



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Escuela de Posgrado

**Plataformas virtuales en aprendizajes de alumnos del 5° grado de primaria
en la Institución Educativa 20821 del distrito de Santa María**

Tesis

**Para optar el Grado Académico de Maestro en Docencia Superior e Investigación
Universitaria**

Autor

Daniel Francisco Vega Neira

Asesora

Dra. Nila Juana Limachi Qqueso

Huacho - Perú

2025



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

Facultad de Derecho y Ciencias Políticas Escuela Profesional de Derecho y Ciencias Políticas

METADATOS

DATOS DEL AUTOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Vega Neira, Daniel Francisco	72757447	26 - 05 - 2025
DATOS DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Limachi Qqueso, Nila Juana	23991384	0000-0002-1024-483X
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – POSGRADO - MAESTRÍA		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Pacheco Romero, María Elena	40252146	0000-0002-8941-4984
Ríos Macedo, Paul Remy	44448987	0000-0002-3648-2529
Conde Curiñaupa, Regulo	10177373	0000-0002-9869-4818

Daniel Francisco Vega Neira 2025-001872

PLATAFORMAS VIRTUALES EN APRENDIZAJES DE ALUMNOS DEL 5° GRADO DE PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIV...

Quick Submit

Quick Submit

DIRECCION DE GESTION DE LA INVESTIGACION_Tesis Posgrado 2024

Detalles del documento

Identificador de la entrega	83 Páginas
trn:oid::1:3127222510	23,595 Palabras
Fecha de entrega	105,704 Caracteres
10 ene 2025, 12:00 p.m. GMT-5	
Fecha de descarga	
10 ene 2025, 12:13 p.m. GMT-5	
Nombre de archivo	
Constancia_de_conformidad_de_originalidad_3_removed.pdf	
Tamaño de archivo	
756.0 KB	



20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas
- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 18% Fuentes de Internet
- 4% Publicaciones
- 15% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

**PLATAFORMAS VIRTUALES EN APRENDIZAJES DE ALUMNOS
DEL 5° GRADO DE PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
20821 DEL DISTRITO DE SANTA MARÍA.**

Daniel Francisco Vega Neira

TESIS DE MAESTRÍA

ASESOR: M(a) Nila Juana Limachi Qqueso

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRO EN DOCENCIA SUPERIOR E INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA
HUACHO
2025**

DEDICATORIA

Mi tesis la dedico a mi madre Clara por su gran sacrificio y esfuerzo, por facilitarme la oportunidad de avanzar en mis estudios apoyándome incondicionalmente.

A Leslie mi compañera inseparable, cuyo apoyo me inspira a seguir adelante con sus palabras de aliento y perseverancia.

Daniel Francisco Vega Neira

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a mi asesora Nila Limachi, quien me ha brindado sus conocimientos, dirección y dedicación para poder llevar este trabajo.

Agradezco el apoyo brindado por mi cuñada Alexa en un momento de vital importancia al momento de desarrollar el proyecto.

Un agradecimiento especial a mi familia porque de una u otra forma me alentaron a seguir adelante.

Daniel Francisco Vega Neira

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Descripción de la realidad problemática	1
1.2 Formulación del problema	3
1.2.1 Problema general	3
1.2.2 Problemas específicos	3
1.3 Objetivos de la investigación	3
1.3.1 Objetivo general	3
1.3.2 Objetivos específicos	4
1.4 Justificación de la investigación	4
1.5 Delimitaciones del estudio	5
1.5.1 Delimitación espacial	5
1.5.2 Delimitación temporal	5
1.5.3 Delimitación teórica	5
1.6 Viabilidad del estudio	5
CAPÍTULO II	6
MARCO TEÓRICO	6
2.1 Antecedentes de la investigación	6
2.1.1 Investigaciones internacionales	6
2.1.2 Investigaciones nacionales	8
2.2 Bases teóricas	11
2.3 Bases filosóficas	24
2.4 Definición de términos básicos	25
2.5 Hipótesis de investigación	27
2.5.1 Hipótesis general	27
2.5.2 Hipótesis específicas	27
2.6 Operacionalización de las variables	28
CAPÍTULO III	29
METODOLOGÍA	29

3.1	Diseño metodológico	29
3.2	Población y muestra	30
3.2.1	Población	30
3.2.2	Muestra	30
3.3	Técnicas de recolección de datos	31
3.4	Técnicas para el procesamiento de la información	31
CAPÍTULO IV		32
RESULTADOS		32
4.1	Análisis de resultados	32
4.2	Contrastación de hipótesis	42
CAPÍTULO V		46
DISCUSIÓN		46
5.1	Discusión de resultados	46
CAPÍTULO VI		49
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		49
6.1	Conclusiones	49
6.2	Recomendaciones	50
REFERENCIAS		51
7.1	Fuentes documentales	51
7.2	Fuentes bibliográficas	51
7.3	Fuentes electrónicas	55
ANEXOS		57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Plataforma virtual google meet	32
Tabla 2 Plataforma virtual Zoom	34
Tabla 3 Plataforma virtual Classroom	35
Tabla 4 Actitudes y percepciones positivas	37
Tabla 5 Aptitudes e integración del conocimiento	38
Tabla 6 Hábitos mentales	39
Tabla 7 Pruebas de normalidad	41
Tabla 8 Pruebas de Rho de Spearman plataformas virtuales y el aprendizaje	42
Tabla 9 Pruebas de Rho de Spearman plataformas virtuales Google meet y el aprendizaje	43
Tabla 10 Pruebas de Rho de Spearman virtuales zoom y el aprendizaje	44
Tabla 11 Pruebas de Rho de Spearman virtuales Clasroom y el aprendizaje	45

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Plataforma virtual google meet	33
Figura 2	Plataforma virtual Zoom	34
Figura 3	Plataforma virtual Classroom	36
Figura 4	Actitudes y percepciones positivas	37
Figura 5	Aptitudes e integración del conocimiento	38
Figura 6	Hábitos mentales	40

RESUMEN

Objetivo: Determinar la influencia del uso de las plataformas virtuales en el aprendizaje de los alumnos del 5° A de la Institución Educativa 20821 del distrito de Santa María. La investigación es de tipo básica explicativa-casual el diseño de estudio es no experimental de corte transversal de enfoque cuantitativo. Con el propósito de efectuar el estudio de campo, se aplicó la técnica de la encuesta, donde se diseñó un instrumento con 15 ítems por cada variable aplicado a una población de 245 estudiantes, de donde se obtuvo los siguientes resultados: el estudio demostró que existe una influencia significativa del 73% equivalente a positivo entre el uso de plataformas virtuales y el aprendizaje de los alumnos de 5to grado de primaria. Concluyendo que existe una influencia significativa alta entre el uso de plataformas virtuales y el aprendizaje de los estudiantes, dado que el uso de estas herramientas virtuales ha sido de utilidad positiva en el proceso de aprendizaje, lo cual ha permitido una interacción virtual entre docente y alumno y la contribución a un mayor desarrollo académico.

Palabras claves: plataformas virtuales, aprendizaje, Google Meet. Classroom. Zoom

ABSTRACT

Objective: To determine the influence of using virtual platforms on the learning of 5th-grade students in Class A at Educational Institution 20821, located in the district of Santa María. The research is of a basic explanatory-causal type, with a non-experimental, cross-sectional study design and a quantitative approach. For the purpose of conducting fieldwork, the survey technique was applied, designing an instrument with 15 items per variable. This was administered to a population of 245 students, yielding the following results: the study demonstrated a significant influence of 73%, equivalent to a positive correlation, between the use of virtual platforms and the learning of 5th-grade primary school students. In conclusion, there is a high significant influence between the use of virtual platforms and student learning, as these virtual tools have proven to be positively useful in the learning process, facilitating virtual interaction between teachers and students and contributing to greater academic development.

Keywords: virtual platforms, learning, Google Meet. Classroom. Zoom

INTRODUCCIÓN

La realidad educativa en nuestro país presenta diferentes retos y oportunidades, que a pesar de los esfuerzos del gobierno peruano por mejorar la calidad del sistema educativo, en el cual siguen existiendo brechas en la instrucción, en la equidad y en la capacidad de mejora de la enseñanza, tanto como en las zonas rurales y comunidades altoandinas del país; por falta de personal capacitado muchos niños y jóvenes carecen de acceso a los recursos e infraestructura adecuada para recibir una educación digna.

Se puede mencionar que en nuestro país se mantiene por debajo de lo estándares internacionales en términos de los resultados académicos y habilidades. Se debe en gran parte a la falta de inversión en recursos educativos y capacitación docente, así como a la falta de políticas y estrategias efectivas para mejorar la calidad de la educación; sin embargo, también existen iniciativas positivas destinadas a mejorar la educación en el país. Por ejemplo, se han implementado programas de educación bilingüe para mejorar las oportunidades educativas de los niños aborígenes y se han desarrollado políticas para promover la inclusión y la equidad en la educación.

Durante la pandemia, el Perú sufrió un gran impacto en la educación; en muchas zonas de nuestro país, sobre todo en las zonas rurales donde no se contaba con los accesos tecnológicos necesarios, la falta de dispositivos electrónicos y conexiones a Internet, a pesar que el gobierno peruano implemento la educación a distancia mediante la señal abierta utilizando los medios televisivos y radiales, estos esfuerzos no fueron suficientes para frenar el impacto negativo que afecto especialmente a las escuelas públicas dejando a muchos estudiantes sin acceso a recursos básicos como libros de texto y útiles escolares.

A pesar de estos desafíos, el gobierno peruano ha implementado varias estrategias para mejorar la educación en línea y a distancia, incluida la distribución de tabletas y computadoras a estudiantes de bajos recursos, la creación de plataformas de educación en línea y la capacitación de docentes en el uso de la tecnología educativa.

El uso de plataformas virtuales de aprendizaje se ha convertido en una opción para el Perú para enfrentar los nuevos desafíos. Estas herramientas digitales ofrecen una variedad de ventajas, como el acceso en línea a materiales educativos en cualquier momento y en cualquier lugar, fomentando la autonomía de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y

creando espacios colaborativos que pueden mejorar las interacciones entre maestros y estudiantes.

A pesar de estas ventajas, aún existen limitaciones en la implementación de plataformas virtuales en la educación peruana, tales como la falta de acceso a Internet en algunas áreas, la necesidad de una adecuada capacitación de docentes y estudiantes sobre su uso, y la dificultad de adaptarse a las diferentes tecnologías, demandas y estilos de formación de los alumnos.

En resumen, esta investigación se propone contribuir a la comprensión de cómo las plataformas virtuales del aprendizaje pueden ser una herramienta efectiva para mejorar la educación en el Perú, y cómo se pueden superar los desafíos para su implementación exitosa en el contexto educativo peruano.

En ese sentido, el estudio se ha organizado de la siguiente forma

Cap. 1 Aborda el planteamiento de problema, la formulación y los objetivos.

Cap. 2 Aborda los antecedentes de la investigación, las bases teóricas y la hipótesis de investigación.

Cap. 3 Aborda el diseño metodológico, la población y las técnicas de recolección de datos.

Cap. 4 Aborda el análisis de los resultados y la contrastación de hipótesis.

Cap. 5 Aborda la discusión de los resultados.

Cap. 6 aborda la conclusión y las recomendaciones.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

La sociedad actualmente se encuentra atravesando una difícil coyuntura en todos los ámbitos, en los social, económico, político, cultural y salud; pese a ellos los avances en investigación en las diferentes ramas no se han detenido, esta coyuntura ha brindado oportunidades nuevas para comprender el conocimiento que nos brindan los avances tecnológicos; las nuevas tecnologías han logrado transformar las instituciones educativas privadas como estatales, luego de una etapa de adaptación establecieron un servicio de educación virtual como respuesta a las restricciones aplicadas por la crisis sanitaria iniciada en el 2020.

Producto de la pandemia y a la necesidad de continuar con el sistema de educación a pesar del aislamiento social declarado por el gobierno, casi el 100% de los estudiantes de primaria secundaria y educación universitaria fueron adaptados a un nuevo tipo de enseñanza que hasta la fecha no se había puesto en práctica a tal escala, era el escenario que ameritaba una reinversión del sistema de educación tal y como lo conocemos.

En ese contexto, las escuelas y universidades en todo el país tuvieron que cerrarse porque la coyuntura sanitaria lo ameritaba, esta acción fue una de muchas en la lucha por frenar la propagación de la COVID-19; sin embargo, todos tenemos derecho a la educación y este derecho está reconocido en nuestra constitución, por ende, se tenían que tomar medidas alternativas para continuar con los proyectos educativos, tanto en el año escolar como con las clases universitarias.

El Gobierno Peruano dispuso a nivel nacional el 16 de marzo del 2020 el Decreto Supremo N°044-2020-PCM donde se contempla el plan de contención y mitigación de la infección por COVID-19, obligando al aislamiento social en todo el territorio

nacional, esto llevo al cierre de establecimiento públicos y privados, la restricción de la movilidad peatonal, el cierre de fronteras, y el confinamiento de todos los ciudadanos en sus hogares, esta medida obligo a la suspensión de clases presenciales en todas las instituciones educativas de todos los niveles en nuestro país, generando un impacto negativo a la nueva forma del proceso de aprendizaje.

Por otro lado, los efectos de la pandemia han generado cambios significativos en la nueva modalidad de la educación que reemplazo a la educación presencial. La implementación de la educación virtual, presentó rápidamente carencias, el gobierno central opto por intentar llegar a los sectores más alejados a través del programa “Aprendo en casa” mediante la Resolución Ministerial 160-2020-MINEDU permitiendo desde el 06 de abril del 2020 haciendo uso de medios de comunicación de señal abierta y medios digitales para continuar con el año escolar de manera remota, sin embargo los intentos no han sido suficientes por la falta de acceso a internet en varias regiones del país y la falta de capacitación de estudiantes y docentes en el dominio de las plataformas virtuales.

Con los nuevos cambios en la enseñanza virtual surgieron nuevas necesidades de aprendizaje, con ello el dominio del uso de nuevas plataformas digitales y medios por donde se realizaría la enseñanza, así mismo se consideró importante optar conocer la funcionalidad de los medios digitales ofertados por el mercado; como son las plataformas Zoom, classroom y Google Meet, herramientas implementadas desde el MINEDU para ofrecer los servicios educativos de manera remota, los mismos que en el transcurrir del tiempo no fueron los más óptimos por la complejidad de su entendimiento en el contexto de la emergencia sanitaria a inicios del año escolar 2020.

Al respecto Katz y Jung (2020), reconocen que “la digitalización puede jugar un papel fundamental en mitigar los efectos de la pandemia, es de vital importancia sumar esfuerzos para superar las deficiencias en el campo digital”, este trabajo en conjunto nos involucra a todos, es decir al estado, organismos privados y la sociedad en general. En la actualidad observamos que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación son muy necesarias para lograr un buen aprendizaje en los estudiantes en cualquier ámbito, como también los docentes deben estar preparados para este tipo de cambios que tenemos en la sociedad de la información actual. Sin embargo, ha sido uno de los puntos de quiebre de la educación virtual en

todos los niveles por la falta de recursos, acceso a la tecnología, aprendizaje autónomo y las interacciones interpersonales entre los estudiantes y los docentes.

En la Institución educativa Emblemática “Luis Fabio Xammar Jurado” de Santa María, esta problemática no es ajena para toda la comunidad educativa, ya que desde el inicio de la pandemia los estudiantes ya no acudieron físicamente a recibir sus clases, con la implementación por parte del Ministerio de Educación con la estrategia Aprendo en Casa, maestros y estudiantes han tenido la necesidad de utilizar otras plataformas digitales accesibles y gratuitas para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje diaria. Sin embargo, no ha sido suficiente estos medios digitales para un aprendizaje previsto en las sesiones de clase del plan curricular que se evalúa a través las rubricas y listas de cotejo.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Como influye el uso de las plataformas virtuales en el aprendizaje de los alumnos del 5° de primaria de la Institución Educativa 20821 del distrito de Santa María?

1.2.2 Problemas específicos

¿Como influye el uso de Google Meet en el aprendizaje de los alumnos del 5° de primaria de la Institución Educativa 20821 del distrito de Santa María?

¿Como influye el uso de Zoom en el aprendizaje de los alumnos del 5° de primaria de la Institución Educativa 20821 del distrito de Santa María?

¿Como influye el uso de Google Classroom en el aprendizaje de los alumnos del 5° de primaria de la Institución Educativa 20821 del distrito de Santa María?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la influencia del uso las plataformas virtuales en el aprendizaje de los alumnos del 5° A de la Institución Educativa 20821 del distrito de Santa María.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la influencia del uso de Google Meet en el aprendizaje de los alumnos del 5° A de la Institución Educativa 20821 del distrito de Santa María.

Determinar la influencia del uso de Zoom en el aprendizaje de los alumnos del 5° de primaria de la Institución Educativa 20821 del distrito de Santa María.

Determinar la influencia del uso de Google Classroom en el aprendizaje de los alumnos del 5° de primaria de la Institución Educativa 20821 del distrito de Santa María.

1.4 Justificación de la investigación

La forma en la que se imparte en la actualidad los conocimientos en las entidades educativas, exige la aplicación de herramientas tecnológicas que logren lidiar con las normas y directivas del gobierno sobre el distanciamiento social y la no proliferación del virus Covid-19.

