

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN



MICROSOFT TEAMS Y LA COMPETENCIA 28 EN ESTUDIANTES
DE NIVEL SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
ALFREDO VARGAS GUERRA, 2022

Tesis para obtener el grado académico de
MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN

AUTORES

Br. Jeimer Guevara Altamirano
Br. Justiniano Eduardo Pacori Mamani

ASESOR

Dr. Edwin Raúl, Mendoza Torres
<https://orcid.org/0000-0003-4334-6813>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Las tecnologías de la información y comunicación en los ámbitos educativos

TRUJILLO - PERÚ

2024

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Director de la Escuela de Posgrado: Dr. Jorge Luis Brenis Exebio,

Yo, Dr. Edwin Raúl, Mendoza Torres con DNI N° 18176210, como asesor(a) de la tesis titulada: MICROSOFT TEAMS Y LA COMPETENCIA 28 EN ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFREDO VARGAS GUERRA, 2022, desarrollada por los bachilleres (es): Jeimer Guevara Altamirano con DNI N° 43840165 y Justiniano Eduardo Pacori Mamani con DNI N°80660056, del Programa de: MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

Considero que dicha tesis reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de tesis de la Escuela de Posgrado. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

08 de diciembre de 2023



Firma del asesor(a)

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Exemo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller de la Universidad

Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Vicerrectora académica

Dr. Jorge Luis Brenis Exebio,

Director de la Escuela de Posgrado

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrectora de Investigación (e)

Mg. Renato Sebastian Palomino Asenjo

Secretaria General

DEDICATORIA

A mi madre Luisa que descansa en paz, a mis hermanos Abrahan Pacori Anastacio Pacori, a mi pareja luz y mi hija Mariel, fueron mi fortaleza para lograr mi sueño.

Eduardo

Doy gracias a Dios por darme vida y salud, guiarme a tomar las mejores decisiones y oportunidades para mi desarrollo personal y permitirme convertirme en un miembro productivo de la sociedad.

A mis padres, Abel y Rosa, quienes son mis mejores amigos y ejemplos a seguir en mi vida, carácter y humildad, por el gran amor y apoyo que me han mostrado desde los primeros años de mi niñez.

Gracias a mis hermanos Rosalita, Wilter y Leiner por su verdadero coraje y por estar siempre ahí cuando los necesité.

Jeimer

AGRADECIMIENTO

A la universidad por extendernos la oportunidad de lograr conseguir el desarrollo de nuestras competencias profesionales

A nuestros docentes de la universidad por ayudarnos a mejorar profesionalmente desde una perspectiva de vocación de servicio.

A nuestro asesor el Dr. Edwin Raúl Mendoza Torres y a todos mis profesores de la famosa Universidad Católica de Trujillo, quienes jugaron un papel importante en mi formación como persona y académico, por sus consejos, orientación y apoyo en la preparación de este estudio.

DECLARATORIA DE LEGITIMIDAD DE AUTORÍA

Nosotros, Br. Jeimer Guevara Altamirano con DNI 43840165 y Justiniano Eduardo Pacori Mamani con DNI 80660056, egresados de la Maestría en Informática Educativa Y Tecnologías de la Información de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Escuela de Posgrado de la citada Universidad para la elaboración y sustentación de la tesis titulada: MICROSOFT TEAMS Y LA COMPETENCIA 28 EN ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFREDO VARGAS GUERRA, 2022, el cual consta de 126 páginas, en las que incluye 14 tablas y 10 figuras, más un total de 44 páginas en apéndices.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de mi entera responsabilidad.

Los autores.



Br. Jeimer Guevara Altamirano
DNI: 43840165



Br. Justiniano Eduardo Pacori Mamani
DNI: 80660056

ÍNDICE

Declaratoria de Originalidad	ii
Autoridades Universitarias	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento	v
Declaratoria de legitimidad de autoría.....	vi
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN	12
II. METODOLOGÍA.....	49
2.1. Enfoque y tipo de investigación	49
2.2. Diseño de investigación.....	49
2.3. Población, muestra y muestreo	49
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	51
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	52
2.6. Aspectos éticos en investigación	52
III. RESULTADOS	54
IV. DISCUSIÓN	67
V. CONCLUSIONES	75
VI. RECOMENDACIONES.....	76
VII. REFERENCIAS	78
ANEXOS	84
ANEXO 1: Instrumentos de recolección de la información.....	84
ANEXO 2: Ficha técnica.....	88
ANEXO 3: Operacionalización de variables.....	89
ANEXO 4: Carta de presentación	90
ANEXO 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos	91
ANEXO 6: Consentimiento informado	92
ANEXO 7: Matriz de consistencia	104
ANEXO 8: Validación juicio de expertos	105
ANEXO 9: Imagen del porcentaje de Turnitin.....	126

