



*Entorno virtual teams en el desempeño académico de los estudiantes de básica elemental*

*Virtual environment teams in the academic performance of elementary school students*

*Equipes do ambiente virtual no desempenho acadêmico de alunos do ensino fundamental*

Liz Stephanie Palacios-Palacios <sup>I</sup>  
[lizpalpal@hotmail.com](mailto:lizpalpal@hotmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0002-8070-888X>

Pablo Fernando Cisneros-Quintanilla <sup>II</sup>  
[pcisnerosq@gmail.com](mailto:pcisnerosq@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0002-5722-8001>

**Correspondencia:** [lizpalpal@hotmail.com](mailto:lizpalpal@hotmail.com)

Ciencias de la Educación  
Artículo de Investigación

\***Recibido:** 25 de febrero de 2022 \***Aceptado:** 21 de marzo de 2022 \* **Publicado:** 07 abril de 2022

- I. Licenciada, Estudiante de la maestría en Pedagogía, mención Docencia e Innovación Educativa. Universidad Técnica de Manabí Portoviejo, Ecuador.
- II. Doctor, PhD, Docente de la maestría en Pedagogía, mención Docencia e Innovación Educativa. Universidad Católica de Cuenca, Cuenca, Ecuador.

## Resumen

El entorno virtual teams, es una herramienta que aporta de manera significativa al desempeño académico de los estudiantes, favoreciendo al mismo tiempo el nivel de adquisición de las habilidades y destrezas que les permiten a los estudiantes el alcance de los objetivos propuestos en el ámbito educativo. El trabajo investigativo, presentó el siguiente objetivo: Implementar una guía de actividades en el entorno virtual Teams para mejorar el desempeño académico en los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Santiago Ramón y Cajal, del cantón Santa Ana, tuvo un enfoque de tipo mixto, ya que se recolectó y analizó la información de datos tanto cualitativos como cuantitativos, se aplicaron los métodos histórico lógico histórico lógico y el de análisis – síntesis, lo cual permitió establecer un orden minucioso de los estudios realizados que fundamentan la parte teórica de la investigación. Los resultados, permitieron determinar que los docentes aplican sólo los aspectos básicos de esta herramienta virtual, lo cual afecta en el desempeño académico de los estudiantes. Se infiere que la aplicación adecuada y el conocimiento diverso de esta herramienta de aprendizaje brindan grandes beneficios en el desarrollo de las habilidades y destrezas cognitivas de los estudiantes.

**Palabras Clave:** Desempeño académico; Destrezas; Entorno virtual; Habilidades; teams.

## Abstract

The virtual teams environment is a tool that contributes significantly to the academic performance of students, favoring at the same time the level of acquisition of skills and abilities that allow students to achieve the objectives proposed in the educational field. The investigative work presented the following objective: To implement a guide of activities in the virtual environment Teams to improve the academic performance in elementary school students of the Santiago Ramón y Cajal Educational Unit, of the Santa Ana canton, had a mixed-type approach. , since the information of both qualitative and quantitative data was collected and analyzed, the historical-logical-historical-logical methods and the analysis-synthesis method were applied, which allowed establishing a detailed order of the studies carried out that support the theoretical part of the investigation. . The results made it possible to determine that teachers apply only the basic aspects of this virtual tool, which affects the academic performance of students. It is inferred that the proper application and diverse knowledge of this learning tool provides great benefits in the development of students' cognitive skills and abilities.

**Keywords:** Academic performance; Skills; Virtual environment; Skills; teams.

## Resumo

O ambiente de equipes virtuais é uma ferramenta que contribui significativamente para o desempenho acadêmico dos alunos, favorecendo ao mesmo tempo o nível de aquisição de competências e habilidades que permitem aos alunos atingir os objetivos propostos no campo educacional. O trabalho investigativo apresentou o seguinte objetivo: Implementar um guia de atividades no ambiente virtual Equipes para melhorar o desempenho acadêmico em alunos do ensino fundamental da Unidade Educacional Santiago Ramón y Cajal, do cantão de Santa Ana, teve uma abordagem do tipo misto. , uma vez que as informações de dados qualitativos e quantitativos foram coletadas e analisadas, foram aplicados os métodos histórico-lógico-histórico e análise-síntese, o que permitiu estabelecer uma ordem detalhada dos estudos realizados que sustentam a parte teórica da investigação. Os resultados permitiram determinar que os professores aplicam apenas os aspectos básicos dessa ferramenta virtual, o que afeta o desempenho acadêmico dos alunos. Infere-se que a aplicação adequada e o conhecimento diversificado dessa ferramenta de aprendizagem proporcionam grandes benefícios no desenvolvimento das habilidades e habilidades cognitivas dos alunos.