Este estudio posee relevancia social por cuanto sus resultados permitirán mejorar los trabajos académicos de enseñanza aprendizaje de los docentes que enseñan mediante las plataformas virtuales en la Institución educativa Emblemática Luis Fabio Xammar Jurado.

El presente estudio encuentra justificación teórica y práctica, dado que tiene por finalidad identificar o establecer la importancia de las plataformas virtuales en el desarrollo de los contenidos procedimentales.

Justificación teórica, porque se ampliará los conocimientos sobre las plataformas virtuales, y busca proponer una serie de recomendaciones que permitan aprovechar su utilización en beneficio del aprendizaje de los estudiantes.

Justificación práctica, porque se sugerirán en base a la experiencia de uso de una plataforma virtual, nuevas medidas que favorezcan el aprendizaje de los estudiantes.

Justificación metodológica, los instrumentos y técnicas de investigación utilizadas en el presente estudio podrán ser utilizados en otros estudios similares, puesto que serán válidas con los resultados que se obtengan a través de ellas.

1.5 Delimitaciones del estudio

1.5.1 Delimitación espacial

Institución educativa Emblemática Luis Fabio Xammar Jurado del distrito de Santa María.

1.5.2 Delimitación temporal

La presente investigación se realizó en el año 2022.

1.5.3 Delimitación teórica

La presente investigación está basada en las teorías de las variables plataformas virtual y el aprendizaje, teniendo en consideración las plataformas virtuales con un mayor índice de uso en la educación básica estatal, a pesar de existir otras plataformas en el mercado con un mayor número de características.

1.6 Viabilidad del estudio

La realización de la presente investigación es viable, por cuanto se tiene los conocimientos teóricos, los medios técnicos y los recursos económicos necesarios. Así mismo, está asegurado el acceso a lugares de las fuentes de la información requeridas; también se cuenta con la autorización correspondiente de la actual directora del Centro Educativo Luis Fabio Xammar Jurado de la localidad de Santa María a efectos de llevar a cabo el correspondiente trabajo de campo. Así mismo, se dispone del tiempo requerido para su desarrollo presentación y respectiva sustentación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Lara, M. (2017) En su tesis titulada *“Uso de la plataforma de entornos pedagógicos especializados como apoyo a la actividad docente, desde educación infantil a primer ciclo básico”* en la Universidad de Salamanca de Chile, tuvo como objetivo Conocer y evaluar el uso de la plataforma de entornos pedagógicos especializados (PEPE) por parte de profesores de educación infantil y primer ciclo básico, de nueve establecimientos educativos de la ciudad de Osorno, utilizando un enfoque mixto y de análisis cuantitativo y cualitativo, concluyendo que los profesores valoran el uso de plataforma de entornos pedagógicos especializados en Educación inicial y primaria, pero a la par con ello, reconocen la necesidad de disponer de recursos adecuados para abordar el currículum y tiempo para planificar, desarrollar, e implementar las innovaciones en las aulas, un 70% de los profesores declara que PEPE es una gran ayuda profesional, el 80% refiere que mediante el uso de PEPE se estimula el trabajo colaborativo.

Rodríguez, Y. (2019) En su tesis titulada *“Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales”* de la Universidad Andina Simón Bolívar de Bolivia, tuvo como objetivo Investigar el uso de los entornos virtuales en el proceso de aprendizaje colaborativo en la U.E. Bilingüe “William Thomson Internacional”, utilizando una metodología mixta cualitativa y cuantitativa, llegando a la conclusión que los entornos virtuales favorecen al fortalecimiento del aprendizaje colaborativo mediante la diversidad de contextos que ofrecen para crear actividades flexibles que puedan realizarse dentro y

fuera del aula permitiendo generar una ecología del aprendizaje colaborativo digital a partir de los recursos y prácticas abiertas que se viabilizan en estos contextos.

Arreaga, B. (2020) en su tesis titulada *“Entornos virtuales y su incidencia en el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de bachillerato”* de la universidad de Guayaquil de Ecuador, tuvo como objetivo Fortalecer y desarrollar las habilidades matemáticas en los estudiantes de bachillerato a través del manejo de entornos virtuales que apoyan los procesos de aprendizaje, utilizando el método de estudio cuali – cuantitativo no experimental, prospectivo de corte transversal, llegando a la conclusión que la comunidad educativa, tanto el directivo, docentes, padres de familia y estudiantes conocen y consideran necesario la creación de un entorno virtual de aprendizaje como herramienta tecnológica para desarrollar el interés por la matemática, la cual permite organizar de mejor manera el tiempo que se usa el internet en el hogar, y de la aplicación de los entornos virtuales en el aprendizaje, así como la guía del docente y la evaluación periódica que se realiza a través de las herramientas del Moodle.

Guerra, P (2020) en su tesis titulada *“El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua”* de la universidad Andina Simón Bolívar de Ecuador, tuvo como objetivo analizar la incidencia de los entornos virtuales en la didáctica del proceso de enseñanza aprendizaje de una segunda lengua en la modalidad presencial en las y los estudiantes de primer año de bachillerato de la, utilizando un enfoque cualitativo y cuantitativo, con una naturaleza explicativa descriptiva e interpretativa de la base epistemológica llegando a la conclusión que los entornos virtuales se muestran como nuevas herramientas que modifican la didáctica para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje Fomentando la necesidad de una innovación basada en el rol del docente como facilitador de un autoaprendizaje y trabajo colaborativo a través de las redes.

Castro, C. (2019) en su tesis titulada *“Formación docente para la implementación de la plataforma virtual moodle como recurso didáctico en educación básica secundaria”* de la universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, tuvo como objetivo identificar las competencias digitales que poseen los docentes para el uso y administración de la plataformas virtuales en el nivel de educación básica secundaria

de la Institución Educativa Técnica de Monguí, utilizando un estudio de tipo mixto cualitativa y cuantitativa, llegando a la conclusión que la formación permanente de los docentes en el empleo de las plataformas virtuales es la estrategia más eficaz que les permite integrar y utilizar diversos recursos digitales en sus prácticas escolares.

2.1.2 Investigaciones nacionales

Valverde, E. (2019) en su tesis titulada *“Plataforma virtual de enseñanza aprendizaje aplicado a las asignaturas para maestristas de ingeniería de sistemas”* de la universidad nacional del callao de Perú, tuvo como objetivo establecer que la aplicación de una plataforma virtual de enseñanza aprendizaje se relaciona con la mejora de la internalización de los conocimientos de las asignaturas para los maestristas de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional del Callao, utilizando el método no experimental, de tipo transeccional o transversal y de tipo correlacional, llegando a la conclusión que “La aplicación de la plataforma virtual de Enseñanza – Aprendizaje logra mejorar la utilización de instrumentos de enseñanza aprendizaje internalizando los conocimientos de las asignaturas para los maestristas de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional del Callao”, el 97,5% está de acuerdo con que el aprendizaje virtual, optimiza el método de aprendizaje, mientras que un 20% afirma que no tienen la facilidad para el acceso a estas tecnologías.

Galarza, U. (2021) en su tesis titulada *“Plataforma Virtual y Desarrollo de Competencias en Estudiantes de Maestría en Docencia Universitaria”* de la universidad Norbert Wiener de Perú, tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre el uso de la plataforma virtual y el desarrollo de competencias en los estudiantes de Maestría en Docencia Universitaria, utilizando el método hipotético deductivo con un enfoque es cuantitativo, llegando a la conclusión que existe una correlación positiva alta entre el uso de la plataforma virtual y el desarrollo de competencias en los estudiantes de maestría en docencia universitaria.

Valverde, J. (2020) en su tesis titulada *“El uso de la plataforma virtual y su influencia en el aprendizaje a distancia”* en la universidad nacional Federico Villarreal de Perú, tuvo como objetivo determinar cómo el uso de la plataforma virtual influye en el aprendizaje a distancia de la asignatura de Lenguaje y Comunicación en estudiantes de la Universidad Nacional Federico Villarreal, utilizando el tipo de investigación no

experimental básico, llegando a la conclusión que el uso de las plataformas virtuales es necesario en el ámbito educativo, y en este caso se demostró que sí influye en el aprendizaje a distancia de la asignatura de Lenguaje y Comunicación en estudiantes de la Universidad Nacional Federico Villarreal .

Torres, L. (2019) en su tesis titulada *“plataforma virtual para mejorar el rendimiento en una asignatura del plan curricular de la escuela de tecnologías de la información”* de la universidad Cayetano Heredia, de Perú, tuvo como objetivo comprobar el efecto del uso de la plataforma virtual de aprendizaje en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes de una asignatura del plan curricular de la Escuela de Tecnologías de la Información, sede Independencia, utilizando un enfoque cuantitativo con un diseño Preexperimental de preprueba y posprueba aplicados a una muestra conformada por un solo grupo, llegando a la conclusión que el uso de la plataforma virtual de aprendizaje mejora significativamente el rendimiento académico de los estudiantes de una asignatura del plan curricular de la Escuela de Tecnologías de la Información.

Chávez, D. (2021) en su tesis titulada *“uso del aula virtual como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la formación tecnológica en estudiantes del instituto de educación superior tecnológico público Pedro P. Díaz”* de la de la Universidad Católica de Santa María, de Perú, tuvo como objetivo determinar si el uso del aula virtual como estrategia didáctica influye en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del II semestre del Programa de Estudios de Desarrollo de Sistemas de Información, utilizó un enfoque de tipo cuantitativo aplicado de nivel explicativa-experimenta, concluyendo que la estrategia didáctica de uso del aula virtual en el componente de aprendizaje práctico, influyo positivamente el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Borja, R. (2022) en su tesis titulada *“Herramientas tecnológicas y motivación pedagógica en la metodología de enseñanza de los estudiantes en la Universidad Nacional de Huacho”* de la universidad César Vallejo, de Perú, tuvo como objetivo determinar la incidencia del uso de las herramientas tecnológicas y motivación pedagógica en la metodología de enseñanza en los estudiantes de la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho, utilizó un enfoque cuantitativo de tipo básico, con diseño no experimental de corte trasversal – correlacional causal, llegando a la conclusión que

existe incidencia significativa entre el uso de las herramientas tecnológicas, la motivación pedagógica en la metodología de enseñanzas en los estudiantes de la Escuela de Comunicación.

Sánchez, L. (2022) *“Uso de google meet para el logro del aprendizaje en los alumnos ingresantes del código 2021 – I de ingeniería civil”* de la Universidad Continental Cusco, tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de Google Meet y el logro del aprendizaje en los alumnos ingresantes del código 2021 - I de Ingeniería Civil, utilizó un diseño no experimental, de nivel correlacional y enfoque cuantitativo concluyendo existe relación significativa del 50.9% en el uso del Google Meet con el logro de aprendizaje en los alumnos ingresantes del código 2021 - I de Ingeniería Civil.

Castillo, T. (2022) *“Utilidad de la herramienta digital Zoom, asociado al aprendizaje en clases virtuales en alumnos, de un instituto público Ayacucho”* tuvo como objetivo determinar la relación de la utilidad de la plataforma zoom asociado al aprendizaje en clases virtuales en alumnos, de un instituto público Ayacucho, utilizando el tipo de investigación básico de diseño no experimenta, concluyendo que existe relación significativa fuerte con un 85% entre el uso de la herramienta digital Zoom y el aprendizaje en los alumnos de un instituto público de Ayacucho.

Fasabi, A. (2022) *“Plataforma zoom y aprendizaje en estudiantes de un Centro Educativo Básica Alternativa de Villa El Salvador”* de la Universidad César Vallejo, tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de la plataforma zoom y aprendizaje en estudiantes de un Centro Educativo Básica Alternativa de Villa El Salvador, utilizando el enfoque cuantitativo, de tipo básico y diseño no experimental, correlacional, llegando a la conclusión que el 64,2% de los estudiantes presentó un nivel medio en la utilización de la plataforma zoom, existiendo una relación directa, alta y significativa entre el uso de la plataforma zoom y aprendizaje en estudiantes.

Neira, D. (2019) *“Uso de la plataforma google classroom y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación y ciencias humanas”* de la Universidad Peruana de los Andes, tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de la plataforma Google Classroom y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de Educación y

Ciencias Humanas, utilizó un enfoque cuantitativo, el tipo de investigación fue básica, de diseño no experimental, transversal y correlacional, llegando a la conclusión que existe una correlación alta y significativa de un 78% entre uso de la plataforma Google Classroom y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de Educación y Ciencias Humanas modalidad.

Rivera, O. (2021) *“Influencia de la Plataforma Virtual Classroom en el aprendizaje por competencias del curso de informática en estudiantes, CETPRO PÚBLICO HUARAL”* de la Universidad César Vallejo, tuvo como objetivo determinar la influencia de la plataforma virtual Classroom en el aprendizaje por competencias en el curso de informática en los estudiantes, utilizando una investigación de tipo aplicada con un diseño pre experimental, concluyó que la plataforma virtual Classroom ejerce una influencia favorable en el aprendizaje por competencias del curso de informática.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Variable 1: Plataforma virtual

2.2.1.1. Definición.

Con las nuevas tecnológicas facilitando nuestra vida cotidiana, las estrategias que utilizábamos para aprender y enseñar han evolucionado, las herramientas digitales convierten la sesión de clases en una constante interacción entre los alumnos y el profesor aun cuando no se encuentran físicamente en el mismo lugar, de tal manera Días (2009) manifiesta, Las plataformas están diseñadas específicamente para enseñar, brindar información y agilizar los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante el uso del internet, además de que con el avance del tiempo se actualizan las herramientas que utilizan los centros educativos primarios, secundarios y universitarios para brindar una educación de calidad pese a ser de larga distancia (p.14)

Con la revolución de este nuevo sistema para la enseñanza-aprendizaje, una gran cantidad de centros educativos lo van incorporando paulatinamente en su sistema pedagógico, pero a un ritmo no muy acelerado, previendo este nuevo sistema nos comenta Sabaduche (2014) las plataformas virtuales se vuelven imprescindible siendo

la nueva forma de trabajar para los centros de educación, se basan en un aprendizaje colaborativo y participativo, donde interactúan de forma real en diferente espacio, horario dentro de una misma red. (p.14)

Experiencias, que se han ido desarrollando e implementado en el sistema educativo actual en la gran mayoría de las instituciones educativas de nuestro país, a pesar de las limitaciones en otras regiones con respecto al acceso de la tecnología y a internet así mismo lo confirma Diaz (2009) cuando relata que “Las plataformas se usan para desarrollar clases es un entorno que dispone de muchas herramientas que le permiten un mejor trabajo para los docentes, con nuevos métodos de conocimientos, formas llegar al alumno, todo mediante el internet”. (p.2)

Para esto definamos que es una plataforma virtual, Sanchez (2009) nos dice que “es un grupo de aplicaciones que permite facilitar la educación a los docentes, la elaboración de tareas, cursos, o cualquier tipo de asignación por internet así como también permite que el monitoreo de los mismo de manera más sencilla”, un ejemplo de ello es blackboard que es muy usado por las universidades, es una herramienta que permite acceder a los cursos de dicha universidad, así como también la entrega y revisión de tareas dentro de la plataforma virtual, lo que desarrolla una sencilla comunicación profesor-adulto.

Muchos autores definen que la enseñanza virtual, como funciona esta, y de que manera hacer más sencilla la colaboración alumno-estudiante ya que de no asistir presencialmente esta se perdería por el medio virtual, entonces estos recursos harían que esta comunicación perdurará de diferentes formas que a continuación relataran Adell, Castellet y Pascual (2004) definen, “El entorno virtual es la aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los estudiantes y docentes, brindando cambios en la enseñanza convencional y ampliando el espectro de la educación” Esto nos indica que el docente podrá desarrollar sus clases abarcando múltiples entornos, captando así la atención de sus alumnos, garantizando un mejor aprendizaje.

Rodríguez y Gravini (2019) “los autores afirman que el uso de las plataformas virtuales les incentiva el uso de herramientas y materiales que le faciliten la adquisición de

conocimiento, fomentan la interacción entre los docentes y alumnos, el trabajo en conjunto y la retroalimentación”.

Este tipo de escenarios permite eliminar las barreras de espacio y tiempo como afirma Hernández R. (2020), que ahora ya no es necesario reunirse presencialmente con alguien ya sea un profesor o compañero de curso para hacer algún tipo de trabajo o resolver alguna duda, con que ambas partes tenga un dispositivo con conexión a internet, se pueden conectar en una plataforma virtual juntos sin importar que tan lejos estén ambos, la hora, etc., la interacción es posible de esta forma. (p,51)

La interacción entre estudiantes y docentes ahora se puede dar en cualquier espacio y horario, esta ventaja se puede usar tanto para las clases como para los reforzamientos, es una tecnología que ya había sido implementada en el sistema educativo, pero no fue hasta el cierre de los centros educativos que se de enseñanza adopto esta modalidad como la única alternativa para seguir con la enseñanza, así se consiguió evitar la pérdida de clases y en consecuencia el año escolar, el uso de estas plataformas ha generado una nueva era en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que esta nueva eventualidad, el uso de internet para conectarse a clases y las nuevas plataformas han transformado en un gran medio de enseñanza.

