

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

**PLATAFORMAS EDUCATIVAS VIRTUALES EN EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 56106 DE YANAOCA CUSCO -2021**

PRESENTADA POR:

- Br. ERIKA GUZMAN GUZMAN
- Br. FANY GUZMAN GUZMAN

**PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN:
ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL**

ASESOR:

Dr. MOISES RODRIGUEZ ALVAREZ

Cusco – Perú

2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, **Asesor** del trabajo de investigación/tesis titulada: PLATAFORMAS EDUCATIVAS VIRTUALES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 56106 DE YANAOCA CUSCO-2021 presentado por: ERIKA GUZMAN GUZMAN con DNI Nro.: 70816455 presentado por: FANY GUZMAN GUZMAN con DNI Nro.: 70816454 para optar el título profesional/grado académico de LICENCIADA EN EDUCACION ESPECIALIDAD EDUCACION INICIAL

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 2 veces, mediante el Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la UNSAAC** y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 29%.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No se considera plagio.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las correcciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto la primera página del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 17 de ENERO de 2024



Firma

Post firma MOISES RODRIGUEZ ALVAREZ

Nro. de DNI 23983270

ORCID del Asesor 0000-0002-4826-7500

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: 27259:306765351



Identificación de reporte de similitud. oid:27259:306765351

NOMBRE DEL TRABAJO

PLATAFORMAS EDUCATIVAS VIRTUALES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

AUTOR

Erika Guzman Fany Guzman

RECuento DE PALABRAS

20416 Words

RECuento DE CARACTERES

117471 Characters

RECuento DE PÁGINAS

108 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

3.6MB

FECHA DE ENTREGA

Jan 19, 2024 7:46 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jan 19, 2024 7:48 PM GMT-5**● 9% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 8% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 6% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)
- Bloques de texto excluidos manualmente

DEDICATORIA

Con profundo aprecio, a mis adorables padres, Moisés y Martha quienes incansablemente dieron su esfuerzo en apoyarme en mis estudios superiores. A mis hermanos, a mis hijos Jheycob y Cielo quienes fueron mi motor y motivo de luchar hasta lograr mis objetivos trazados y por ser la motivación constante de superación. Enseguida, a mis amistades por la gratitud eterna de dicha y apoyo constante. Finalmente, a mis queridos maestros por guiarme y hacer realidad este trabajo de investigación satisfactoriamente.

Erika.

DEDICATORIA

Con profundo amor y cariño dedico a mis queridos padres, MOISES GUZMAN y MARTHA GUZMAN, quienes día a día fueron mi fortaleza y mi motivación constante. A mis apreciados hermanos ERIK, FRANK y OLIVER que con su aliento y apoyo incondicional fue posible vencer y lograr este objetivo. Finalmente, a mis amistades quienes sin dudar de mis debilidades prosiguieron apoyándome a seguir hacia adelante.

Fany

AGRADECIMIENTO

A Dios altísimo, por habernos dado la fortaleza y la capacidad necesaria para vencer los obstáculos hasta poder realizarnos profesionalmente.

De la misma forma, la ejecución y la conclusión de este trabajo de investigación es de tanta importancia, por lo tanto, no hubiera sido posible sin la guía permanente de una persona muy distinguida. Un especial reconocimiento y agradecimiento al Dr. MOISES RODRIGUEZ ALVAREZ, por asesorarnos y darnos su confianza para concluir desde un inicio hasta verlo terminado.

Infinitamente a la UNSAAC, a la prestigiosa y querida Escuela Profesional de Educación Filial Canas, por habernos acogido en sus cálidas aulas durante los cinco años, donde dejamos muchos recuerdos y experiencias muy bonitas.

A nuestros distinguidos y apreciados maestros docentes catedráticos quienes nos han inculcado valores, conocimientos y sobre todo muchos valores que nos servirá en nuestra vida profesional.

Gracias por todo

RESUMEN

El avance de las Tecnologías de Información y Comunicación vienen permitiendo generar, incorporar, organizar y difundir el conocimiento de manera sencilla y de forma accesible para cualquier persona con acceso a internet, esto puede darse desde cualquier punto donde se encuentre y más aún en el aspecto educativo. La investigación tuvo como objetivo Determinar la influencia de las plataformas educativas virtuales en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco. 2021. El tipo de investigación corresponde a la investigación básica, nivel de investigación es descriptivo correlacional con un diseño no experimental - transeccional. La muestra estuvo conformada por 33 niños de la institución educativa. Los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación, revelan que las plataformas virtuales influyen de manera directa sobre el aprendizaje significativo de los niños de la institución educativa inicial N°56106 de Yanaoca, Cusco-2021. La comunidad educativa de la Institución Educativa Inicial N° 56106 de la ciudad de Yanaoca, debe conocer y compartir estos resultados a partir de ello se tenga la oportunidad de reflexionar de la importancia que tiene el presente trabajo de investigación, además reflexionar sobre el papel fundamental que cumple las plataformas educativas virtuales en el proceso de formación y construcción de los aprendizajes significativos de los estudiantes, considerando que los resultados de la investigación nos muestra que hay una fuerte relación y dependencia positiva.

Palabras clave: plataformas virtuales, Saberes previos, aprendizaje significativo, Construcción de aprendizaje.

ABSTRACT

The advancement of Information and Communication Technologies has made it possible to generate, incorporate, organize and disseminate knowledge in a simple and accessible way for anyone with access to the Internet, this can occur from any point where they are and even more so in the aspect educational. The objective of the research was to determine the influence of virtual educational platforms on the meaningful learning of boys and girls of the Initial Educational Institution No. 56106 of Yanaoca, Cusco-2021. The type of research corresponds to basic research; the level of research was descriptive correlational with a non-experimental - transectional design. The sample was made up of 33 children from the educational institution. The results provided by the research instruments reveal that virtual platforms directly influence the meaningful learning of the children of the educational institution inicial N° 56106 of Yanaoca, Cusco-2021. The educational community of the Initial Educational Institution No. 56106 of the city of Yanaoca, must know and share these results, so that they have the opportunity to reflect on the importance of this research work, and also reflect on the fundamental role that fulfills virtual educational platforms in the process of training and construction of significant learning for students, considering that the results of the research show us that there is a strong relationship and positive dependence.

Keywords: virtual platforms, Prior knowledge, meaningful learning, Learning construction.

INTRODUCCION

En estos últimos años, el avance de la Tecnología la Información y Comunicación viene permitiendo generar, incorporar, organizar y difundir el conocimiento de manera sencilla y de forma accesible para cualquier persona con acceso a internet, esto puede darse desde cualquier punto donde se encuentre. Dentro del ámbito educativo estas tecnologías no han pasado desapercibidos; hoy en la actualidad, la educación a distancia va jugando un papel importante para poder seguir proyectando un futuro en la cultura de las actuales y futuras generaciones, con el acompañamiento de diversas plataformas virtuales la educación a distancia ha ganado un espacio significativo en todas las instituciones educativas, estas como herramientas que faciliten la construcción y asimilación de conocimientos como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, es por ello el presente estudio de investigación se orienta a estudiar algunas plataformas educativas virtuales de acceso abierto como Google meet, zoom, Classroom, WhatsApp y Facebook caracterizándolas, comparándolas, mostrando sus ventajas y desventajas esto gracias a iniciativa de ellos al evidenciar las múltiples deficiencias en el logro del aprendizaje significativo de los estudiantes, esta situación descrita sucede por muchos factores y uno de ellos es por la falta de estrategias pertinentes para dicho objetivo. En la actualidad los estudiantes de alguna y otra manera, ya tienen un contacto con las tecnologías de la información y comunicación, prácticamente desde que inician su etapa escolar, es por ello que su uso ya es parte de la vida académica de los niños, conforme el progreso del avance escolar, los estudiantes van teniendo un dominio regularmente en su uso.

Sin embargo, se hace uso de dichas herramientas con fines que impacten en el desempeño académico de los estudiantes, pues muchas veces va quedando lamentablemente concentrado en los fines lúdicos y de entretenimiento. Razón por la cual el presente trabajo de investigación titulada **“PLATAFORMAS EDUCATIVAS VIRTUALES EN EL APRENDIZAJE**

SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

INICIAL N° 56106 DE YANAOCA CUSCO - 2021”. Cuyo objetivo principal de esta investigación es determinar, describir y explicar el nivel de influencia que tiene las plataformas educativas virtuales como instrumento y estrategia de aprendizaje en el proceso de la construcción de aprendizajes significativos por los propios estudiantes. Considerando que hoy en día la plataforma educativa virtual, tiene que efectuarse como instrumento mediador en las aulas para el beneficio exclusivo de los estudiantes poniendo énfasis en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Para dicho efecto se ha dividido la tesis en cuatro capítulos que son los siguientes:

CAPÍTULO I: En el que se desarrolla el planteamiento del problema, se señala el área de investigación, área geográfica, la descripción y formulación del problema, los objetivos del estudio, la justificación e importancia del estudio y las limitaciones de nuestra investigación.

CAPÍTULO II: Cuyo contenido es el marco teórico, resumiendo los antecedentes de la investigación, las bases legales, las bases teóricas consideradas para el estudio, se definen los términos utilizados, el sistema de hipótesis y las variables de estudio.

CAPÍTULO III: Se enfoca el marco metodológico de la investigación, que comprende el tipo de investigación, nivel de investigación, diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos y procedimientos de recolección de datos.

CAPÍTULO IV: Luego presentamos el análisis y discusión de los resultados de la investigación: Finalmente se plantea las conclusiones y sugerencias, luego se presenta la referencia bibliográfica consultada y los anexos.

Esperando siempre que este trabajo de investigación signifique fundamentalmente un aporte para el quehacer educativo, en la educación básica y que ésta sea enriquecida por la práctica docente

ÍNDICE

Dedicatoria	iv
Agradecimiento	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
Introducción	ix

CAPÍTULO I

Planteamiento del problema

1.1.	Líneas de investigación	1
1.2.	Descripción del problema	1
1.3.	Formulación del problema de investigación	4
	1.3.1. Problema general	4
	1.3.2. Problemas específicos	4
1.4	Formulación de objetivos de la investigación	5
	1.4.1. Objetivo general	5
	1.4.2. Objetivos específicos	5
1.5.	Justificación de la investigación	6
1.6	Limitaciones de la investigación	7

CAPÍTULO II

Marco teórico conceptual

2.1.	Antecedentes de la investigación	8
2.2.	Bases teóricas	12
	2.2.1. Fundamentos teóricos de las plataformas educativas virtuales	12
	2.2.2. Tipos de plataformas educativas virtuales	16
	2.2.3. Niveles de los entornos de las plataformas educativas virtuales	17
	2.2.4. Plataformas digitales para la educación actual	18
	2.2.5. Ventajas que ofrece una plataforma educativa virtual	19
	2.2.6. Plataforma educativa virtual de Google meet	20
	2.2.7. Plataforma educativa virtual de Zoom	21
	2.2.8. Plataforma educativa de Classroom	21
	2.2.9. Plataforma educativa de WhatsApp y Facebook	22
	2.2.10. Plataformas virtuales e inclusión de las TIC en la educación	22
	2.2.11. Plataformas virtuales y las tecnologías en la educación	23
	2.2.12. Plataformas virtuales como herramienta de aprendizaje	24

2.2.13.	Plataformas virtuales y su rol de cambio en la comunidad educativa	25
2.2.14.	Plataformas virtuales y su rol de cambio en el docente	25
2.2.15.	Plataformas virtuales y su rol de cambio en el estudiante	26
2.3.	Fundamentos teóricos de aprendizaje significativo	27
2.3.1.	Aprendizaje significativo	27
2.3.2.	Tipos de aprendizaje significativo	29
2.3.3.	Aprendizaje significativo como principio de asimilación, acomodación y desequilibrio	31
2.3.4.	Naturaleza del aprendizaje significativo	32
2.3.5.	Fases del aprendizaje significativo	32
2.3.6.	Errores y mitos del aprendizaje significativo	33
2.4.	Definición de términos básicos	34
2.5.	Formulación de hipótesis y variables	35
2.5.1.	Hipótesis general	35
2.5.2.	Hipótesis específica	35
2.6.	Identificación de los variables de estudio	35
2.7.	Operacionalización de variables de investigación	36
CAPÍTULO III		
Metodología de la investigación		
3.1.	Tipo de la investigación	37
3.2.	Nivel de investigación	37
3.3.	Diseño de la investigación	38
3.4.	Población y muestra de investigación	38
3.4.1.	Población de estudio	38
3.4.2.	Muestra de estudio	39
3.5.	Procesamiento y análisis e interpretación de los resultados	39
3.6.	Técnicas de recolección de datos e información	39
3.7.	Instrumentos de recolección de datos	40
CAPÍTULO IV		
Resultados y discusión		
4.1.	Resultados descriptivos por variables	41
4.2.	Resultados para la variable plataformas educativas virtuales	41
4.3.	Resultados para la variable aprendizaje significativo	43
4.4.	Prueba de hipótesis	45
4.5.	Discusión de resultados	61

Conclusiones	67
Recomendaciones	69
Bibliografía	70
Anexos	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de los variables de la investigación	36
Tabla 2	Población de estudio	38
Tabla 3	Muestra de estudio	39
Tabla 4	Resultados para la variable plataformas educativas virtuales	41
Tabla 5	Resultados para la variable Aprendizaje significativo	43
Tabla 6	Prueba de Normalidad Kolmogorov/Smirnov	45
Tabla 7	Resumen del modelo para los coeficientes de determinación y correlación entre las variables plataformas educativas virtuales y aprendizaje significativo	46
Tabla 8	Resumen ANOVA para adecuación del modelo de regresión entre las variables Plataformas educativas virtuales y Aprendizaje significativo	47
Tabla 9	Resultados para los coeficientes del modelo lineal entre las variables plataformas educativas virtuales y aprendizaje significativo	48
Tabla 10	Resumen del modelo para los coeficientes de determinación y correlación entre la dimensión plataforma virtual Google Meet y aprendizaje significativo	49
Tabla 11	Resumen ANOVA para adecuación del modelo de regresión entre la dimensión plataforma virtual Google Meet y Aprendizaje significativo	50
Tabla 12	Resultados para los coeficientes del modelo lineal entre la dimensión plataforma virtual Google Meet y aprendizaje significativo	51
Tabla 13	Resumen del modelo para los coeficientes de determinación y correlación entre la dimensión plataforma virtual Zoom y aprendizaje significativo	52
Tabla 14	Resumen ANOVA para adecuación del modelo de regresión entre la dimensión plataforma virtual Zoom y Aprendizaje significativo.	53

Tabla 15	Resultados para los coeficientes del modelo lineal entre la dimensión plataforma virtual Zoom y aprendizaje significativo	54
Tabla 16	Resumen del modelo para los coeficientes de determinación y correlación entre la dimensión plataforma virtual Classroom y aprendizaje significativo	55
Tabla 17	Resumen ANOVA para adecuación del modelo de regresión entre la dimensión plataforma virtual Classroom y Aprendizaje significativo	56
Tabla 18	Resultados para los coeficientes del modelo lineal entre la dimensión plataforma virtual Classroom y aprendizaje significativo	57
Tabla 19	Resumen del modelo para los coeficientes de determinación y correlación entre la dimensión plataformas virtuales WhatsApp y Facebook y aprendizaje significativo	58
Tabla 20	Resumen ANOVA para adecuación del modelo de regresión entre la dimensión plataformas virtuales WhatsApp y Facebook y Aprendizaje significativo	59
Tabla 21	Resultados para los coeficientes del modelo lineal entre la dimensión plataformas virtuales WhatsApp y Facebook y aprendizaje significativo	60

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Resultados para la variable Plataformas educativas virtuales y sus dimensiones	42
Figura 2	Resultados para la variable Aprendizaje significativo y sus dimensiones	44

CAPITULO I

Planteamiento del problema

1.1 Línea de investigación

ED-102: Políticas educativas, diseño, desarrollo y evaluación del currículo, diversidad interculturalidad, estrategias y recursos las TICs, innovación, diseño y desarrollo de recursos y contenidos digitales, el diseño de ambientes virtuales, y la formación de docentes y formadores a través de e-learning., análisis de la enseñanza y aprendizaje en aula.