**Palavras-chave:** Desempenho acadêmico; Habilidades; Ambiente virtual; Habilidades; equipes.

## Introducción

A nivel mundial el desarrollo de la educación ha venido atravesando por grandes cambios que buscan el avance de la misma en las instituciones educativas y por ende la mejora de la calidad educativa, además con la expansión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se ha logrado el acceso de muchas personas a recursos tecnológicos, los cuales se tornan necesarios para ofrecer una enseñanza virtual de calidad que sea similar a la presencial o a la de siempre.

Santander (2021) afirma que “la expansión de las TIC ha generado una sorprendente oferta de los programas virtuales y con ello la inquietud de saber si efectivamente estas ofertas logran un aprendizaje exitoso en el estudiante” (p. 9). Los entornos virtuales, son herramientas que se están utilizando para fortalecer la educación desde diversos espacios, en donde se integran las TIC y la Pedagogía, por lo que es necesario mencionar que la formación virtual en las épocas actuales se ha

convertido en la modalidad con más aplicación, por la que muchos estudiantes encuentran algunas ventajas y desventajas que son las que realmente se acomodan a sus necesidades.

La Organización de Naciones Unidas (2020) menciona que “alrededor de 13 millones de estudiantes no tienen acceso a las clases virtuales a nivel mundial, por lo cual se ha tenido que invertir para dar paso a una adecuada formación a los estudiantes” (p. 11). Sin embargo, y debido al gran impacto provocado por la pandemia, los esfuerzos no han sido suficientes y no se han logrado conseguir los objetivos propuestos.

Las tecnologías, siempre han cumplido un rol fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, por ello, es fundamental que los docentes estén en constante conocimiento y actualización de las mismas, para poder ser un aporte en el desarrollo y adquisición de las destrezas y habilidades de los estudiantes. Según la United Nations International Children's Emergency Fund UNICEF (2020) menciona que en el Ecuador la realidad no es diferente, se asegura que solo el 37% de los hogares tienen acceso a internet, lo que significa que 6 de cada 10 niños no pueden continuar sus estudios a través de entornos digitales (p. 11).

Los entornos virtuales en el Ecuador, dieron inicio en marzo del 2020, donde se estudió e identificó un principal problema al querer llegar a los estudiantes, el cual radica en la falta de materiales tecnológicos y servicios de internet que influyen claramente en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos en las instituciones educativas. (Toala, 2021, p. 14)

Por consiguiente y en relación a lo antes mencionado, se logra concretar que para alcanzar este propósito de la mejora de los entornos virtuales, es necesario intensificar programas de desarrollo de competencias TIC en los miembros de la comunidad educativa que pertenecen a todos los niveles educativos, esto se debe hacer a través de acciones formativas permanentes para los docentes, reforzando además la presencia de estas competencias en el currículo educativo del alumnado en todos los niveles de la educación.

En lo que hace referencia a la Unidad Educativa Santiago Ramón y Cajal, del cantón Santa Ana, se ha logrado evidenciar la falencia que existe para trabajar con entornos virtuales ya que la mayoría de los estudiantes carecen de la herramienta tecnológica idónea para llevar a cabo y de manera adecuada el proceso educativo como lo es el internet y aunque los docentes muestren toda la predisposición para el trabajo y la mejora del desempeño académico de los estudiantes. En este sentido, las grandes limitaciones presentadas en la zona por la falta de acceso al internet y de facilidades para obtener las herramientas tecnológicas adecuadas, lo cual llega a perjudicar el

desarrollo educativo de una manera permanente y a lo largo de toda su etapa de estudios en donde se le presentarán grandes limitaciones que no les permiten mejorar su desempeño académico.

Si los docentes desconocen las estrategias para producir una buena enseñanza y los estudiantes no identifican la información correcta para su aprendizaje, es posible que se afecte la educación y se provoque un problema en la transmisión y recepción del conocimiento, las consecuencias serán graves y afectará el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. (Ávila, 2018, p. 23)

Según lo mencionado, se estaría formando estudiantes, no solo para el presente, sino para el futuro, porque es lo que requiere la sociedad actual, seres humanos capaces de detectar problemas, pero también de resolverlos. Construir una sociedad, con todo lo expuesto anteriormente y sumando los valores, la ética y moral, es un gran reto para los docentes, quienes somos formadores de todas las áreas y/o carreras de formación profesional en todos sus niveles.

De aquí se considera la perspectiva planteada, es decir se estima la aplicación de nuevas e innovadoras metodologías que implican la relación directa que debe existir entre los docentes y estudiantes los cuales cumplen con un rol compartido en el proceso de aprendizaje, por consiguiente, se considera la necesidad de la búsqueda de posibles soluciones al problema científico planteado: ¿Cómo incide el entorno virtual Teams en el desempeño académico en los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Santiago Ramón y Cajal?