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población	50
Tabla 2 Nivel variable 1 "Microsoft Teams"	54
Tabla 3 Nivel dimensión 1 "Aplicaciones"	55
Tabla 4 Nivel dimensión 2 "Almacenamiento"	56
Tabla 5 Nivel dimensión 3 "Chat y videoconferencia"	57
Tabla 6 Nivel dimensión 4 "Crear equipos"	58
Tabla 7 Nivel variable 2 "Competencia 28"	59
Tabla 8 Nivel dimensión 1 "Personaliza espacios virtuales"	60
Tabla 9 Nivel dimensión 2 "Gestiona información del entorno"	61
Tabla 10 Nivel dimensión 3 "Interactúa en entornos virtuales"	62
Tabla 11 Nivel dimensión 4 "Crea objetos virtuales en diversos formatos"	63
Tabla 12 Prueba de normalidad	64
Tabla 13 Correlación entre Microsoft Teams y Competencia 28.....	64
Tabla 14 Correlación entre Microsoft Teams y dimensiones de la competencia 28.....	65

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel variable 1 "Microsoft Teams"	54
Figura 2 Nivel dimensión 1 "Aplicaciones"	55
Figura 3 Nivel dimensión 2 "Almacenamiento"	56
Figura 4 Nivel dimensión 3 "Chat y videoconferencia"	57
Figura 5 Nivel dimensión 4 "Crear grupos"	58
Figura 6 Nivel variable 2 "Competencia 28"	59
Figura 7 Nivel dimensión 1 "Personaliza espacios virtuales"	60
Figura 8 Nivel dimensión 2 "Gestiona información del entorno"	61
Figura 9 Nivel dimensión 3 "Interactúa en entornos virtuales"	62
Figura 10 Nivel dimensión 4 "Crea objetos virtuales en diversos formatos"	63

RESUMEN

Actualmente, la inmersión de recursos digitales en educación es necesario para estar acorde a las nuevas tendencias del proceso de construir la enseñanza-aprendizaje, por ello, para esta investigación, el objetivo principal es determinar la relación que existe entre Microsoft Teams y la competencia 28 en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa Alfredo Vargas Guerra 2023. Se utilizó una metodología con base en el enfoque cuantitativo, de diseño no experimental-correlacional, trabajando con 294 estudiantes del nivel secundaria. Los resultados indican que para la variable Microsoft, el nivel de conocimiento predominante en los estudiantes es de logro esperado con un 34,7%, mientras que para la variable competencia 28 fue el nivel en inicio con un 64,97%; concluyéndose que existe una relación significativa entre el conocimiento de Microsoft Teams y competencia 28. Esta relación es de magnitud positiva considerable ($r_s=0,582$) y de fuerza positiva, es decir que a mayor conocimiento de Microsoft Teams en los estudiantes, mayor será el desarrollo de la competencia 28.

Palabras clave: Microsoft Teams, competencia 28, digitalización.

ABSTRACT

Currently, the immersion of digital resources in education is necessary to be in line with new trends in the process of building the teaching-learning process, therefore, for this research, the main objective is to determine the relationship between Microsoft Teams and competence 28 in secondary level students of the Alfredo Vargas Guerra 2023 Educational Institution. A methodology based on the quantitative approach, non-experimental-correlational design was used, working with 294 students of the secondary level. The results indicate that for the Microsoft variable, the predominant level of knowledge in the students is of expected achievement with 34.7%, while for the competency 28 variable it was the starting level with 64.97%; concluding that there is a significant relationship between knowledge of Microsoft Teams and competency 28. This relationship is of considerable positive magnitude ($r_s=0.582$) and of positive strength, that is to say that the greater the knowledge of Microsoft Teams in the students, the greater the development of competency 28.

Keywords: Microsoft Teams, competency 28, digitalization.

ANEXO 9: Imagen del porcentaje de Turnitin

MICROSOFT TEAMS Y LA COMPETENCIA 28 EN ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFREDO VARGAS GUERRA, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	2%

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 1%
Excluir bibliografía Activo