EDEI-170. Experiencias que los niños encuentran en el aula, las propiedades y características de las interacciones que tienen con sus maestros y las prácticas pedagógicas que éstos utilizan.

1.2 Descripción del problema

Una plataforma virtual viene siendo analizada, contextualizada desde diversos enfoques o perspectivas, cada punto de vista será por supuesto diferente, por ejemplo desde un punto de vista educativo, una plataforma virtual será considerado fundamentalmente como un software virtual, el cual en este espacio se convertirá en una herramienta didáctica útil y poderosa, la cual también siempre tendrá ciertos componentes como el soporte técnico, el administrativo y lo pedagógico; estos componentes harán a su vez posible la distribución de diversos tipos de materiales en diversos formatos. Todo ello muchas veces siempre será con una sola finalidad de permitir que el docente y los estudiantes interactúen como en aulas presenciales.

Ámbito internacional.

Santoveña (2002) plantea lo siguiente: “una plataforma virtual es flexible y será aquella que permita adaptarse a las necesidades de los estudiantes y docentes (borrar, ocultar, adaptar las distintas herramientas que ofrece); intuitivo, si su conexión es familiar y presenta una funcionalidad fácilmente reconocible, por último, si es fácil de utilizar ofrece una navegabilidad clara y homogénea en todas sus páginas” (p. 68)

En estos últimos años a nivel global las Tecnologías de la Información y Comunicación y la ciencia ha entrado con fuerza en la sociedad, donde las personas utilizan en diferentes áreas de su desempeño han ido utilizando estos instrumentos para cumplir las diversas actividades; esta, es incluso la razón para que exista con mayor frecuencia la utilización de las tecnologías con el internet. Por tanto, las plataformas educativas virtuales también se van masificando en su uso y manejo, para ello hombres y mujeres de cualquier edad han tenido que actualizarse y capacitarse tecnológicamente para ir a la par con el desarrollo de la tecnología.

En el campo educativo sin duda alguna, el uso de la tecnología es fundamental, ya que los profesores como los estudiantes empezaron a utilizar las tecnologías con fines educativos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje siendo usados mayormente en la educación a distancia o virtual con la presencia de la pandemia del COVID-19.

En ese sentido en nuestro país lo triste fue, que muchos profesores de la educación básica, por falta de capacitación y actualización en el uso y manejo de las TICs, no han logrado introducir en su tarea pedagógica la tecnología del internet como un recurso educativo, esta precariedad del manejo de las plataformas educativas virtuales por parte de los docentes han generado como consecuencia las deficiencias en el logro de las competencias por parte de los estudiantes.

En el caso de la institución educativa materia en estudio, por encontrarse en una zona alto andina, los profesores, así como los estudiantes no lograron capacitarse adecuada y

oportunamente en el manejo de las tecnologías, sobre todo en el manejo adecuado de las plataformas educativas virtuales.

Ámbito nacional.

En el Perú, el Ministerio de Educación, las direcciones regionales de educación, las UGELs no pusieron los esfuerzos necesarios para impulsar, implementar y capacitar a los docentes y estudiantes en pro de la mejora de la educación virtual, lamentablemente echaron a la suerte de cada docente y estudiante, tal hecho ha sido evidenciado con la educación remota con la presencia de la pandemia del covid-19. Por lo tanto, el aprendizaje significativo de los estudiantes no fue efectivo.

Por otro lado “aprendizaje significativo como sostiene Ausubel, surge cuando el alumno como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee, vale decir los nuevos conocimientos son adquiridos a partir de los conocimientos que ya se tiene” (Ausubel, 1983, p. 111). Por consiguiente, los estudiantes de la institución educativa materia de estudio también evidencian las dificultades en el desarrollo del proceso de construcción de su aprendizaje significativo, la mayor parte de los estudiantes no han logrado satisfactoriamente las competencias de las áreas curriculares de formación. Para ello se debe buscar potencializar sus capacidades de los estudiantes a través de un trabajo cooperativo. Manejo de la plataforma educativa virtual tanto por el docente y estudiante.

Ámbito local.

En las instituciones educativas de nuestra provincia de Canas, el proceso de enseñanza y aprendizaje no se ha efectuado con buenos resultados, hay ausencia de valores en los estudiantes, los niños y niñas presentan actitudes negativas, hay problemas de desintegración familiar en un porcentaje alarmante en la jurisdicción, la falta de trabajo sigue generando problemas como la

presencia de anemia infantil, desnutrición infantil, al no tener trabajo los

padres de familia o por el problema de la desintegración familiar no pueden comprar los equipos tecnológicos para sus hijos tampoco pueden capacitarse en el manejo de las plataformas virtuales. A esto se suma la práctica pedagógica y didáctica de los docentes que tuvieron dificultad de llevar y plasmar contenidos que los lleven a los niños y niñas a reflexionar nuestra realidad social, cultural y económica. La educación virtual ha dividido el servicio educativo, al establecer niveles económicas, geográficas y tecnológicas de los estudiantes y sus familias excluyendo completamente a otros grupos vulnerables, obligándolos a retirarse del sistema al no contar con ningún recurso, y a otros grupos a recibir un servicio de muy baja calidad. La educación virtual ha aumentado la dificultad que el sistema educativo ya tenía, sobre todo ampliando la desigualdad social y digital para demostrar, dentro de muchos otros aspectos, que la educación en pandemia deja de ser un derecho de todo ser humano y se convierte en una mercancía que solo puede adquirir quien posee recursos económicos y tecnológicos

1.3 Formulación del problema de investigación

1.3.1 Problema general.

¿De qué manera las plataformas educativas virtuales influyen en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca Cusco -2021?

1.3.2 Problemas específicos.

1. ¿De qué manera la plataforma virtual Google meet influye en el aprendizaje significativo de los niños y niñas la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco - 2021?
2. ¿De qué manera la plataforma virtual zoom influye en el aprendizaje significativo de los niños y niñas la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco - 2021?

3. ¿De qué manera la plataforma virtual classroom influye en el aprendizaje significativo de los niños y niñas la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco – 2021?
4. ¿De qué manera la plataforma virtual WhatsApp y Facebook influyen en el aprendizaje significativo de los niños y niñas la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco - 2021?

1.4 Formulación de objetivos de la investigación

1.4.1 Objetivo general.

Determinar la influencia de las plataformas educativas virtuales en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco - 2021

1.4.2 Objetivos específicos.

1. Determinar de qué manera la plataforma virtual Google meet influye en el aprendizaje significativo de los niños y niñas la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco - 2021
2. Determinar de qué manera la plataforma virtual zoom influye en el aprendizaje significativo de los niños y niñas la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco - 2021.
3. Determinar de qué manera la plataforma virtual classroom influye en el aprendizaje significativo de los niños y niñas la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco – 2021
4. Determinar de qué manera la plataforma virtual WhatsApp y Facebook influyen en el aprendizaje significativo de los niños y niñas la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco – 2021.

1.5 Justificación e importancia de la investigación

Considerando que las TICs han revolucionado los diferentes entornos sociales, económicos y educativos este último sigue repercutiendo en diferentes campos estructurales tanto en el campo educativo como en la educación regular y superior porque estos recursos están entrelazados estrictamente en la red de internet. Por estas razones y otras. La ejecución y desarrollo del presente trabajo de investigación es muy importante; porque tratará de identificar y determinar la influencia de las plataformas educativas virtuales como medios o herramientas tecnológicos de aprendizaje. Para que las actuales y nuevas generaciones de estudiantes asimilen, adapten nuevas actitudes y valores al interactuar tecnológicamente por medio online. De la misma forma el aporte de este trabajo de investigación contribuirá la orientación pertinente en el uso adecuado de las plataformas educativas virtuales como un medio que permita construir aprendizajes, esto no solo al docente, sino que además a los estudiantes.

En este sentido se requiere que los niños y niñas de la institución educativa N° 56106, conozcan todas las plataformas educativas virtuales y en especial aquellas que son más influyentes, esenciales y accesibles en su medio identificando si son muy beneficiosos en el fortalecimiento de sus capacidades y habilidades comunicativas y consiguientemente lograr un proceso de aprendizaje adecuado.

Justificación teórica

El papel fundamental que juega las plataformas educativas virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizajes es útil y necesario, porque se ha constituido como un medio eficaz de fortalecer y desarrollar aquellas habilidades de manejo tecnológico, para que los estudiantes reorienten sus capacidades y conocimientos generando hábitos saludables de uso tecnológico, por consiguiente, el proceso constructivo del aprendizaje de los estudiantes será más significativo y útil

Justificación pedagógica

De acuerdo con Guerra (2005), la tecnología transforma la relación con el espacio y con el lugar, permite localizar el aprendizaje en conexión con el mundo. Lo cual permite vincular las TIC como fortalezas que permiten que el estudiante se apropie y transforme la información, adquiera y construya conocimiento en la medida que aprende a investigar lo cual permite indagar: (p. 23)

Los resultados obtenidos de esta investigación, servirá a los estudiantes y a los docentes de la institución educativa inicial N° 56106 conocer sobre las diferentes plataformas educativas actuales, a partir del cual puedan proyectar los docentes sus planificaciones de sus actividades de aprendizaje a fin de mejorar la interacción virtual con sus estudiantes y adoptar situaciones positivas para su vida futura.

1.6 Limitaciones de la investigación

- La falta de una bibliografía especializada, lo cual impidió la construcción de un marco teórico más amplio.
- Falta de antecedentes de estudio de investigación, lo cual impidió un trabajo más exhaustivo, sistemático y coherente.
- La carencia económica, lo cual dificultó acceder a más información de esta manera mejorar la investigación.

CAPITULO II

Marco teórico conceptual

2.1. Antecedentes de la investigación

Para determinar los aportes coherentes en el presente trabajo de investigación se ha realizado un bosquejo y revisión de otras tesis relacionados a nuestro tema de estudio que las cuales se considera como estudios anteriores al tema de investigación.

a. internacionales

Tejada (2006) en su tesis titulada, “uso de una plataforma virtual como recurso didáctico en la asignatura de filosofía en los estudiantes de la Universidad Autónoma de Barcelona, 2006”.

Donde arribo a las siguientes conclusiones:

- Al hacer uso de las plataformas virtuales se ha generado en un 100% de los estudiantes una mayor conciencia de que son los principales responsables de su proceso de aprendizaje, considerando que a principio del curso no tenían demasiado conocimiento; de la misma forma mejoro en los estudiantes la alfabetización en el uso de la plataforma educativa virtual.
- Los docentes al hacer uso de la plataforma educativa virtual, logran que el 100% suelen trabajar más a gusto, esto no solo para motivarse, sino que mostraron un cierto progreso en los puntajes de sus calificaciones; de la misma forma los estudiantes consideran a las plataformas virtuales como medios influyentes que les ayuda mejorar la planificación de sus tareas y otras tareas en conjunto.

Galarza (2021) en su tesis titulada “Uso de las plataformas educativas en el nivel de

aprendizaje de los niños del primer año nivel primario “Rosa Zarate” del Cantón Quero provincia de Tungurahua”. Universidad técnica de Ambato, Ecuador. Arribo a la siguiente conclusión:

- las características de las plataformas educativas, se evidencia que una plataforma es flexible y permite implementar contenidos en cualquier momento, interactiva porque permite interactuar simultáneamente a los estudiantes y los docentes.
- las ventajas y desventajas del uso de las plataformas educativas en el desarrollo de los niveles de aprendizaje de los niños de la institución “Rosa Zarate”, que les permite interactuar al profesor y estudiante al mismo tiempo, permiten el acceso a varios tipos de información como archivos de texto, de voz, de video.

Ramon (2021) en su tesis titulada “uso de las plataformas digitales en el proceso de educación virtual nivel inicial en tiempos de pandemia por el covid-19”. Universidad técnica de Ambato, Ecuador. Arribo a las siguientes conclusiones:

- Es importante destacar y valorar la utilización de las plataformas digitales aceptables dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto el docente como por ende el alumno al utilizar estos medios se convierten en una herramienta básica, generando así habilidades y destrezas para acumular buenas prácticas de estudio ante la crisis del Covid-19.
- Las plataformas digitales que utilizan los docentes para el aprendizaje de los niños son vitales en la educación, por lo que los profesionales deben investigar más sobre los distintos medios existentes, ya que la mayoría de los docentes ocupan el Zoom, WhatsApp, esos son los únicos medios que ocupan a la hora de impartir clases, destacando así un conocimiento medio de los diversos tecnológicos existentes, que sucesivamente genera un desajuste con la verdad que vivimos hoy, ya que nuestra sociedad y por ende el mundo entero está actualmente invadido por las nuevas tecnologías.

b. Nacionales

Álvarez (2018) en su tesis titulada, “la plataforma Moodle en el aprendizaje de la asignatura de informática en estudiantes de la escuela universitaria de educación a distancia de la universidad nacional Federico Villarreal- año 2015”. Arribo a la siguiente conclusión:

- Es necesario el uso de la plataforma Moodle, la cual es significativamente eficiente para lograr un mejor aprendizaje por parte de los estudiantes de la asignatura indicada anteriormente.