En el desarrollo de esta investigación se planteó el objeto de estudio, el mismo que se determina de la siguiente manera: El entorno virtual Teams para fortalecer el desempeño académico en los estudiantes de básica elemental, lo que anteriormente se expone permite establecer el siguiente objetivo general de la investigación: Implementar una guía de actividades en el entorno virtual Teams para mejorar el desempeño académico en los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Santiago Ramón y Cajal, del cantón Santa Ana, por lo cual, para dar cumplimiento a este objetivo, es necesario plantear los objetivos específicos que se detallan a continuación:

- Determinar los referentes teóricos que sustentan el desempeño académico en los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Santiago Ramón y Cajal.
- Diagnosticar el estado actual del desempeño académico en los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Santiago Ramón y Cajal.
- Establecer el tipo de actividades del entorno virtual Teams que favorecen significativamente el desempeño académico de los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Santiago Ramón y Cajal.

- Evaluar el sistema de actividades para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Santiago Ramón y Cajal.

Para el estudio de esta investigación, se desarrollan aspectos teóricos que aportaron de manera significativa en el desarrollo teórico de las variables investigadas:

Puede afirmarse que, un entorno virtual, es un lugar educativo alojado en la web, conformado por un grupo de herramientas informáticas que facilitan la relación didáctica de forma que el estudiante pueda realizar las tareas propias de la docencia como son leer documentos, hacer ejercicios, formular cuestiones al profesor, laborar en equipo, etc.

Los entornos virtuales sirven para repartir materiales educativos en formato digital (textos, imágenes, audio, juegos, etc.), hacer debates, discusiones online sobre puntos del programa, integrar contenidos significativos de la red, viabilizar la colaboración de expertos o profesionales externos en los debates o charlas. (Guerra, 2020, p. 27).

Una característica importante de los entornos virtuales educativos, debería ser la accesibilidad desde cualquier lugar y dispositivo, los entornos virtuales no permanecen delimitados a la formación en línea o a distancia, sino que son un instrumento complementario a la formación presencial en muchas situaciones.

Según Rodríguez (2018) “una vez que un entorno virtual está construido especialmente para beneficiar el aprendizaje con espacios, objetos y ocupaciones (como evaluación, motivación y gestión de estudiantes) se le puede también llamar por “entorno virtual de aprendizaje” (p. 1). Los entornos virtuales, son una web donde se albergan todos los contenidos educativos, es correcto determinar que los contenidos educativos son realizados por los maestros previa investigación, ordenamiento, selección de la información que va a ser publicado por medio del uso de herramientas informáticas. Los entornos virtuales, posibilitan una independencia al estudiante, tanto en el sentido de darle flexibilidad horaria como para orientar su aprendizaje por sí mismo. Esto encamina además al cambio de papeles entre profesores y estudiantes, dejando los primeros de ser unos meros transmisores de información, para transformarse en guías que dirige al estudiante y proponen recursos, y convirtiéndose los segundos en personajes causantes que contribuyen su propio aprendizaje de forma activa y colaborativa.

Según Rojas (2017) “con la utilización de los entornos virtuales es viable involucrar más a los alumnos en su proceso de aprendizaje y mejorar su rendimiento académico y desarrollar capacidades para el funcionamiento de dichos espacios” (p. 2). El aprendizaje virtual, por

consiguiente, no se entiende como una traslación o transportación del contenido externo a la mente del alumno, sino como aquel proceso de recomposición personal de aquel contenido.

Según Aguilar (2020) “los entornos virtuales, son relevantes en la enseñanza, ya que permiten la colaboración del interesado sin tener la limitante de moverse a un espacio específico para obtener las bases que se imparten para agrandar y cambiar su entendimiento” (p. 22). Estos entornos virtuales en la enseñanza tienen que brindar la probabilidad de asegurar una didáctica que estimule la perspectiva cognoscitiva y que despierte un interés igual o mejor que el ofrecido en un lugar educativo presencial, secundado en herramientas visuales y auditivas aprovechando el auge de la multimedia.

Según Tello (2021) “microsoft Teams es una herramienta informática para el trabajo colaborativo, correspondiente al conjunto de ofimática Office 365 con la que tienen la posibilidad de trabajar personas de un mismo conjunto compartiendo diferentes recursos entre ellos” (p. 32). Con este entorno virtual, se puede llevar a cabo producir grupos de trabajo donde se puede gestionar labores y contenido con el resto del equipo, se dispone de áreas y ciertas funciones para lograr compartir archivos, lograr procesar conversaciones o mensajería, chats personales, videoconferencias, etc.

