudiantes al 1,5 % marcaron nunca.

**Tabla 23**

*¿Los docentes retroalimentan tu aprendizaje durante la clase virtual?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	1	,8	,8
Casi nunca	3	2,3	2,3
Algunas veces	39	30,0	30,0
Casi siempre	55	42,3	42,3
Siempre	32	24,6	24,6
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable aprendizaje virtual



*Figura 23. ¿Los docentes retroalimentan tu aprendizaje durante la clase virtual?*

**Análisis e interpretación:**

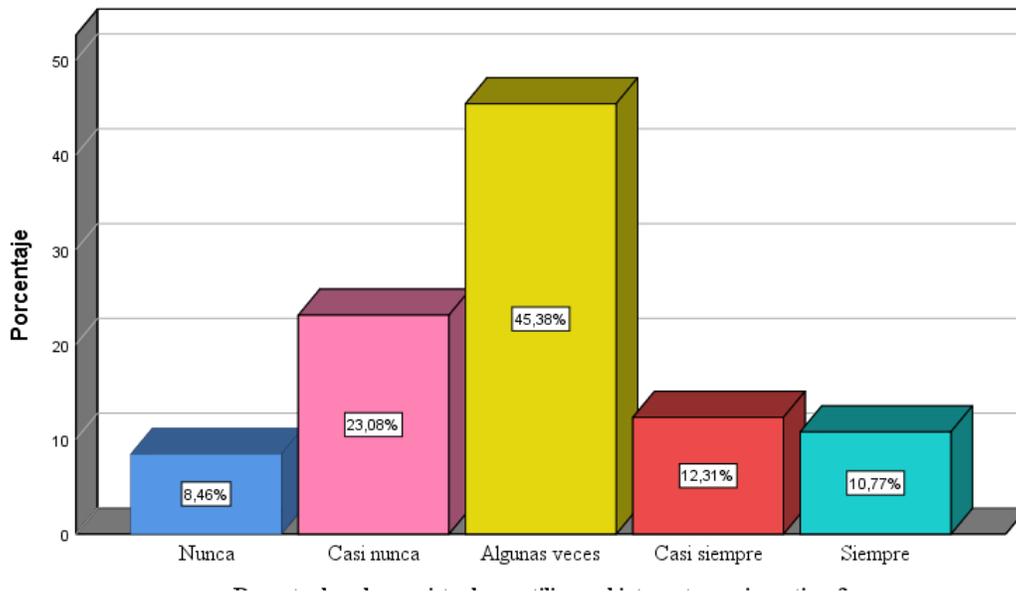
De la tabla y figura 23, de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “¿Los docentes retroalimentan tu aprendizaje durante la clase virtual?”, 55 estudiantes al 42,3% marcaron casi siempre ,39 estudiantes al 30 %marcaron algunas veces ,32 estudiantes al 24,6 % marcaron siempre ,3 estudiantes al 2,3 marcaron casi nunca y 1 estudiante al 0,8 marco nunca.

**Tabla 24**

*Durante las clases virtuales, ¿utilizas el internet para investigar?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	11	8,5	8,5
Casi nunca	30	23,1	23,1
Algunas veces	59	45,4	45,4
Casi siempre	16	12,3	12,3
Siempre	14	10,8	10,8
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable aprendizaje virtual



*Figura 24. Durante las clases virtuales, ¿utilizas el internet para investigar?*

**Análisis e interpretación:**

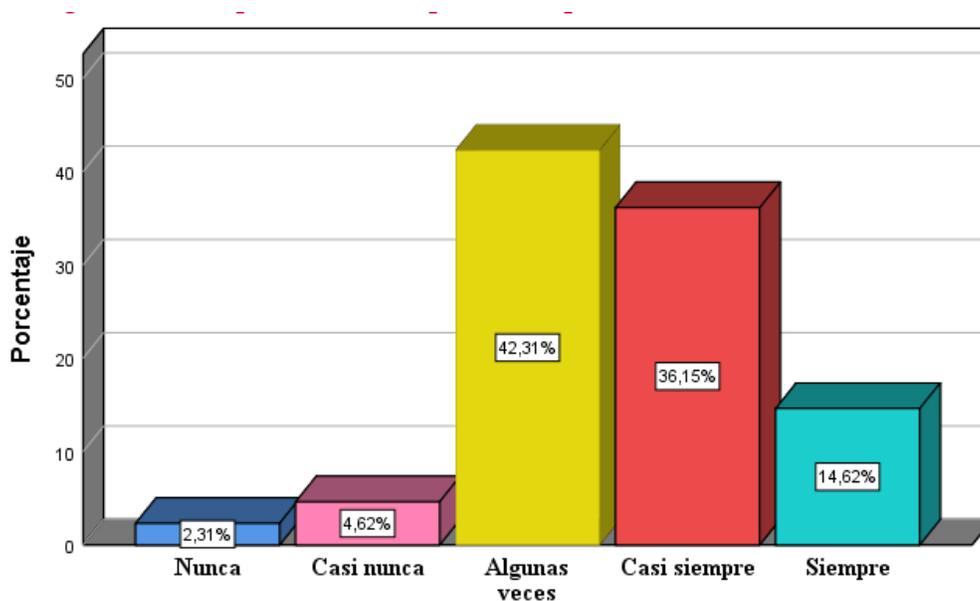
De la tabla y figura 24 de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “Durante las clases virtuales, ¿utilizas el internet para investigar?”, 59 estudiantes al 45,4 marcaron algunas veces ,30 estudiantes al 23,1% marcaron casi nunca ,16 estudiantes al 12,3 % marcaron casi siempre ,14 estudiantes al 10,8% marcaron siempre y 11 estudiantes al 8,5 % macaron nunca.

**Tabla 25**

*¿Consideras que los foros te permiten aprender de manera dinámica?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	3	2,3	2,3
Casi nunca	6	4,6	4,6
Algunas veces	55	42,3	42,3
Casi siempre	47	36,2	36,2
Siempre	19	14,6	14,6
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable aprendizaje virtual



*Figura 25. ¿Consideras que los foros te permiten aprender de manera dinámica?*

**Análisis e interpretación:**

De la tabla y figura 25 de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “¿Consideras que los foros te permiten aprender de manera dinámica?”, 55 estudiantes al 42,3 % marcaron algunas veces ,47 estudiantes al 36,2% marcaron casi siempre ,19 estudiantes al 14,6% marcaron siempre ,6 estudiantes al 4,6 % marcaron casi nunca y 3 estudiantes al 2,3 % marcaron nunca.