Rojas (2021) en su tesis titulada, “plataforma virtual y desarrollo de la capacidad de aprendizaje de los estudiantes de la especialidad de Tecnología Informática y Telecomunicaciones, Facultad de ciencias de la Educación, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión – Pasco. Donde arribo a las siguientes conclusiones:

- Los resultados al finalizar la tesis nos demuestran que la plataforma virtual influye significativamente en el desarrollo de la capacidad de aprendizaje, así como cada una de sus respectivas dimensiones aplicados en los estudiantes de la especialidad de tecnología informática y telecomunicaciones.
- Se concluye que: existe correlación positiva fuerte y significativa entre el uso de la plataforma virtual y el desarrollo de la capacidad de aprendizaje. El valor obtenido Sig.= 0,000 que se muestra en la tabla, nos permite afirmar con un nivel de confianza del 95% que: si existe asociación estadísticamente significativa entre las variables mencionadas.
- Los resultados obtenidos para el uso de la plataforma virtual en el desarrollo de la capacidad de aprendizaje en estudiantes de la especialidad de tecnología informática y telecomunicaciones, fue adecuado en 40% del total de estudiantes, fue regular en el 56,67% e inadecuado en el 3.33% de participantes.
- Existe una falta de aprovechamiento de la plataforma virtual. Asumimos que se debe en gran medida a la falta de motivación por parte de los docentes que también influye en los

estudiantes. Especificando el caso, se determina la ausencia de respuesta de los docentes en las sesiones programadas en chat y a través de foros.

c. Locales.

Uscamayta y Guzmán (2022) en su tesis titulada, “estilos de aprendizaje y el proceso de aprendizaje significativo en el área curricular de ciencias sociales, en estudiantes de educación secundaria de la institución educativa Inca Garcilaso de la Vega, Cusco-2020”. Arribaron a las siguientes conclusiones:

- No existe correlación directa positiva de los estilos de aprendizaje y los procesos de aprendizaje significativo, en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la institución educativa nacional Inca Garcilaso de la Vega de la ciudad del Cusco, 2020. En base a los resultados obtenidos del ($Rho = -,016$, donde $p = ,864 > 0,05$) lo que demuestra que ambas variables no se desarrollan de manera vinculada.
- Según los resultados de correlación de Spearman entre los estilos de aprendizaje y los procesos del aprendizaje significativo, indican que no existe tal relación en tre ambas variables ($Rho = -,011$, $p = ,907 > 0,05$) indicando que ambas variables no se desarrollan de manera vinculada en la población de estudio.

Machaca y Huamán (2014) en su tesis titulada, “tecnologías multimedia e influencia en el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes del 6° grado de primaria de la I.E.MX. 50128 de Ccasacunca Anta- Cusco. Arribaron a las siguientes conclusiones:

- La tecnología multimedia si influye positivamente en el desarrollo del aprendizaje significativo, porque motiva, dinamiza y determina la construcción de los aprendizajes significativos en los estudiantes; pues así se constató que el 100% de los estudiantes han mejorado su nivel de aprendizaje en las cuatro áreas curriculares Matemática,

Comunicación, Ciencia y tecnología y Personal social; donde el promedio aritmético alcanza a 17,61 puntos en el post-test general.

- Los docentes en un 83% desconoce el uso y manejo de la tecnología multimedia, esto se sustenta en los cuadros N° 06, N° 09 y N° 11, donde ellos manifiestan que no hacen uso de la tecnología multimedia por falta de capacitación y aplicación práctica; puesto que las capacitaciones recibidas fueron netamente teóricas.

2.2. Bases teóricas

Las bases científicas en que se sustentan el trabajo de investigación están determinadas por los siguientes aspectos:

2.2.1. Fundamentos teóricos de las plataformas educativas virtuales.

“Una plataforma educativa es un instrumento virtual o una combinación físico-virtual, que nos proporciona la habilidad de interactuar con uno o varias personas con fines académicos.

Además, se considera una herramienta que contribuye a la evolución de los procesos de aprendizaje y enseñanza, que mejora o presenta variedad de alternativas en los procesos de la educación” (Huamán, 2018, p. 25) se habla bastante sobre cómo tiene que ser un aula virtual, entonces enfocamos que las aulas virtuales pues son una modalidad formativa actual que se aplica mayormente en la educación a distancia, lo cual pese a que la distancia dificulta físicamente facilita la comunicación entre docente y los estudiantes, en la cual el docente incluso va incorporando otros medios, recursos y herramientas para enriquecer el aprendizaje de los estudiantes.

Por otro lado, nosotros podemos definir también que las plataformas virtuales son pues como un sistema de gestión de aprendizaje, sobre todo en estos tiempos de pandemia mundial COVID-19 donde la mayoría de las instituciones educativas empezaron a emplear la tecnología para llevar a

cabo la educación a distancia, por ello las plataformas educativas virtuales permiten administrar recursos que faciliten la interacción entre el estudiante, profesor y padre de familia.

Con estas afirmaciones se entiende claramente que las plataformas educativas virtuales, traen bastantes retos, estos desafíos va permitiendo que muchas instituciones educativas, cambien sus modalidades educativas, ya que su implementación requiere de ciertos requisitos, tales como el soporte técnico, administrativo y pedagógico; donde va permitir la distribución de diferentes tipos de materiales en diversos formatos. Todo ello con la finalidad de permitir a los docentes como a los estudiantes que interactúen de la manera más eficiente.

Además, también surgen con la finalidad de extender, mejorar y hacer eficiente la forma de enseñanza llevando a la calidad del aprendizaje a través del entorno virtual y aula virtual cómoda y adecuada.

De la misma forma también “una plataforma virtual es un conjunto de aplicaciones informáticas de tipo sincrónica o asincrónica que facilitan la gestión, desarrollo y distribución de cursos a través de internet. Google meet, zoom, Classroom, WhatsApp y Facebook son plataformas virtuales que permiten una interacción docente- estudiante en el proceso de enseñanza - aprendizaje” (Huamán, 2018 p. 44)

Las plataformas educativas virtuales son ambientes de información a través de los cuales se hallan diversos instrumentos asociados y perfeccionados con fines pedagógicos. Su utilidad es de establecer la elaboración y desarrollo de cursos y enseñanzas en la red de internet sin la necesidad de adquirir conocimientos intensos en materia de programación (Díaz, 2009, p. 56) con lo afirmado en la cita podemos coincidir que efectivamente las plataformas virtuales han sido y están siendo creadas bajo un lenguaje de programación y con un enfoque netamente educativo, donde tiene en su estructura unas herramientas o módulos, los mismos que se encargan de

administrar todos los temas que se desarrollan a través del internet, además dichas herramientas no son solo programadores sino que logran incorporar las tareas netamente pedagógicas en una aula.

Dentro de las plataformas educativas se encuentran módulos cuyos contenidos están con el fin de lograr la captación de la información por las instituciones educativas que las utilicen mayormente como medios de formación académica.

En este mismo contexto, se establece que los módulos a nivel funcional cuentan con capacidad de dar solución a los requerimientos de gestión en los centros de formación en tres grandes categorías: gestión de la comunicación, gestión administrativa y académica y gestión de la formación y aprendizaje (Díaz, 2009 p. 59)

Ahora bien, los diferentes métodos y medios tecnológicos aportan en gran medida a los estudiantes recursos valiosos que son utilizados para dar cumplimiento a la información y material académico, instrumentos de comunicación como: correos, videoconferencias, chat, blogs, entre otros; y en algunos escenarios poseen bóvedas de almacenamientos de documentos digitales diseñados para la formación de conocimientos que son elaborados por terceros, así como también de instrumentos de sus propia autoría para crear nuevos recursos (Díaz, 2009 p. 66) en efecto, las diferentes plataformas permiten a los usuarios interactuar a través de comentarios por chat, utilizando micrófono para hablar y ser escuchado, compartiendo pantalla, compartiendo videocámara, todo ello en el mismo acto sobre lo que se aborda en las aulas virtuales.

Se sabe que en la actualidad la existencia de diferentes plataformas educativas está en constante actualización, los cuales están destinados a dar utilidad a cuatro perfiles de usuarios: estudiantes, docentes, padres de familia y administradores del centro. Para dar acceso a estas plataformas, cada uno de los miembros deben poseer un usuario y su respectiva contraseña. Por tanto, para que

uno pueda acceder de manera más rápida por medio de estas plataformas debemos entender que dichas aplicaciones han adaptado los correos de sincronización y estas a su vez mediante un link de enlace, cuando se solicita inmediatamente se sincroniza y listo, de esta manera los estudiantes solo necesitan disponibilidad de un dispositivo electrónico con su respectiva línea de internet.

En este sentido, Díaz (2009) plantea que: para dar cumplimiento a las funciones de las plataformas deben tener unas aplicaciones básicas, las cuales agrupa de la siguiente manera.

- a) Herramientas de gestión de contenidos: permiten al profesor organizar la información académica en diversos formatos (xls, doc., tex, HTML, pdf, entre otros), a su vez, ordenarla en de tal manera que estarán a disposición del estudiante en el momento que lo requiera.
- b) Herramientas de comunicación y colaboración: aquellas que permiten compartir información a nivel grupal o individual, como son foros, salas de chat, mensajerías internas.
- c) Herramientas de seguimiento y evaluación: son aquellas diseñados para plantear las evaluaciones y autoevaluaciones que darán cumplimiento a los contenidos de curso.
- d) Herramientas de administración y asignación de permisos: aquellas realizadas a través de usuario y contraseña para crear una autenticación de ingreso a la plataforma y llevar los registros correspondientes (pp. 77-80)

En el aspecto didáctico y pedagógico. En el ámbito de la educación virtual el docente además de ser experto conocedor en el área, debe poseer conocimientos teóricos- didácticos y habilidades de carácter pedagógico para desarrollar situaciones que promuevan el aprendizaje de manera autodidacta, es decir, debe construir y socializar el conocimiento mediante el uso correcto de las plataformas virtuales

En el aspecto técnico y funcionamiento. Son espacios diseñados por el docente y pueda implementar la tecnología en su clase dando una orientación actualizada y brindando elementos

necesarios.

2.2.2. Tipos de plataformas educativas virtuales

Según Lagunes y Lagunes (2018) plantea que: las plataformas educativas se pueden clasificar en tres tipos: comerciales, de software libre y propio de las instituciones, cada una de ellas se pueden describir de la siguiente manera. (p. 30)

a) Plataformas comerciales

Se definen como plataformas que tienden a transformarse de una manera muy acelerada en medio del mercado versátil de este tipo de labores en internet. En forma amplia estas plataformas van cambiando con el tiempo, incorporando más y más funciones, desarrollar aplicaciones más completas (Lagunes, 2018 p. 31)

Decíamos que la evolución de la tecnología va cobrando gran importancia en todos los espacios del hacer humano, lo comercial más a un es por eso hoy en día existe innumerables aplicaciones o plataformas que las propias empresas comerciales crearon para sus clientes, donde sus clientes pueden realizar diversas operaciones vía online y sin hacer mucho esfuerzo físico como la publicidad, pagos, compras, viajes a centros monumentales o arqueológicos.

Ventajas de las plataformas comerciales

Entre las ventajas que poseen estas plataformas, tenemos: confiabilidad, estabilidad, servicio de soporte técnico, fácil de instalar, gran cantidad de documentación almacenada, certificación por entes de control de calidad, actualizaciones del producto, múltiples módulos complementarios (Lagunes, 2018, p. 32)

b) Plataformas de software libre

Según Lagunes (2018) sostiene que: este tipo de plataformas se caracterizan por ser de acceso gratuito en la mayoría de los casos, por ende, no brindan una formación o capacitación

previa y mucho menos cuentan con un área de apoyo técnico para sus usuarios. Sin embargo, poseen alta demanda en todo el mundo (p. 35)

Ventajas de las plataformas de software libre

Estas plataformas para su funcionalidad se apegan de sobre manera a un tipo de licencia conocidas como GPL (General Public License) cuyas ventajas son: confiabilidad en la fuente, estabilidad en su contenido, el avance de sus funciones es implementado, no implica costos de actualizaciones (Lagunes, 2018, p. 37)

c) Plataformas propias

Según Lagunes (2018) afirma que: este tipo de plataformas no están dirigidas a metas remunerativas de forma económica; en cambio, están enfocadas en factores pedagógicos y educativos. Su uso es restringido, no es de carácter público (p. 39)

Una de las ventajas existentes en las instituciones tiene a su alcance es una aplicación multifuncional que puedan adaptar y ajustar cuando lo requieran y no están sujetas a esperar que otras instituciones lleven a cabo las modificaciones que amerite.

2.2.3 Niveles de los entornos de las plataformas educativas virtuales

Según Salinas (2011) plantea que los entornos educativos se desenvuelven en dos dimensiones: la tecnológica y las educativas.

a) La dimensión tecnológica: comprende los instrumentos de software informáticos. Sirven de apoyo para la modernización de las propuestas educativas, están dirigidas a cumplir cuatro acciones, que son; la interacción con los miembros del grupo, elaboración de las materias, la integración para hacer las actividades grupales y la publicación de documentos informativos.

b) La dimensión educativa: representada por la formación de enseñanza y conocimiento que lleva a cabo de manera interna, representa al ambiente de carácter social, con las características

que en gran medida son dinámicos y pedagógicos, busca fomentar la interacción entre el profesor y el estudiante a través de dar solución a diversas actividades. (p. 44)

2.2.4 Plataformas digitales para la educación actual

Santoveña (2002) plantea lo siguiente: Una plataforma virtual será aquella que permita adaptarse a las necesidades de los estudiantes y profesores (borrar, ocultar, adaptar las distintas herramientas que ofrece) (p. 34)

Sin duda algunas plataformas educativas están enfocadas constantemente en generar nuevos ambientes virtuales de aprendizaje, sobre todo en el confinamiento mundial del 2020 pues incremento exponencialmente el uso de las distintas plataformas educativas. En la mayoría de los casos, estos sistemas virtuales se convirtieron en el principal recurso para evitar que el proceso enseñanza-aprendizaje colapsara en las instituciones. (Flores, F. 2018 p. 45)

Ahora en 2021, tenemos más claro que las nuevas escuelas han venido adaptando a las tecnologías que posteriormente definirán el rumbo de la educación a distancia, una nueva modalidad que sin duda va permitir descubrir muchas nuevas experiencias y recursos valiosos al elegir y utilizar estas plataformas.

Consecuentemente manifestamos también que los nuevos ambientes virtuales de aprendizaje van permitiendo un aprendizaje interactivo, colaborativo y adaptativo. Esta nueva modalidad de educación va planteando una educación interconectada, donde los estudiantes y profesores hacen uso de la tecnología de forma cotidiana, donde también intervienen las distintas habilidades blandas y las competencias racionales y socioemocionales, pero todo ello dentro del hábitat tecnológico con el que ya están familiarizados.