Dichos entornos virtuales, se fundamentan en el inicio de aprendizaje colaborativo donde se posibilita a los alumnos hacer sus aportes y manifestar sus inquietudes en los foros, además van apoyados de herramientas multimediales que hagan más agradable el aprendizaje pasando de ser sencillamente un escrito online, a un ámbito de construcción de entendimiento. (López, 2018, p. 40).

Consecuentemente, los entornos virtuales, representan grandes oportunidades dentro del entorno de la enseñanza – aprendizaje, tanto para los maestros como para los alumnos en términos de flexibilidad, accesibilidad y muchas veces en precios. Estos entornos promueven la alfabetización digital realizan viable la expansión de la cobertura educativa y la integración social, cultural, económica y laboral.

Es necesario mencionar, que el desempeño académico es entendido también como el grupo de transformaciones que se proporcionan en los alumnos, no únicamente en la apariencia cognitiva, sino además en las capacidades, reacciones, competencias, ideales e intereses, por medio del proceso enseñanza aprendizaje que se prueba en la forma como éstos se combaten en la cotidianidad a los desafíos que le ordena su propia realidad e interacción con los demás.

El desempeño académico, se define como el nivel de logro de las metas educativas que permanecen planteadas en el programa de estudio que se cursa, y lo visualiza desde indicadores de desempeño, aspectos que enfocan la atención en puntos específicos del programa. (Coello, 2017, p. 2).

Por otra parte, el desempeño académico, hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, terciario o universitario. Un alumno con un buen desempeño académico es aquel que obtiene calificaciones efectivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de una cursada. En otras palabras, es una medida de las capacidades del alumno, que enuncia lo que éste ha logrado aprender a lo largo del proceso formativo, también supone la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos.

El desempeño académico, es el fin último de todos los esfuerzos e iniciativas estudiantiles del profesor, de los padres de los mismos alumnos. Es determinado como la interacción entre lo obtenido, expresado en una apreciación objetiva y cuantitativa (puntaje, calificación) o en una subjetiva y cualitativa (escala de valores, aspectos sobresalientes) y el esfuerzo empleado para obtenerlo, y con ello implantar el grado de alcance, así como los conocimientos, capacidades y/o destrezas adquiridas, el triunfo o no en la escolaridad, en una época determinada. (Robles, 2019, p. 22)

En pocas palabras, fundamentarse en el desempeño académico para evaluar las habilidades de una persona es definitivamente erróneo. Si la educación se adaptara a las necesidades de cada persona, si no se forzara el conocimiento, sino que se incentivara a aprender a averiguar, es bastante factible que nadie prefiera el tiempo ocio al estudio. Según Calix (2018) “el producto que da el estudiante en los centros de educación y que usualmente se expresa en las calificaciones” (p. 16). Es entendible que la definición previamente mencionada hace énfasis único en el producto final y no en los procesos aprendizaje-enseñanza que demanda la educación presente.

En el proceso educativo el profesor debería tener en cuenta el tipo de alumno a motivar, considerando su personalidad, capacidades y destrezas, éste debería ser capaz de buscar metodologías conforme al alumno para desarrollar estrategias que apoyen a promover la motivación, donde aprendan a apreciar el aprendizaje diario, gocen lo aprendido y comprueben su desarrollo personal. (Soledispa, 2020, p. 8).

Por otra parte, el desempeño académico, no es otra cosa que la capacidad del alumno de manifestar lo aprendido y el esfuerzo puesto en su enseñanza, el cual es evaluado de forma formal e informal. Por tanto y en base a las varias definiciones emitidas, se puede comprender también al desempeño



como el nivel de conocimientos que tiene un alumno en un definido grado educativo a través del colegio. Además, la organización educativa clasifica y evalúa a sus alumnos con lo cual le es asignada una nota que posibilita ver dicho grado. Según Ponce (2019) “el desempeño académico, especialmente, es el logro del aprendizaje obtenido por el estudiante a través de las distintas ocupaciones planificadas por el maestro relacionadas con las metas planificadas anteriormente” (p. 44). Es aquella calidad de la actuación del estudiante con interacción a un grupo de conocimientos, habilidades o destrezas en una asignatura definida como consecuencia de un proceso instructivo sistemático.

El docente en su papel de formador es ese que muestra lo cual vive y vive lo cual presenta, un óptimo ejemplo genera fuerza en los estudiantes, para que dedican sujetarse a esos principios que les va a ser de mucho beneficio al resto de sus vidas.

Uno de los temas más controvertidos en el campo de la educación es el rol que desempeñan los maestros, tanto dentro del aula como fuera de ella, o sea, su efecto en el alumnado, su actuar en el mundo institucional, sus reacciones y creencias, su preparación pedagógica, su dominio de conocimientos, etc. lo cual amerita que teniendo un buen desempeño el alumno puede obtener mejores resultados en su aprendizaje. (Basto R, 2017, p. 2).