En su mayoría los autores revisados concuerdan en que el correcto uso de las plataformas virtuales de aprendizaje resulta ser importante en lograr un mejor rendimiento de los estudiantes, aunque es de importancia también tener en cuenta el tipo de metodología que se llega a usar.

Se vuelve de gran importancia al momento de captar la atención de los alumnos, si la plataforma cumple con el correcto uso del entorno didáctico se llega a fomentar el aprendizaje, este entorno depende de diversos factores, como el modelo del curso, la experiencia que tiene el docente, el sistema que se emplea para monitorear a los alumnos, el tipo de enseñanza que se aplica, si el curso es dictado a distancia o presencial y las estrategias pedagógicas que son utilizadas en la ejecución del curso.

Es de conocimiento que la educación virtual llega a ofrecer múltiples ventajas, aunque a menudo no son bien apreciadas tanto por los padres, los docentes y los alumnos por

igual, tal vez se deba a la poca confianza, la poca información, y sobre todo al poco uso adecuado de esta tecnología, ya sea por razones culturales o generacionales.

Afrontando los desafíos que planteo la pandemia en el año 2020, se implementó de manera imprevista y obligatoria en la gran mayoría de centros de educación de nuestro país como media de respuesta por parte del Ministerio de Educación la educación a distancia, mediante la Resolución Ministerial 160-2020-MINEDU se ordenó el trabajo remoto tanto para los docentes y alumnos, mediante el uso de herramientas informáticas y digitales.

El Centro de Especialización en Gestión Pública CEGEP (2021). Señala 10 plataformas para la educación virtual en nuestro país entre ellos tenemos a:

Blackboard, en donde se ofrecen las soluciones mediante pagos, siendo orientada esta plataforma para las grandes instituciones educativas, destacando las herramientas educativas digitales para personas no videntes.

Google Meet, siendo un software destinado a las video conferencias, permitiendo su integración junto con otras plataformas de Google que mejoraban las enseñanzas.

Moodle es una herramienta diseñada para cursos online, con flexibilidad, disposición de sistemas de evaluación, registro de la actividad de los alumnos y es compatible con los sistemas operativos móviles de IOS y Android.

Chamilo es un campus virtual dirigido para docentes y entidades educativas, siendo un software amigable con el usuario y de bajos requisitos para su operación, se concentra en el trabajo grupal, teniendo un sistema de calificación, control de asistencia, evaluación y corrección en línea.

Canvas es un software de uso gratuito con código abierto, ofrece libertad para crear infografías y trabajos visuales, también ofrece mayores herramientas de diseño mediante pagos y suscripciones.

Zoom se ha convertido en el software más utilizado durante el 2020 para realizar videoconferencias en tiempo real, este programa provee herramientas que permiten compartir la pantalla de trabajo de los participantes, el uso interactivo de pizarra, el trabajo por grupos específicos, la interacción por chat, así como herramientas exclusivas por medio de pago.

7.0G Suite for education, es un programa que cuenta con versiones tanto gratuita como de pago, permite grabar las reuniones y es compatible con las herramientas de la plataforma de Google.

E-Capacita Perú, con herramientas y recursos interactivos, chats, foros, evaluaciones, tareas, videoconferencias, con disponibilidad para ser diseñada según cada institución, compatibilidad con las herramientas de Google.

Las aulas virtuales que se ofrecen en nuestro país dan servicios en un amplio espectro destacando la implementación de herramientas interactivas, gestión y diseño de cursos, así como videoconferencias, estas características permiten realizar un correcto seguimiento a los alumnos y a los profesores en el desarrollo de los cursos a distancia.

2.2.1.2 Ventajas y desventajas de las plataformas virtuales

Las plataformas virtuales proporcionan nuevas opciones al momento de adquirir conocimiento, mientras cada individuo sepa cómo utilizarlas de la mejor manera, ya que, presenta también características favorables como desfavorables al momento de ser utilizadas, Maithé (2018) en su libro “El libro Electrónico Multimedia” clasificó las ventajas y desventajas de las plataformas virtuales en relación con los procesos del aprendizaje.

2.2.1.2.1 Ventajas de las plataformas virtuales

El profesor llega a crear un nuevo canal de comunicación con el estudiante, aumentando la relación de interacción con respuestas prácticamente inmediatas, ya que el canal está permanentemente activo.

Se puede gestionar de manera sencilla las actividades de cada asignatura, siguiendo en tiempo real el trabajo de cada estudiante, los documentos y textos del docente puede ser revisados en todo momento por el estudiante, y cada documento y trabajo que presente el estudiante queda almacenado en la base de datos de la plataforma dando al alumno la posibilidad de revisar y modificar cada trabajo.

El aprendizaje se vuelve colaborativo mediante la interacción de cada estudiante mediante foros, correos y chats, creando una retroalimentación casi inmediata en los estudiantes al conocer las opiniones y comentarios de sus compañeros, así mismo las evaluaciones por parte del docente pueden significar una orientación inmediata para los alumnos.

Los estudiantes tienen libertad al momento de distribuir su tiempo de estudio conjuntamente con sus actividades personales y familiares, sumado a ello que pueden acceder a las clases desde cualquier dispositivo y en cualquier lugar.

2.2.1.2.2 Desventajas de las plataformas virtuales

El docente requiere una actualización constante a sus sistemas de enseñanza ya que las plataformas presentan una interfaz particular esto que puede llegar a dificultar la familiarización con las herramientas que dispone el profesor al momento de dictar su curso.

Tanto el docente como los estudiantes requieren obligatoriamente contar con dispositivos compatibles con las plataformas virtuales y un acceso a internet estable y constante; la ausencia de cualquiera de estos recursos afectaría de manera negativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es necesario estar familiarizado con el entorno virtual de las plataformas para poder manejarlas completamente, se necesita conocimiento de ofimática entendimientos de los nuevos términos digitales.

La falta de interacción presencial puede causar problemas psicológicos, ya que las clases se llevan a cabo en soledad y la retroalimentación del profesor está limitada en el tiempo que se encuentre conectado.

2.2.1.3. Aula virtual

Al aula virtual se le entiende como un espacio caracterizado por la innovación educativa, se da énfasis en la creatividad en los contenidos, la participación de los alumnos y el aprendizaje colaborativo realizado mediante el uso de las herramientas disponibles en el aula virtual (Orquera, M. 2012).

Para Paola Delleplane (2010) el aula virtual es un lugar destinado para dictar cursos con ayuda de las herramientas de comunicación y evaluación disponibles en la plataforma.

Los docentes y alumnos interactúan en un llamado espacio virtual, en donde se puede simular un aula de clases, como nos menciona Roldan, (2007) “el estudiante tiene las herramientas necesarias que le permiten leer y descargar documentos, realizar actividades dentro de clase y tareas, formular preguntas al docente directamente en clase, trabajar en grupo y comunicarse con sus compañeros”.

Estas características tienen el fin de crear un ambiente de aprendizaje similar al que se encuentra en los colegios, con las características que predomina un aprendizaje auditivo, visual e interactivo, en donde se utilizan los avances tecnológicos y las herramientas de comunicación conjunto la psicología y la pedagogía.

El aula virtual se compone por elementos que facilitan el mismo uso de la plataforma y la aplicación de los medios formativos ya incluidos en la cultura digital, entre ellos encontramos, las páginas web, los foros, las aplicaciones, la interacción mediante chat en línea.

Se define al aula virtual como el complemento de las clases convencionales, en donde se pone al alcance de los docentes los sistemas tecnológicos que les permitan brindar y compartir su conocimiento de la misma manera en cómo se realizaría en un aula

convencional, con la ventaja de tener la información actualizada al mismo instante de que se esté impartiendo gracias a la conexión con la red, así los docentes pueden lograr una comunicación más eficiente con sus alumnos ya sea dentro o fuera de horario de clases, así como una constante interacción entre los grupos de trabajo de los estudiantes.

2.2.1.4 Dimensiones de la variable plataformas virtual

2.2.1.4.1. La plataforma virtual Google Meet.

Google Meet se define como una herramienta de Google creada para realizar videoconferencias en tiempo real entre un grupo de personas que comparte audio, video, comentarios y el contenido de su pantalla, todo sin la necesidad de instalar programas en el ordenador o equipo móvil, solo es necesario el enlace URL de acceso a la reunión.

Google Meet se dio a conocer en el año 2017 como el nuevo servicio de videoconferencias para las empresas, que permitía un máximo de 30 participantes por cada sala, inicialmente Google Meet pertenecía a la versión de Google Hangouts con el nombre de Hangouts Meet, siendo un servicio exclusivo y pagado.

Singh (2020) señala a Google Meet como un software dedicado a las videoconferencias, de acceso fácil, seguro y rápido para los usuarios, permite crear reuniones en línea con opciones a grabar, almacenar y compartir la información generada en las videoconferencias, es muy propicia para el ámbito educativo, laboral y social.

Con la reciente crisis sanitaria de nivel mundial que provoco el COVID-19 Google tomo la decisión de generar cambios en su plataforma, estos cambios conllevaron a convertir al entonces Hangouts Meet en la plataforma que actualmente conocemos, los dos cambios más notorios que apreciamos a primera vista son, el cambio de nombre y la liberación de pago para poder acceder a la plataforma volviéndose un sistema completamente gratuito, esto conllevo a que

Google Meet sea una de las plataformas con mayor número de usuarios en la actualidad.

2.2.1.4.2. La plataforma virtual Zoom.

Tillman (2021), define el Zoom como un servicio de videoconferencia basado en la nube que puede usar para reunirse virtualmente con otras personas, ya sea por video o solo audio o ambos, todo mientras realiza chats en vivo, y le permite grabar esas sesiones.

Para la Universidad de León (2020), define la plataforma zoom como un lugar que permite realizar videoconferencias, chatear y dar cursos rápido, fácil. con esta herramienta, puede realizar videollamadas, programar reuniones y entrevistas con sus alumnos y compañeros.

Mundocuanta (2020) comenta que la plataforma Zoom tiene entre sus características las herramientas de videoconferencias que dan soporte para una conexión estable para los participantes, dando la posibilidad de realizar videoconferencias con una gran cantidad de personas conectadas simultáneamente sin perder calidad de video y audio minimizando los cortes e interferencias que otras plataformas presentan.

2.2.1.4.3. La plataforma virtual Classroom.

La plataforma educativa Google Classroom es una herramienta, de colaboración para el docente, permitiéndole un completo estudio de sus actividades académicas (Pincay Vences, 2016). Cuenta con subsistemas de comunicación que permiten estar vinculados a uno o varios grupos y estar al tanto de los avances que realizan los docentes.

Google Classroom es muy fácil y sencilla de utilizar en ella dispone muchas funciones que son compatibles con ella a su vez este es un espacio creado, tiene una gran facilidad de comunicación entre usuarios facilitando los trabajos tanto

grupales como individuales, ayuda a los usuarios o estudiantes a tener sus propios materiales de trabajos organizados.

Pincay (2016) define a Classroom como una plataforma diseñada para facilitar la enseñanza y organizar las actividades de aprendizaje, en esta plataforma se puede gestionar las tareas, y organizarlas mediante una sencilla configuración, desde la perspectiva de los estudiantes Classroom les facilita organizar y administrar sus materiales de estudio, una comunicación directa con el docente, así como una plataforma segura y confiable.

2.2.2 Variable 2: Aprendizaje

González (2001) menciona que el aprendizaje es una sucesión de pasos en busca de conocimiento y de habilidades, además logra que la persona potencialice y transforme sus esquemas mentales, además genera habilidades del pensamiento como comprender y que logren actuar sobre el medio en el que se desenvuelven.

Se entiende como aprendizaje al proceso dialectico en donde se apropia de contenidos y conocimientos para el hacer, convivir y ser mediante las actividades de interacción social e intercambio de experiencias que permiten adaptarse y transformar la realidad y la personalidad de los individuos.

Los autores Knowles, Holton y Swanson (2001) definen el aprendizaje como un proceso cambiante basado en las experiencias personales, se debe evaluar el aprendizaje mediante etapas, donde se busca a través de una serie de actividades lograr un conjunto de experiencias beneficiosas para el alumno.

Entendemos al aprendizaje como una construcción personal sobre la realidad basándose en el conocimiento que se puede incorporar mediante la experiencia de terceros y la incorporación de descubrimientos propios, por ende, el aprendizaje es un proceso psicológico, físico y social, en donde cada punto aporta fundamentos en los diferentes enfoques y teorías en las que se basa el aprendizaje.

Podemos llamar aprendizaje a la capacidad que tenemos para adquirir conocimientos, habilidades, conductas y actitudes, así también al proceso en sí que lleva a la adquisición, pues ha sido perfeccionado con el tiempo y tiene una constante evolución.

2.2.2.1 Características del aprendizaje

Se define aprendizaje como el cambio de la conducta a partir de la adquisición de conocimientos y experiencia, siendo un proceso que se presenta durante toda la vida de los individuos, Moral y Rodríguez definen las características del aprendizaje empezando desde la prueba y el error dándose por medio de las experiencias vividas, descubriendo por primera vez el funcionamiento de un determinado mecanismo, u observando el efecto que tienen los objetos cuando son sometidos a las acciones cotidianas de nuestra vida, la prueba y el error está presente con nosotros desde el primer instante que entramos en contacto con el mundo que nos rodea y nos presenta sus leyes siendo nosotros los que vamos poco a poco descubriéndolas, pero para lograr integrar ese primer conocimiento necesitamos de la segunda característica del aprendizaje que se presenta mediante la observación.

Mediante la observación no necesitamos interactuar de primera mano con los fenómenos que nos rodean, podemos limitarnos a simplemente observar como otros sujetos experimentan y ver los resultados, de esta manera observando podemos aprender a lo largo de nuestra vida como se interactúa de manera cotidiana con el resto de personas, este tipo de aprendizaje se desarrolla en los niños al interactuar constantemente con sus padres y familiares quienes son los primeros maestros.

Los sentidos es el principal medio por donde se logran interiorizar el aprendizaje, nuestro cerebro es capaz de registrar toda la información que recopila cada uno de nuestros sentidos, ya sea individualmente o en simultaneo, esta capacidad hace que el aprendizaje sea continuo, sin embargo, hay factores que pueden influenciar en el aprendizaje, siendo ellos la conducta de los individuos y la cultura social que los rodea.

La conducta los individuos va cambiando con forme van aprendiendo nuevos conocimientos, y son los conocimientos quienes llegan a moldear la conducta gracias a las normas establecidas por la sociedad, y es aquí donde ejerce presión en el aprendizaje la influencia cultural; la forma de aprender, los estándares, el comportamiento, son definidos por la sociedad, se puede aprender nuevos conocimientos mientras interactuamos como miembros de una sociedad, la cual define el sistema de aprendizaje que se brindara en los centros educativos, las normas sociales, las leyes y pautas de conducta que tienen que tener cada integrante de la sociedad.

2.2.2.2 Dimensiones de la variable aprendizaje

Los investigadores logran definir el proceso del aprendizaje mediante un modelo que dimensiona de manera compleja las teorías y procesos realizados, se pueden encontrar una gran variedad de dimensiones para el aprendizaje, los investigadores Marzano y Pickering en el año 2005 nombraron cinco dimensiones que se encontraban estrechamente relacionadas unas mientras se realizaban las actividades las actividades del docente que pretendía llevar a cabo el aprendizaje significativo y así poder transformar el conocimiento de los alumnos, por ellos se toma en cuenta este aporte en la presente investigación.

2.2.2.2.1 Aprendizaje con actitudes y percepciones positivas

La actitud se manifiesta mediante el estado de ánimo y la conducta de los estudiantes dentro de un entorno social determinado, como el salón de clases por ello se reconoce a cada estudiante como un conjunto de conocimientos individual, con sus propias fortalezas y debilidades.

Cada estudiante presenta un grupo determinado de interés, preferencias, estilos de aprendizaje y habilidades que tienen que ser abordadas independientemente para poder crear un aprendizaje optimo sin dejar de lado la confraternización del conjunto de estudiantes, el trabajo en equipo y las relaciones sociales con el fin de que se genere un mejor ambiente estudiantil.

Se toma como punto de inicio las tareas por realizar, siendo consideradas valiosas las indicaciones claras y precisas de las acciones que se tienen que realizar las actividades se deben relacionar con las metas, objetivos, intereses y estimulantes de los estudiantes, siendo esto un factor dependiente del valor asignado para cada tarea.

Se toma en cuenta también el ambiente estudiantil, las comodidades y accesibilidades que rodean al estudiante y docente, con el fin de crear una fuerte relación de interacción entre el grupo receptor (estudiantes) y la fuente de conocimiento (docente o material de apoyo).

La personalidad y actitud del docente también son un punto clave a desarrollarse buscando siempre un punto de mejora constante.

2.2.2.2.2 Aprendizaje con aptitudes e integración del conocimiento

Se entiende como aptitud a las capacidades que poseen cada estudiante al momento de desempeñarse y desarrollar las actividades, comprender y asimilar los nuevos conocimientos y expresar nuevas ideas.