**Tabla 26**

*¿Te sientes satisfecho con las clases virtuales que dan tus docentes?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	2	1,5	1,5
Casi nunca	3	2,3	2,3
Algunas veces	29	22,3	22,3
Casi siempre	55	42,3	42,3
Siempre	41	31,5	31,5
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable aprendizaje virtual

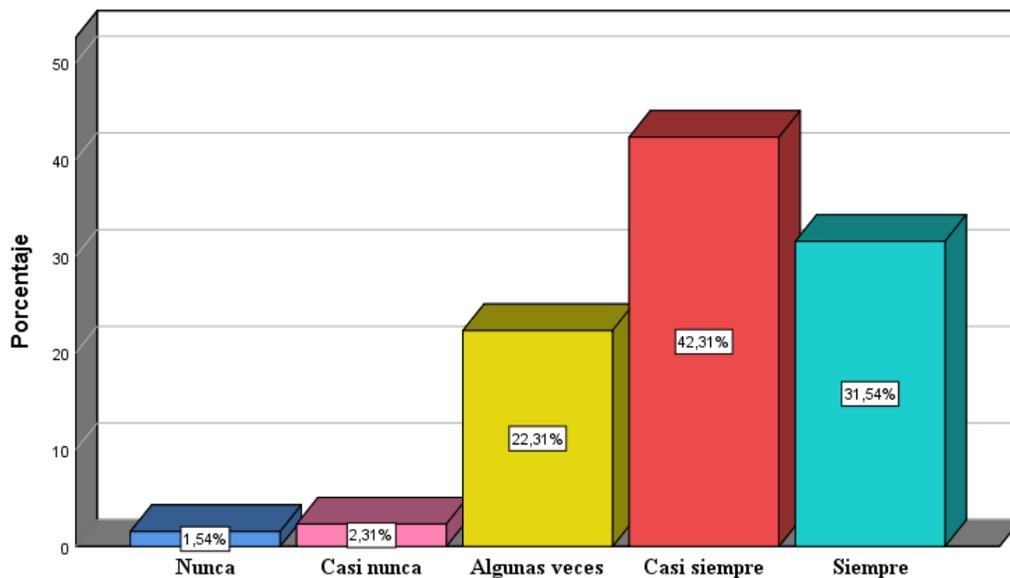


Figura 26. *¿Te sientes satisfecho con las clases virtuales que dan tus docentes?*

**Análisis e interpretación:**

De la tabla y figura 26, de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “¿Te sientes satisfecho con las clases virtuales que dan tus docentes?”, 55 estudiantes al 42,3 marcaron casi siempre ,41 estudiantes al 31,5% marcaron siempre ,29 estudiantes al 22,3 % marcaron algunas veces ,3 estudiantes al 2,3 %marcaron casi

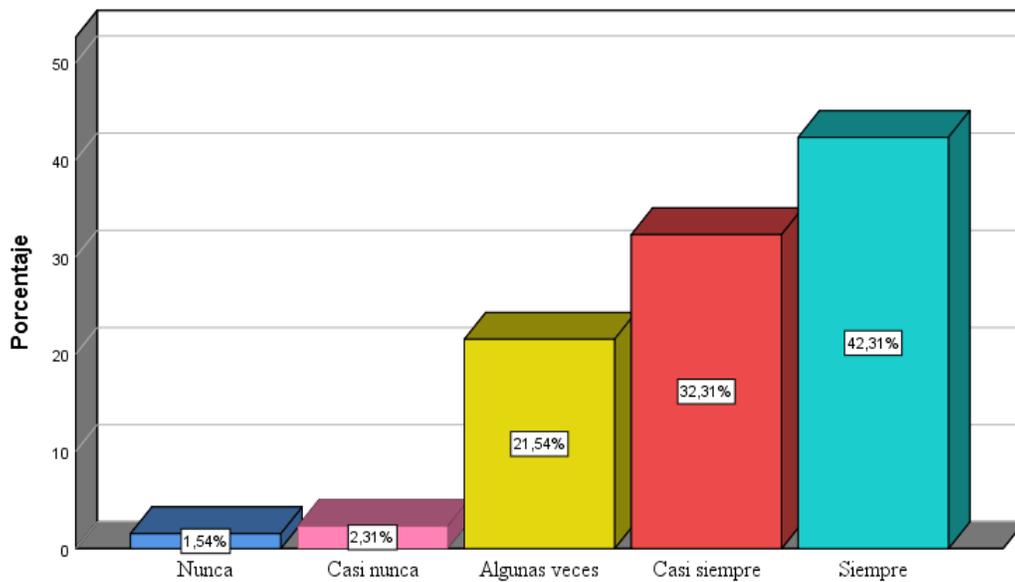
nunca ,2 estudiantes al 1,5% marcaron nunca. Lo que evidencia que la mayoría de los estudiantes están satisfechos con las virtuales que dictan sus docentes.

**Tabla 27**

*¿Los docentes están pendientes de las inquietudes que tienen sobre las tareas virtuales?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nunca	2	1,5	1,5
Casi nunca	3	2,3	2,3
Algunas veces	28	21,5	21,5
Casi siempre	42	32,3	32,3
Siempre	55	42,3	42,3
Total	130	100,0	100,0

Fuente: Base de datos de la variable aprendizaje virtual



*Figura 27. ¿Los docentes están pendientes de las inquietudes que tienen sobre las tareas virtuales?*

**Análisis e interpretación:**

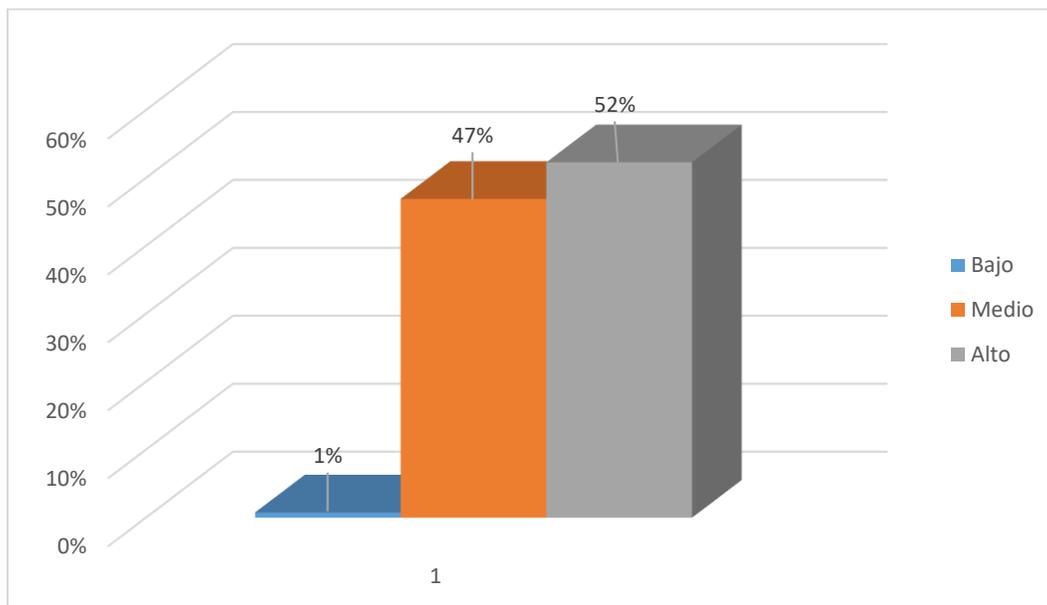
De la tabla y figura 27, de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, de 130 alumnos al 100%, en referencia a “¿Los docentes están pendientes de las inquietudes que tienen sobre las tareas virtuales?”, 55 estudiantes al 42,3 % marcaron siempre ,42 estudiantes al 32,3 % marcaron casi siempre ,28 estudiantes al 21,5 marcaron algunas veces ,3 estudiantes al 2,3 % marcaron casi nunca ,2 estudiantes al 1,5 %marcaron nunca.