2.2.5 Ventajas que ofrece una plataforma educativa virtual

En la mayoría de los casos a veces se piensa que una plataforma educativa solo sirve para emular virtualmente el ambiente de un aula y poder así dirigirla a distancia, sin embargo, en realidad las plataformas educativas ofrecen muchas e innumerables ventajas. Silva, (2011) plantea las siguientes ventajas.

a) Crear e imponer contenido: esto quiere decir que no solo se habla de preparar una clase en línea, sino también el generar material educativo y gestionar recursos de otras fuentes en diversos formatos, ya sean enlaces, documentos o libros electrónicos, videos o presentaciones multimedia, audios, gráficos e incluso programas interactivos.

b) Optimizar recursos académicos: Los contenidos académicos digitales existentes se pueden reutilizar, modificar y actualizar de forma casi ilimitada, este uso permite optimizar recursos sin requerir de material físico, lo que supone enorme ahorro de tiempo y otros para la institución.

c) Diversificarlos recursos de clase: las plataformas educativas integran recursos tecnológicos que enriquecen la experiencia de clase, como: los juegos interactivos, seminarios en línea, recorridos virtuales a museos o trabajar en proyectos colectivos, son ventajas que permite incentivar interacción de una manera ingeniosa y creativa con los alumnos.

d) Incrementar la interacción y la comunicación: quiere decir enviar mensajes masivos y personalizados de forma inmediata, calendarizar fechas relevantes para los cursos, programar horarios para realizar exámenes o entregar actividades. De esta manera las plataformas educativas virtuales impulsan todo un sistema de comunicación que destaca por su eficiencia en el manejo del tiempo y la información.

e) Monitorear el desempeño de los estudiantes de forma sincrónica o asincrónica: quiere

decir, poder evaluar a los estudiantes y su desempeño en tiempo real (de forma sincrónica) para generar el proceso de aprendizaje y logros obtenidos, o bien, preparar clases y contenidos que el estudiante pueda realizar en forma asincrónica, obteniendo flexibilidad y autonomía para organizar sus tiempos y determinar el momento indicado para estudiar.

f) Automatizar labores administrativas: las plataformas educativas virtuales permiten sistematizar aquellas tareas que de otra manera implicarían una fuerte inversión de tiempo y recursos humanos.

2.2.6 Plataforma educativa virtual Google meet

Esta plataforma viene a ser un nuevo servicio de videotelefonía desarrollado por Google, además se constituye como una de las aplicaciones de la nueva versión de Hangouts, siendo el otro Google chat. Esta plataforma también es una aplicación de videoconferencia que fue creado inicialmente en febrero del 2017. Ahora, cualquier persona que tenga una cuenta de Google puede crear una reunión online.

Las características más comunes que tiene esta plataforma son:

- a. Capacidad de unirse a las reuniones virtuales desde web por medio de un enlace.
- b. Capacidad de llamar a las reuniones con un número de llamadas.
- c. Capacidad de grabación de la reunión.
- d. Números de acceso protegidos por contraseñas.
- e. Integración con Google calendar para llamadas de reuniones.
- f. Compartir pantalla para presentar documentos.

Ahora bien, en respuesta a la crisis de COVID-19 en marzo de 2020, esta plataforma empezó ofrecer nuevas funciones avanzadas y en mayo del 2020 ante el aumento de la demanda de videoconferencias Google meet anuncio acceso gratuito de usuarios, estableciendo además la

política de privacidad.

2.2.7 Plataforma educativa virtual Zoom

Es una herramienta virtual esencial para mantenerse en contacto y continuar con sus actividades de trabajo, como herramienta virtual viene a ser una de las principales aplicaciones de software de videoconferencias, que permite interactuar virtualmente en el aula entre estudiante y docente. Zoom es una plataforma de servicio para conferencias que se puede usar para reunirse virtualmente con estudiantes, ya sea por video, solo audio o ambos, mientras realiza chat en vivo así mismo esta plataforma educativa virtual permite grabar las sesiones para poder verla más tarde por medio de la web.

Entre las características más comunes se tiene:

1. Reuniones individuales, ilimitadas.
2. Videoconferencias grupales, por una hora gratuita.
3. Compartir pantalla.
4. Grabación.
5. Crear salas múltiples.

2.2.8 Plataforma educativa virtual Google Classroom

Es una herramienta creada por Google en 2014, destinada exclusivamente al mundo educativo. Cuya misión fundamental es la de permitir gestionar un aula de forma colaborativa a través de internet, de esta manera es considerado como una plataforma para la gestión de aprendizaje.

Todas las acciones de esa plataforma están asociadas a una cuenta de Google, de manera que tanto el profesor como los estudiantes deben tener un correo electrónico, Gmail, y su cuenta de Google actuara como su identificador. Esto quiere decir que no se tiene que crear una cuenta

específica para esta herramienta, ya que se utilizaran tus identidades de Google.

La plataforma permite, la asignación de tareas de forma selectiva, comparte documentos en toda la clase y facilita la organización de la información al generar formatos automatizados de carpetas para organizar los recursos.

2.2.9 Plataforma educativa virtual WhatsApp y Facebook

Estas plataformas son unas aplicaciones de mensajería instantánea para teléfonos inteligentes, estas plataformas nos permiten enviar y recibir imágenes, videos, grabaciones de voz, documentos, ubicaciones, contactos, jits, stickers, así como llamadas y video llamadas con varios participantes. En el ámbito educativo son esencialmente usuales por su forma y sus amplios recursos valiosos que contiene.

Estas plataformas son consideradas como el sistema de gestión de aprendizajes. Gestionar usuarios, recursos, así como materiales y actividades de formación, administrar el acceso, controlar y hacer seguimiento del proceso de aprendizaje, realizar evaluaciones, generar informes, gestionar servicios de comunicación como foros de discusión, videoconferencias.

Las plataformas educativas virtuales son consideradas como aulas virtuales y las aulas virtuales son espacios y sitios en la web en la cual educando y educadores se encuentran para realizar actividades con la idea de hacer un uso educativo de internet y permitan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2.10 Plataformas virtuales e inclusión de las TIC en la educación

La inclusión de las TIC en el ámbito educativo se ha convertido en una herramienta clave para impartir el conocimiento en el aula de clase, su implementación se ha transformado en un instrumento didáctico utilizado para dar a conocer la tecnología y aplicarla; en el lenguaje educativo se habla del uso de la tecnología en la enseñanza (Díaz y Svetlichich, 2013 p. 43)

La incorporación de las TIC en materia educativa ha permitido que los centros educativos puedan mejorar su calidad educativa, logrando en el estudiante un mayor manejo de la información en cuanto a lo que se encuentra e interpreta (Aguilar, 2012 p.33)

En la actualidad los alumnos utilizan diferentes instrumentos tecnológicos para facilitar su aprendizaje, acción que ha venido en aumento desde la aparición de los primeros aparatos tecnológicos como son la calculadora, grabadora, entre otras. En este mismo sentido, Granados (2015) plantea que el uso de la tecnología en la educación busca romper con lo tradicional, dando lugar al instructor docente que imparta este tipo de información en la búsqueda de la formación de las nuevas tendencias educativas. (p. 35)

Por otra parte, Suarez (2009) señala que:

La educación es el principal aspecto que permite la evolución del hombre en una sociedad y este combinado con la TIC permite que el estudiante pueda convertirse en un autodidacta de la información, donde el tiempo que maneja el individuo como la disponibilidad de información otorgan una educación que este más vinculada a los medios virtuales; aspecto que se ha convertido en el auge de los nuevos tiempos, donde el uso de la tecnología está en una constante búsqueda de plantear nuevos sistemas de formación pedagógica. En la nueva era de la tecnología la educación es lo más importante para dar a conocer los sistemas de alfabetización electrónica, teniendo en cuenta que es una habilidad muy demandada para los futuros profesionales (p. 30).

2.2.11 Plataformas virtuales y las tecnologías en la educación

Francés (2015) plantea que “las razones para involucrar estas dos vertientes es la transformación de la tecnología ha generado en materia educativa; existen muchas y múltiples razones de esta unión, entre ellas está el interés político, pero siempre el mayor beneficiado será el educativo” (p. 08). Es así que el objetivo fundamental de involucrar en la educación a las

tecnologías siempre será ver los grandes cambios que se generará en la pedagogía, metodología, estrategias y las interrelaciones que se manejará.

De la misma forma Unigarro (2004) sostiene que la educación virtual es notoria ver el paso decisivo y natural que se desencadena de la evolución de la educación a distancia. Pero la evolución tecnológica debe venir acompañada de un tutor que tenga métodos tradicionales que indiquen el lugar donde se encontrará o se impartirá el contenido y los lugares de apoyo en caso de un inconveniente, esto hace alusión a una educación más libre y sin parámetros formativos (p. 45)

2.2.12 Plataformas virtuales como herramienta de aprendizaje

Díaz y Svetlichich (2013) sostiene que “las herramientas que se utilizan para trabajar en los lugares donde se imparte el conocimiento están enmarcadas de acuerdo con las actividades que se emplean” (p.33). en este mismo sentido podemos sostener que el conocimiento se puede obtener de diferentes medios de comunicación de origen virtual, especialmente de los medios sociales que son utilizados con mayor regularidad el Facebook.

En este mismo sentido, UNESCO (2003) Reconoció denominando Recursos Educativos Abiertos (REA) al grupo de procesos que implica el compartir información de forma participativa, abierta y digitalizada (p. 43). Con respecto a este reconocimiento debemos especificar que REA se conoce a aquellos medios existentes para reconocer, comprender, analizar e investigar todas ellas siempre las encontramos en modo público o siempre se encuentran con un permiso que les permite esa libertad de poder compartirlo con otros virtualmente. Muchos de estos medios virtuales pues cuentan con innumerables materiales amplios que permiten realizar cursos, videos, test, libros o programas que contribuyen como herramientas o técnicas para impulsa los conocimientos.

2.2.13 Plataformas virtuales y su rol de cambio en la comunidad educativa

El uso y manejo de las tecnologías en el ámbito educativo ha contribuido a una evolución mental e imaginativa de los estudiantes, estos los ha permitido también observar otros sistemas, culturas, lugares, todo ello muy diferentes de su entorno. Esta existencia de los diferentes medios tecnológicos y sus herramientas en el ámbito educativo permite también a través del internet un aprendizaje más fácil, moderno, oportuno y valioso.

Ahora viendo desde un punto de vista social podemos encontrar unos pequeños problemas que los estudiantes encuentran al utilizar estas tecnologías, la falta de acceso al conocimiento al buscar y al no poder encontrar la información pertinente. Quizá es por ahí siempre la necesidad de incorporar las TICs en la tarea educativa para que contribuya a apuntar el camino correcto de la educación en el proceso de enseñanza diversificando las múltiples herramientas que ellas mismas ofrecen.

Por todo ello sostenemos que los efectos que genera las TICs es llevar la enseñanza en cambiar la metodología de una escuela tradicional, para ello las instituciones educativas deben ir en constante actualización del uso y manejo de las TICs. En este sentido, lo importante es que los profesores contribuyan en las tareas educativas el saber tecnológico, aboliendo así la falta de esta información en nuestra sociedad y evitando que nos encontremos en atraso educativo.

2.2.14 Plataformas virtuales y su rol de cambio en el docente

El docente constituye un factor componente del sistema educativo y resulta indispensable al inicio de cualquier cambio dejando de ser una fuente o transmisor del conocimiento pasando a ser guía de los estudiantes, les facilita el uso de nuevas herramientas que necesita para interactuar explorar y elaborar nuevas competencias; el docente en un proceso de enseñanza-aprendizaje virtual constituye un administrador de los recursos de aprendizaje y asume el papel de orientador y

mediador.

La incorporación de las plataformas educativas virtuales en las instituciones educativas orienta en la necesidad de generar un cambio en las funciones del docente que realiza en el proceso de formación. Entre estos se encuentran los siguientes:

1. Concepto: En el manejo de la información, en la dinámica de las actividades y la identidad del instructor formativo.
2. Recursos: Contenido, planificación, herramientas interactivas virtuales de uso docente y estudiantil.
3. Practicas: Nuevos modelos de enseñanza en contexto virtual (Huamán, 2018, p. 66).

En este mismo sentido, Díaz (2009) afirma que: El docente en el uso de la TIC no solo se dedica a impartir conocimientos, sino que también sirve de facilitador y mediador en el proceso de formación con el fin de lograr la transformación de información en conocimiento. El docente también debe impartir y fomentar el conocimiento de nuevos conceptos y el desarrollo de habilidades de comunicación en medio del entorno virtual (p. 60).

2.2.15 Plataformas virtuales y su rol de cambio en el estudiante

En un sentido del aprendizaje virtual los ambientes de aprendizaje no se generan de forma espontánea, tampoco son solo los resultados de las nuevas TIC. Son el diseño pedagógico adecuado, pertinente y consistente para que surjan realmente las comunidades virtuales de aprendizaje. Para lo cual se debe pensar primero en cambiar diferentes patrones de conducta como actitudes, ideas y mecanismos tradicionales.

Huamán (2018) afirma que el crecimiento constante de la evolución educativa, el estudiante tiene como responsabilidad la búsqueda de la información verídica y confiable. Es por ello que en la actualidad se encuentra en la educación tradicional una serie de informaciones que no se sabe

serán significativas en el presente donde todo cambia constantemente. Razón por la cual los estudiantes deben estar constantemente informados y capacitados para resolver situaciones problemáticas de su entorno (p.78).

2.3 Fundamentos teóricos de aprendizaje significativo.

2.3.1 Aprendizaje significativo

En relación al tema existen diversas concepciones, para la presente investigación se tomaron las siguientes:

En el plan nacional de capacitación docente indica: “El aprendizaje significativo es un proceso de construcción de conocimientos que se da en el sujeto en interacción con el medio y este busca desarrollar en los alumnos sus competencias, es decir que tenga el dominio de los contenidos de aprendizaje (conceptos, procedimientos y actitudes) de una manera integral que le permita interactuar eficaz y eficientemente en su medio natural y social” (PLANCAD, 1999). Por tanto, un aprendizaje es significativo cuando el estudiante aprende un determinado conocimiento solo cuando es capaz de organizar significados más o menos profundos, todo ello dependiendo de sus propias capacidades y experiencias previas que tiene en sus estructuras cognitivas.