Es importante resaltar que, el maestro es una figura de referencia para un estudiante, por esto, es fundamental que haya un parentesco personal cercano, sin que aquello signifique perder la autoridad, el maestro influye de una manera negativa en los estudiantes una vez que usa el temor al suspenso como un medio para despertar el interés de los estudiantes en clase.

Según Esquerre (2020) “el docente de calidad planifica desde la verdad de la organización educativa, resaltando en los puntos alcanzables por los educandos, potenciando continuamente los logros, pues el maestro educa para la vida y no para el cumplimiento de las metas” (p. 23). El docente al desenvolverse correctamente en sus funcionalidades laborales, logrará que los alumnos adquieran una enseñanza conveniente y que perdurará en el tiempo.

Cuando se aplican estrategias del aprendizaje en la educación digital, se mejoran los vínculos cognitivos de los estudiantes, además de modificar actitudes, valores, patrones de conducta y de ampliar las posibilidades de construir conocimientos valorando la sabiduría propia. Litardo (2017) menciona que “otro de los beneficios o de las ventajas principales del aprendizaje es la interacción permanente y la interacción que existe entre la acción y la reflexión” (p. 22).

Con el aprendizaje activo y digitalizado, todo debe estar bien planificado, para que sea mucho más efectivo y enriquecedor para los estudiantes, es por ello recomendable que se agilicen las actividades que se aplican y que se las haga con la intención de favorecer el aprendizaje diario, uno de los más grandes beneficios del aprendizaje efectivo, es el uso de la tecnología que es la ayuda esencial y fomenta el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes en las aulas de clases.

## **Materiales y método**

### **Modalidad de la investigación**

La presente investigación, tuvo un enfoque de tipo mixto, ya que logró describir los diversos aspectos del problema al realizar un acercamiento hacia del desempeño académico de los estudiantes a través del entorno virtual Teams, es decir, es considerada una investigación con enfoque mixto, porque analizó, interpretó y vinculó los datos cuantitativos y cualitativos de un estudio, como lo fue la información obtenida en la entrevista, la encuesta y la ficha de observación, concretando que a través del detalle del planteamiento del problema se generalizan las diversas causas que han provocado la inadecuada aplicación del entorno virtual Teams y el deficiente desempeño académico.

### **Tipos de investigación**

La investigación actual, presentó un estudio de tipo descriptivo, el cual se detalla de la siguiente manera:

Este estudio responde al tipo de investigación descriptiva, porque se pretendió conocer la forma en que el objeto de investigación actúa y se relaciona con el problema cuestión, es decir comprende además la descripción, el registro, el análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición o procesos de los fenómenos que se estudian, en este caso la descripción detallada de la variable que se presenta en esta investigación. (Acosta, 2018, p. 34).

El desarrollo de esta investigación se presenta con un nivel de tipo descriptivo, porque busca la forma de conocer el objeto de estudio y lo relaciona con el problema, desarrollándose también el registro, análisis e interpretación, realizando el análisis descriptivo de las variables estudiadas. Por tanto, en este estudio descriptivo se detallan los conocimientos que tienen los docentes en referencia a la utilización del entorno virtual teams y el desempeño académico.

En este caso, la descripción fue realizada en base a las respuestas emitidas por la población universo de los 6 docentes de la institución educativa, 1 líder educativo y 27 estudiantes, lo cual estaba

enfocado hacia lo que se pretende conocer sobre el entorno virtual teams y el desempeño académico, por tanto, estos datos fueron los que permitieron realizar la descripción de los resultados, sin que se interviniera en los resultados emitidos por los actores de la investigación, es así que se utilizó un muestreo de tipo no probabilístico por conveniencia. Esta investigación, se fundamentó en el desarrollo de un diseño de tipo exploratoria, porque se enfoca en la descripción y el análisis de las experiencias de cada uno de los participantes al realizar la aplicación o no del entorno virtual Teams con los estudiantes. De este modo, se logra concretar que este estudio permitió analizar el comportamiento de los estudiantes con la aplicación de dicha herramienta tecnológica para fomentar el desempeño académico.

Se utilizó el método de investigación propositivo, porque se consolidaron una serie de técnicas y procedimientos que se incluyeron como parte del diagnóstico de la problemática encontrada, es necesario mencionar que en esta investigación se logró identificar la poca e inadecuada aplicación del entorno virtual Teams para fortalecer el desempeño académico en los estudiantes, además se utilizaron los métodos teóricos, empíricos y estadísticos, dentro del teórico se incluyen al histórico lógico, se utilizó también el de análisis – síntesis, porque orienta hacia la búsqueda de información bibliográfica. Las técnicas que se utilizaron para la recolección de datos en esta investigación fueron la entrevista, encuesta y la ficha de observación, para ello se detalla a continuación la información teórica que sustenta este tipo de técnicas utilizadas.