**Tabla 28**

*Variable aprendizaje virtual*

Nivel	Rango	f	%
Bajo	16 - 37	1	1%
Medio	38 - 59	61	47%
Alto	60 - 80	68	52%
Total		130	100%

Fuente: Base de datos de la variable aprendizaje virtual



*Figura 28. Variable aprendizaje virtual*

**Análisis e interpretación:**

De la tabla y figura 28, variable aprendizaje virtual, se observa que, del total de estudiantes de todo el nivel secundario de la Institución Educativa Joule Divino Niño, el 52% se encuentra en un nivel alto, el 47% en un nivel medio y el 1% restante en un nivel bajo en el proceso de aprendizaje virtual. Entonces más de la mitad de estudiantes de la Institución Educativa tiene un óptimo desempeño en el proceso de aprendizaje de manera virtual debido al contexto de la pandemia Covid – 19.

**Tabla 29**

*Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Plataforma Microsoft Teams	,086	130	,020	,880	130	,000
Aprendizaje Virtual	,165	130	,000	,893	130	,000

Fuente: Elaboración propia – SPSS v25

**Interpretación**

De la tabla 30, prueba de normalidad, se observa que:

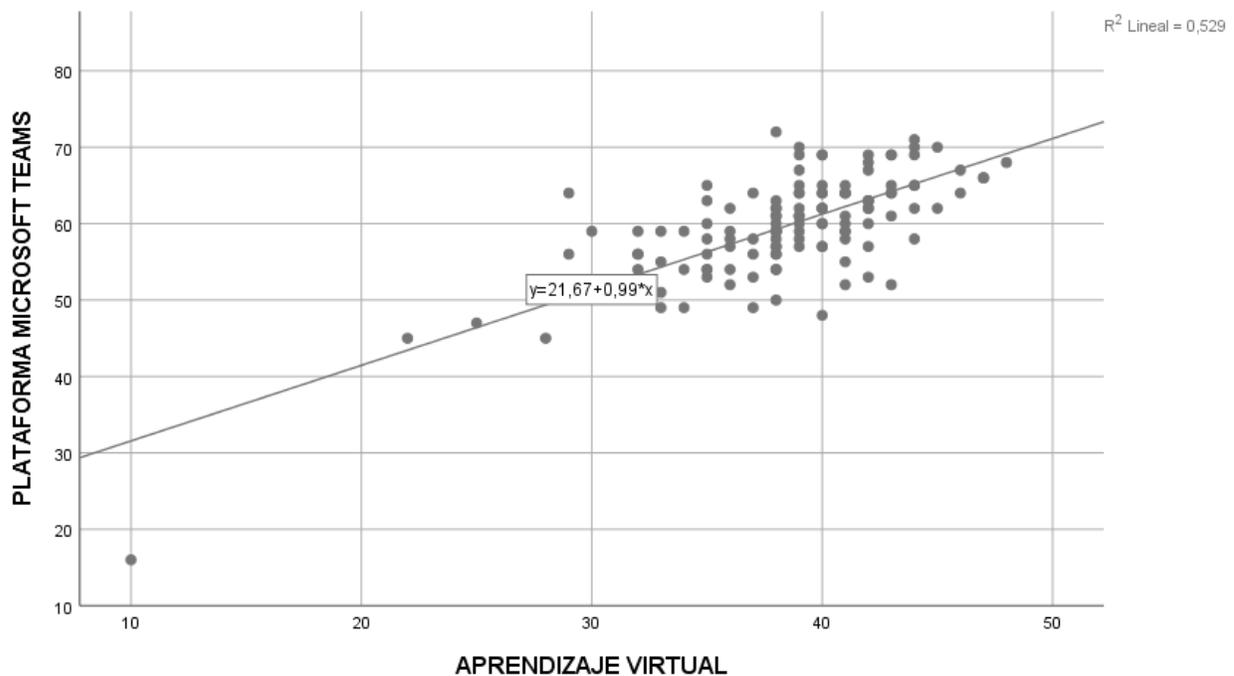
- La variable plataforma Microsoft Teams, no se distribuye según la ley normal ya que la P asociada al contraste Kolmogorv-Smirnov ,0.20 es menor al nivel de significancia de la tesis 0.05
- La variable aprendizaje Virtual, no se distribuye según la ley normal ya que la P asociada al contraste Kolmogorv-Smirnov ,0.00 es menor al nivel de significancia de la tesis 0.05

**Tabla 30**

*Cálculo de coeficiente de correlación entre la plataforma Microsoft Teams y el aprendizaje virtual*

		PLATAFORMA MICROSOFT TEAMS	APRENDIZAJE VIRTUAL
PLATAFORMA MICROSOFT TEAMS	Correlación de Sperman	1	<b>,624</b>
	Sig. (bilateral)		<b>,000</b>
	N	130	130
APRENDIZAJE VIRTUAL	Correlación de Sperman	<b>,624</b>	1
	Sig. (bilateral)	<b>,000</b>	.
	N	130	130

Fuente: Elaboración propia. SPSS v25



*Figura 29. Diagrama de dispersión uso de la Plataforma Microsoft Teams – Aprendizaje Virtual*

### 3.2. Comprobación de hipótesis

Escala de valores del coeficiente de correlación

Valor	Significado
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0.9 a -0,99	Correlación negativa muy alta
-0.7 a -0,89	Correlación negativa alta
-0.4 a -0.69	Correlación negativa moderada
-0.2 a -0,39	Correlación negativa baja
-0,01 a-0.19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0,01 a 0,19	Correlación positiva muy baja
0.2 a 0.39	Correlación positiva baja
0.4 a 0.69	Correlación positiva moderada
0.7 a 0.89	Correlación positiva alta
0.9 a 0.99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

#### Análisis e interpretación

Al evaluar la correlación de variables, el COEFICIENTE DE CORRELACIÓN RHO DE ESPERMAN 0,624 que nos indica el grado de relación entre dos variables, descriptivamente hablando, indica una CORRELACIÓN POSITIVA MODERADA entre la variable plataforma Microsoft Teams y el variable aprendizaje virtual.

Al ver la figura 29 diagrama de dispersión, se observa que la relación entre ambas variables es directamente proporcional, es decir a mayores resultados en la plataforma Microsoft Teams le corresponde los mayores resultados en el Aprendizaje virtual y a menores resultados en la plataforma Microsoft Teams le corresponde menores resultados en el aprendizaje virtual. La ecuación  $y=21,67 + 0,99*x$  nos demuestra la relación entre variables, además que el valor R2

lineal que es el COEFICIENTE DE DETERMINACIÓN cuyo valor es 0.529, nos indica que dicha ecuación obtenida, representa el 53% de los casos donde la relación se cumple.

### **Verificación de la hipótesis**

#### **Formulación de hipótesis**

- Hipótesis Alterna H1: Existe relación entre la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Joule Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa -2020.
- Hipótesis Nula H0: No Existe relación entre la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Joule Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa -2020.