Por su parte Ausubel (1983) afirma que: “El aprendizaje significativo se presenta cuando el individuo se encuentra entre la información que ya posee y la nueva información, estos a su vez, están debidamente estructurados, organizados, esquematizados y jerarquizados para que el individuo pueda asimilarlo y acomodarlo con éxito al utilizar su capacidad de raciocinio” (p. 123). En tanto un aprendizaje será significativo cuando el individuo utilice su capacidad de relacionar conscientemente las experiencias que tiene con las nuevas experiencias que están por aprender. Consiguientemente, Ausubel afirma que “la estructura cognitiva del individuo tiende a una organización jerárquica en relación al nivel de abstracción, generalidad e inclusividad de las

ideas, y que la organización mental es progresivamente más amplia” (p. 121).

Así mismo Ausubel (1983) sostiene que: El factor principal del aprendizaje es la estructura cognitiva que posee el sujeto. Postula cuatro tipos de aprendizaje: por recepción significativa, por recepción memorística, por descubrimiento memorístico y por descubrimiento significativo. El aprendizaje entonces, se lleva a cabo cuando el estudiante llega a la solución de un problema u otros resultados por sí solo y relaciona esta solución con sus conocimientos previos (p. 87).

En la misma línea, Flores (2000) manifiesta que: la concepción de Ausubel tiene que ver con un alumno activo procesador de la información, expresando que su aprendizaje es sistemático y organizado, debido a que es un fenómeno complejo el cual no se reduce a simples asociaciones memorísticos. Por ello el aprendizaje significativo es aquel que proviene del interés del individuo, no todo lo que aprende es significativo, se dice así, cuando lo que aprende le sirve y utiliza porque es valorado para el cómo primordial y útil (p.170).

Según Rivas (1997), el aprendizaje significativo es: “Reconstrucción de los esquemas de conocimientos del sujeto a partir de las experiencias que este tiene con los objetos, interactividad y con las personas inter subjetividad en situaciones de interacción que sean significativas de acuerdo con su nivel de desarrollo y con los contextos sociales que le dan sentido” (p. 24) esto quiere decir, que el aprendizaje significativo implica la reestructuración constante del conocimiento ya construido.

En tanto, para nosotros el aprendizaje significativo se produce cuando el estudiante relaciona al nuevo material de aprendizaje de forma sustantiva y no arbitraria con lo que el estudiante ya sabe decir; es decir si es asimilado, adaptado, acomodado en su estructura cognitiva y esto a su vez estará en constante reestructuración.

2.3.2 Tipos de aprendizaje significativo

Ausubel (2002) menciona que: “el cambiar y ampliar la nueva información implica que se modifique las estructuras cognitivas envuelta en el aprendizaje significativo”. Explica tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, de conceptos y de proposiciones. Además, Ausubel considera otros tres tipos de aprendizaje: subordinado, supra ordenado y combinatorio.

a. Aprendizaje de representaciones.

Ausubel (1983) sostiene que este tipo de aprendizaje es el más elemental o básico, del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de dar significados a determinados símbolos, gráficos, señales, entre otros, estos ocurren cuando se igualan en significado y significante con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) (p. 46). Este tipo de aprendizaje se presenta en la etapa de la infancia, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra “carro”, ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente carro que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; pero sin embargo, esto no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

b. Aprendizaje de conceptos.

Ausubel (1983) sostiene que: Este tipo de aprendizaje son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterios comunes (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa (p.61). Este tipo de aprendizaje además es la más simbólica puesto que establece equivalencias entre los signos o símbolos con los conceptos.

Siguiendo el ejemplo anterior podemos decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra “carro”, ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural “carro”, en este caso se estableció una equivalencia entre el símbolo y los atributos comunes del objeto.

Ahora, el aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, ya estamos hablando de los niños en edad preescolar donde los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de un carro, cuando vea otras en cualquier momento.

c. Aprendizaje de proposiciones.

Ausubel (1983) considera que: este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representa las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones (p.68).

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal manera que la idea resultante es más que la simple suma de significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva (p.70).

d. Aprendizaje subordinado.

Ausubel (1983) considera que este tipo de aprendizaje ocurre primero cuando el material aprendido y entendido como un ejemplo específico de un concepto ya existente, confirma o ilustra de forma general. Así el significado del nuevo concepto surge sin mucho esfuerzo, debido a que es directamente derivable, para luego ser correlativo, es decir, la nueva información es

integrada ya modificado (p. 43).

e. Aprendizaje supra ordenado.

Este tipo de aprendizaje ocurre cuando una nueva proposición se relaciona con las ideas subordinadas específicas ya establecidas, estas a su vez, se definen mediante un conjunto nuevo de atributos de criterio que abarcan las ideas subordinadas (Ausubel, 1983 p. 83).

f. Aprendizaje combinatorio.

Este tipo de aprendizaje se caracteriza porque la nueva información no se relaciona de manera subordinada, ni supra ordenada con la estructura cognoscitiva previa, sino se relaciona de manera general con aspectos relevantes de la estructura cognoscitiva. Este tipo de aprendizaje, las proposiciones son probablemente las menos relacionables y menos capaces de conectarse en los conocimientos existentes y por lo tanto son más dificultosos para su aprendizaje y retención que las proposiciones subordinadas y supra ordenadas (Ausubel, 1983 p. 64).

2.3.3 Aprendizaje significativo como principio de asimilación, acomodación y desequilibrio.

Por asimilación entendemos el proceso mediante el cual la nueva información es vinculada con aspectos relevantes y preexistentes en la estructura cognoscitiva, proceso en que se modifica la información recientemente adquirida con la estructura preexistente.

Flores (2000) menciona que: “Toda situación de aprendizaje implica una asimilación. Ellos suponen que para incorporar una nueva experiencia el niño ha de transformarla de manera que se adapte a su modelo del mundo. Al mismo tiempo, la presencia de esta nueva experiencia transformara su modelo mental. Así pues, toda situación de aprendizaje implica una acomodación. El modelo constructivista tiene su estructura en el desequilibrio-reordenación-equilibrio, que le permite a la persona superarse constantemente. No es suficiente con que el aprendizaje sea significativo para el estudiante, deberá ser el mejor dentro de los posibles

conocimientos significativos. Esto significa que el docente deberá estar contrastando constantemente los paradigmas del conocimiento del alumno, con la finalidad de que exista un desequilibrio, que traiga consigo una superación continua del estudiante (p. 106).

2.3.4 Naturaleza del aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es el resultado de la movilización de las capacidades humanas, por lo tanto, es un que hacer personal, individual de incremento de conocimientos para la vida. Todo proceso de aprendizaje siempre estar ligado estrechamente al contexto, a los problemas, necesidades e intereses del sujeto. El aprendizaje si bien es un proceso, también resulta un producto por cuanto son, precisamente aprender para algunos no es más que concretar un proceso activo de construcción que lleva a cabo en su interior el sujeto que aprende.

2.3.5 Fases del aprendizaje significativo

Según Diaz (2003, p. 120) el aprendizaje significativo presenta las siguientes fases:

Fase inicial

- Hechos o partes de información que están aislados conceptualmente
- Memoriza hechos y usa esquemas preexistentes (aprendizaje por acumulación)
- El procesamiento es global
- Escaso conocimiento específico del dominio
- Uso de estrategias generales independientes del dominio
- Uso de conocimientos de otro dominio
- La información adquirida es concreta y vinculada al contexto específico

Fase intermedia

- Ocurre en formas simples de aprendizaje
- Condicionamiento
- Aprendizaje verbal
- Estrategias mnemotécnicas
- Gradualmente se va formando una visión globalizadora del dominio
- Uso del conocimiento previo
- Analogías en otro dominio
- Formación de estructuras a partir de las partes de información aisladas
- Comprensión más profunda de los contenidos por aplicarlos a situaciones diversas

Fase final

- Hay oportunidad para la reflexión y recepción de realimentación sobre la ejecución
- Conocimiento más abstracto y puede ser generalizado a varias situaciones
- Uso de estrategias de procesamiento más solicitadas
- Organización
- Mapeo cognitivo
- Mayor integración de estructuras y esquemas
- El aprendizaje que ocurre en esta fase consiste en acumulación de nuevos hechos a los esquemas preexistentes.

2.3.6 Errores y mitos del aprendizaje significativo

Según Rodríguez (2004) considera los siguientes como no es del aprendizaje significativo:

- No es posible desarrollar aprendizajes significativos si no se cuenta con una actitud significativa de aprendizaje; sin esta, el aprendizaje que se produce será repetitivo y mecánico.
- Aprendizaje significativo no es lo mismo que aprendizaje mecánico; no debe confundir el proceso con el material con el que se realiza. El material tiene que tener significatividad lógica, pero eso no basta.
- El aprendizaje significativo no se produce de manera súbita, sino que se trata de un proceso demorado que necesita su tiempo; no se realiza instantáneamente, sino que requiere intercambio de significados y esa transformación puede ser larga.
- El aprendizaje significativo no es necesariamente aprendizaje correcto; siempre que haya una conexión no arbitraria y sustantiva entre la nueva información y las informaciones previas.
- Aprendizaje significativo no es el uso de mapas conceptuales y/o diagramas; no podemos confundir el proceso en si con herramientas que pueden facilitar o potenciarlo. Lo que interesa es que favorezcan la atribución de significados y la

conceptualización.

- No hay aprendizaje significativo si no se captan los significados.
- Tampoco es cierto que se produzca aprendizaje significativo cuando el estudiante quiere aprender. Es condición necesaria la actitud significativa de aprendizaje.

2.4. Definición de términos básicos

- **Docente virtual.** - Viene motivada por el profesorado por medio de la orientación y de la inducción, tiene como objetivo facilitar al estudiante herramientas y pistas que le ayuden a desarrollar su propio proceso de aprendizaje, a la vez que atiende sus dudas y sus necesidades. Diccionario español
- **La tecnología.** Es un recurso novedoso actual que tiene características bipolares que pueden evolucionar más rápido de lo que muchos somos capaces de asimilar lo que tiene como resultado a medio o largo plazo. Diccionario español
- **Aprendizaje cooperativo.** Es un proceso que no ocurre solitario, sino por el contrario, la actividad auto estructurante del sujeto esta mediada por la influencia de otros. Diccionario español
- **Aprendizaje significativo.** Es aquel que el estudiante ha logrado interiorizar y retener luego de haber encontrado un sentido teórico o una aplicación real para su vida, este tipo de aprendizaje va más allá de lo memorístico, para que sea útil y real para el estudiante. Diccionario español.
- **Aprendizaje.** Se manifiesta en toda transformación o cambio que experimenta el comportamiento humano por la influencia interna y externa. Diccionario español.

2.5 Formulación de Hipótesis y variables

2.5.1. Hipótesis general.

El nivel de uso y manejo de las plataformas educativas virtuales influye positivamente en el nivel de logro de los aprendizajes significativos de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco - 2021

2.5.2. Hipótesis específica.

1. El nivel de uso y manejo de la plataforma virtual Google meet influye significativamente en el aprendizaje significativo de los niños y niñas la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco – 2021.
2. El nivel de uso y manejo de la plataforma virtual zoom influye en el aprendizaje significativo de los niños y niñas la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco - 2021.
3. El nivel de uso y manejo de la plataforma virtual classroom influye significativamente el aprendizaje significativo de los niños y niñas la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco – 2021.
4. El nivel de uso y manejo de la plataforma virtual de WhatsApp y Facebook influyen significativamente en el aprendizaje significativo de los niños y niñas la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco – 2021.

2.6. Identificación de las variables de estudio

2.6.1 Nivel de uso y manejo de las plataformas educativas virtuales.

2.6.2 Logro de los aprendizajes significativos.

Tabla 1
2.7 Operacionalización de variables de investigación

Variable 1	Definición	Dimensiones	Indicadores
Nivel de uso y manejo de las plataformas educativas virtuales	Tipo de plataformas educativas virtuales utilizado por el estudiante con mayor preferencia. Pardo (2009)	Plataforma virtual Google meet.	<ul style="list-style-type: none"> • Video-llamadas y mensajería en vivo • Conferencias y reuniones virtuales en sala
		Plataforma virtual zoom	<ul style="list-style-type: none"> • Video-llamadas y mensajería en vivo. • Conferencias y reuniones de trabajo en sala.
		Plataforma virtual Classroom	<ul style="list-style-type: none"> • Asignación de trabajos. • Reportes de los trabajos asignados.
		Plataformas virtuales WhatsApp y Facebook.	<ul style="list-style-type: none"> • Video-llamadas y mensajería en vivo. • Reuniones grupales de trabajo en sala.
Variable 2	Definición	Dimensiones	• Indicadores
Logro de los Aprendizajes significativos	Valoración obtenida para el Cuestionario sobre aprendizaje significativo. Mamani y Huamani (2018)	Saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias previas • Conocimientos previos.
		Nuevos conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevas experiencias. • Nuevos conocimientos
		Construcción del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Integración • Nuevo sistema de integración.

CAPITULO III

Metodología de la investigación

3.1. Tipo de la investigación

El tipo de investigación es **investigación básica**, por cuanto se tiene la oportunidad de gestar un cuerpo organizado de conocimientos teóricos, que permite conocer y explicar la influencia de las plataformas educativas virtuales en el desarrollo de las diferentes habilidades en la construcción de los aprendizajes de los estudiantes. Carrasco (2007) afirma:

La investigación básica es la que no tiene propósitos aplicativos inmediatos, pues solo buscar ampliar y profundizar el caudal de conocimientos científicos existentes acerca de la realidad. Su objetivo de estudio lo constituye las teorías científicas las mismas que la analiza para perfeccionar sus contenidos (p. 43).

3.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación apropiado para este trabajo de investigación es **descriptivo correlacional**, puesto que permite a describir y determinar los fundamentos característicos del problema de investigación. Carrasco (2007) sostiene que:

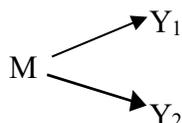
La investigación descriptiva correlacional responde a las preguntas: ¿Cómo son?, ¿Dónde están?, ¿Cuántos son?, ¿Quiénes son?, etc. Es decir, nos dice y refiere sobre las características, cualidades internas y externas, propiedades y rasgos esenciales de los hechos y fenómenos de la realidad, en un momento y tiempo histórico concreto y determinado (p. 42)

3.3 Diseño de investigación.

La investigación propuesta corresponde al diseño no experimental - **transeccional**. Es no experimental porque se realizará sin manipular deliberadamente variables, es decir que en el estudio se observan los fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para posteriormente analizarlos.

Es transeccional (también llamada transversal) porque se recolectarán datos en un solo momento, en un tiempo único. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010, pág. 149)

Esquemáticamente, el diseño de estudio adoptado es la siguiente:



Dónde:

M: Muestra de estudio.

Y1: Plataformas educativas virtuales

Y2: Aprendizaje significativo

3.4. Población y muestra de investigación

3.4.1. Población de estudio: Comprenderá a la totalidad de los estudiantes tanto varones y mujeres de la institución educativa inicial N° 56106 de Yanaoca.