Para ello se destaca el conocimiento previo que cada alumno lleva consigo a clase, relacionándolo con el nuevo conocimiento a través de la mayor cantidad de sentidos posibles.

Se le enseña al estudiante a construir conocimientos gracias al uso de la teoría procedimental, con esto se logra que el estudiante sea consciente de las necesidades de construcción e interiorización del nuevo conocimiento.

2.2.2.2.3 Aprendizaje en función de hábitos mentales

Siendo completamente necesarios al momento de impulsar el aprendizaje, logran un claro aumento en la capacidad de retener y asimilar los conocimientos, los hábitos

mentales se agrupan en tres categorías, siendo el pensamiento crítico el llamado a buscar la claridad de mente, las respuestas concisas y apropiadas de acuerdo a cada situación, deseando abrir la mente de los estudiantes para que logren un conocimiento propio.

El pensamiento creativo busca crear en el estudiante estándares propios de conocimiento y autoevaluación, crear nuevas maneras de adquirir conocimiento, así como el autoaprendizaje, el pensamiento creativo no debería tener limitaciones externas.

El pensamiento autorregulado, sería parte de la conciencia de cada estudiante quien toma la supervisión de los demás pensamientos y crea un plan que se adecua a la manera más efectiva de identificar y adquirir los nuevos conocimientos, así como de planificar los recursos que serán necesarios para cada acción.

2.3 Bases filosóficas

La base filosófica del proceso de aprendizaje, se fundamenta en la teoría conductistas de Jhon Watson, Paylov y B. skinner. Pensadores, filosofos del siglo XX, que sustentan a partir de su ideología pragmática, planteamientos y avances de la educación, corriente conductista en donde se privilegia el aprendizaje como un concepto fundamental, dejando como sus “principales leyes el condicionamiento, el efecto, el reforzamiento, los premios y castigos; siempre enfocando en lograr una modificación y control en el comportamiento, en donde el ser humano es un sujeto pasivo que responde a estímulos y el entrono juega un papel fundamental para lograr el aprendizaje”

Burrhus y Skinner (1904 – 1989) Las técnicas utilizadas permiten moldear la conducta de los organismos a voluntad. En los trabajos de Pavlov se llega a asociar el estímulo neutro en respuesta, luego de repetidas acciones hasta llegar a la asociación, en sí mismo el estímulo neutro provocaría una respuesta, llegando a modificar el comportamiento originario luego los acontecimientos relacionados.

2.4 Definición de términos básicos

Aprendizaje: Es el proceso mediante el cual se adquiere conocimientos, habilidades, valores y actitudes, permitiendo mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. (Real Academia Española, 2014)

Audiovisual: Que se basa en la utilización conjunta del oído y de la vista, mediante imágenes y sonidos grabados, en especial para elaborar material didáctico o informativo. (Et al, Ediciones ICAIC, 2012)

Blog: Página web, generalmente de carácter personal, con una estructura cronológica que se actualiza regularmente y que se suele dedicar a tratar un tema concreto. (Gonzakun, 2009)

Producción: Fabricación o elaboración de una sustancia u otra cosa que resulta útil para uno mismo, Creación de una obra de arte. (Oxford Languages, 2020)

Compresión: Facultad del ser humano o facilidad para percibir las cosas y tener una idea clara de ellas. (Real Academia Española, 2014)

Expresión: Representación, con palabras o con otros signos externos, de un pensamiento, una idea, un sentimiento, Forma o modo de expresarse o de hablar. (Real Academia Española, 2014)

Significativa: Que es importante por representar algún valor. (Real Academia Española, 2014)

Entorno: Espacio o escenario informático en donde operan determinados comandos, funciones o características comunes. En informática, un entorno puede ser uno de múltiples lugares posibles en donde se siguen una serie de reglas o se suceden acciones similares de acuerdo con parámetros predeterminados. (Victoria Bembibre 2009)

Educación: La educación es una formación práctica y metódica que se da a una persona en crecimiento y en crecimiento. Es un proceso mediante el cual el individuo recibe las herramientas y los conocimientos necesarios para ponerlos en práctica en la vida cotidiana. (Sánchez, Adriana. 2020)

Informática: La informática es la rama de la ingeniería que estudia el hardware, las redes de datos y el software necesarios para el procesamiento automatizado de la información. (Universidad de Sevilla, 2022)

Herramientas educativas: Herramientas pedagógicas orientadas a la enseñanza y el aprendizaje autónomos y que permitan el desarrollo de determinadas habilidades cognitivas. (Núñez, 2022)

Herramientas digitales: Son paquetes informáticos que están en las computadoras, o en dispositivos electrónicos como celulares y tabletas, entre otros. Tienen el fin de facilitar las tareas de la vida cotidiana. (Avantel 2020)

Clases remotas: Las clases remotas permite que los estudiantes, los profesores y el contenido educativo permanezcan conectados cuando no están físicamente presentes. (Trevor Jackins, 2020)

Comunidad educativa: Comunidad formada por profesores, estudiantes, padres o tutores y personal de administración y servicios de los centros de enseñanza no universitarios. (Real Academia Española, 2014)

Materiales educativos: El material educativo son los recursos o herramientas pedagógicas cuyo propósito es facilitar el proceso de enseñar y aprendizaje. (MINEDU 2022)

Herramientas pedagógicas: estrategias básicas de aprendizaje que se pueden utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (MINEDU 2022)

Grupos: Pluralidad de seres o cosas que forman un conjunto, material o mentalmente considerado. (Real Academia Española, 2014)

Aprendo en casa: Aprendo en Casa, es un espacio creado para seguir llevando educación de primera a escolares que se encuentren cursando grado desde inicial hasta secundaria, está constituido por una estrategia multicanal para brindar educación a distancia a través de internet, televisión y radio. (MINEDU 2022)

Google Classroom: Esta plataforma se ha convertido en el control de la clase en ella se puede crear una metodología dinámica de clases, donde se podrá compartir comentar y teniendo acceso a sus alumnos desde un solo punto. (Google 2022)

Plataforma Zoom: Zoom es una plataforma que permite realizar videoconferencias, chatear e impartir clases de forma rápida y sencilla. Con esta herramienta podrás hacer videollamadas y concertar reuniones y entrevistas con tus alumnos y colegas. (Zoom 2022)

Google Meet: es un servicio de videotelefonía desarrollado por Google con capacidad de hasta 500 participantes, en la que podrás proyectar tu pantalla o compartir una presentación. (Google 2022)

2.5 Hipótesis de investigación

2.5.1 Hipótesis general

El uso de las plataformas virtuales influye significativamente en el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria de la institución educativa 20821.

2.5.2 Hipótesis específicas

El uso de la plataforma Google Meet influye significativamente en el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria de la institución educativa 20821.

El uso de zoom influye significativamente en el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria de la institución educativa 20821.

El uso de Classroom influye significativamente en el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria de la institución educativa 20821.

2.6 Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
PLATAFORMAS VIRTUALES	Las plataformas se usan para desarrollar clases es un entorno que dispone de muchas herramientas que le permiten un mejor trabajo para los docentes, con nuevos métodos de conocimientos, formas llegar al alumno, todo mediante el internet. Díaz (2009)	Programas informáticos que llevan integrado diversos recursos de hipertexto y que son configurados por el docente, en función a las necesidades de la formación	La plataforma virtual Google Meet	-Videoconferencia -Video -Comentarios	1,2,3,4 y 5
			La plataforma virtual Zoom	-Video conferencia -Video -Chat -Salas internas	6,7,8,9,10
			La plataforma virtual Classroom	-Cumplimiento de tareas -Acceso a los recursos -Enlaces de tarea	11,12,13,14,15
APRENDIZAJE	El aprendizaje es una sucesión de pasos en busca de conocimiento y de habilidades, logra que la persona potencialice y transforme sus esquemas mentales y generar habilidades González (2001)	El proceso mediante el cual los individuos adquieren diversos hábitos, conocimientos y actitudes	Actitudes y percepciones positivas	-Estado de ánimo -Entorno social -Comodidades y accesibilidades	1,2,3,4 y 5
			Aptitudes e integración del conocimiento	-Expresar ideas -Comprender los conocimientos -Construir conocimientos	6,7,8,9,10
			Hábitos mentales	-Pensamiento crítico -Pensamiento creativo -Autorregulación	11,12,13,14,15

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

3.1.1. Tipo de investigación

La investigación es de tipo básica, porque su estudio se basa en un problema real, relacionado con el uso de las plataformas virtuales en el Institución Educativa Luis Fabio Xammar Jurado y su relación con el aprendizaje en el área de comunicación.

Según Baena (2014), “La investigación básica consiste en el estudio de un determinado problema, con el fin de satisfacer y obtener nuevo conocimiento”. Tiene como fin el llegar a modificar significativamente los principios teóricos ya existentes aumentando el conjunto de conocimiento científico.

3.1.2. Nivel

El nivel de la investigación es explicativa-casual porque la investigación busca la posible asociación de dos variables los cuales son materia de nuestra investigación.

Para Hernández, (2006) señala, “la investigación explicativa-causal centra su interés en explicar la relación que guarda un determinado fenómeno con las condiciones que manifiestan sus variables”.

3.1.3. Diseño.

El diseño del estudio es no experimental de corte transversal, porque no se manipulará las variables. Al respecto. Según Hernández (2003) “la investigación no experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente variables,

se observar los fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para poder analizarlos”.

3.1.4. Enfoque

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo.

Según Tamayo (2007), “el enfoque contrastar las teorías existentes de una hipótesis que surge de la misma teoría, teniendo la necesidad de obtener una muestra de manera aleatoria o de manera discriminada pero que llegue a ser representativa a la población de estudio”.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población para la muestra de la investigación será de 245 estudiantes del 5° de primaria de la Institución Educativa Luis Fabio Xammar Jurado del distrito de Santa María.

Para Arias (2006) “la población se define como el conjunto de elementos finitos o infinitos que presentan características en común los cuales forman parte de la investigación, la población está delimitada por el problema y los objetivos de estudio”.

3.2.2 Muestra

Población igual a muestra, se aplicó el instrumento a toda la población, por lo cual se aplicó una muestra censal, en este sentido, comenta Ramírez (2012) “la muestra censal es aquella donde todas las unidades de investigación son consideradas como muestra. De allí, que la población a estudiar se precise como censal por ser simultáneamente universo, población y muestra”.

Para Hurtado (1998), consiste: “en las poblaciones pequeñas o finitas no se selecciona muestra alguna para no afectar la validez de los resultados”.

3.3 Técnicas de recolección de datos

Para realizar el estudio de campo se empleó la técnica de la encuesta, donde se diseñó un instrumento con 15 ítems por cada variable permitirán la recolección de información para su procesamiento estadístico, el instrumento será diseñado en la escala Likert.

Bertram (2008) comenta la escala de Likert como un tipo de instrumentos psicométricos donde el encuestado debe indicar su acuerdo o desacuerdo sobre una afirmación, ítem o reactivo, lo que se realiza a través de una escala ordenada y unidimensional.

3.4 Técnicas para el procesamiento de la información

Para el procesamiento de la información se usó la técnica de tabulación Excel para codificar los ítems, vaciarlo en una base de datos y así calcularemos las frecuencias absolutas y relativas por ítem que nos permitirá acercarnos a la comprobación de las hipótesis planteadas, uso del programa SPSS versión 25.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

4.1.1 Analisis descriptivo de las plataformas de aprendizaje

Tabla 1

Distribución de frecuencias de la Plataforma virtual google meet según indicadores

	N		O		AV		F		S	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1. ¿Durante las videoconferencias a través de la plataforma Google meet lograste comprender los temas explicados por el profesor?	76	31.0%	46	18.8%	46	18.8%	36	14.7%	41	16.7%
2. ¿Cuándo el profesor comparte videos a través de la plataforma Google meet sentías que entendías mejor el tema?	84	34.3%	56	22.9%	35	14.3%	35	14.3%	35	14.3%
3. ¿Cuándo el profesor compartía videos motivacionales durante la sesión de clases por la plataforma Google meet se entendía el tema?	80	32.7%	43	17.6%	49	20.0%	32	13.1%	41	16.7%
4. ¿Comentabas por el chat de la plataforma Google meet para pedir al profesor que resuelva tus dudas de la sesión de clases?	80	32.7%	54	22.0%	38	15.5%	42	17.1%	31	12.7%
5. ¿Comentabas con tus compañeros usando el chat de la plataforma Google meet sobre los temas explicados en la videoconferencia?	81	33.1%	53	21.6%	35	14.3%	38	15.5%	38	15.5%

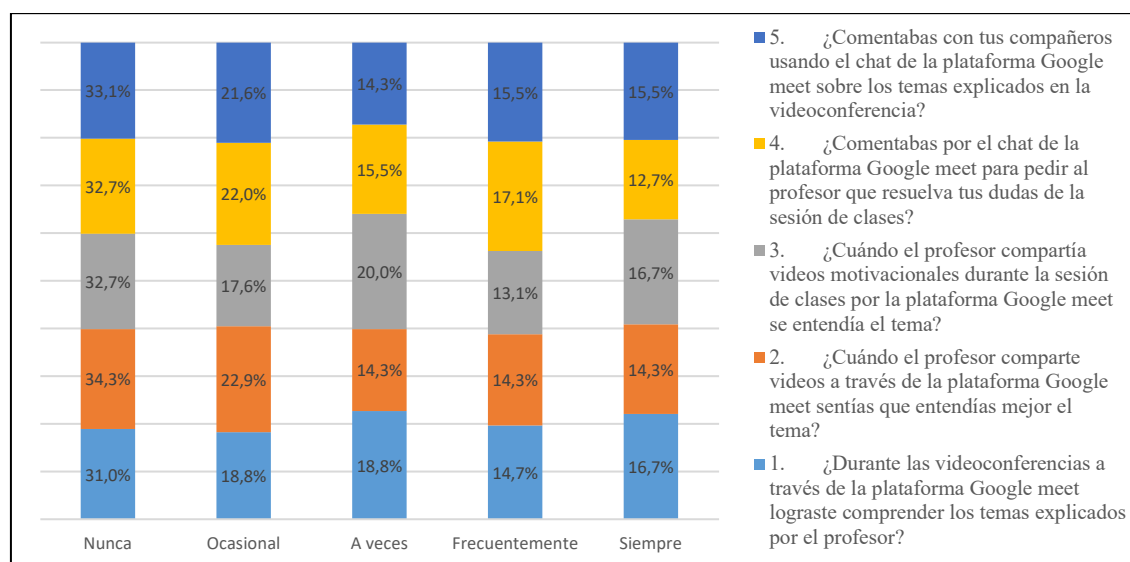
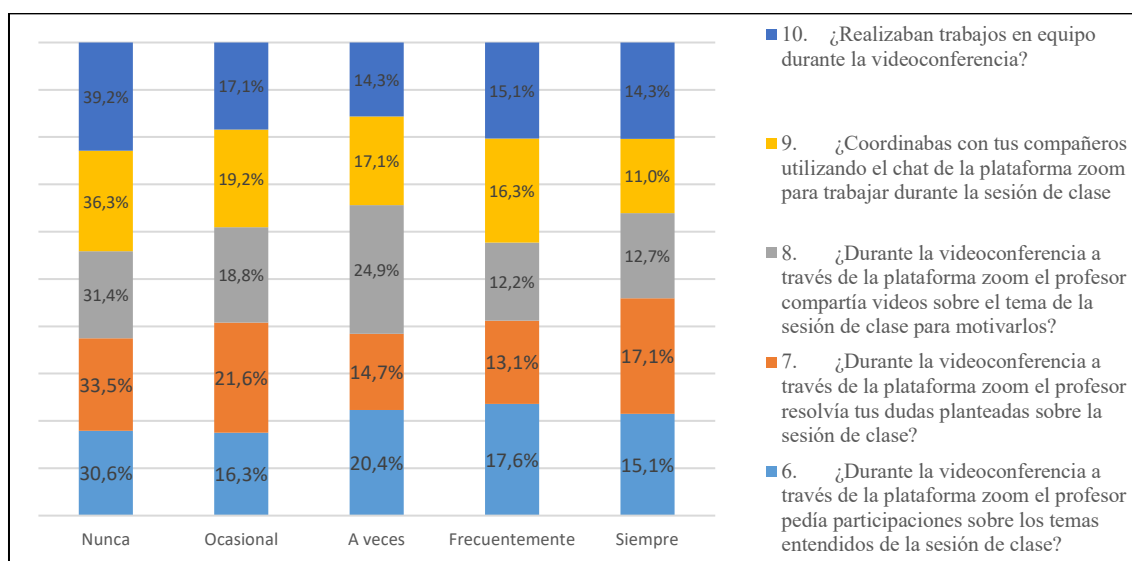


Figura 1. Plataforma virtual google meet según indicadores

Se muestra en la Tabla 1 que de acuerdo con los indicadores derivados de la Plataforma virtual google meet en cuanto a si durante las videoconferencias a través de la plataforma Google meet lograste comprender los temas explicados por el profesor el 49.8% indico que nunca y ocasional, el 18.8% indico que a veces y el 31.4% determino que frecuentemente y siempre. En segundo lugar, en cuanto a si cuándo el profesor comparte videos a través de la plataforma Google meet sentías que entendías mejor el tema el 57.1% resalto que nunca y ocasional, en el caso del 14.3% manifestó que a veces y el 28.6% acoto que frecuentemente y siempre. En tercer lugar, en mención a si cuándo el profesor compartía videos motivacionales durante la sesión de clases por la plataforma Google meet se entendía el tema 50.2% determino que nunca y ocasional, el 20% asumió que a veces y el 29.8% evidencio que frecuentemente y siempre. En cuarto lugar, en referencia a si comentaba por el chat de la plataforma Google meet para pedir al profesor que resuelva tus dudas de la sesión de clases el 54.7% contesto que nunca y ocasional, 15.5% determino que a veces y el 29.8% respondió que frecuentemente y siempre. En quinto lugar, en cuanto a si comentaba con tus compañeros usando el chat de la plataforma Google meet sobre los temas explicados en la videoconferencia el 54.7% menciono que nunca y ocasional, el 14.3% evidencio que a veces y el 31% respondió que frecuentemente y siempre.