En vista de los resultados obtenidos por el coeficiente de correlación de Rho de Spearman 0,624 se acepta la hipótesis alterna que menciona que Existe relación entre la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Joule Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa, por lo cual se rechaza la hipótesis nula.

## DISCUSIÓN

Esta investigación tuvo como objetivo principal establecer la relación entre la plataforma Microsoft Teams y el aprendizaje virtual en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Joule Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa. Además de medir el uso de la plataforma Microsoft Teams y el nivel de aprendizaje virtual. Al obtener los resultados establecidos por el coeficiente correlación de RHO de Spearman se establece que el uso de la plataforma Microsoft Teams tiene relación con el aprendizaje virtual en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Joule Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa.

En efecto apreciamos que nuestros resultados obtenidos se concluye que si existe relación con el COEFICIENTE DE CORRELACION RHO DE SPEARMAN  $-0.624$  es decir una CORRELACIÓN POSITIVA MODERADA entre la variable Microsoft Teams y aprendizaje virtual.

Estos resultados a su vez se contrastó con la investigación realizada por Días (2020) quien encuentra que el uso y apropiación escolar de tecnologías emergentes dentro del marco de educación virtual generada por el Covid -19 en donde sus resultados fueron  $0.014$  que se analizó con la prueba de Kruskal –Willis en el cual el investigador afirma que los diversos canales de comunicación son diferentes en los grados de educación virtual generadas por el Covid -19 es decir que a grados superiores la edad es mayor por ende poseen más experiencia y conocimiento en el uso de herramientas tecnológicas, Sin embargo nuestra investigación responde que el nivel

de uso de la plataforma educativa Microsoft Teams y aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en la Institución Educativa es homogéneo debido a que aplicamos la encuesta de forma general teniendo una muestra de tipo censal en los ciclos VI Y VII de la Educación Básica Regular de la Institución Educativa Joule Divino Niño .Asimismo tenemos a Sánchez ( 2020) donde podemos contrastar con sus resultados obtenidos en su investigación” Impacto del Aula Virtual en el Proceso de Aprendizaje de los Estudiantes de Bachillerato General “donde se analizó las ventajas que ofrece el aula virtual en el aprendizaje , se aplicó encuestas y entrevista a docentes y estudiantes que dio como resultado una mejora en el rendimiento académico en los estudiantes. La plataforma educativa Microsoft Teams también cuenta con un aula virtual la cual ha sido sumamente importante para el aprendizaje virtual ya que es unificada y cuenta con una variedad de aplicaciones que hace posible que el estudiante mejore su aprendizaje.

Según Ridho, R. (2020). “Explorando la percepción de los estudiantes de EFL (Inglés como lengua extranjera) sobre el aprendizaje en línea a través de Microsoft Teams: nivel universitario en Indonesia” En este estudio, la prueba de validez se realizó mediante el método de correlación de Pearson se concluye que las clases en línea mediante el Microsoft Teams apoya el entorno de aprendizaje de los estudiantes de manera óptima por lo que la mayoría de los estudiantes dieron su percepción positiva hacia el entorno de aprendizajes de los estudiantes en una clase en línea entonces se concuerdan que esta plataforma es muy provechosa para el aprendizaje virtual sería recomendable que se haga en estudios más adelante sobre la satisfacción del uso sobre el Microsoft en el aprendizaje o el impacto de la plataforma Microsoft Teams en el aprendizaje .

La presente investigación realizada por Vizcarra (2019) tiene como título: «Uso de la Plataforma virtual Canvas en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de pregrado de la

Universidad Tecnológica del Perú, se llegó a la conclusión que por los resultados de la prueba estadística se afirma que el uso de la plataforma Canvas influye en la habilidad lingüística de LISTENING, evidenciado en más del 75% de estudiantes aprobados y 13 puntos promedio en el grupo experimental; con estos resultados podemos concluir que la plataforma virtual Canvas y la plataforma Microsoft Teams son plataformas aptas y eficaces para el aprendizaje virtual.

Vizcarra(2019) la investigación lleva como título: «Uso de la Plataforma virtual Canvas en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de pregrado de la Universidad Tecnológica del Perú, se llegó a la conclusión que por los resultados de la prueba estadística se afirma que el uso de la plataforma Canvas influye en la habilidades lingüística de LISTENING, concluyéndose que a mayor tiempo de uso de la plataforma virtual Canvas, mayores habilidades presentan los estudiantes ; Podemos contrastar que nuestra investigación solo se toma en cuenta el nivel de uso de la plataforma Microsoft Teams es decir si es bajo ,medio, alto , mas no de las habilidades lingüísticas ya que nuestra investigación tiene como objetivos específicos el nivel de uso de la plataforma Microsoft Teams y el nivel de aprendizaje virtual, pero sería recomendable que en las próximas investigaciones a realizar puedan investigar las habilidades tecnológicas en el curso de Ciencia Tecnología en la plataforma educativa Microsoft Teams..

## CONCLUSIONES

**Primero.** – Después del análisis descriptivo e inferencial de las variables Plataforma Microsoft Teams y aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Joule Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa; se concluye que existe relación directa y positiva, ya que los estudiantes con un buen nivel de uso de la plataforma Microsoft Teams tienen un buen nivel dentro del proceso de aprendizaje virtual.

**Segundo.** – Al realizar el análisis de la estadística descriptiva del nivel del uso de la plataforma Microsoft Teams en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Joule Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa, se considera que el 68% se encuentra en un nivel alto, el 30% en un nivel medio moderado y el 2% restante en un nivel bajo. (Tabla 11).

**Tercero.** – El aprendizaje virtual en los estudiantes en el contexto de la pandemia del nivel secundario de la Institución Educativa Joule Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa, el 52% se encuentra en un nivel alto, el 47% en un nivel medio y el 1% restante en un nivel bajo en el proceso de aprendizaje virtual. (Tabla 28)

**Cuarto.** - Existe una relación positiva moderada entre la percepción del uso de la plataforma Microsoft Teams y el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Joule Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa.

Siendo el coeficiente de correlación RHO de Spearman  $r = 0,624$  y considerando que el nivel de significancia, 0,05 es mayor al valor de la Sig. (Bilateral) se aprueba la hipótesis alterna **Existe relación significativa entre la plataforma Microsoft Teams y el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Joule Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa 2020** (tabla 30) .

## SUGERENCIAS

**Primera:** La Institución educativa debe realizar capacitaciones y talleres sobre las diferentes funciones y usos de la plataforma virtual Microsoft Teams, para poder facilitar el aprendizaje virtual de los estudiantes de toda la Institución Educativa.

**Segunda:** Se recomienda a los docentes de todas las áreas y en especial de ciencias naturales que deben complementar metodologías de enseñanza para la mejora del aprendizaje virtual en los estudiantes.

**Tercera:** Con la colaboración de todo el cuerpo docente promover y facilitar el correcto uso de la plataforma Microsoft Teams para que los estudiantes puedan recibir un adecuado aprendizaje en el entorno virtual.