Tabla 2

Población de estudio

POBLACION	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
3 años	11	15	26
4 años	16	20	36
5 años	18	15	33
Total			95

FUENTE: Nomina de Estudiantes 2022.

3.4.2 Muestra de estudio: Por la naturaleza de la investigación la muestra del estudio será no probabilístico, quiere decir una elección apropiado por los investigadores, como se aprecia en el siguiente cuadro.

Tabla 3

Muestra de estudio

	MUESTRA	NIÑOS	NIÑAS
II CICLO	5 años	18	15
Total			33

Fuente: Nomina de matrícula 2022.

3.5. Procesamiento y análisis e interpretación de los resultados

Para el adecuado proceso de procesamiento y tabulación de datos se utilizará el programa estadístico SPSS versión 25.

3.6 Técnicas de Recolección de Datos e Información

Se utilizarán la observación sistemática como técnica durante el proceso de investigación:

Además de lo señalado, se utilizarán técnicas estadísticas para el procesamiento y análisis de la información:

- Plan de Tabulación: para ordenar y agrupar los datos o resultados para su posterior tratamiento estadístico.
- Cuadros Estadísticos y tablas: para que a través de ellos se comprenda y visualice mejor los resultados de la investigación. Medidas de tendencia central: para saber si los datos del instrumento de investigación.

3.7 Instrumentos de Recolección de Datos

Para alcanzar los objetivos propuestos en la investigación, se aplicará una encuesta para determinar la influencia de las plataformas educativas virtuales en el aprendizaje significativo de los niños y niñas. Dado que “las encuestas son entrevistas con un gran número de personas utilizando un cuestionario prediseñado, de la misma forma este método de encuesta incluye un cuestionario estructurado que se da a los encuestados y que está diseñado para obtener información específica” (Malhotra, 2004 p. 118)

CAPÍTULO IV

Resultados y discusión

4.1. Resultados descriptivos por variables

4.2. Resultados para la variable plataformas educativas

virtuales **Tabla 4**

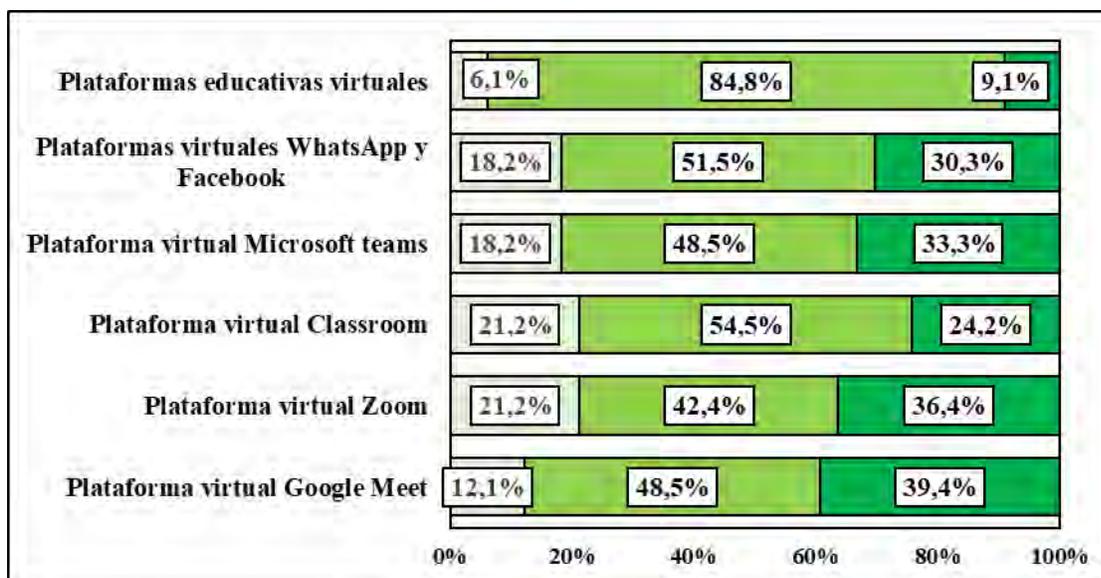
Resultados para la variable Plataformas educativas virtuales

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Plataforma virtual Google Meet	Bajo	4	12,1
	Medio	16	48,5
	Alto	13	39,4
Plataforma virtual Zoom	Bajo	7	21,2
	Medio	14	42,4
	Alto	12	36,4
Plataforma virtual Classroom	Bajo	7	21,2
	Medio	18	54,5
	Alto	8	24,2
Plataformas virtuales WhatsApp y Facebook	Bajo	6	18,2
	Medio	17	51,5
	Alto	10	30,3
Plataformas educativas virtuales	Bajo	2	6,1
	Medio	28	84,8
	Alto	3	9,1
Total		33	100

Fuente: Elaboración propia.

Figura 1

Resultados para la variable Plataformas educativas virtuales y sus dimensiones



Análisis e interpretación

En la tabla 4 y figura 1. Los resultados para la variable plataformas educativas virtuales, nos muestran que del 100% de los estudiantes entrevistados el mayor porcentaje, un 48,5% ubican en un nivel medio el uso de la plataforma virtual Google Meet, mientras que el 39,4% la ubica en el nivel alto; en cuanto a la plataforma Zoom se tiene que el 42,4% de los estudiantes la ubican en el nivel medio y un 36,4% en el nivel alto; en tanto a la plataforma Classroom el 54,5% de los estudiantes la perciben en un nivel medio y un 21,2% en un nivel bajo; mientras que para las plataformas WhatsApp y Facebook los resultados muestran que el 51,5% de los estudiantes lo ubican en el nivel medio y un 30,3% en el nivel alto. Finalmente, el 84,8% de los estudiantes consideran en el nivel medio el uso de las plataformas educativas virtuales y un 9,1% en el nivel alto. Estos datos obtenidos nos permiten concluir que la mayoría de los estudiantes consideran la utilidad y la necesidad de usar las plataformas educativas virtuales como Google meet y WhatsApp y Facebook para sus actividades de aprendizaje significativo.

4.3. Resultados para la variable aprendizaje significativo

Tabla 5

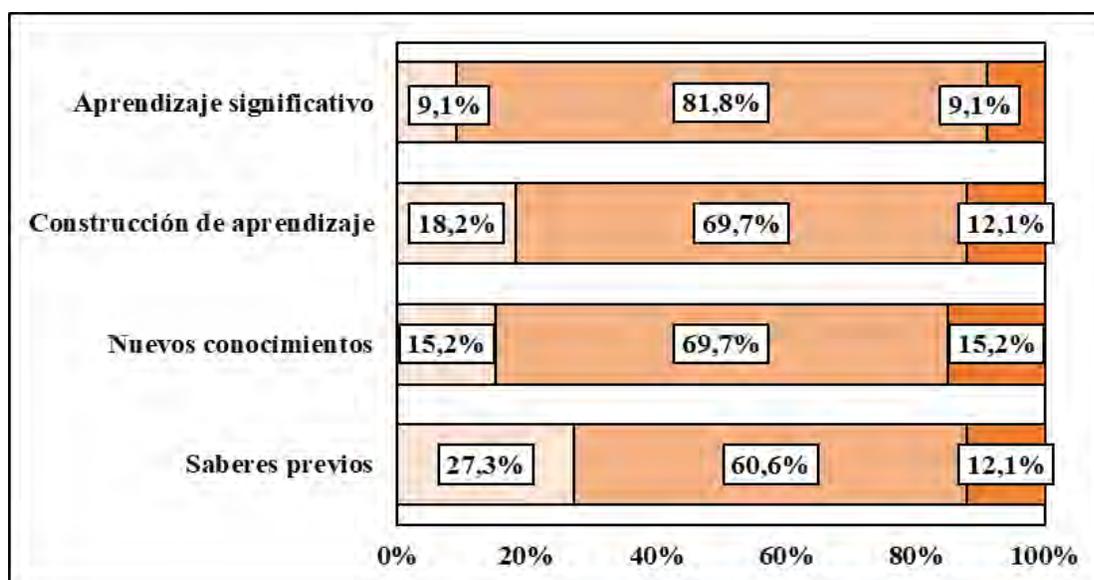
Resultados para la variable Aprendizaje significativo

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Saberes previos	En inicio	9	27,3
	En proceso	20	60,6
	Logro esperado	4	12,1
Nuevos conocimientos	En inicio	5	15,2
	En proceso	23	69,7
	Logro esperado	5	15,2
Construcción de aprendizaje	En inicio	6	18,2
	En proceso	23	69,7
	Logro esperado	4	12,1
Aprendizaje significativo	En inicio	3	9,1
	En proceso	27	81,8
	Logro esperado	3	9,1
Total		33	100

Fuente: Elaboración propia

Figura 2

Resultados para la variable Aprendizaje significativo y sus dimensiones



Análisis e interpretación

En la tabla 5 y figura 2. Los resultados de la tabla y gráfica anterior muestran que del 100% de los estudiantes entrevistados de la muestra el 27,3% se ubica en el nivel de logro en inicio respecto de la dimensión saberes previos, en tanto que el 60,6% se ubica en el nivel de logro en proceso y tan solo el 12,1% en el nivel de logro esperado; para la dimensión nuevos conocimientos se tiene que el 15,2% se ubica en nivel de logro en inicio, mientras el 69,7% se encuentran en el nivel de logro en proceso y tan solo el 15,2% en el nivel de logro esperado; mientras tanto respecto a la dimensión construcción de aprendizaje el 69,7% se ubica en el nivel de logro en proceso y un 12,1% en el nivel de logro esperado. Finalmente, el 81,8% se ubican en el nivel de logro en proceso y el 9,1% en el nivel de logro esperado. Estos datos nos permiten concluir que la mayoría de los estudiantes no están logrando satisfactoriamente sus aprendizajes significativos.

4.4. Prueba de hipótesis

4.4.1. Prueba de Normalidad

Tabla 6

Prueba de Normalidad Kolmogorov/Smirnov

	Plataformas educativas virtuales	Aprendizaje significativo
N	33	33
Media	34,39	27,67
Parámetros normales		
Máximas diferencias	5,309	4,768
Desv.		
Absoluto	,154	,108
Positivo	,108	,108
Negativo	-,154	-,106
Estadístico de prueba	,154	,108
Sig. asintótica(bilateral)	,075	,200

Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación:

En la tabla 6 se realizó la prueba de normalidad en la que la hipótesis nula plantea que los datos de las variables siguen una distribución normal, en tanto que la hipótesis alterna plantea que los datos siguen una distribución que es diferente de la normal, como se puede apreciar para ambas variables el p valor calculado, supera al nivel de significancia de 5%, motivo por el cual no podemos rechazar la hipótesis nula, para ninguna de las dos variables, siendo las variables aprendizaje significativo como variable criterio o dependiente y la variable plataformas educativas virtuales como variable independiente o predictora.

Resultados para la prueba de hipótesis

4.4.2. Análisis de regresión entre la variable plataformas educativas virtuales y aprendizaje significativo

Tabla 7

Resumen del modelo para los coeficientes de determinación y correlación entre las variables plataformas educativas virtuales y aprendizaje significativo

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,759 ^a	,576	,574	1,380

a. Predictores: (Constante), Plataformas educativas virtuales

Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

En la tabla 7 se presenta el resumen para el modelo lineal entre las variables plataformas educativas virtuales y aprendizaje significativo, se aprecia en primer lugar el coeficiente de correlación R de Pearson, el cual asume el valor de 0.759, lo cual nos indica que entre las variables en estudio existe un correlación alta, asimismo se aprecia el valor de R cuadrado, el cual adopta el valor de 0.576, ello quiere decir que el 57,6% de la variación de la variable aprendizaje significativo es explicada por la variación de la plataformas educativas virtuales en los estudiantes de la muestra de estudio, los resultados anteriores permiten afirmar que entre las variables plataformas educativas virtuales y aprendizaje significativo existe una fuerte asociación, teniendo en cuenta que la variable independiente o predictora es la plataformas educativas virtuales y la variable criterio o dependiente es el aprendizaje significativo.

Tabla 8

Resumen ANOVA para adecuación del modelo de regresión entre las variables Plataformas educativas virtuales y Aprendizaje significativo

Modelo	Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
Regresión	668,264	1	668,264	350,712	,000
1 Residuo	59,069	31	1,905		
Total	727,333	32			

a. Variable dependiente: Aprendizaje significativo

b. Predictores: (Constante), Plataformas educativas virtuales

Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

La tabla 8 nos muestra el contenido de los resultados para los saberes previos de varianza ANOVA, el mismo que nos informa acerca de si existe o no relación significativa entre la variable dependiente e independiente, es así que el P valor asociado al estadístico F, nos informa que si existe relación de dependencia entre las variables plataformas educativas virtuales y aprendizaje significativo, pues asume el valor de 0.000, que es menor al 5% del nivel de significancia o significativa de la estadística. Por lo tanto, afirmamos que ambas variables están estrechamente relacionadas y se necesitan ambas para cumplir su misión de llevar las tareas de aprendizaje significativo por medio de las plataformas educativas virtuales.

Tabla 9

Resultados para los coeficientes del modelo lineal entre las variables plataformas educativas virtuales y aprendizaje significativo

Modelo	Coeficientes no		Coeficientes		t	Sig.
	Estandarizados		estandarizados			
Desv.	B	Error	Beta			
(Constante)	-1,939	1,599			-1,213	,234
1 Plataformas educativas virtuales	,861	,046	,959		18,727	,000

a. Variable dependiente: Aprendizaje significativo

Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

En la tabla 9 se presentan los resultados para los coeficientes del modelo lineal correspondiente a las variables plataformas educativas virtuales y aprendizaje significativo, dicho modelo tiene por objeto realizar la predicción para los valores del aprendizaje significativo en función de los puntajes obtenidos para las plataformas educativas virtuales, siendo el modelo lineal para la regresión como se muestra a continuación:

$$\text{Aprendizaje significativo} = -1,939 + 0,861 \cdot \text{plataformas educativas virtuales}$$

ecuación que como se mencionó permite predecir o determinar un valor aproximado para el puntaje del aprendizaje significativo en términos del puntaje obtenido para las plataformas educativas virtuales.