Tabla 2***Distribución de frecuencias de la Plataforma virtual Zoom según indicadores***

	N		O		AV		F		S	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
6. ¿Durante la videoconferencia a través de la plataforma zoom el profesor pedía participaciones sobre los temas entendidos de la sesión de clase?	75	30.6%	40	16.3%	50	20.4%	43	17.6%	37	15.1%
7. ¿Durante la videoconferencia a través de la plataforma zoom el profesor resolvía tus dudas planteadas sobre la sesión de clase?	82	33.5%	53	21.6%	36	14.7%	32	13.1%	42	17.1%
8. ¿Durante la videoconferencia a través de la plataforma zoom el profesor compartía videos sobre el tema de la sesión de clase para motivarlos?	77	31.4%	46	18.8%	61	24.9%	30	12.2%	31	12.7%
9. ¿Coordinabas con tus compañeros utilizando el chat de la plataforma zoom para trabajar durante la sesión de clase	89	36.3%	47	19.2%	42	17.1%	40	16.3%	27	11.0%
10. ¿Realizaban trabajos en equipo durante la videoconferencia?	96	39.2%	42	17.1%	35	14.3%	37	15.1%	35	14.3%

**Figura 2. Plataforma virtual Zoom**

Se muestra en la Tabla 2 que de acuerdo con los indicadores derivados de la Plataforma virtual Zoom en cuanto a si durante la videoconferencia a través de la plataforma zoom el profesor pedía participaciones sobre los temas entendidos de la sesión de clase el 46.9% indico que nunca y ocasional, el 20.4% indico que a veces y el 32.7% determino que frecuentemente y siempre. En segundo lugar, en cuanto a si durante la videoconferencia a través de la plataforma zoom el profesor resolvía tus dudas planteadas sobre la sesión de

clase el 55.1% resalto que nunca y ocasional, en el caso del 14.7% manifestó que a veces y el 30.2% acoto que frecuentemente y siempre. En tercer lugar, en mención a si durante la videoconferencia a través de la plataforma zoom el profesor compartía videos sobre el tema de la sesión de clase para motivarlos 50.2% determino que nunca y ocasional, el 24.9% asumió que a veces y el otro 24.9% evidencio que frecuentemente y siempre. En cuarto lugar, en referencia a si coordinaba con tus compañeros utilizando el chat de la plataforma zoom para trabajar durante la sesión de clase el 55.5% contesto que nunca y ocasional, 17.1% determino que a veces y el 27.3% respondió que frecuentemente y siempre. En quinto lugar, en cuanto a si realizaban trabajos en equipo durante la videoconferencia el 56.3% menciono que nunca y ocasional, el 14.3% evidencio que a veces y el 29.4% respondió que frecuentemente y siempre.

Tabla 3
Distribución de frecuencias de la Plataforma virtual Classroom según indicadores

	N		O		AV		F		S	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
11. ¿Cumplías con entregar a tiempo las tareas encomendadas por el docente en la plataforma Classroom?	71	29.0%	44	18.0%	50	20.4%	38	15.5%	42	17.1%
12. ¿Conocías los pasos a seguir para subir las tareas en la plataforma Classroom?	76	31.0%	55	22.4%	42	17.1%	31	12.7%	41	16.7%
13. ¿El profesor comentaba tus tareas luego de revisarlas?	79	32.2%	45	18.4%	54	22.0%	30	12.2%	37	15.1%
14. ¿Conocías los pasos para comentar y responder comentarios en la plataforma Classroom?	79	32.2%	54	22.0%	38	15.5%	41	16.7%	33	13.5%
15. ¿Era fácilmente visible la tarea dejada por el profesor en la plataforma Classroom?	92	37.6%	52	21.2%	36	14.7%	34	13.9%	31	12.7%

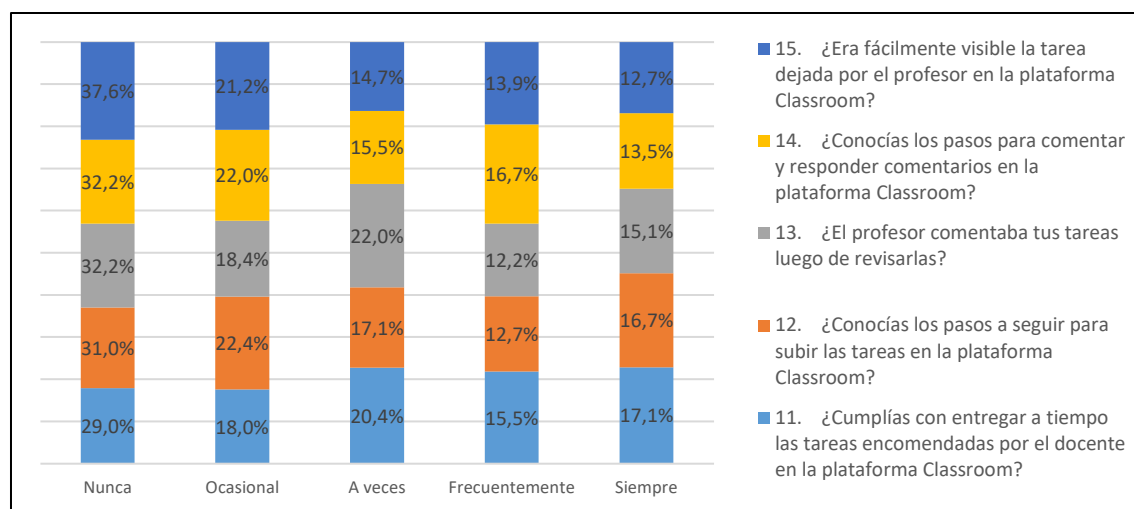


Figura 3. Plataforma virtual Classroom

Se muestra en la Tabla 3 que de acuerdo con los indicadores derivados de la Plataforma virtual Classroom en cuanto a si cumplía con entregar a tiempo las tareas encomendadas por el docente en la plataforma Classroom el 46.9% indico que nunca y ocasional, el 20.4% indico que a veces y el 32.7% determino que frecuentemente y siempre. En segundo lugar, en cuanto a si conocía los pasos a seguir para subir las tareas en la plataforma Classroom el 53.5% resalto que nunca y ocasional, en el caso del 17.1% manifestó que a veces y el 29.4% acoto que frecuentemente y siempre. En tercer lugar, en mención a si el profesor comentaba tus tareas luego de revisarlas 50.6% determino que nunca y ocasional, el 22% asumió que a veces y el otro 27.3% evidencio que frecuentemente y siempre. En cuarto lugar, en referencia a si conocía los pasos para comentar y responder comentarios en la plataforma Classroom el 54.3% contesto que nunca y ocasional, 15.5% determino que a veces y el 30.2% respondió que frecuentemente y siempre. En quinto lugar, en cuanto a si era fácilmente visible la tarea dejada por el profesor en la plataforma Classroom el 58.8% menciono que nunca y ocasional, el 14.7% evidencio que a veces y el 26.5% respondió que frecuentemente y siempre.

4.1.2 Análisis descriptivo del aprendizaje

Tabla 4

Distribución de frecuencias de las Actitudes y percepciones positivas según indicadores

	N		O		AV		F		S	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1. ¿Con que frecuencia te sentías ansioso al momento de ingresar a la plataforma virtual?	80	32.7%	41	16.7%	52	21.2%	36	14.7%	36	14.7%
2. ¿El encontrarte en tu hogar creaba en ti la sensación de desanimo para conectarte a las clases en la plataforma virtual?	82	33.5%	55	22.4%	36	14.7%	31	12.7%	41	16.7%
3. ¿Tus familiares te acompañaban durante el desarrollo de las sesiones de clase en la plataforma virtual?	94	38.4%	41	16.7%	53	21.6%	27	11.0%	30	12.2%
4. ¿Tenías buena señal de internet al momento de conectarte a las plataformas virtuales?	88	35.9%	49	20.0%	44	18.0%	38	15.5%	26	10.6%
5. ¿Tenías disponibles los materiales necesarios para desarrollar las sesiones de clase en la plataforma virtual?	94	38.4%	45	18.4%	32	13.1%	39	15.9%	35	14.3%

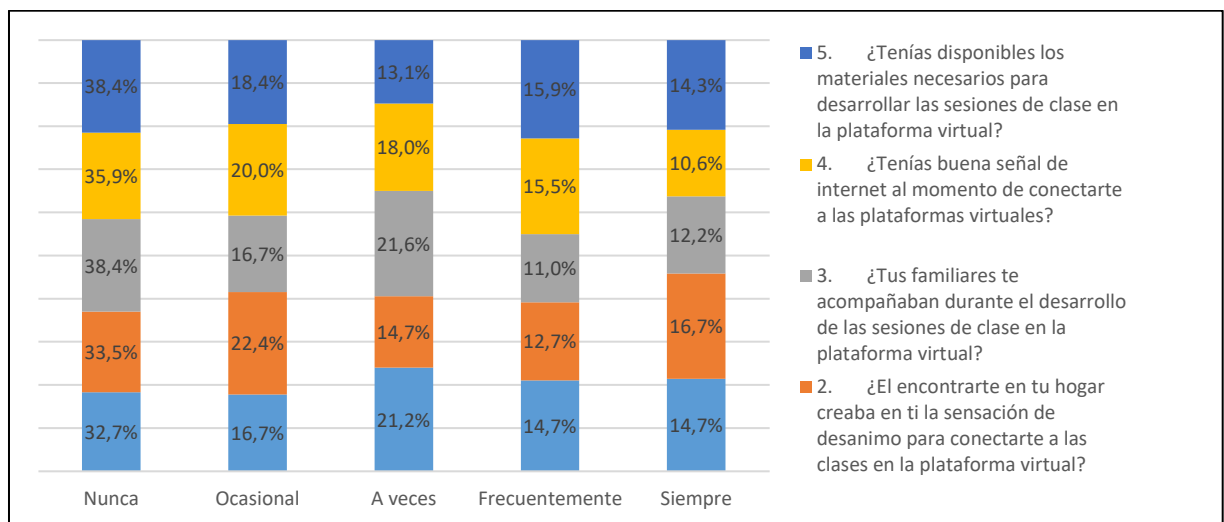


Figura 4. Actitudes y percepciones positivas

Se muestra en la Tabla 4 que de acuerdo con los indicadores derivados de las Actitudes y percepciones positivas en cuanto a con qué frecuencia te sentías ansioso al momento de ingresar a la plataforma virtual el 49.4% indico que nunca y ocasional, el 21.2% indico que a veces y el 29.4% determino que frecuentemente y siempre. En segundo lugar, en cuanto a si el encontrarte en tu hogar creaba en ti la sensación de desanimo para conectarte a las clases en la plataforma virtual el 55.9% resalto que nunca y ocasional, en el caso del 14.7% manifestó que a veces y el 29.4% acoto que frecuentemente y siempre. En tercer lugar, en

mención a si sus familiares te acompañaban durante el desarrollo de las sesiones de clase en la plataforma virtual 55.1% determino que nunca y ocasional, el 21.6% asumió que a veces y el otro 23.3% evidencio que frecuentemente y siempre. En cuarto lugar, en referencia a si tenía buena señal de internet al momento de conectarte a las plataformas virtuales el 55.9% contesto que nunca y ocasional, 18% determino que a veces y el 26.1% respondió que frecuentemente y siempre. En quinto lugar, en cuanto a si tenía disponibles los materiales necesarios para desarrollar las sesiones de clase en la plataforma virtual el 56.7% menciono que nunca y ocasional, el 13.1% evidencio que a veces y el 30.2% respondió que frecuentemente y siempre.

Tabla 5

Distribución de frecuencias de las Aptitudes e integración del conocimiento

	N		O		AV		F		S	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
6. ¿Conversabas con tus padres o familiares sobre los temas aprendidos en las plataformas virtuales?	81	33.1%	35	14.3%	51	20.8%	38	15.5%	40	16.3%
7. ¿Conversabas con tus padres o familiares sobre la manera en cómo se desarrollaban las clases?	87	35.5%	55	22.4%	39	15.9%	29	11.8%	35	14.3%
8. ¿Buscabas más información aparte de la brindada por el profesor?	87	35.5%	43	17.6%	50	20.4%	28	11.4%	37	15.1%
9. ¿Comprendías los temas y las tareas dejadas por el profesor?	94	38.4%	52	21.2%	35	14.3%	37	15.1%	27	11.0%
10. ¿Le solicitabas al profesor más información sobre los temas tocados de la clase?	97	39.6%	45	18.4%	32	13.1%	33	13.5%	38	15.5%

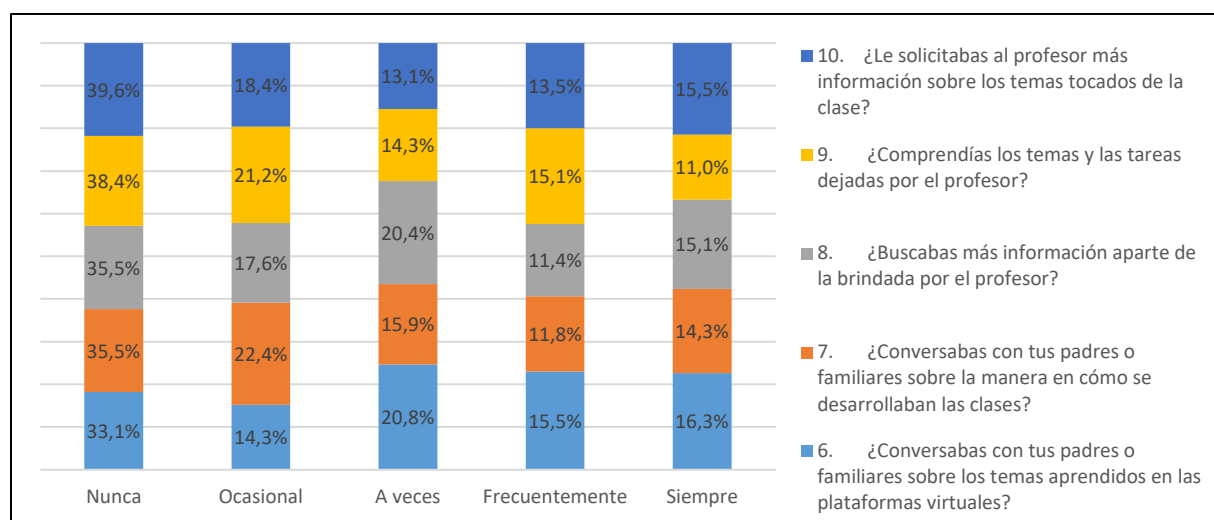


Figura 5. Aptitudes e integración del conocimiento

Se muestra en la Tabla 5 que de acuerdo con los indicadores derivados de Aptitudes e integración del conocimiento en cuanto a si conversaba con tus padres o familiares sobre los temas aprendidos en las plataformas virtuales el 47.3% indico que nunca y ocasional, el 20.8% indico que a veces y el 31.8% determino que frecuentemente y siempre. En segundo lugar, en cuanto a si conversaba con tus padres o familiares sobre la manera en cómo se desarrollaban las clases el 58% resalto que nunca y ocasional, en el caso del 15.9% manifestó que a veces y el 26.1% acoto que frecuentemente y siempre. En tercer lugar, en mención a si buscabas más información aparte de la brindada por el profesor 53.1% determino que nunca y ocasional, el 20.4% asumió que a veces y el otro 26.5% evidencio que frecuentemente y siempre. En cuarto lugar, en referencia a si comprendías los temas y las tareas dejadas por el profesor el 59.6% contesto que nunca y ocasional, 14.3% determino que a veces y el 26.1% respondió que frecuentemente y siempre. En quinto lugar, en cuanto a si le solicitabas al profesor más información sobre los temas tocados de la clase el 58% menciono que nunca y ocasional, el 13.1% evidencio que a veces y el 29% respondió que frecuentemente y siempre.