**Cuarta:** La comunidad educativa debe realizar todos los esfuerzos posibles, para poder llevar acabo la implementación y uso de la plataforma virtual Microsoft Teams y buscar el debido proceso de aprendizaje, como uso de nuevas metodologías, ligadas al uso de diferentes

**Quinta:** Se recomienda seguir utilizando las plataformas educativas pasada la pandemia ya sea de forma sincrónica o asincrónica para el aprovechamiento de estos recursos virtuales para ello las Ugeles de Arequipa deben implementar el uso de una plataforma Microsoft Teams, tanto para colegios público y privado.

## BIBLIOGRAFIA

- Alfonso, S., I. (2003). Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Scielo*.
- Baena Paz, G. (2014). *Metodología de la investigación*. Patria.
- Bryndum, S., & Jerónimo, M., J. (2006). La motivación en los entornos telemáticos. *Educación a distancia*, 1 - 24. Obtenido de <https://www.um.es/ead/red/13/bryndum.pdf>
- Cabero Almenara, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*.
- Camacho, S, Y., & Alandro, A, M. (2011). *Estilos y tipos de aprendizaje un problema contemporáneo de la educación*.
- Castro, F, D., & Carbajal, M, G. (2017). El uso del entorno virtual moodle en la optimización de la gestión académica de los docentes de instituto de educación superior pedagógico público " Mercedes Caello de Carbonera" ..Moquegua. (*Tesis de Licenciatura*). Perú.
- Castro, F., D., & Carbajal, M., G. (2017). El uso del entorno virtual MOODLE en la optimización de la gestión académica de los docentes de Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Mercedes cabello de carbonera". Moquegua. (*Tesis de Maestría*). Arequipa, Perú.
- Cedeño, E., M. R., Lucas, F., Y. A., Ponce, A., E. E., & Perero, A., V. E. (2020). Classroom y Google Meet, como herramientas para fortalecer el proceso de enseñanza -aprendizaje. *Polo del Conocimiento*.
- Coloma Manrique, C., & Tafur Puente, R. (1995). El constructivismo y sus implicancias en Educación. *Revista Signo consorcios de centros católicos del Perú*, 219,220. Obtenido de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/%20educacion/article/view%20File/5245/5239>

- Coloma, M., C. R., & Tafur, P., R. M. (1999). El constructivismo y sus implicancias en la educación. *Dialnet*, 217-244.
- Danel Ruas , O. O. (10 de Abril de 2016). *Consideraciones sobre la gestion del proces de enseñanza -aprendizaje en la educación superior*. Obtenido de <file:///C:/Users/win%2010/Downloads/Gestindelprocesodeenseanzaenseanza-aprendizajeConsideraciones-2dparte.pdf>
- Danel Ruas, O. O. (Abril de 2016). *ResearchGate*. Obtenido de [file:///C:/Users/win%2010/Downloads/Gestindelprocesodeenseanzaenseanza-aprendizajeenlaeducacinsuperior%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/win%2010/Downloads/Gestindelprocesodeenseanzaenseanza-aprendizajeenlaeducacinsuperior%20(2).pdf)
- Díaz Pinzón, J. (2020). Uso y apropiación escolar de tecnologías emergentes dentro del marco de educacion virtual generada por el COVID -19. *Reperorio de Medicina y Cirugía* .
- Farfan Mayorga , M. L., & Sarayasi Arratia, C. M. (2019). *Implementación de la plataforma virtual Dutic y la percepción de la imagen de la unsa en los estudiantes de la escuela profesiona de ciencias de la comunicación ,2019*. Obtenido de <http://bibliotecas.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10333/CCfamaml.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gálvez Mozo , A. M., & Tirado Serrano , F. (2006). *Sociabilidad* .
- Graham, & Graham. (2015).
- Guzman, M., J. (2018). Relacion entre la actitud hacia el aprendizaje en línea y la educación virtual de las estudiantes del V semestre de educación superior pedagógica publico la inmaculada de la provincia de Camana-Arequipa 2018. (*Tesis de Maestría*). Arequipa, Perú.

- H.A., J. (31 de marzo de 2013). *TEORÍA CONDUCTISTA*. Obtenido de <http://teoriasimportantes.blogspot.com/2013/03/teoria-conductista.html>
- Haro C., R., & Yépez P., G. (2020). El uso de herramientas de office 365 en el proceso de enseñanza del idioma inglés .Propuesta de manual. *Scielo*.
- Haro, M., M., & Mendez M., A. (1995). *Didactica General*.
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. Obtenido de <https://www.esup.edu.pe/descargas/perfeccionamiento/PLAN%20LECTOR%20PROGRAMA%20ALTO%20MANDO%20NAVAL%202020/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio , P. (2004). *Metodología de la investigación*.
- Hernandez, S., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010).
- Hernández, S., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). Metodología de la investigación. En *Metodología de la investigación* (pág. 80).
- Hernández.S., R., Fernandez.C., C., & Baptista.L., M. (2010). *Metodología de la investigación*. Obtenido de [https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf)
- Lavado Perez , M. O. (2008). *las TIC*. Obtenido de <http://www.actiweb.es/olgalavado/index.html>
- Marquès, G., P. (2003). *Las Tic y sus aportaciones a la sociedad*. Obtenido de Las grandes aportaciones de las Tic:

[http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/santiagodecuba/las\\_tic\\_y\\_sus\\_aportaciones\\_a\\_la\\_sociedad.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/santiagodecuba/las_tic_y_sus_aportaciones_a_la_sociedad.pdf)

Microsoft. (2020). *Microsoft Teams* . Obtenido de <https://www.microsoft.com/es-ww/microsoft-365/microsoft-teams/group-chat-software>

Microsoft Teams. (Noviembre de 2020). *Microsoft Teams*. Obtenido de Microsoft Teams: <https://www.microsoft.com/es-ww/microsoft-365/microsoft-teams/group-chat-software>

Peña, S. R. (2019). *Uso de la Plataforma Virtual Moodle y el Desempeño Académico del Estudiante en el Curso de Comunicación II en el Periodo 2017-02 de la Universidad Privada del Norte, sede Los Olivos*. Obtenido de [http://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/UTP/1996/1/Sandro%20Salas\\_Trabajo%20de%20Investigacion\\_Maestria\\_2019.pdf](http://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/UTP/1996/1/Sandro%20Salas_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2019.pdf)

Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2008). *Definición*. Obtenido de <https://definicion.de/aprendizaje/>

Rababah, L. (2020). Jadara University Students' Attitudes towards the Use of Microsoft Teams in Learning English as a Foreign Language . *ResearchGate*.

Ramon, A. F. (2002). *teoria del aprendizaje constructivista*.

Ridho Rojabi, A. (2020). Exploring EFL Students' Perception of Online Learning via Microsoft Teams: University Level in Indonesia. *ERIC*.