4.4.3. Análisis de regresión entre la dimensión plataforma virtual Google Meet y aprendizaje significativo

Tabla 10

Resumen del modelo para los coeficientes de determinación y correlación entre la dimensión plataforma virtual Google Meet y aprendizaje significativo

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,726 ^a	,527	,512	1,293

a. Predictores: (Constante), Plataforma Google Meet

Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

En la tabla 10 se presenta el resumen para el modelo lineal entre las dimensión plataforma virtual Google Meet y aprendizaje significativo, se aprecia en primer lugar el coeficiente de correlación R de Pearson, el cual asume el valor de 0.726, lo cual nos indica que entre las variables en estudio existe un correlación alta, asimismo se aprecia el valor de R cuadrado, el cual adopta el valor de 0.527 ello quiere decir que el 57,6% de la variación de la variable aprendizaje significativo es explicada por la variación de la plataformas educativas virtuales en los estudiantes de la muestra de estudio, los resultados anteriores permiten afirmar que entre las dimensión plataforma virtual Google Meet y aprendizaje significativo existe una fuerte asociación, teniendo en cuenta que la variable independiente o predictora es la plataformas Google Meet y la variable criterio o dependiente es el aprendizaje significativo.

Tabla 11

Resumen ANOVA para adecuación del modelo de regresión entre la dimensión plataforma virtual Google Meet y Aprendizaje significativo

Modelo	Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
Regresión	97,091	1	97,091	4,776	,037 ^b
1 Residuo	630,242	31	20,330		
Total	97,091	1	97,091	4,776	,037 ^b

a. Variable dependiente: Aprendizaje significativo

b. Predictores: (Constante), Plataforma Google Meet

Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

La tabla 11 nos muestra los contenidos de los resultados para los saberes previos de varianza ANOVA, el mismo que nos informa acerca de si existe o no relación significativa entre la variable dependiente e independiente, es así que el P valor asociado al estadístico F, nos informa que existe relación de dependencia entre la dimensión plataforma virtual Google Meet y aprendizaje significativo, pues asume el valor de 0.000, que es menor al 5% del nivel de significancia o significativa de la estadística. Datos que nos permite afirmar la estrecha relación y dependencia que tiene la dimensión plataforma educativa virtual Google meet y el aprendizaje significativo.

Tabla 12

Resultados para los coeficientes del modelo lineal entre la dimensión plataforma virtual Google Meet y aprendizaje significativo

Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
		B	Desv. Error	Beta		
	(Constante)	20,007	3,592		5,570	,000
1	Plataformas Google Meet	1,283	,587	,365	2,185	,037

a. Variable dependiente: Aprendizaje significativo

Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

En la tabla 12, se presentan los resultados para los coeficientes del modelo lineal correspondiente a la dimensión plataforma virtual Google Meet y aprendizaje significativo, dicho modelo tiene por objeto realizar la predicción para los valores del aprendizaje significativo en función de los puntajes obtenidos para las plataformas educativas virtuales, siendo el modelo lineal para la regresión como se muestra a continuación:

Aprendizaje significativo = 20,007 + 1,283. plataforma Google Meet ecuación que como se mencionó permite predecir o determinar un valor aproximado para el puntaje del aprendizaje significativo en términos del puntaje obtenido para la plataforma Google Meet.

4.4.4. Análisis de regresión entre la dimensión plataforma virtual Zoom y aprendizaje significativo

Tabla 13

Resumen del modelo para los coeficientes de determinación y correlación entre la dimensión plataforma virtual Zoom y aprendizaje significativo

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,581 ^a	,337	,316	3,943

a. Predictores: (Constante), Plataforma Zoom

Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

En la tabla 13, nos presentan los resultados del resumen para el modelo lineal entre las dimensión plataforma virtual Zoom y aprendizaje significativo, donde se aprecia en primer lugar el coeficiente de correlación R de Pearson, el cual asume el valor de 0.581, lo cual nos indica que entre las variables en estudio existe un correlación alta, asimismo se aprecia el valor de R cuadrado, el cual adopta el valor de 0.337 ello quiere decir que el 33,7% de la variación de la variable aprendizaje significativo es explicada por la variación de la plataformas educativas virtuales en los estudiantes de la muestra de estudio, los resultados anteriores permiten afirmar que entre las dimensión plataforma virtual Zoom y aprendizaje significativo existe una fuerte asociación, teniendo en cuenta que la variable independiente o predictora es la plataformas Zoom y la variable criterio o dependiente es el aprendizaje significativo. Datos que nos permite afirmar la estrecha relación y dependencia que tienen la dimensión plataforma educativa virtual zoom y el aprendizaje significativo.

Tabla 14

Resumen ANOVA para adecuación del modelo de regresión entre la dimensión plataforma virtual Zoom y Aprendizaje significativo.

Modelo	Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
Regresión	245,416	1	245,416	15,787	,000 ^b
1 Residuo	481,917	31	15,546		
Total	727,333	32			

a. Variable dependiente: Aprendizaje significativo

b. Predictores: (Constante), Plataforma Zoom

Fuente: Elaboración propia.

Análisis e interpretación

La tabla 14, contiene los resultados para los saberes previos de varianza ANOVA, el mismo que nos informa acerca de si existe o no relación significativa entre la variable dependiente e independiente, es así que el P valor asociado al estadístico F, nos informa que existe relación de dependencia entre la dimensión plataforma virtual Zoom y aprendizaje significativo, pues asume el valor de 0.000, que es menor al 5% del nivel de significancia o significativa de la estadística.

Tabla 15

Resultados para los coeficientes del modelo lineal entre la dimensión plataforma virtual

Zoom y aprendizaje significativo.

Modelo	Desv.	Coeficientes no Estandarizados		coeficientes Estandarizados		t	Sig.
		B	Error	Beta			
	(Constante)	18,070	2,511		7,197		,000
1	plataforma virtual Zoom	1,608	,405	,581	3,973		,000

a. Variable dependiente: Aprendizaje significativo

Fuente: Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la tabla 15, se presentan los resultados para los coeficientes del modelo lineal correspondiente a la dimensión plataforma virtual Zoom y aprendizaje significativo, dicho modelo tiene por objeto realizar la predicción para los valores del aprendizaje significativo en función de los puntajes obtenidos para las plataformas educativas virtuales, siendo el modelo lineal para la regresión como se muestra a continuación:

Aprendizaje significativo = 18,070 + 1,608.plataforma Zoom ecuación que como se mencionó permite predecir o determinar un valor aproximado para el puntaje del aprendizaje significativo en términos del puntaje obtenido para la plataforma Zoom.

4.4.5. Análisis de regresión entre la dimensión plataforma virtual Classroom y aprendizaje significativo

Tabla 16

Resumen del modelo para los coeficientes de determinación y correlación entre la dimensión plataforma virtual Classroom y aprendizaje significativo

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,698 ^a	,487	,470	3,470

a. Predictores: (Constante), Plataforma Classroom

Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

En la tabla 16 se presenta el resumen para el modelo lineal entre las dimensión plataforma virtual Classroom y aprendizaje significativo, se aprecia en primer lugar el coeficiente de correlación R de Pearson, el cual asume el valor de 0.698, lo cual nos indica que entre las variables en estudio existe un correlación alta, asimismo se aprecia el valor de R cuadrado, el cual adopta el valor de 0.487 ello quiere decir que el 48,7% de la variación de la variable aprendizaje significativo es explicada por la variación de la plataformas educativas virtuales en los estudiantes de la muestra de estudio, los resultados anteriores permiten afirmar que entre la dimensión plataforma virtual Classroom y aprendizaje significativo existe una fuerte asociación, teniendo en cuenta que la variable independiente o predictora es la plataforma Classroom y la variable criterio o dependiente es el aprendizaje significativo.

Tabla 17

Resumen ANOVA para adecuación del modelo de regresión entre la dimensión plataforma virtual Classroom y Aprendizaje significativo

Modelo	Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
Regresión	353,979	1	353,979	29,391	,000 ^b
1 Residuo	373,354	31	12,044		
Total	727,333	32			

a. Variable dependiente: Aprendizaje significativo

b. Predictores: (Constante), Plataforma Classroom

Fuente: Elaboración propia.

Análisis e interpretación

La tabla anterior contiene los resultados para los saberes previos de varianza ANOVA, el mismo que nos informa acerca de si existe o no relación significativa entre la variable dependiente e independiente, es así que el P valor asociado al estadístico F, nos informa que existe relación de dependencia entre la dimensión plataforma virtual Classroom y aprendizaje significativo, pues asume el valor de 0.000, que es menor al 5% del nivel de significancia o significativa de la estadística.

Tabla 18

Resultados para los coeficientes del modelo lineal entre la dimensión plataforma virtual Classroom y aprendizaje significativo

Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
		B	Desv. Error	Beta		
	(Constante)	12,638	2,837		4,455	,000
1	Plataforma Classroom	1,797	,331	,698	5,421	,000

a. Variable dependiente: Aprendizaje significativo

Fuente: Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la tabla anterior se presentan los resultados para los coeficientes del modelo lineal correspondiente a la dimensión plataforma virtual Classroom y aprendizaje significativo, dicho modelo tiene por objeto realizar la predicción para los valores del aprendizaje significativo en función de los puntajes obtenidos para las plataformas educativas virtuales, siendo el modelo lineal para la regresión como se muestra a continuación:

Aprendizaje significativo = 12,638 + 1,797.plataforma Classroom ecuación que como se mencionó permite predecir o determinar un valor aproximado para el puntaje del aprendizaje significativo en términos del puntaje obtenido para la plataforma Classroom.

4.4.6. Análisis de regresión entre la dimensión plataformas virtuales WhatsApp y Facebook y aprendizaje significativo

Tabla 19

Resumen del modelo para los coeficientes de determinación y correlación entre la dimensión plataformas virtuales WhatsApp y Facebook y aprendizaje significativo

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,662 ^a	,439	,420	3,629

a. Predictores: (Constante), Plataformas WhatsApp y Facebook

Fuente: Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la tabla anterior se presenta el resumen para el modelo lineal entre la dimensión plataformas virtuales WhatsApp y Facebook y aprendizaje significativo, se aprecia en primer lugar el coeficiente de correlación R de Pearson, el cual asume el valor de 0.662, lo cual nos indica que entre las variables en estudio existe una correlación alta, asimismo se aprecia el valor de R cuadrado, el cual adopta el valor de 0.439 ello quiere decir que el 43,9% de la variación de la variable aprendizaje significativo es explicado por la variación de las plataformas educativas virtuales en los estudiantes de la muestra de estudio, los resultados anteriores permiten afirmar que entre la dimensión plataformas virtuales WhatsApp y Facebook y aprendizaje significativo existe una fuerte asociación, teniendo en cuenta que la variable independiente o predictora es las plataformas WhatsApp y Facebook y la variable criterio o dependiente es el aprendizaje significativo.

Tabla 20

Resumen ANOVA para adecuación del modelo de regresión entre la dimensión plataformas virtuales WhatsApp y Facebook y Aprendizaje significativo

Modelo	Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
Regresión	318,967	1	318,967	24,214	,000 ^b
1 Residuo	408,366	31	13,173		
Total	727,333	32			

a. Variable dependiente: Aprendizaje significativo

b. Predictores: (Constante), Plataforma Zoom

Fuente: Elaboración propia.

Análisis e interpretación

La tabla anterior contiene los resultados para los saberes previos de varianza ANOVA, el mismo que nos informa acerca de si existe o no relación significativa entre la variable dependiente e independiente, es así que el P valor asociado al estadístico F, nos informa que existe relación de dependencia entre la dimensión plataformas virtuales WhatsApp y Facebook y aprendizaje significativo, pues asume el valor de 0.000, que es menor al 5% del nivel de significancia o significativa de la estadística.

Tabla 21

Resultados para los coeficientes del modelo lineal entre la dimensión plataformas virtuales WhatsApp y Facebook y aprendizaje significativo

Modelo		Coeficientes no Estandarizados		Coeficientes Estandarizados	t	Sig.
Desv.	B		Error	Beta		
	(Constante)	14,486	2,752		5,264	,000
1	Plataformas WhatsApp y Facebook	1,611	,327	,662	4,921	,000

a. Variable dependiente: Aprendizaje significativo

Fuente: Elaboración propia.

Análisis e interpretación

En la tabla anterior se presentan los resultados para los coeficientes del modelo lineal correspondiente a la dimensión plataformas virtuales WhatsApp y Facebook y aprendizaje significativo, dicho modelo tiene por objeto realizar la predicción para los valores del aprendizaje significativo en función de los puntajes obtenidos para las plataformas educativas virtuales, siendo el modelo lineal para la regresión como se muestra a continuación:

$$\text{Aprendizaje significativo} = 14,486 + 1,611 \cdot \text{plataformas WhatsApp y Facebook}$$
 ecuación que como se mencionó permite predecir o determinar un valor aproximado para el puntaje del aprendizaje significativo en términos del puntaje obtenido para la plataforma WhatsApp y Facebook.

4.5. Discusión de resultados

Según el objetivo general, determinar la influencia de las plataformas educativas virtuales en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco - 2021. Los resultados obtenidos en la presente investigación, permiten concluir que las plataformas virtuales influyen de manera directa sobre el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco - 2021, dicha relación se prueba a partir del análisis de regresión, en el cual se obtuvo el valor de 0.759 para el coeficiente de determinación, lo cual indica que el 75,9% de la variación en el aprendizaje significativo es explicada por la variable uso de plataformas virtuales, con una significancia estadística del 5%.

Datos que al ser comparados con lo encontrado por Delgado (2017) en su tesis titulada, “la plataforma virtual y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes del programa de acreditación en computación II en la Universidad Cesar Vallejo Lima 2016”. Quien concluyo que. El uso de la plataforma virtual si influye en forma significativa en el aprendizaje de los estudiantes del programa de acreditación en computación II y de la misma forma preciso que dichas plataformas virtuales contribuyen en la formación de valores en los mismos estudiantes. Con estos resultados se afirma que las plataformas educativas virtuales están estrechamente relacionadas e influye significativamente en el aprendizaje significativo de los estudiantes. Además, Diaz y Svetlichich (2013) en su principio de eficacia tecnológica indica que las plataformas virtuales se organizan sistemáticamente para coadyuvar en la determinación, programación y seguimiento de valores, actitudes que garanticen el éxito de sus usuarios.

Según el objetivo específico 1, determinar la incidencia de la plataforma virtual Google meet en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°

56106 de Yanaoca, Cusco - 2021. Los resultados obtenidos en la presente investigación, se concluye que la plataforma virtual Google Meet influyen de manera

directa sobre el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la institución educativa Inicial N°56106 de Yanaoca, Cusco - 2021, dicha relación se prueba a partir del análisis de regresión, en el cual se obtuvo el valor de 0.726 para el coeficiente de determinación, lo cual indica que el 72,6% de la variación en el aprendizaje significativo es explicada por el uso de la plataforma virtual Google Meet, con una significancia estadística del 5%.