### **Procesamiento de datos**

Para procesar los datos cuantitativos que se lograron recolectar se procedieron a analizar cada una de las respuestas dadas por los actores de la investigación a los que se les aplicaron los instrumentos, concretando en la necesidad de tipearlos en un documento de Word, para posteriormente organizarlas, analizarlas y sistematizarlas en base a la información dada, además de realizar la tabulación con su respectiva tabla y gráfico en la encuesta aplicada. Por otro lado, con los datos obtenidos en la ficha de observación, se realizó el mismo proceso que se mencionó anteriormente.

### **Resultados**

En relación a los hallazgos de la encuesta aplicada a los docentes, se concretan los siguientes resultados:

**¿Considera necesario que se implemente una guía de actividades en la plataforma Teams para mejorar el desempeño académico en los estudiantes?**

**Tabla 1** Implementación de una guía

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Necesario	2	33%
Muy necesario	4	67%
Moderadamente necesario	0	0%
Poco necesario	0	0%
Nada necesario	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Encuesta dirigida a los docentes de la Unidad Educativa Santiago Ramón y Cajal

Se pudo determinar que, de 6 docentes encuestados, 2 indicaron que consideran necesario que se implemente una guía de actividades en la plataforma Teams para mejorar el desempeño académico en los estudiantes, lo que corresponde al 33% y 4 mencionaron que, muy necesario, lo que corresponde al 67% de los docentes encuestados.

Según Reyes (2018) “el desempeño académico es una medida de habilidades que expresan, en forma estimativa, lo una persona ha aprendido como resultado de un proceso de instrucción o formación” (p. 7). Cabe indicar que, el desempeño académico mejoraría si se implementa una guía de actividades en la plataforma Teams que aporte en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes.

**Tabla 2** Actividades para el entorno virtual

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Actividades basadas en las necesidades educativas de los estudiantes	0	0%
Actividades grupales	1	17%
Actividades lúdico – educativas	5	83%
Actividades de interacción social	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Encuesta dirigida a los docentes de la Unidad Educativa Santiago Ramón y Cajal

Se pudo determinar que, de 6 docentes encuestados, 1 indicó que el tipo de actividades que se deben implementar en el entorno virtual Teams son las actividades grupales, lo que corresponde al 17% y 5 mencionaron que actividades lúdico – educativas, lo que corresponde al 83% de los docentes encuestados. Según Peña (2020) “las actividades lúdico-educativas proporcionan novedosas maneras de explorar la realidad y estrategias diferentes para laborar sobre la misma” (p. 155). Además, posibilita que el alumno logre interactuar con el ámbito, pares y demás miembros de la escuela, familia, comunidad, siendo fuente de aprendizaje al entablar interrelaciones con el medio social en el que se desenvuelve el educando.

En relación a la observación aplicada a los estudiantes, se concreta el siguiente análisis: Se pudo evidenciar que la mayoría de los estudiantes manejan adecuadamente el Teams, pero cabe indicar que no identifican las herramientas que presenta el Teams. Resaltan que no tienen un buen conocimiento sobre el uso del entorno virtual Teams, lo que les dificulta poder manejar correctamente este tipo de entorno virtual.

Asimismo, se evidencia que la mayoría de los estudiantes conocen los ítems que presenta el Teams, actualmente mantienen una buena secuencia diaria en las conexiones en el Teams, consideran que la falta de conocimiento les impide tener un buen nivel en el desarrollo académico en la plataforma. Además, consideran no tener una participación de manera activa en las clases a través del entorno virtual Teams, no prestan atención a las clases referente al tema ya que no se sienten motivados por sus docentes.

Según Saltos (2019) “un óptimo plan motivacional no se debería centrar solamente en el profesor, sino, además en la satisfacción que el profesor recibe por el trabajo que hace a diario con sus alumnos dentro y fuera del salón de clases” (p.17). Finalmente, se pudo evidenciar que la mayoría de los estudiantes no cumplen con las tareas de manera constante, no muestran interés, son completamente desinteresados en su proceso de aprendizaje, lo que les ha imposibilitado alcanzar los aprendizajes requeridos en el entorno virtual y por tanto ha perjudicado el desarrollo de sus habilidades y destrezas cognitivas.

En relación a la entrevista aplicada al líder educativo, se concreta lo siguiente:

¿Considera que se debe implementar una guía de actividades en el entorno virtual Teams para mejorar el desempeño académico de los estudiantes? ¿Por qué?