Rivas Ochoa , D. A., & Suarez Huaman , M. J. (2019). *Aplicación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) por los docentes en el proceso enseñanza-aprendizaje del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa "faustino B. Franco", camaná, 2017*. Obtenido de <http://bibliotecas.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/11063/EDroda%26shmj.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Ruiz , M., & Mordan, R. (12 de Junio de 2020). *Nivel de integración de las plataformas virtuales a la planificación educativa orientada a la formación B-Learning en la unidad de posgrado de la universidad Nacional Evangélica 2018-2020.*
- Samillan, M, J. (2019). *Correlacion entre la incorporacion de los entornos virtuales y la competencia básica digital inormacional en los docentes de la institucion eucativa independencia Americana del cercado de Arequipa -2018.* Arequipa, Perú.
- Sánchez , L. (28 de febrero de 2020). Impacto del Aula Virtual en el Proceso de Aprendizaje de los Estudiantes de Bachillerato General. *evista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9, 75 - 82. Obtenido de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/105>
- Sánchez Cabrero, R., Costa Román , Ó., Mañoso Pacheco , L., Novillo López, M., & Pericacho Gómez, F. (2015). Origenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital.
- Sanchez, E., & Sanchez, E. (1992). *El aprendizaje Significativo según Ausubel se.*
- SCOPEO . (2011). *Aproximación pedagógica a las plataformas open source en la universidad española.* Obtenido de <http://scopeo.usal.es/wp-content/uploads/2013/04/scopeom002.pdf>
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo como teoria de aprendizaje, conceptos, ideas y posibles limitaciones.*
- Siemens, G., & Conole. (2006). *Origenes del conectivismo como nuevo paradigma.* Obtenido de <http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/14888/1/BernalGarzonEileen2019.pdf>

SJVR. (2020). *Características de Microsoft Teams para teletrabajar en tiempos de crisis*.

Obtenido de <https://www.sistemasjvr.com/12-caracteristicas-de-microsoft-teams-para-teletrabajar-en-tiempos-de-crisis/>

Unidad de Tecnología educativa (UTE).Universidad de Valencia . (s.f.). *Entornos Virtuales de Aprendizaje* . Obtenido de

[https://moodle2.unid.edu.mx/dts\\_cursos\\_mdl/pos/ED/AV/AM/07/Entornos.pdf](https://moodle2.unid.edu.mx/dts_cursos_mdl/pos/ED/AV/AM/07/Entornos.pdf)

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE VALENCIA . (21 de 03 de 2018). *Características ,tipos y plataformas mas utilizadas para estudiar a distancia*. Obtenido de

<https://www.universidadviu.com/caracteristicas-tipos-y-plataformas-mas-utilizadas-para-estudiar-a-distancia/>

Vasquez Rodriguez, F. (2010). *Estrategias de enseñanza*. Obtenido de

<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>

Ventura S., R., Uribe H., N., & Huaman de la Cruz , E. (2017). *El uso de las TIC y su relacion con el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institucion educativa San Luis Gonzaca ,Ica,2014*.

Vizcarra, H, C. (2019). *Uso de la plataforma virtual CANVAS en el aprendizaje del idiomas ingles en los estudiantes de pregrado de la universidad tecnológica del Perú,2018*.

Arequipa, Perú.

Vorealis Software . (2020). *Implemente Microsoft 365 en su centro educativo* . Obtenido de

<https://vorealis.com/teams-para-educacion>

# **ANEXOS**

ANEXO 1

**TÍTULO: LA PLATAFORMA EDUCATIVA MICROSOFT TEAMS Y SU RELACION EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL EN EL CONTEXTO DE LA PANDEMIA EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOULE DIVINO NIÑO, DISTRITO PAUCARPATA, AREQUIPA -2020.**

Planteamiento del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensión	Indicadores	Items	Metodología	Población y muestra
<p><b>Problema general</b> ¿De qué manera la plataforma educativa Microsoft Teams se relaciona con el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Joule Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa - 2020?</p> <p><b>Problema Específicos</b> ¿Cuál es el nivel de uso de la plataforma educativa Microsoft Teams en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Joule Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa -2020? ¿Cuál es el nivel de aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel</p>	<p><b>Objetivo general</b> Establecer el grado de relación entre la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Joule Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa -2020.</p> <p><b>Objetivo específico</b> Identificar el nivel de uso de la plataforma educativa Microsoft Teams que presentan los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa joule divino niño, distrito Paucarpata, Arequipa -2020.</p>	<p><b>Hipótesis alterna</b> <b>Hi</b> Existe relación entre la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa joule divino niño, distrito Paucarpata, Arequipa - 2020.</p> <p><b>Hipótesis nula</b></p>	<p><b>Variable x</b>: la plataforma educativa Microsoft Teams</p> <p><b>Variable Y</b>: Aprendizaje virtual</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usos de la plataforma educativa Microsoft Teams</li> <li>• Características de Microsoft Teams</li> <li>• Funciones Microsoft Teams</li> </ul>	<p>Reconoce el uso de la plataforma Microsoft Teams</p> <p>Identifica las principales características Microsoft Teams</p> <p>Reconoce las diferentes funciones de la plataforma Microsoft Teams</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1, 2, 3,4</li> <li>• 5,6,7</li> <li>• 8.9.10</li> </ul>	<p><b>Enfoque de investigación</b> Cuantitativo</p> <p><b>Nivel de investigación</b> Aplicada</p> <p><b>Tipo de investigación</b> Descriptivo correlacional</p> <p><b>Diseño de investigación</b> El diseño de investigación es no experimental, de corte transversal.</p> <p><b>Técnicas de investigación</b> Encuesta (estudiante)</p>	<p><b>Población de estudiantes</b></p> <p>N° Estudiantes: 130</p>

<p>secundario de la institución educativa Jole Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa -2020? ¿Cuál es el grado de correlación de la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Jole Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa -2020?</p>	<p>Identificar el nivel de aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Jole Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa -2020.</p> <p>Determinar el grado de correlación entre la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Jole Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa -2020?</p>	<p><b>HO</b> No</p> <p>Existe relación entre la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Jole Divino Niño, distrito Paucarpata, Arequipa -2020.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actitudes y percepciones del aprendizaje virtual</li> <li>• Adquisición e integración del aprendizaje virtual</li> </ul>	<p>Manifiestas las impresiones que genera el aprendizaje virtual</p> <p>Desarrollo y comprensión del proceso de aprendizaje virtual</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8</li> <li>• 9,10, 11, 12, 13, 14, 15, 16</li> </ul>	<p><b>Los instrumentos de investigación</b></p> <p>Cuestionario (estudiantes)</p>	
--	---	--	--	---	---	--	---	--

## A. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

## ANEXO 2



### CUESTIONARIO N° 1 UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

#### “LA PLATAFORMA EDUCATIVA MICROSOFT TEAMS Y SU RELACIÓN EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL EN EL CONTEXTO DE LA PANDEMIA EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOULE DIVINO NIÑO, DISTRITO PAUCARPATA, AREQUIPA -2020”

Buenos días / tardes; la presente encuesta tiene como objetivo recopilar información sobre la plataforma educativa Microsoft Teams y el aprendizaje virtual, los resultados obtenidos solo se utilizarán con fines académicos.

Por favor marque con una X la alternativa que considere adecuada en cada uno de los indicadores. En caso de duda pregunte al encuestador. Se agradece de antemano su colaboración.