Tabla 6
Distribución de frecuencias de los Hábitos mentales

	N		O		AV		F		S	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
11. ¿Sentías que aprendías con las clases aun estando en tu hogar?	80	32.7%	39	15.9%	49	20.0%	37	15.1%	40	16.3%
12. ¿Sentías que las plataformas virtuales podían ser mejoradas?	86	35.1%	51	20.8%	38	15.5%	31	12.7%	39	15.9%
13. ¿Las plataformas virtuales te motivaban a ser más creativo al momento de realizar las tareas dejadas en la sesión de clase?	92	37.6%	45	18.4%	53	21.6%	22	9.0%	33	13.5%
14. ¿Organizabas tu tiempo entre las actividades de tu hogar y tus sesiones de clase?	97	39.6%	48	19.6%	38	15.5%	34	13.9%	28	11.4%
15. ¿Programabas un horario para realizar las tareas?	98	40.0%	49	20.0%	27	11.0%	39	15.9%	32	13.1%

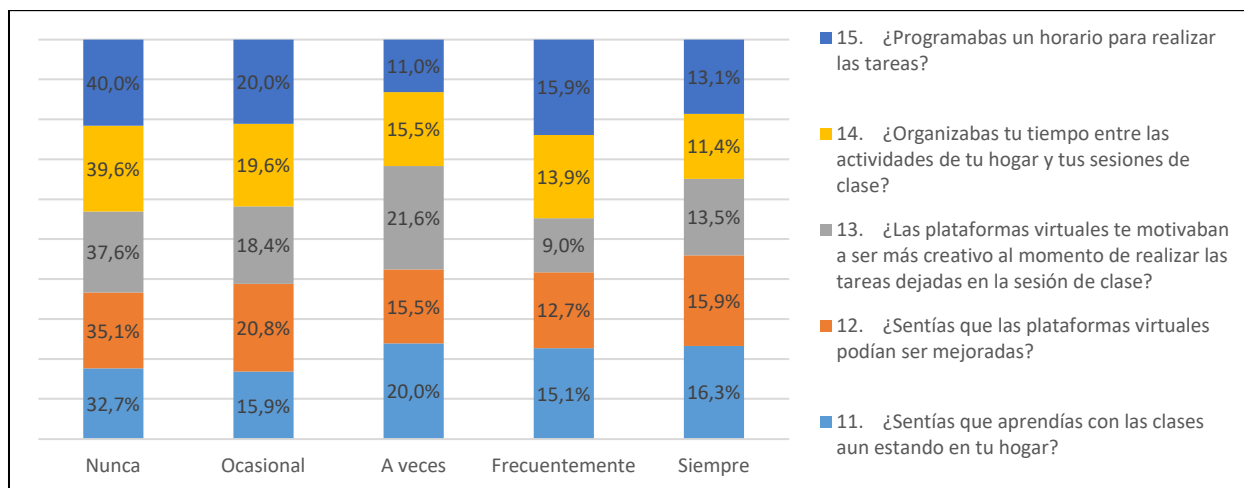


Figura 6. Hábitos mentales

Se muestra en la Tabla 6 que de acuerdo con los indicadores derivados de los hábitos mentales en cuanto a si sentía que aprendías con las clases aun estando en tu hogar el 48.6% indico que nunca y ocasional, el 20% indico que a veces y el 31.4% determino que frecuentemente y siempre. En segundo lugar, en cuanto a si sentía que las plataformas virtuales podían ser mejoradas el 55.9% resalto que nunca y ocasional, en el caso del 15.5% manifestó que a veces y el 28.6% acoto que frecuentemente y siempre. En tercer lugar, en mención a si las plataformas virtuales te motivaban a ser más creativo al momento de realizar las tareas dejadas en la sesión de clase 55.9% determino que nunca y ocasional, el 21.6% asumió que a veces y el otro 22.4% evidencio que frecuentemente y siempre. En cuarto lugar, en referencia a organizabas tu tiempo entre las actividades de tu hogar y tus sesiones de clase el 59.2% contesto que nunca y ocasional, 15.5% determino que a veces y el 25.3% respondió que frecuentemente y siempre. En quinto lugar, en cuanto a si le programabas un horario para realizar las tareas el 60% menciono que nunca y ocasional, el 11% evidencio que a veces y el 29% respondió que frecuentemente y siempre.

4.1.3 Prueba de normalidad

Tabla 7
Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Plataformas virtuales	0.165	245	0.000
Plataforma virtual google meet	0.148	245	0.000
Plataforma virtual Zoom	0.156	245	0.000
Plataforma virtual Classroom	0.141	245	0.000
Aprendizaje	0.158	245	0.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

La prueba del Kolmogorov-Smirnov se utiliza para verificar si un conjunto de datos se ajusta a una distribución normal. El test compara la distribución observada los datos con una distribución teórica, normalmente una distribución normal esto se hace calculando la diferencia entre la función de distribución acumulada de la distribución teórica y la distribución acumulada de los datos, se llama diferencia de distribución. Si la diferencia de la distribución es significativa diferente de cero, entonces se puede concluir que el conjunto de datos no se ajusta a una distribución normal. Por lo tanto, de acuerdo a la Tabla 7 los valores de significancia obtenidas de acuerdo a los datos obtenidos en la investigación son menores del establecido, es decir $p < 0.05$.

4.2 Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ho: El uso de las plataformas virtuales no influye significativamente en el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria de la institución educativa 20821.

Ha: El uso de las plataformas virtuales influye significativamente en el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria de la institución educativa 20821.

Tabla 8
Pruebas de Rho de Spearman entre las plataformas virtuales y el aprendizaje

		Plataformas virtuales	Aprendizaje
Rho de Spearman	Plataformas virtuales	Coefficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	.730**
		N	0.000
	Aprendizaje	Coefficiente de correlación	245
		Sig. (bilateral)	.730**
		N	1.000

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la Tabla 8 se muestra mediante la prueba de Rho de Spearman el valor de 0.730, estableciendo un grado positivo alto y con un nivel de significancia $p=0.00$ siendo menor al 0.05, Lo que permite aceptar la hipótesis alterna coma es decir el uso de las plataformas virtuales influye significativamente en el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria de la institución educativa 20821.

Hipótesis específica 1

Ho: El uso de la plataforma Google Meet no influye significativamente en el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria de la institución educativa 20821.

Ha: El uso de la plataforma Google Meet influye significativamente en el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria de la institución educativa 20821.

Tabla 9
Pruebas de Rho de Spearman entre las plataformas virtuales Google meet y el aprendizaje

		Plataforma virtual google meet		Aprendizaje
Rho de Spearman	Plataforma virtual google meet	Coefficiente de correlación	1.000	.599**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	245	245
	Aprendizaje	Coefficiente de correlación	.599**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	245	245

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la Tabla 9 se muestra mediante la prueba de Rho de Spearman el valor de 0.599, estableciendo un grado positivo moderado y con un nivel de significancia $p=0.00$ siendo menor al 0.05, Lo que permite aceptar la hipótesis alterna coma es decir el uso de la plataforma Google Meet influye significativamente en el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria de la institución educativa 20821.

Hipótesis específica 2

Ho: El uso de zoom no influye significativamente en el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria de la institución educativa 20821.

Ha: El uso de zoom influye significativamente en el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria de la institución educativa 20821.

Tabla 10
Pruebas de Rho de Spearman entre las plataformas virtuales zoom y el aprendizaje

			Plataforma virtual Zoom	Aprendizaje
Rho de Spearman	Plataforma virtual Zoom	Coefficiente de correlación	1.000	.698**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	245	245
	Aprendizaje	Coefficiente de correlación	.698**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	245	245

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la Tabla 10 se muestra mediante la prueba de Rho de Spearman el valor de 0.698, estableciendo un grado positivo moderado y con un nivel de significancia $p=0.00$ siendo menor al 0.05, Lo que permite aceptar la hipótesis alterna coma es decir el uso de zoom influye significativamente en el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria de la institución educativa 20821.

Hipótesis específica 3

Ho: El uso de Classroom no influye significativamente en el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria de la institución educativa 20821.

Ha: El uso de Classroom influye significativamente en el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria de la institución educativa 20821.

Tabla 11
Pruebas de Rho de Spearman entre las plataformas virtuales Classroom y el aprendizaje

Rho de Spearman	Plataforma virtual Classroom	Coeficiente de correlación	Plataforma virtual Classroom	Aprendizaje
			1.000	.650**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	245	245
	Aprendizaje	Coeficiente de correlación	.650**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	245	245

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la Tabla 11 se muestra mediante la prueba de Rho de Spearman el valor de 0.650, estableciendo un grado positivo moderado y con un nivel de significancia $p=0.00$ siendo menor al 0.05, Lo que permite aceptar la hipótesis alterna coma es decir el uso de Classroom influye significativamente en el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria de la institución educativa 20821.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

El aprendizaje digital hoy en día se ha convertido en una experiencia habitual, donde la mayoría de los profesores han podido utilizar las plataformas digitales como Google meet, Zoom y Classroom, de los cuales el siguiente estudio refleja los siguientes resultados.

Con respecto a la hipótesis general, el estudio realizado muestra que existe una influencia significativa del 73% equivalente a positivo entre el uso de plataformas virtuales y el aprendizaje de los alumnos de 5to grado de primaria, siendo respalda mediante la prueba de Rho Spearman, esto indica que el uso de estas herramientas representa un factor positivo en el proceso de enseñanza aprendizaje, que podría ser debido a que estas herramientas permiten en los alumnos interactuar entre sí, acceder a contenidos digitales, recibir retroalimentación inmediata de sus profesores, aprensión a través de video conferencia, participación por medio de las plataformas virtuales. Estos resultados se parecen al estudio realiza por Guerra, P (2020) en su tesis titulada “El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua” donde señala que los entornos y herramientas virtuales se muestran como nuevas estrategias que han modificado la didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando la necesidad de una innovación basada en el rol del docente como facilitador de un autoaprendizaje y trabajo colaborativo a través de las redes. Así mismo Lara, M. (2017) en su tesis “Uso de la plataforma de entornos pedagógicos especializados como apoyo a la actividad docente, desde educación infantil a primer ciclo básico” indicó que un 70% de profesores valoraron el uso de plataforma virtuales especializados para la enseñanza, y un 80% reconocen como recursos facilitadores

para el trabajo en equipo y mejorar el currículum y tiempo para planificar, desarrollar, e implementar las innovaciones en las aulas.

Con respecto a la primera hipótesis específica el estudio realizado muestra que existe una influencia significativa del 59% equivalente a moderado entre el uso de Google Meet y el aprendizaje de los alumnos de 5to grado de primaria, siendo respalda mediante la prueba de Rho Spearman. Esto indica que el uso de la plataforma Google Meet ha sido efectivo para promover en los alumnos su aprendizaje, a causa de factores que han contribuido al éxito de esta plataforma que ha permitido evaluar optimizada mente y podría resultar factible a largo plazo. Estos resultados se parecen al estudio realizado por Borja, R. (2021) en su tesis “Herramientas tecnológicas y motivación pedagógica en la metodología de enseñanza de los estudiantes en la Universidad Nacional de Huacho” pudo demostrar en un nivel alto equivalente al 91.11% el uso de la herramienta virtual Google Meet como motivación pedagógica para la enseñanza universitaria. Similar a los resultados obtenidos por Sánchez, L. (2022) en su tesis “Uso de google meet para el logro del aprendizaje en los alumnos ingresantes del código 2021 - I de ingeniería civil de la universidad continental Cusco” donde el 50.9% de los alumnos mencionaron que usan de manera regular la plataforma Google Meet.

Con respecto a la segunda hipótesis específica el estudio realizado muestra que existe una influencia significativa con un 59% entre el uso de la plataforma Zoom y el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria, siendo respalda mediante la prueba de Rho Spearman, comprobando que el uso del Zoom favorece el aprendizaje en los alumnos, por ser una plataforma más amigable, Estos resultados se asemejan a lo demostrado por Castillo (2022) en su tesis “Utilidad de la herramienta digital Zoom, asociado al aprendizaje en clases virtuales en alumnos, de un instituto público Ayacucho” demostró que el uso de la plataforma Zoom tuvo una relación significativa del 76% en relación con el aprendizaje de los estudiantes, agregando que se tendría que aumentar el tiempo de uso de esta plataforma. De manera similar Fasabi, A. (2022) en su tesis titulada “Plataforma zoom y aprendizaje en estudiantes de un Centro Educativo Básica Alternativa de Villa El Salvador” demostró como resultados la relación significativa con un 72% entre el uso de la plataforma Zoom y el aprendizaje añadiendo que se necesita una mejor optimización en el uso de la plataforma.

Con respecto a la tercera hipótesis específica el estudio realizado muestra que existe una relación de 65% dando una influencia positiva del uso de la plataforma virtual Classroom en el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria, siendo respalda mediante la prueba de Rho Spearman, la influencia significativa del uso de Classroom es positiva para el aprendizaje de los alumnos de primaria, similar a los resultados que se observan en la tesis de Neira, D. (2019) Sobre “Uso de la plataforma google classroom y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación y ciencias humanas” donde obtuvo como resultado una relación significativa alta con un 78% entre el uso de la plataforma Classroom y el aprendizaje de los estudiantes. Por otro lado, para Rivera, O. (2021) también se coincide con los resultados en su tesis “Influencia de la Plataforma Virtual Classroom en el aprendizaje por competencias del curso de informática en estudiantes”, donde concluye que con nivel alto equivalente al 75% de influencia positiva del uso de la plataforma virtual Classroom influyendo significativamente en el aprendizaje de los estudiantes.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

El estudio concluye que existe una influencia significativa del 73% entre el uso de plataformas virtuales y el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria, dado que el uso de estas herramientas virtuales ha sido de utilidad positiva en el proceso de aprendizaje, los cuales ha permitido una interacción virtual entre docente y alumno y la contribución a un mayor desarrollo académico, que además resulto un mejor desempeño para las evaluaciones periódicas.

Con respecto a la primera hipótesis se concluye con este estudio que existe una influencia moderada significativa del 59% entre el uso de Google Meet y el aprendizaje de los alumnos de 5to grado de primaria, siendo efectiva esta plataforma para promover la interacción entre los estudiantes, así como mejorando el desempeño participativo de los estudiantes y la retroalimentación inmediata de los docentes.

El estudio concluye que se muestra una influencia significativa moderada del 59% entre el uso de la plataforma Zoom y el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria, favoreciendo el aprendizaje de los alumnos, la participación, el trabajo en equipo, la retroalimentación directa con el docente y contribuye a mejorar las evaluaciones constantes.

Finalmente se concluye en este estudio que existe una relación significativa positiva del 65% entre el uso de la plataforma virtual Classroom en el aprendizaje de los alumnos del 5° grado de primaria mejorando y organizando la cronología de tareas encomendadas por el docente, las evaluaciones periódicas para los alumnos y la retroalimentación directa e inmediata entre el docente y alumno de manera individual.

6.2 Recomendaciones

El director del nivel primario de la institución educativa Luis Fabio Xammar Jurado, debe fortalecer el uso de las plataformas virtuales para el aprendizaje de los alumnos de 5° grado de primaria, con el fin de contribuir a la formación educativa integral, a través de la educación tradicional y virtual.

La plana docente del nivel primario de la institución educativa Luis Fabio Xammar Jurado deben incentivar el reforzamiento del aprendizaje fuera del horario escolar, utilizando la plataforma Google Meet como herramienta de enseñanza aprendizaje, dando a los alumnos mayor apoyo y asesoría en los temas que no se pudieron resolver en el aula de clases.

La institución educativa Luis Fabio Xammar Jurado debe mantener el servicio de la plataforma Zoom para la programación de clases virtuales ocasionales, para aquellos estudiantes que no puedan asistir a las clases presenciales por motivos de fuerza mayor con el fin de continuar con su formación educativa.

La plana docente del nivel primario de la institución educativa Luis Fabio Xammar Jurado, deben continuar utilizando la plataforma Classroom para organizar las tareas encomendadas a los alumnos, con el fin de contribuir la retroalimentación de manera directa entre docente y alumno.

REFERENCIAS

7.1 Fuentes documentales

Adell, J. Castellet, J., & Pascual, J. (2004). Selección de un entorno virtual de enseñanza/aprendizaje de código fuente abierto para la Universitat Jaume I. línea], Consultado en https://cent.uji.es/doc/eveauji_es.pdf [Consultado 5-6-2022].