Por supuesto que sí, en base a la realidad socioeconómica del estudiante y la comunidad ya que el internet juega un papel importante, ya que la implementación de una guía de actividades orientará

de mejor manera al buen uso de ese entorno virtual que tanta ayuda ha prestado en todo este tiempo de pandemia, permitiendo que la educación tenga una herramienta de trabajo eficaz y que cuente con las características necesarias para sobrellevar el proceso educativo desde una perspectiva de continuidad.

¿Qué tipo de actividades cree usted que se deben implementar en el entorno virtual Teams para favorecer el desempeño académico?

Crear programas virtuales educativos en base a la realidad de cada institución que el docente sea el protagonista.

Mediante la entrevista aplicada al líder educativo, se indicó que el entorno virtual es una vía de comunicación entre el docente y el alumno para interactuar y relacionar acciones pedagógicas y sociales ante esta pandemia. Según Guijarro (2021) los entornos virtuales, son sistemas que permiten realizar algunas aplicaciones en un mismo ámbito, por lo cual da a los usuarios la probabilidad de entrar por medio de Internet (p. 514). Es decir, que un entorno virtual educativo, es un programa que encierra algunas herramientas destinadas a la organización de información, asignación de labores, relación ente el docente y alumnos.

Además, consideran que se debe implementar una guía de actividades en el entorno virtual Teams, en base a la realidad socioeconómica del estudiante y la comunidad ya que el internet juega un papel importante. Asimismo, considera que, las actividades del entorno virtual Teams favorecen el desempeño académico de los estudiantes ya que es una herramienta de apoyo, donde se valora el apoyo del padre.

Según Torres (2019) “el uso de los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje han transformado en enorme medida la educación tradicional” (p. 28). El uso correcto de los entornos virtuales de aprendizaje, son primordiales para poder lograr un mejor rendimiento, finalmente, el líder educativo menciona que, se crean programas virtuales educativos en base a la realidad de cada institución donde el docente es el principal protagonista.

En base a la entrevista antes mencionada, se logró determinar que en los actuales momentos el entorno virtual, es una herramienta tecnológica que se utilizó y fue de gran beneficio para cada uno de los estudiantes, es decir contribuyó en el proceso educativo y favoreció las habilidades y destrezas, es así que el directivo mencionó lo necesario que es apoyo de la herramienta tecnológica teams para la educación.

## Discusión

Es necesario mencionar que los docentes carecen de conocimientos en referencia al buen uso y manejo del entorno virtual teams como un medio para fortalecer el desempeño académico de los estudiantes, hace falta la implementación de diversas actividades que concreten el desarrollo de las habilidades y destrezas cognitivas en los alumnos, por ello manifiestan lo necesario que es la implementación de una guía de actividades que aporten al manejo de dicho entorno.

Según Salvatierra (2021) el entorno Teams, es aquel entorno virtual confiable e intuitivo, que posibilita a individuos, conjuntos u empresas hacer reuniones o clases y comunicarse mediante chat, voz y mediante videos (p. 18). Teams es un entorno virtual, más completo tanto para el campo laboral como para el educativo, debido a que añade una gigantesca variedad de aplicaciones propias y de terceros, lo que la diferencia de otros entornos, siendo de apoyo fundamental para que el proceso de enseñanza aprendizaje tenga su continuidad.

Se debe indicar también que, en relación a los resultados emitidos en la investigación, se concretó que la motivación es un componente que se debería tener presente por centros educativos y en su profesorado, a fin de promover el interés de los estudiantes en su enseñanza y dar paso a un mejor desarrollo educativo.

Romero (2020) mencionó que “la educación virtual, por medio de la plataforma teams, brinda una ayuda fundamental para todos los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje” (p. 18), este medio fue de gran aporte en estos tiempos, porque le dio continuación al proceso educativo y fueron muchos los mecanismos y estrategias que se buscaron para darle paso a la educación en tiempos difíciles como fue el de la pandemia en el año 2020.

Además, se concretan datos específicos que hacen conocer que el desempeño académico de los estudiantes se ha visto muy afectado en estos tiempos de pandemia en donde se ha comenzado a utilizar otro tipo de herramientas o entornos virtuales para favorecer el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes.

## Conclusiones

El desarrollo teórico y bibliográfico que sustenta el proceso investigativo de las variables estudiadas, como lo fueron el entorno virtual teams y el desempeño académico han brindado un aporte fundamental en esta investigación, y fue mediante su estudio que se lograron identificar

deficiencias en el uso de este entorno como un medio para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes teniendo en cuenta que en los actuales momentos es un medio de aprendizaje primordial.

Se debe indicar que el diagnóstico del estado actual del desempeño académico en los estudiantes es deficiente, lo cual se evidencia en los resultados emitidos mediante los instrumentos aplicados a los autores de la investigación, que fueron los que permitieron determinar que existe un bajo desempeño académico en los estudiantes que mantienen la conexión mediante el entorno virtual teams siendo notoria el poco conocimiento y manejo de dicho entorno.