#### Datos generales:

Género:      Masculino       Femenino     

Edad: de 11 a 13     

De 14 a 16     

Más     

#### ESCALA DE CALIFICACIONES

Escala	Calificación
1	Nunca
2	Casi nunca
3	Algunas veces
4	Casi siempre
5	Siempre

<b>Cuestionario</b>						
<b>Escala de evaluación</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>N°</b>	<b>Aprendizaje virtual</b>					
<b>1</b>	¿Recibes permanentemente clases sincrónicas y asincrónicas virtuales?					
<b>2</b>	¿Para ti es importante marcar tu asistencia a la hora indicada?					
<b>3</b>	El hecho de entregar tus tareas a la hora indicada. ¿Te permite ser más responsable con tus deberes?					
<b>4</b>	¿Participas activamente durante las clases sincrónicas virtuales?					
<b>5</b>	¿Esta modalidad de aprendizaje virtual te permite expresar libremente tus ideas?					
<b>6</b>	¿Las clases sincrónicas virtuales que dan tus docentes son estáticas y aburridas?					
<b>7</b>	Para cumplir con tus tareas virtuales ¿Necesitas asesoría pedagógica?					
<b>8</b>	El tiempo que dura tus sesiones virtuales. ¿Consideras que es adecuado y suficiente?					
<b>9</b>	¿Los medios educativos que utilizan tus docentes como la pizarra virtual, diapositivas y videos te ayudan a reforzar tu conocimiento?					
<b>10</b>	¿Tus docentes utilizan diferentes estrategias para despertar tu interés en las clases virtuales?					
<b>11</b>	¿Sientes que las clases virtuales van a un ritmo adecuado de aprendizaje?					
<b>12</b>	¿Los docentes retroalimentan tu aprendizaje durante la clase virtual?					
<b>13</b>	Durante las clases virtuales, ¿utilizas el internet para investigar?					
<b>14</b>	¿Consideras que los foros te permiten aprender de manera dinámica?					
<b>15</b>	¿Te sientes satisfecho con las clases virtuales que dan tus docentes?					
<b>16</b>	¿Los docentes están pendientes de las inquietudes que tienen sobre las tareas virtuales?					

<b>Plataforma educativa Microsoft Teams.</b>						
<b>1</b>	Para su labor educativa ¿la Plataforma Microsoft Teams es amigable o fácil de usar?					
<b>2</b>	¿Has recibido clases o capacitación para el manejo de la plataforma Microsoft Teams?					
<b>3</b>	¿Reconoces los pasos a seguir para enviar tu tarea en la plataforma Microsoft Teams?					
<b>4</b>	¿Marcas tu asistencia correctamente en la plataforma Microsoft Teams?					
<b>5</b>	¿Usando la plataforma Microsoft Teams has tenido problemas de conectividad?					
<b>6</b>	¿Estas satisfecho con las herramientas de la plataforma Microsoft Teams?					
<b>7</b>	¿En tus clases virtuales te gusta utilizar la cámara y micrófono para interactuar con el docente y/o compañeros?					
<b>8</b>	¿Las clases virtuales son grabadas por el docente?					
<b>9</b>	¿Consideras útiles las grabaciones para fortalecer tu aprendizaje?					
<b>10</b>	¿Te gustaría seguir utilizando la plataforma luego de pasada la pandemia Covid 19?					

## ANEXO 3

### FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

#### USO DE LA PLATAFORMA MICROSOFT TEAMS

**Nombre del instrumento:** Cuestionario uso de la plataforma Microsoft Teams

**Autores:** Juicio de expertos

**Objetivo:** Medir el nivel de uso de la plataforma Microsoft Teams en los estudiantes de todo el nivel secundario de la Institución Educativa Joule Divino Niño, Distrito Paucarpata, Arequipa-2020.

**Usuarios:** Estudiantes de todo el nivel secundario de la Institución Educativa Joule Divino Niño, Distrito Paucarpata, Arequipa-2020.

**Forma de aplicación:** El cuestionario se aplicará individualmente a cada estudiante, a quienes previamente se les dará las indicaciones correspondientes para recoger información lo más objetivamente posible.

**Tiempo de aplicación:** 20 minutos.

**Estructura:** Se elaboró en base a tres dimensiones tal como se detalla en el siguiente cuadro:

- Uso de la plataforma educativa Microsoft Teams
- Características de Microsoft Teams
- Funciones Microsoft Teams

**Baremo:** Plataforma Microsoft Teams

NIVEL	RANGO	
BAJO	10	23
MEDIO	24	37

ALTA	38	50
------	----	----

Fiabilidad del instrumento cuestionario del uso de la plataforma Microsoft Teams

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados</b>	<b>N de elementos</b>
,657	,669	10

## FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

### APRENDIZAJE VIRTUAL

**Nombre del instrumento:** Cuestionario nivel del aprendizaje virtual

**Autores:** Juicio de expertos

**Objetivo:** Medir el nivel del proceso de aprendizaje virtual en los estudiantes de todo el nivel secundario de la Institución Educativa Joule Divino Niño, Distrito Paucarpata, Arequipa

**Usuarios:** Estudiantes de todo el nivel secundario de la Institución Educativa Joule Divino Niño, Distrito Paucarpata, Arequipa

**Forma de aplicación:** El cuestionario se aplicará individualmente a cada estudiante, a quienes previamente se les dará las indicaciones correspondientes para recoger información lo más objetivamente posible.

**Tiempo de aplicación:** 30 minutos.

**Estructura:** Se elaboró en base a dos dimensiones tal como se detalla en el siguiente cuadro:

- Actitudes y percepciones del aprendizaje virtual
- Adquisición e integración del aprendizaje virtual

**Baremo:** Aprendizaje virtual

NIVEL	RANGO	
BAJO	16	37
MEDIO	38	59
ALTA	60	80

Fiabilidad del instrumento cuestionario aprendizaje virtual

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados</b>	<b>N de elementos</b>
,771	,787	16

**ANEXO 4**  
**AUTORIZACION**

"AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD"

SOLICITO: PERMISO EJECUCIÓN  
DEL PROYECTO DE TESIS

DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOULE DIVINO NIÑO

Yo Rina Jeaneth Condori Apaza identificada con DNI 70603660, domiciliada en pueblo joven La Posada de Cristo Mz. A -9, Paucarpata y karilyn Paucar Panihuara identificada con DNI 76404358 domiciliado en Mirador la Victoria – La Joya. Ante usted exponemos:

En la actualidad nos encontramos realizando nuestro proyecto de investigación, mediante esta solicitud nos dirigimos a usted por motivo de llegar a ejecutar mi investigación para obtener el grado de título en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de San Agustín; cuyo título es:

**LA PLATAFORMA EDUCATIVA MICROSOFT TEAMS Y SU RELACION EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL EN EL CONTEXTO DE LA PANDEMIA EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOULE DIVINO NIÑO, DISTRITO PAUCARPATA, AREQUIPA - 2020.**

POR LO EXPUESTO:

A usted solicito acceder a mi petición por ser de justicia .