Katz, R., Jung, J., & Callorda, F. (2020). El estado de la digitalización de América Latina frente a la pandemia del COVID-19. Recuperado de http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1540/El_estado_de_la_digitalizacion_de_America_Latina_frente_a_la_pandemia_del_COVID-19.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Maithé del Toro Soto (2018): “El libro Electrónico Multimedia (LEM) (ALojAGES) como medio de enseñanza desde una perspectiva CTS”, Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (febrero 2018). Recuperado de: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/02/libro-electronico-ensenanza.html//hdl.handle.net/20.500.11763/atlante1802libro-electronico-ensenanza>

Moral, M. & Rodriguez, J. (s.f.). Características Del Aprendizaje. Recuperado de https://www.ejemplode.com/53-conocimientos_basicos/3649-caracteristicas_del_aprendizaje.html

Sánchez Rodríguez, J. (2009). Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos. Recuperado de <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/2672/1/Plataformas%20de%20ense%C3%B1anza%20virtual%20para%20entornos%20educativos.pdf>

7.2 Fuentes bibliográficas

Arreaga, S. (2020). Entornos virtuales y su incidencia en el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de bachillerato (Master's thesis, UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL: Facultad de Filosofía, Letras Y Ciencias De La Educación). Recuperado de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/50583/1/ARREAGA%20SANTISTE%20VAN%20BETSY.pdf>

- Borja, Richard. (2021) Herramientas tecnológicas y motivación pedagógica en la metodología de enseñanza de los estudiantes en la Universidad Nacional de Huacho (Doctoral's tesis Universidad César Vallejo) Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78317/Borja_GRJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Castro, Castro. (2019) Formación docente para la implementación de la plataforma virtual moodle como recurso didáctico en educación básica secundaria (Master's thesis Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia) Facultad de Educación. Recuperado de https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/2953/1/TGT_1566.pdf
- Castro Morantes, C. A. (2019). Formación docente para la implementación de la plataforma virtual Moodle como recurso didáctico en educación básica secundaria (Doctoral dissertation, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia). Recuperado de: https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/2953/1/TGT_1566.pdf
- Castillo, Teresa (2022) Utilidad de la herramienta digital Zoom, asociado al aprendizaje en clases virtuales en alumnos, de un instituto público Ayacucho (Master's tesis Universidad César Vallejo). Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/97009/Castillo_QTP-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Chávez, Dulio. (2021) Uso del aula virtual como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la formación tecnológica en estudiantes del instituto de educación superior tecnológico público Pedro P. Díaz (Master's thesis Universidad católica de Santa María) Facultad de Educación. Recuperado de <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12920/11046>
- Fasabi, Alex (2022) Plataforma zoom y aprendizaje en estudiantes de un Centro Educativo Básica Alternativa de Villa El Salvador (Master's tesis Universidad Cesar Vallejo). Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95799/Fasabi_VAJ-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Galarza Garay, U. D. L. (2021). Plataforma Virtual y Desarrollo de Competencias en Estudiantes de Maestría en Docencia Universitaria de una Universidad Privada de Lima Metropolitana 2021–I. Recuperado de http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4985/T061_10139294_M.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Guerra Herrera, P. D. (2020). El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua: estudio de caso Institución Educativa Fiscal Amazonas (Master's thesis, Quito, EC: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador). Recuperado de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7215/1/T3111-MINE-Guerra-El%20uso.pdf>
- Lara, Marisa. (2017) Uso de la plataforma de entornos pedagógicos especializados como apoyo a la actividad docente, desde educación infantil a primer ciclo básico (Doctoral thesis Universidad de Salamanca de Chile) Facultad de Educación. Recuperado de https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/180502/DDOMI_LaraEscobarMA_Pedagogia.pdf?sequence=1
- Neira, Danila (2019) Uso de la plataforma google classroom y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación y ciencias humanas (Master's thesis, Universidad Peruana Los Andes) Recuperado de: https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/2165/T037_295174_26_M.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pincay Vines, V. A. (2016). Implementación de la plataforma Google Classroom como herramienta de productividad bajo el modelo SAAS y su aplicación en entornos virtuales de EA para la autogestión docente como complemento a la modalidad presencial (Doctoral dissertation, Universidad de Guayaquil. Facultad de Ciencias Matemáticas y Físicas. Carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales). Recuperado de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/17722/1/UG-FCMF-B-CISC-PTG.1220.pdf>
- Rivera, Osman (2021) Influencia de la Plataforma Virtual Classroom en el aprendizaje por competencias del curso de informática en estudiantes CETORO Público Huaral (Master's thesis, Universidad San Martín de Porres). Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68476/Rivera_YOA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodríguez Mora, Y. A. (2019). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales (Master's thesis, Quito: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador). Recuperado de

<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7217/1/T3113-MINE-Rodriguez-Aprendizaje.pdf>

Rodríguez, González, J. J., & Gravini De Ávila, E. J. (2019). Plataformas educativas virtuales y su incidencia en el desempeño académico en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes de la básica secundaria (Doctoral dissertation, Universidad de la Costa). Recuperado de

<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/5909/Plataformas%20educativas%20virtuales%20y%20su%20incidencia%20en%20el%20desempe%C3%B1o%20acad%C3%A9mico%20en%20el%20%C3%A1rea%20de%20Ciencias%20Sociales%20de%20los%20estudiantes%20de%20la%20b%C3%A1sica%20secundaria%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sánchez, Luigie. (2022) Uso de google meet para el logro del aprendizaje en los alumnos ingresantes del código 2021 - i de ingeniería civil de la universidad continental Cusco (Master's tesis Universidad San Martín de Porres) Recuperado de: https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/11151/sanchez_sln.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sabaduche Rosillo, D. (2015). Herramientas virtuales orientadas a la optimización del aprendizaje participativo: Estado del Arte. Recuperado de https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/1703/sme_v6n1_art2.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tintaya Díaz, V. A., & Chávez Cuarite, D. A. (2021). Uso del aula virtual como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la formación tecnológica en estudiantes del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Pedro P. Díaz, Arequipa 2019. Recuperado de <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12920/11046>

Torres Argomado, L. J. (2019). Plataforma virtual para mejorar el rendimiento en una asignatura del plan curricular de la Escuela de Tecnologías de la Información, SENATI. Recuperado de https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/7726/Plataforma_TorresArgomado_Leonardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Valverde, J. (2020). El uso de la plataforma virtual y su influencia en el aprendizaje a distancia, Universidad Nacional Federico Villarreal [, Universidad Nacional Federico Villarreal]. Recuperado de <http://repositorio.unfv.edu.pe/handle/UNFV/5024>

Velarde Aguilar, E. J., & Zúñiga Aranibar, P. (2019). Plataforma virtual de enseñanza aprendizaje aplicado a las asignaturas para maestristas de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional del Callao. Recuperado de http://repositorio.unac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12952/4281/VELARDE%20Y%20ZU%c3%91IGA_POSGRADO_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

7.3 Fuentes electrónicas

Dellepiane, P. (2011). Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje: aplicaciones y propuestas en la enseñanza superior. REDHECS, 10(6), 124-140. Recuperado de <http://ojs.urbe.edu/index.php/redhecs/article/view/240/192>

Fernández-Pampillón Cesteros, A. M. (2009). Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet. Recuperado de https://eprints.ucm.es/id/eprint/10682/1/capituloE_learning.pdf

González, R. A. P. (2001). Estrategias de comunicación. Ariel. Recuperado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35326056/hologramatica2-V1_pp131-160-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1664097295&Signature=hGi1ZP~ws8wxzp3ObmutsCS5OWxhOvgNtGuAzEkVltPITrIonIcyYPDdM0u~fxedfZj~R2QG4vNXvHwFsqqUqd6~W1bM92cQ1TG5dMZ5A8zdzbeqrSaed4in4guJrfi~UiJKevf27LclFeuBtxk4j6JHwwHuy3u0P4DqZ7bNSbrapxzf16A2f-LfNwFBoJRaoyrowzlYSjl u51Vx3qWmAjdGLVVAqtK~HjkDCAIzjJTTTp~h-cLK32YTVSVvHxxQ4D8EcGnqoqfzNqH6lJQ3Tng0nJ2nLH01Jjk81XX9vgWVukSK8TLA-kcc4~-AQ69oiG8Dkgy3g2t9t3F~DREg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Gonzakun (Productor). (2009). ¿Qué es un blog? [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=BLf3tIsCYmo&feature=youtu.be>

Mundocuenta (2020) Zoom: qué es, características y cuáles son sus ventajas y desventajas
<https://www.mundocuentas.com/zoom/> [Consultado 6-7-2022].

Orquera Jácome, M. I., & Ortega Ortiz, M. V. (2012). Plan de ordenamiento territorial del cantón Alausí 2011-2026. Recuperado de
<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/10862/6.79.001395.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Universidad de León España (2020), Guía rápida de Zoom. Recuperado de
<https://videos.unileon.es/uploads/material/5ebfd0a68f4208c8458b4580/Guia%20R%C3%A1pida%20de%20Zoom.pdf> [Consultado 5-6-2022].

ANEXOS

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
PLATAFORMAS VIRTUALES	Las plataformas se usan para desarrollar clases es un entorno que dispone de muchas herramientas que le permiten un mejor trabajo para los docentes, con nuevos métodos de conocimientos, formas llegar al alumno, todo mediante el internet. Díaz (2009)	Programas informáticos que llevan integrado diversos recursos de hipertexto y que son configurados por el docente, en función a las necesidades de la formación	La plataforma virtual Google Meet	-Videoconferencia -Video -Comentarios	1,2,3,4 y 5
			La plataforma virtual Zoom	-Video conferencia -Video -Chat -Salas internas	6,7,8,9,10
			La plataforma virtual Classroom	-Cumplimiento de tareas -Acceso a los recursos -Enlaces de tarea	11,12,13,14,15
APRENDIZAJE	El aprendizaje es una sucesión de pasos en busca de conocimiento y de habilidades, logra que la persona potencialice y transforme sus esquemas mentales y generar habilidades González (2001)	El proceso mediante el cual los individuos adquieren diversos hábitos, conocimientos y actitudes	Actitudes y percepciones positivas	-Estado de ánimo -Entorno social -Comodidades y accesibilidades	1,2,3,4 y 5
			Aptitudes e integración del conocimiento	-Expresar ideas -Comprender los conocimientos -Construir conocimientos	6,7,8,9,10
			Hábitos mentales	-Pensamiento crítico -Pensamiento creativo -Autorregulación	11,12,13,14,15



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FASUTINO SANCHEZ CARRIÓN

INSTRUMENTO PARA LA TOMA DE DATOS

INSTRUMENTO 01

PLATAFORMAS VIRTUALES

Estimados estudiantes, solicito su colaboración respondiéndome el siguiente cuestionario que tiene por objetivo obtener información sobre el uso de plataformas virtuales de parte de los alumnos del 5° grado de primaria de la institución educativa 20821 del distrito de Santa María. Solicito, que sea lo más sincero con sus respuestas.

Instrucción: Lea los enunciados detenidamente y marque con una equis (X) en el casillero por pregunta y califique.

Cada número equivale a:

5 = Siempre

4 = Frecuentemente

3 = A veces

2 = Ocasionalmente

1 = Nunca

Nº	VARIABLE 1: PLATAFORMAS VIRTUALES					
Nº	Dimensión 1: plataforma virtual google meet	1 Nunca	2 Ocasional mente	3 A veces	4 Frecuent emente	5 Siempre
01	¿Durante las videoconferencias a través de la plataforma Google meet lograste comprender los temas explicados por el profesor?					
02	¿Cuándo el profesor comparte videos a través de la plataforma Google meet sentías que entendías mejor el tema?					
03	¿Cuándo el profesor compartía videos motivacionales durante la sesión de clases por la plataforma Google meet se entendía el tema?					
04	¿Comentabas por el chat de la plataforma Google meet para pedir al profesor que resuelva tus dudas de la sesión de clases?					
05	¿Comentabas con tus compañeros usando el chat de la plataforma Google meet sobre los temas explicados en la videoconferencia?					
	Dimensión 2: plataforma virtual Zoom					
06	¿Durante la videoconferencia a través de la plataforma zoom el profesor pedía participaciones sobre los temas entendidos de la sesión de clase?					
07	¿Durante la videoconferencia a través de la plataforma zoom el profesor resolvía tus dudas planteadas sobre la sesión de clase?					
08	¿Durante la videoconferencia a través de la plataforma zoom el profesor compartía					

	videos sobre el tema de la sesión de clase para motivarlos?					
09	¿Coordinabas con tus compañeros utilizando el chat de la plataforma zoom para trabajar durante la sesión de clase					
10	¿Realizaban trabajos en equipo durante la videoconferencia?					
	Dimensión 3: plataforma virtual Classroom					
11	¿Cumplías con entregar a tiempo las tareas encomendadas por el docente en la plataforma Classroom?					
12	¿Conocías los pasos a seguir para subir las tareas en la plataforma Classroom?					
13	¿El profesor comentaba tus tareas luego de revisarlas?					
14	¿Conocías los pasos para comentar y responder comentarios en la plataforma Classroom?					
15	¿Era fácilmente visible la tarea dejada por el profesor en la plataforma Classroom?					



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FASUTINO S'NAXCHEZ CARRIÓN

INSTRUMENTO PARA LA TOMA DE DATOS

INSTRUMENTO 02

APRENDIZAJE

Estimados estudiantes, solicito su colaboración respondiéndome el siguiente cuestionario que tiene por objetivo obtener información sobre el proceso de aprendizaje de los alumnos del 5º grado de primaria de la institución educativa 20821 del distrito de Santa María. Solicito, que sea lo más sincero con sus respuestas.

Instrucción: Lea los enunciados detenidamente y marque con una equis (X) en el casillero por pregunta y califique.

Cada número equivale a:

5 = Siempre

4 = Frecuentemente

3 = A veces

2 = Ocasionalmente

1 = Nunca

Nº	VARIABLE 2 APRENDIZAJE					
Nº	Dimensión 1: Actitudes y percepciones positivas	1 Nunca	2 Ocasional mente	3 A veces	4 Frecuente mente	5 Siempre
01	¿Con que frecuencia te sentías ansioso al momento de ingresar a la plataforma virtual?					
02	¿El encontrarte en tu hogar creaba en ti la sensación de desanimo para conectarte a las clases en la plataforma virtual?					
03	¿Tus familiares te acompañaban durante el desarrollo de las sesiones de clase en la plataforma virtual?					
04	¿Tenías buena señal de internet al momento de conectarte a las plataformas virtuales?					
05	¿Tenías disponibles los materiales necesarios para desarrollar las sesiones de clase en la plataforma virtual?					
Nº	Dimensión 2: Aptitudes e integración del conocimiento					
06	¿Conversabas con tus padres o familiares sobre los temas aprendidos en las plataformas virtuales?					

07	¿Conversabas con tus padres o familiares sobre la manera en cómo se desarrollaban las clases?					
08	¿Buscabas más información aparte de la brindada por el profesor?					
09	¿Comprendías los temas y las tareas dejadas por el profesor?					
10	¿Le solicitabas al profesor más información sobre los temas tocados de la clase?					
Nº	Dimensión 3: Hábitos mentales					
11	¿Sentías que aprendías con las clases aun estando en tu hogar?					
12	¿Sentías que las plataformas virtuales podían ser mejoradas?					
13	¿Las plataformas virtuales te motivaban a ser más creativo al momento de realizar las tareas dejadas en la sesión de clase?					
14	¿Organizabas tu tiempo entre las actividades de tu hogar y tus sesiones de clase?					
15	¿Programabas un horario para realizar las tareas?					

BASE DE DATOS

Plataformas virtuales	Plataform a virtual google meet	p 1	p 2	p 3	p 4	p 5	Plataform a virtual Zoom	p 6	p 7	p 8	p 9	p1 0	Plataform a virtual Classroo m	p1 1	p1 2	p1 3	p1 4	p1 5
37	12	2	1	2	4	3	14	3	4	1	5	1	11	1	2	4	2	2
47	13	1	4	3	4	1	17	5	1	3	3	5	17	3	3	5	5	1
39	13	1	4	2	4	2	11	1	5	3	1	1	15	3	5	1	5	1
41	16	5	3	3	3	2	15	2	5	5	1	2	10	2	4	1	2	1
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
36	11	1	2	2	4	2	13	2	4	3	3	1	12	5	1	4	1	1
42	21	5	1	5	5	5	11	1	2	3	2	3	10	3	3	1	1	2
52	21	5	3	5	3	5	16	3	5	5	2	1	15	3	1	5	4	2
45	11	3	3	3	1	1	14	1	2	5	1	5	20	5	2	5	5	3
47	9	1	1	1	2	4	14	3	3	3	3	2	24	5	5	5	4	5
33	13	4	2	2	3	2	11	1	3	1	1	5	9	2	2	2	2	1
41	12	2	2	1	5	2	15	1	5	4	3	2	14	1	5	1	4	3
38	12	3	1	2	2	4	14	4	1	3	5	1	12	1	2	4	4	1
41	14	1	5	2	4	2	15	3	5	2	1	4	12	5	1	2	2	2
43	18	5	4	1	4	4	11	2	1	3	4	1	14	2	5	4	1	2
51	18	3	4	5	4	2	18	5	5	2	1	5	15	5	3	2	3	2
50	18	5	5	4	1	3	17	1	3	5	4	4	15	1	3	2	4	5
47	15	1	4	3	3	4	15	1	4	4	1	5	17	1	4	2	5	5
43	17	3	3	2	4	5	12	1	3	4	2	2	14	2	5	2	4	1
44	13	3	4	1	1	4	19	4	3	5	4	3	12	1	5	1	1	4
42	15	5	1	1	5	3	13	2	4	2	3	2	14	1	4	3	4	2
46	15	2	3	1	5	4	20	4	5	3	3	5	11	5	1	3	1	1
39	16	3	4	3	3	3	16	5	1	2	4	4	7	2	1	1	2	1
40	10	1	2	1	1	5	16	3	5	3	4	1	14	3	3	3	3	2
52	18	3	4	4	5	2	15	2	5	5	1	2	19	4	4	3	5	3
38	10	1	3	2	2	2	14	5	1	2	5	1	14	5	5	2	1	1
44	16	2	3	5	5	1	13	4	1	2	1	5	15	3	1	2	5	4
37	13	1	2	1	5	4	14	3	1	3	4	3	10	2	3	1	2	2
43	14	5	1	5	2	1	11	4	1	1	2	3	18	3	5	2	5	3
40	16	2	1	5	3	5	16	3	2	2	5	4	8	1	2	2	2	1
42	16	3	2	5	1	5	12	3	2	4	2	1	14	5	1	3	1	4
46	15	2	5	4	2	2	17	4	5	3	1	4	14	2	2	1	5	4
42	16	1	4	5	4	2	14	4	2	4	1	3	12	5	2	1	2	2
43	13	5	1	4	1	2	15	2	2	3	3	5	15	2	1	5	4	3
49	13	1	2	4	3	3	15	4	3	3	3	2	21	5	4	5	5	2
38	15	1	2	4	4	4	15	4	1	2	4	4	8	2	1	3	1	1
45	14	4	2	4	1	3	17	5	4	1	3	4	14	2	2	3	5	2
44	12	4	4	1	1	2	16	5	1	2	5	3	16	2	3	5	4	2