## Referencias

1. Acosta C. (2018). Los aspectos descriptivos de la investigación y sus determinantes. Italia: Zanichelli.
2. Ávila A. (diciembre de 2018). El uso de estrategias docentes para generar conocimiento en estudiantas de Educación Superior. Scielo, 23. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/737/73716205005.pdf>
3. Basto R. (2017). La función docente y el rendimiento académico: Una aportación al estado del conocimiento. San Luis Potosí, 2. Obtenido de <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2030.pdf>
4. Calix E. (2018). Autoeficacia y desempeño académico de los estudiantes. Guatemala: Universidad Rafael Landívar. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/publijrcifuentes/TESIS/2018/05/83/Calix-Ely.pdf>
5. Coello Y. (2017). El desempeño académico a partir de la implicación de los estudiantes. San Luis Potosí, 2.
6. Esquerre Y. (2020). Desempeño docente y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes. Lima-Perú: Universidad Católica Sedes Sapientiae. Obtenido de [http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/1089/Esquerre\\_Yesenia\\_tesis\\_maestria\\_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/1089/Esquerre_Yesenia_tesis_maestria_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
7. Guerra P. (2020). El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7215/1/T3111-MINE-Guerra-El%20uso.pdf>



8. Guijarro C. (2021). Plataforma Microsoft Teams y su influencia en el aprendizaje de estudiantes. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 514.
9. Litardo M. (2017). *Los beneficios del aprendizaje digital*. España: Paidós.
10. López J. (2018). *Uso de entornos virtuales de aprendizaje para la mejora del rendimiento académico de los estudiantes*. Lima-Perú: Universidad Privada Norbert Wiener.
11. Organización de Naciones Unidas. (2020). *El acceso a la educación virtual*. Organización de Naciones Unidas, 11.
12. Peña M. (2020). *Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa*. *Revista Scientific*, 155. Obtenido de [https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista\\_Scientific/article/view/498/1128](https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/498/1128)
13. Ponce V. (2019). *La importancia del desempeño académico en las instituciones educativas*. Scielo, 44.
14. Reyes Y. (2018). *Relación entre el rendimiento académico, la ansiedad ante los exámenes, los rasgos de personalidad, el autoconcepto y la asertividad en estudiantes*. Lima-Perú: Universidad San Martín de Porres.
15. Robles S. (2019). *El desempeño académico en los estudiantes*. Scielo , 22.
16. Rodríguez K. (2018). *Implementación de un entorno virtual como herramienta didáctica para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje*. Educamecentro, 1.
17. Rojas J. (2017). *Entornos Virtuales y Aprendizaje de los estudiantes*. *Apunt. cienc. soc.*, 2.
18. Romero G. (2020). *La educación virtual en tiempos de pandemia*. Scielo , 18.
19. Saltos K. (2019). *La motivación del docente y su incidencia en el proceso educativo de niños con necesidades educativas intelectuales*. Guayaquil-Ecuador: Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/2976/1/TM-ULVR-0087.pdf>
20. Salvatierra K. (2021). *Competencias digitales y uso de Microsoft Teams por parte de los docentes*. Milagro: Universidad Estatal de Milagro. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/5434/SALVATIERRA%20ESTRELLA%20KAREN%20TERESA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
21. Santander M. (2021). *Entornos virtuales de aprendizaje y la satisfacción percibida en los estudiantes*. *Redalyc*, 9.

22. Soledispa A. (2020). Motivación y su influencia en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica. *Revista Sinapsis*, 8.
23. Tello J. (2021). Análisis de la plataforma virtual microsoft teams y su relación con el proceso de enseñanza aprendizaje. Huánuco-Perú: Universidad Nacional "Hermilio Valdizán". Obtenido de <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6569/TIS00114T35.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
24. Toala J. (Enero de 2021). La educación virtual, una alternativa en la educación superior en tiempos de pandemia. *Revista Científica UNESUM Ciencias*, 5, 14. Obtenido de <http://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/328/281>
25. Torres L. (2019). Plataforma Virtual para mejorar el rendimiento. Lima-Perú: Universidad Peruana Cayetano Heredia. Obtenido de [https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/7726/Plataforma\\_TorresArgomedo\\_Leonardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/7726/Plataforma_TorresArgomedo_Leonardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
26. UNICEF. (Mayo de 2020). COVID-19: Cómo asegurar el aprendizaje de los niños sin acceso a Internet. Obtenido de <https://www.unicef.org/ecuador/historias/covid-19-c%C3%B3mo-asegurar-el-aprendizaje-de-los-ni%C3%B1os-sin-acceso-internet>