Rina Jeaneth Condori Apaza  
Identificado con DNI 70583122

Arequipa, 17 de octubre del 2020



karilyn Paucar Panihuara  
Identificado con DNI 76404358



## ANEXO 5: VALIDACION DE EXPERTOS

### UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN –AREQUIPA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Estimado validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su inapreciable colaboración como experto, para validar el instrumento anexo, el cual será explicado ha:

#### **ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO**

Considero que sus observaciones y subsecuentes aportes serán de utilidad, para realizar eficientemente mi trabajo de investigación.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa de la investigación que realizo en los actuales momentos, cuyo título es:

**“LA PLATAFORMA EDUCATIVA MICROSOFT TEAMS Y SU RELACIÓN EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL EN EL CONTEXTO DE LA PANDEMIA EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOULE DIVINO NIÑO, DISTRITO PAUCARPATA, AREQUIPA -2020.”**

El objeto es presentar como requisito para obtener el título de Licenciado en: Educación

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueda seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Por otra parte, se le agradece cualquier sugerencia relativa a redacción, contenido, pertinencia y congruencia y otro que se considera relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

## JUICIO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

### INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla una X correspondiente al aspecto que le parece que cumpla cada pregunta, según los criterios conocidos, es decir si están referidas a las variables y dimensiones, que aparecen en el proyecto de investigación que se alcanza adjunto al presente, considerando los ítems que a continuación se detallan.

**E = excelente/ B = bueno / M = mejorar /X = eliminar /C = cambiar**

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia (con las variables e indicadores). En la casilla de observaciones pueden surgir el cambio o correspondencia.

### APRENDIZAJE VIRTUAL

Pregunta:	E	B	M	X	C	OBSERVACIONES:
1		x				
2.		x				
3.		x				
4.		x				
5.		x				
6.		x				
7.		x				
8.		x				
9.		x				
10.		x				
11.		x				
12.		x				
13.		x				
14.		x				
15.		x				
16.		x				

EVALUADO POR:

NOMBRE Y APELLIDOS: Jonny Angel Villanueva Vega

DNI: 29649281

FECHA: 24/10/2020

IDENTIFICACION ACADÉMICA: Doctor

FIRMA:



## JUICIO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

### INTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla una X correspondiente al aspecto que le parece que cumpla cada pregunta, según los criterios conocidos, es decir si están referidas a las variables e dimensiones , que aparecen en el proyecto de investigación que se alcanza adjunto al presente, considerando los ítems que a continuación se detallan.

**E = excelente/ B = bueno / M = mejorar /X = eliminar /C = cambiar**

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia (con las variables e indicadores). En la casilla de observaciones pueden surgir el cambio o correspondencia.

### LA PLATAFORMA MICROSFT TEAMS

Pregunta:	E	B	M	X	C	OBSERVACIONES:
1		X				
2.		X				
3.		X				
4.		X				
5.		X				
6.		X				
7.		X				
8.		X				
9.		X				
10.		X				

EVALUADO POR:

NOMBRE Y APELLIDOS: Jonny Angel Villanueva

DNI: 29649281

FIRMA:



FECHA:24/10/2020

IDENTIFICACION ACADÉMICA: Doctor

### JUICIO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

#### INTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla una X correspondiente al aspecto que le parece que cumpla cada pregunta, según los criterios conocidos, es decir si están referidas a las variables e indicadores, que aparecen en el proyecto de investigación que se alcanza adjunto al presente, considerando los ítems que a continuación se detallan.

**E = excelente / B = bueno / M = mejorar / X = eliminar / C = cambiar**

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia (con las variables e indicadores). En la casilla de observaciones pueden surgir el cambio o correspondencia.

LA PLATAFORMA MICROSOFT TEAMS: ESTUDIANTES

Pregunta:	E	B	M	X	C	OBSERVACIONES:
1.		X				
2.		X				
3.		X				
4.		X				
5.		X				
6.		X				
7.		X				
8.		X				
9.		X				
10.		X				

EVALUADO POR:

NOMBRE Y APELLIDOS: Héctor Gamero Torres

DNI: 16720750

FIRMA:



IDENTIFICACION ACADÉMICA: Doctor

FECHA: 26/10/2020

### JUICIO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

#### INTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla una X correspondiente al aspecto que le parece que cumpla cada pregunta, según los criterios conocidos, es decir si están referidas a las variables e indicadores, que aparecen en el proyecto de investigación que se alcanza adjunto al presente, considerando los ítems que a continuación se detallan.

**E = excelente / B = bueno / M = mejorar / X = eliminar / C = cambiar**

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia (con las variables e indicadores). En la casilla de observaciones pueden surgir el cambio o

Aprendizaje virtual

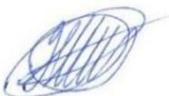
Pregunta:	E	B	M	X	C	OBSERVACIONES:
1		X				
2.		X				
3.		X				
4.		X				
5.		X				
6.		X				
7.		X				
8.		X				
9.		X				
10.		X				
11.		X				
12.		X				
13.		X				
14.		X				
15.		X				
16.		X				

EVALUADO POR:

NOMBRE Y APELLIDOS: Héctor Gamero Torres

DNI : 16720750

FIRMA:



IDENTIFICACION ACADÉMICA: Doctor

FECHA: 26 /10/2020

## JUICIO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

### INTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla una X correspondiente al aspecto que le parece que cumpla cada pregunta, según los criterios conocidos, es decir si están referidas a las variables e indicadores, que aparecen en el proyecto de investigación que se alcanza adjunto al presente, considerando los ítems que a continuación se detallan.

**E = excelente/ B = bueno / M = mejorar /X = eliminar /C = cambiar**

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia (con las variables e indicadores). En la casilla de observaciones pueden surgir el cambio o correspondencia.

### ARENDIZAJE VIRTUAL

Pregunta:	E	B	M	X	C	OBSERVACIONES:
1		X				
2.		X				
3.		X				
4.		X				
5.		X				
6.		X				
7.		X				
8.		X				
9.		X				
10.		X				
11.		X				
12.		X				
13.		X				
14.		X				
15.		X				
16.		X				

EVALUADO POR:

NOMBRE Y APELLIDOS: MARIA DE LOS MILAGROS RIVERA CAMPANO

DNI: 29411641

FIRMA:  FECHA: 24/10/2020

IDENTIFICACION ACADÉMICA: MAGISTER

## JUICIO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

### INTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla una X correspondiente al aspecto que le parece que cumpla cada pregunta, según los criterios conocidos, es decir si están referidas a las variables e indicadores, que aparecen en el proyecto de investigación que se alcanza adjunto al presente, considerando los ítems que a continuación se detallan.

**E = excelente/ B = bueno / M = mejorar /X = eliminar /C = cambiar**

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia (con las variables e indicadores). En la casilla de observaciones pueden surgir el cambio o correspondencia.

### LA PLATAFORMA MICROSOFT TEAMS

Pregunta:	E	B	M	X	C	OBSERVACIONES:
1		X				
2.		X				
3.		X				
4.		X				
5.		X				
6.		X				
7.		X				
8.		X				
9.		X				
10.		X				

EVALUADO POR:

NOMBRE Y APELLIDOS: MARIA DE LOS MILAGROS RIVERA CAMPANO

DNI: 29411641

FIRMA: 

IDENTIFICACION ACADÉMICA: MAGISTER

FECHA: 24/10/2020