51	16	4	5	4	1	2	15	1	4	2	5	3	20	4	4	5	2	5
36	8	1	1	2	2	2	16	4	4	3	4	1	12	4	4	1	1	2
40	12	4	1	1	4	2	13	5	2	4	1	1	15	2	3	5	4	1
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
37	12	3	2	1	5	1	13	2	5	2	3	1	12	3	4	2	2	1
50	17	4	3	1	4	5	16	3	4	5	2	2	17	2	3	5	5	2
51	15	3	1	2	5	4	17	5	3	4	4	1	19	5	1	3	5	5
49	17	3	4	5	4	1	17	2	4	2	5	4	15	4	3	4	3	1
43	12	2	1	2	3	4	14	1	3	3	2	5	17	1	4	3	4	5
60	20	5	2	5	4	4	20	5	2	5	4	4	20	5	2	5	4	4
33	11	4	1	2	2	2	11	4	1	2	2	2	11	4	1	2	2	2
60	20	3	3	4	5	5	20	3	3	4	5	5	20	3	3	4	5	5
63	21	2	5	5	4	5	21	2	5	5	4	5	21	2	5	5	4	5
45	15	5	2	1	5	2	15	5	2	1	5	2	15	5	2	1	5	2
48	16	2	5	4	4	1	16	2	5	4	4	1	16	2	5	4	4	1
54	18	4	4	4	5	1	18	4	4	4	5	1	18	4	4	4	5	1
39	13	2	2	3	4	2	13	2	2	3	4	2	13	2	2	3	4	2
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
42	14	5	2	1	5	1	14	5	2	1	5	1	14	5	2	1	5	1
51	17	2	5	3	2	5	17	2	5	3	2	5	17	2	5	3	2	5
45	15	3	5	5	1	1	15	3	5	5	1	1	15	3	5	5	1	1
51	17	5	4	3	2	3	17	5	4	3	2	3	17	5	4	3	2	3
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
33	11	1	3	2	3	2	11	1	3	2	3	2	11	1	3	2	3	2
33	11	2	1	5	2	1	11	2	1	5	2	1	11	2	1	5	2	1
45	15	4	1	4	4	2	15	4	1	4	4	2	15	4	1	4	4	2
45	15	5	2	5	1	2	15	5	2	5	1	2	15	5	2	5	1	2
42	14	1	3	3	3	4	14	1	3	3	3	4	14	1	3	3	3	4
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
42	14	5	2	4	2	1	14	5	2	4	2	1	14	5	2	4	2	1
57	19	5	2	4	5	3	19	5	2	4	5	3	19	5	2	4	5	3
45	15	4	3	3	3	2	15	4	3	3	3	2	15	4	3	3	3	2
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
27	9	3	2	1	2	1	9	3	2	1	2	1	9	3	2	1	2	1
45	15	1	4	3	5	2	15	1	4	3	5	2	15	1	4	3	5	2
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
39	13	5	2	1	3	2	13	5	2	1	3	2	13	5	2	1	3	2
48	16	4	2	5	4	1	16	4	2	5	4	1	16	4	2	5	4	1
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
45	15	4	4	3	3	1	15	4	4	3	3	1	15	4	4	3	3	1
36	12	1	4	2	4	1	12	1	4	2	4	1	12	1	4	2	4	1
45	15	4	2	3	2	4	15	4	2	3	2	4	15	4	2	3	2	4

48	16	3	2	3	5	3	16	3	2	3	5	3	16	3	2	3	5	3
39	13	3	5	1	1	3	13	3	5	1	1	3	13	3	5	1	1	3
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
30	10	2	2	1	4	1	10	2	2	1	4	1	10	2	2	1	4	1
45	15	3	2	4	2	4	15	3	2	4	2	4	15	3	2	4	2	4
39	13	3	5	2	1	2	13	3	5	2	1	2	13	3	5	2	1	2
57	19	5	2	3	5	4	19	5	2	3	5	4	19	5	2	3	5	4
43	9	1	2	2	2	2	17	3	2	5	2	5	17	3	2	5	2	5
45	15	2	5	2	2	4	15	2	5	2	2	4	15	2	5	2	2	4
45	15	5	2	4	2	2	15	5	2	4	2	2	15	5	2	4	2	2
39	13	2	4	1	4	2	13	2	4	1	4	2	13	2	4	1	4	2
33	11	3	3	1	1	3	11	3	3	1	1	3	11	3	3	1	1	3
54	18	5	5	3	2	3	18	5	5	3	2	3	18	5	5	3	2	3
36	12	3	1	3	4	1	12	3	1	3	4	1	12	3	1	3	4	1
51	17	4	5	4	3	1	17	4	5	4	3	1	17	4	5	4	3	1
51	17	4	3	5	2	3	17	4	3	5	2	3	17	4	3	5	2	3
45	15	1	1	3	5	5	15	1	1	3	5	5	15	1	1	3	5	5
30	10	3	1	3	2	1	10	3	1	3	2	1	10	3	1	3	2	1
48	16	3	3	3	3	4	16	3	3	3	3	4	16	3	3	3	3	4
48	16	3	5	2	1	5	16	3	5	2	1	5	16	3	5	2	1	5
18	6	1	2	1	1	1	6	1	2	1	1	1	6	1	2	1	1	1
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
39	13	1	2	5	1	4	13	1	2	5	1	4	13	1	2	5	1	4
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
39	13	2	3	2	1	5	13	2	3	2	1	5	13	2	3	2	1	5
42	14	1	1	5	2	5	14	1	1	5	2	5	14	1	1	5	2	5
42	14	1	2	5	1	5	14	1	2	5	1	5	14	1	2	5	1	5
33	11	5	3	1	1	1	11	5	3	1	1	1	11	5	3	1	1	1
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
45	15	3	1	3	3	5	15	3	1	3	3	5	15	3	1	3	3	5
30	10	1	3	1	4	1	10	1	3	1	4	1	10	1	3	1	4	1
27	9	4	1	2	1	1	9	4	1	2	1	1	9	4	1	2	1	1
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
45	15	1	2	5	3	4	15	1	2	5	3	4	15	1	2	5	3	4
35	9	2	1	2	2	2	13	3	2	3	4	1	13	3	2	3	4	1
30	10	1	2	2	4	1	10	1	2	2	4	1	10	1	2	2	4	1
45	15	4	5	3	2	1	15	4	5	3	2	1	15	4	5	3	2	1
36	12	1	1	1	5	4	12	1	1	1	5	4	12	1	1	1	5	4
48	16	4	4	4	1	3	16	4	4	4	1	3	16	4	4	4	1	3
42	14	4	5	1	3	1	14	4	5	1	3	1	14	4	5	1	3	1
48	16	4	4	3	2	3	16	4	4	3	2	3	16	4	4	3	2	3
42	14	4	4	1	2	3	14	4	4	1	2	3	14	4	4	1	2	3
33	11	5	1	2	1	2	11	5	1	2	1	2	11	5	1	2	1	2

15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
48	16	2	4	3	2	5	16	2	4	3	2	5	16	2	4	3	2	5
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
48	16	3	4	4	1	4	16	3	4	4	1	4	16	3	4	4	1	4
33	11	3	1	5	1	1	11	3	1	5	1	1	11	3	1	5	1	1
25	15	1	5	2	4	3	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
26	16	1	5	4	2	4	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
38	18	5	2	5	4	2	10	1	2	2	3	2	10	1	2	2	3	2
46	16	2	5	3	3	3	15	3	3	2	3	4	15	3	3	2	3	4
42	16	1	4	3	3	5	13	4	5	1	2	1	13	4	5	1	2	1
30	20	4	5	5	2	4	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
38	10	1	1	2	1	5	14	3	3	3	1	4	14	3	3	3	1	4
52	22	2	5	5	5	5	15	2	5	5	1	2	15	2	5	5	1	2
39	13	2	2	3	3	3	13	3	1	5	3	1	13	3	1	5	3	1
43	13	5	2	1	4	1	15	3	2	3	2	5	15	3	2	3	2	5
49	15	4	2	2	2	5	17	5	4	1	2	5	17	5	4	1	2	5
47	17	2	4	1	5	5	15	4	2	3	3	3	15	4	2	3	3	3
40	8	1	1	3	1	2	16	5	2	2	3	4	16	5	2	2	3	4
46	14	2	5	2	3	2	16	3	5	4	1	3	16	3	5	4	1	3
51	15	5	1	3	1	5	18	2	5	4	4	3	18	2	5	4	4	3
45	19	5	5	1	5	3	13	4	4	2	2	1	13	4	4	2	2	1
38	14	2	1	4	2	5	12	1	5	2	1	3	12	1	5	2	1	3
42	14	1	2	3	4	4	14	2	4	2	4	2	14	2	4	2	4	2
43	11	2	2	5	1	1	16	4	1	4	5	2	16	4	1	4	5	2
40	18	2	2	5	4	5	11	3	1	1	1	5	11	3	1	1	1	5
42	14	5	1	1	2	5	14	2	2	1	5	4	14	2	2	1	5	4
37	15	3	4	3	1	4	11	1	5	3	1	1	11	1	5	3	1	1
50	14	2	2	4	1	5	18	3	3	5	4	3	18	3	3	5	4	3
49	13	1	4	5	1	2	18	4	5	3	1	5	18	4	5	3	1	5
38	18	4	4	4	2	4	10	4	2	2	1	1	10	4	2	2	1	1
51	15	3	1	2	4	5	18	5	2	3	3	5	18	5	2	3	3	5
38	14	5	4	1	3	1	12	2	1	4	2	3	12	2	1	4	2	3
42	18	4	2	5	2	5	12	4	1	1	3	3	12	4	1	1	3	3
41	17	5	3	4	2	3	12	5	2	1	2	2	12	5	2	1	2	2
33	11	1	1	4	2	3	11	1	3	1	4	2	11	1	3	1	4	2
43	15	4	1	5	4	1	14	1	3	3	2	5	14	1	3	3	2	5
25	15	3	1	5	1	5	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
45	13	2	3	2	3	3	16	5	4	2	4	1	16	5	4	2	4	1
39	9	2	1	3	2	1	15	3	3	2	3	4	15	3	3	2	3	4
45	15	1	2	5	5	2	15	1	2	5	5	2	15	1	2	5	5	2
45	15	5	1	4	4	1	15	5	1	4	4	1	15	5	1	4	4	1
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
42	14	1	3	2	4	4	14	1	3	2	4	4	14	1	3	2	4	4
33	11	3	1	5	1	1	11	3	1	5	1	1	11	3	1	5	1	1

27	9	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	2
45	15	1	5	5	1	3	15	1	5	5	1	3	15	1	5	5	1	3
36	12	5	1	4	1	1	12	5	1	4	1	1	12	5	1	4	1	1
42	14	3	4	1	2	4	14	3	4	1	2	4	14	3	4	1	2	4
45	15	3	3	5	1	3	15	3	3	5	1	3	15	3	3	5	1	3
45	15	3	2	2	5	3	15	3	2	2	5	3	15	3	2	2	5	3
30	10	1	1	3	1	4	10	1	1	3	1	4	10	1	1	3	1	4
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
45	15	5	2	3	3	2	15	5	2	3	3	2	15	5	2	3	3	2
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
51	17	4	5	3	4	1	17	4	5	3	4	1	17	4	5	3	4	1
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
39	13	3	3	1	3	3	13	3	3	1	3	3	13	3	3	1	3	3
39	13	3	1	4	4	1	13	3	1	4	4	1	13	3	1	4	4	1
48	16	2	4	2	3	5	16	2	4	2	3	5	16	2	4	2	3	5
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
42	14	2	2	4	4	2	14	2	2	4	4	2	14	2	2	4	4	2
51	17	3	3	5	3	3	17	3	3	5	3	3	17	3	3	5	3	3
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
42	14	4	1	2	3	4	14	4	1	2	3	4	14	4	1	2	3	4
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
15	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1
45	15	3	1	5	5	1	15	3	1	5	5	1	15	3	1	5	5	1
51	17	2	5	1	4	5	17	2	5	1	4	5	17	2	5	1	4	5
39	13	4	4	1	2	2	13	4	4	1	2	2	13	4	4	1	2	2
30	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2
48	16	2	5	4	1	4	16	2	5	4	1	4	16	2	5	4	1	4
51	17	4	3	3	5	2	17	4	3	3	5	2	17	4	3	3	5	2
39	13	2	4	1	2	4	13	2	4	1	2	4	13	2	4	1	2	4
48	16	2	5	3	4	2	16	2	5	3	4	2	16	1	4	3	3	5
55	19	5	4	3	5	2	19	5	4	3	5	2	17	2	5	3	2	5
51	15	2	5	3	4	1	15	2	5	3	4	1	21	5	4	4	4	4
47	17	5	3	5	2	2	17	5	3	5	2	2	13	4	2	2	2	3
23	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	13	3	5	1	2	2
40	12	4	2	3	1	2	12	4	2	3	1	2	16	2	5	3	2	4
32	12	5	2	3	1	1	12	5	2	3	1	1	8	2	3	1	1	1
47	15	4	1	3	2	5	15	4	1	3	2	5	17	4	2	5	4	2
43	17	4	5	1	2	5	17	4	5	1	2	5	9	1	2	3	2	1
20	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	10	1	3	1	2	3
37	12	2	3	3	1	3	12	2	3	3	1	3	13	1	5	2	4	1
25	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	15	5	3	3	3	1
38	12	5	1	2	3	1	12	5	1	2	3	1	14	4	1	3	2	4
49	16	4	3	2	2	5	16	4	3	2	2	5	17	4	3	4	3	3

46	15	5	3	1	2	4	15	5	3	1	2	4	16	5	3	3	3	2
44	13	3	4	2	2	2	13	3	4	2	2	2	18	5	5	3	3	2
25	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	15	5	5	2	1	2
40	14	4	5	1	2	2	14	4	5	1	2	2	12	3	1	5	2	1
43	15	2	2	5	3	3	15	2	2	5	3	3	13	4	2	4	1	2
27	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	17	4	3	2	5	3
38	11	3	3	2	2	1	11	3	3	2	2	1	16	4	1	2	4	5
36	12	2	2	1	5	2	12	2	2	1	5	2	12	2	2	1	5	2
45	15	2	1	4	4	4	15	2	1	4	4	4	15	2	1	4	4	4
30	10	3	2	3	1	1	10	3	2	3	1	1	10	3	2	3	1	1
54	18	5	5	2	3	3	18	5	5	2	3	3	18	5	5	2	3	3
45	15	5	3	2	2	3	15	5	3	2	2	3	15	5	3	2	2	3
45	15	3	2	3	3	4	15	3	2	3	3	4	15	3	2	3	3	4
39	13	3	1	2	3	4	13	3	1	2	3	4	13	3	1	2	3	4
46	17	5	4	1	2	5	12	2	1	2	4	3	17	5	4	1	2	5
47	15	4	3	2	4	2	17	4	2	4	3	4	15	4	3	2	4	2
48	16	3	5	1	5	2	16	5	1	1	4	5	16	3	5	1	5	2
40	15	5	2	1	3	4	10	1	1	2	1	5	15	5	2	1	3	4
48	18	2	3	5	5	3	12	1	4	1	5	1	18	2	3	5	5	3
41	13	2	1	5	2	3	15	1	4	3	4	3	13	2	1	5	2	3
42	13	3	2	1	2	5	16	3	5	3	1	4	13	3	2	1	2	5
46	18	5	2	4	3	4	10	2	2	1	4	1	18	5	2	4	3	4
35	11	2	2	5	1	1	13	3	3	3	3	1	11	2	2	5	1	1
47	17	2	5	3	5	2	13	2	2	3	1	5	17	2	5	3	5	2
46	14	3	3	3	2	3	18	4	2	3	5	4	14	3	3	3	2	3
40	12	1	3	3	3	2	16	2	5	4	3	2	12	1	3	3	3	2
57	19	3	5	3	3	5	19	3	5	3	3	5	19	3	5	3	3	5



Dra. NILA JUANA LIMACHI QUESO

ASESOR



Dra. MARIA ELENA PACHECO ROMERO

PRESIDENTE



M(o) PAUL REMY RIOS MACEDO

SECRETARIO



M(o). REGULO CONDE CURIÑAUPA

VOCAL