Datos que al ser comparados con lo encontrado por Álvarez (2018) en su tesis titulada, “la plataforma en el aprendizaje de la asignatura de informática en estudiantes de la escuela universitaria de educación a distancia de la universidad nacional Federico Villarreal- año 2015”. Quien concluyo que, Es necesario el uso de la plataforma virtual, la cual es significativamente eficiente para lograr un mejor aprendizaje por parte de los estudiantes de la asignatura de psicología. Con estos resultados se afirma que la plataforma educativa virtual Google meet está estrechamente relacionada e influye significativamente en el aprendizaje significativo de los estudiantes. Además, Unesco (2003) denomino a las plataformas virtuales como instrumentos poderosos que permite la participación abierta flexible y digitalizada de sus usuarios para mantener la comunicación fluida.

Según el objetivo específico 2, determinar el impacto de la plataforma virtual zoom en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco - 2021. Los resultados obtenidos concluye que, la plataforma virtual Zoom influyen de manera directa sobre el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la institución educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco - 2021, dicha relación se prueba a partir del análisis de regresión, en el cual se obtuvo el valor de 0.581 para el coeficiente de determinación, lo cual

indica que el 33,7% de la variación en el aprendizaje significativo es explicada por el uso de la plataforma virtual Zoom, con una significancia estadística del 5%.

Datos que al ser comparados con lo encontrado por Salas (2019) en su tesis titulada, “uso de la plataforma virtual y el desempeño académico del estudiante en el curso de comunicación II en el periodo 2017-02 de la Universidad Privada del Norte, sede los Olivos”. Quien concluyo que, los estudiantes que participaron activamente en los debates e hicieron una constante de la plataforma. Asimismo, preciso que se presentaron las tareas propuestas en los módulos donde se alcanzaron un mejor desempeño en el curso de comunicación II. Con estos resultados se afirma que efectivamente la plataforma educativa virtual Zoom está estrechamente relacionada e influye significativamente en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Además, Guapi (2018) en su libro la importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior, afirma que dichos programas producen cambios significativos en la educación por lo tanto siempre están íntimamente relacionados en el campo del proceso educativo.

Según el objetivo específico 3, determinar la contribución de la plataforma virtual Classroom en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco - 2021. Con los resultados obtenidos concluye que, la plataforma virtual Classroom influyen de manera directa sobre el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la institución educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco - 2021, dicha relación se prueba a partir del análisis de regresión, en el cual se obtuvo el valor de 0.698 para el coeficiente de determinación, lo cual indica que el 69,8% de la variación en el aprendizaje significativo es explicada por el uso de la plataforma virtual Classroom, con una significancia estadística del 5%.

Datos que al ser comparado con lo encontrado por Monsalve, Hoyos y Aponte (2012) en

su tesis titulada, “análisis de uso de la plataforma virtual de una institución de educación superior”. Quienes concluyeron lo siguiente. En la actualidad se puede aprovechar el desarrollo y potencial de la minería de datos web para detectar información no visible y de gran importancia que permita determinar los patrones de conducta de los usuarios y que los grandes volúmenes de datos deben ser interpretados para crear nuevas estrategias que permitan brindar una plataforma virtual de aprendizaje más eficiente. Con estos resultados se afirma que efectivamente la plataforma educativa virtual Classroom está estrechamente relacionada e influye significativamente en el aprendizaje significativo de los estudiantes. En la misma línea Cabero (2002) en su libro hablemos de la TIC sostiene que hoy por hoy los sistemas de enseñanza y formación tienen que desempeñar un papel importante en la formación de capacidades y competencias necesarias para un uso adecuado de los TICs.

Según el objetivo específico 4, determinar la contribución de las plataformas virtuales de WhatsApp y Facebook en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca, Cusco - 2021. Los resultados obtenidos concluye que, las plataformas virtuales WhatsApp y Facebook influyen de manera directa sobre el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 56106 de Yanaoca 2021, dicha relación se prueba a partir del análisis de regresión, en el cual se obtuvo el valor de 0.662 para el coeficiente de determinación, lo cual indica que el 43,9% de la variación en el aprendizaje significativo es explicada por el uso de la plataforma virtual WhatsApp y Facebook, con una significancia estadística del 5%.

Datos que al ser comparado con lo encontrado por Huanca (2019) en su tesis titulada, “uso de las plataformas virtuales y su relación con el proceso educativo en estudiantes de primer y segundo año de la carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés en la gestión

2018”. Donde arribo a las siguientes conclusiones:

- Los resultados obtenidos de esta investigación nos demuestran que los estudiantes conocen diferentes plataformas virtuales, la plataforma más conocida es la de Moodle seguida con la plataforma Google Classroom. Sin embargo, no emplean ninguna actualmente. La población estudiantil conoce la plataforma virtual que disponen en la carrera de Ciencias de la Educación, pero no la utilizan, a pesar de que cuentan con el acceso correspondiente, dificultando que el proceso educativo no sea aprovechado en los estudiantes de la carrera.
- El sitio web es el vínculo principal de estudiantes con las nuevas tecnologías de información en la carrera y actualmente es confundida con una plataforma virtual, al mismo tiempo de que las respuestas sobre las ventajas de la plataforma virtual de la carrera, se destacaban, los beneficios encontrados en el sitio web.
- Las aulas virtuales en el proceso educativo se vinculan directamente con el conductismo, siendo que el primero depende de estímulos respuestas, para tener un mejor resultado teniendo una relación bidireccional, pensamiento crítico y mejorando los trabajos grupales, desatando todas las potencialidades del estudiante. Sin embargo, en la investigación se reflejó características adversas a esta, se tiene una plataforma virtual desactualizada, entonces se produce desinterés en los estudiantes y una herramienta sin importancia para los docentes.
- Se concluye que es imprescindible implementar capacitaciones, sobre plataformas virtuales, herramientas que permiten tener un proceso educativo y los beneficios que acontecen tras optar por esta modalidad. Con estos resultados se afirma que efectivamente la plataforma educativa virtual WhatsApp y Facebook está estrechamente relacionada e influye significativamente en el aprendizaje significativo de los estudiantes. En la misma línea Ramírez (2010) define que: “las plataformas tecnológicas, son herramientas que hacen posible el desarrollo del proceso de aprendizaje, brindando para ello una información de

diversa índole, accediendo a direcciones URL, compartiendo recursos elaborados por los docentes y alumnos, haciendo uso de recursos como el correo, foro, chat, video conferencia, fomentado el aprendizaje colaborativo”. (p. 253)

CONCLUSIONES

Primera: Las plataformas virtuales influyen de manera directa sobre el aprendizaje de los niños y niñas de la institución educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca Cusco -2021, dicha relación se prueba a partir del análisis de regresión, en el cual se obtuvo el valor de 0.759 para el coeficiente de determinación, lo cual indica que el 75,9% de la variación en el aprendizaje significativo es explicada por la variable uso de plataformas virtuales, con una significancia estadística del 5%.

Segunda: La plataforma virtual Google Meet influye de manera directa sobre el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la institución educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca Cusco - 2021, dicha relación se prueba a partir del análisis de regresión, en el cual se obtuvo el valor de 0.726 para el coeficiente de determinación, lo cual indica que el 72,6% de la variación en el aprendizaje significativo es explicada por el uso de la plataforma virtual Google Meet, con una significancia estadística del 5%.

Tercera: La plataforma virtual Zoom influyen de manera directa sobre el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la institución educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca Cusco - 2021, dicha relación se prueba a partir del análisis de regresión, en el cual se obtuvo el valor de 0.581 para el coeficiente de determinación, lo cual indica que el 33,7% de la variación en el aprendizaje significativo es explicada por el uso de la plataforma virtual Zoom, con una significancia estadística del 5%.

Cuarta: La plataforma virtual Classroom influyen de manera directa sobre el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la institución educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca Cusco - 2021, dicha relación se prueba a partir del análisis de regresión, en el cual se obtuvo el valor de 0.698 para el coeficiente de determinación, lo cual indica que el 69,8% de la variación en el

aprendizaje significativo es explicada por el uso de la plataforma virtual Classroom, con una significancia estadística del 5%.

Quinta: La plataforma virtual WhatsApp y Facebook influyen de manera directa sobre el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la institución educativa Inicial N° 56106 de Yanaoca Cusco -2021, dicha relación se prueba a partir del análisis de regresión, en el cual se obtuvo el valor de 0.662 para el coeficiente de determinación, lo cual indica que el 43,9% de la variación en el aprendizaje significativo es explicada por el uso de la plataforma virtual WhatsApp y Facebook , con una significancia estadística del 5%.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: La comunidad educativa de la Institución Educativa Inicial N° 56106 de la ciudad de Yanaoca, deben conocer y compartir estos resultados; los docentes, estudiantes y padres de familia del plantel, para que a partir de ello se tenga la oportunidad sobre la importancia que tiene el presente trabajo de investigación, además reflexionar sobre el papel fundamental que cumple las plataformas educativas virtuales en el proceso de formación o de construcción de los aprendizajes significativos de los estudiantes, considerando que los resultados de la investigación nos muestra que hay una fuerte relación y dependencia positiva.

SEGUNDA: El cuerpo directivo de la Institución Educativa N° 56106 de la ciudad de Yanaoca, debe promover la capacitación de su personal docente como también a sus estudiantes en el uso y manejo adecuado de las plataformas educativas virtuales, para que puedan desarrollar sin ningún problema los procesos didácticos y pedagógicos mediante la educación virtual, a fin de mejorar los logros de aprendizaje en cada área curricular de sus estudiantes.

TERCERA: A los docentes y estudiantes sugerir que consideren de mayor importancia las implicancias de las plataformas educativas virtuales en el trabajo académico de los mismos, ya que las planificaciones y el desarrollo de las unidades didácticas por medio virtual les permitirá llevar una convivencia prospera a futuro, considerando que las TIC viene siendo el factor determinante de la educación actual.

Bibliografía

- Álvarez, E. (2018). *La Plataforma Moodle en el aprendizaje de la asignatura de informática en estudiantes de la escuela universitaria de educación a distancia de la Universidad Nacional Federico Villarreal-año 2015*. Tesis para optar el grado de maestro en docencia universitaria. Lima, Perú.
- Aguilar, M. (2012). *Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos*. Manizales, Colombia. Recuperado el 20 de febrero de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/773/77323978002.pdf>
- Ausubel, D. (1983). *Psicología educativa. Un punto de vista cognitivo*. Trillas.
- Cabero, J. (2005). *El tic y las universidades: retos, posibilidades y preocupaciones*. Sevilla, España. Recuperado el 20 de febrero de 2022, de https://www.researchgate.net/publication/28304184_Las_TIC_y_las_iniversidades_retos_posibilidades_y_preocupaciones
- Flores, M. (2000) “*teorías cognitivas y educación*”- Edit. San Marcos. Lima- Perú.
- Francés, P. (2015). *Tecnología para la mejora de la educación Seminario internacional tecnología y educación*. Chile. Recuperado el 20 de febrero de 2022, de <http://conocimientoeducativo.com/wpcontent/uploads/2015/10/Interior-Educacion%C3%B3n1.pdf>
- Chávez, P. (2016) *Implementación de una plataforma virtual para optimizar la gestión académica en el instituto de educación superior tecnológico publico chota- 2016*. Escuela de posgrado Universidad Cesar Vallejo, Chiclayo- Perú.
- Galarza, C. (2021) “*Uso de las plataformas educativas en el nivel de aprendizaje de los niños del primer año nivel primario “Rosa Zarate” del Cantón Quero provincia de*

Tungurahua". Universidad técnica de Ambato, Ecuador.

Granados, A. (2015). *Las TIC en la enseñanza de los métodos numéricos*. Quindío, Colombia.

Recuperado en: <https://www.redalyc.org/pdf/4137/413740778003.pdf>

Guerra, D. (2005) "El docente como mediador en la aplicación de las nuevas tecnologías bajo el enfoque Constructivista". *Lauros*, vol. 11, número 020. Recuperado en

<http://redalyc.uaemex.mx>.

Carrasco, A. (2007). *Metodología de la investigación científica*, editorial San Marcos E.I.R.L. primera edición, Lima, Perú. Constitución política del Perú. (2004) Edit. Abedul. Lima-Perú.

Delgado, H. (2017). *La plataforma virtual chamilo y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes del programa de acreditación en computación II en la Universidad Cesar Vallejo de Lima 2016*. Tesis para optar grado académico de maestro en ciencias de la educación con mención en docencia universitaria. Lima, Perú.

Díaz, B. (2003). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Mexico, editorial McGraw Hill.

Díaz, S. (2009). *Plataformas Educativas, un Entorno para Profesores y Alumnos. Temas para la educación*. Revista digital para profesionales de la enseñanza.

<https://sites.google.com/site/plataformaseducativasvirtuales/home/plataformas-virtuales/caracteristicas>

Díaz, M., & Svetlichich, M. (2013). *Herramientas para la educación virtual:*

Conferencia Interamericana de contabilidad. Uruguay. Recuperado el 20 de febrero del 2022 de.

<https://cpcecba.org.ar/media/img/paginas/Herramientas%20Para%20La%20Educ>

[acion%C3%B3n%20Virtual.pdf](#)

- Díaz, S. (2009). *Plataformas educativas, un entorno para*. Sevilla, España. Recuperado el 14 de febrero de 2020, de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4921.pdf>
- Flores, F. (2018). *La enseñanza del idioma inglés mediada con plataforma educativa: Aprendiendo inglés con Plataformas educativas*. Independently Published.
- Gamella-González, D. (2020). *La comunicación como factor esencial de aprendizaje en las plataformas educativas virtuales. Comunicación, Cultura y Política*, 11. <https://doi.org/10.21158/21451494.v11.n0.2020.2699> recuperado en <https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/tipos-de-plataformas-educativas-cual-elegir> RECUERADO EL 20/12/2021.
- Guapi, A. (2018) *la importancia del uso de las plataformas virtuales en la educacion superior*. Recuperado de: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtuales-educacion.html>
- Huanca (2019) *Uso de las plataformas virtuales y su relación con el proceso educativo en estudiantes de primer y segundo año de la carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés en la gestión 2018*. Universidad Mayor de San Andrés, La Paz, Bolivia.
- Huaman, J. (2018) *plataformas educativas monografías*, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima Perú.
- Hamidian, B. (2006). *Plataformas Virtuales de Aprendizaje: Una Estrategia Innovadora en Procesos Educativos de Recursos Humanos*. Universidad de Carabobo.
- Machaca y Huamán (2014) *Tecnologías multimedia e influencia en el desarrollo del aprendizaje*

significativo en estudiantes del 6° grado de primaria de la I.E.MX. 50128 de Ccasacunca Anta- Cusco. UNSAAC, CUSCO. Recuperado en:

<http://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/4774>

Malhotra, N. (2004) *Investigacion de mercados un enfoque aplicado*, cuarta edicion Pearson Educacion de Mexico, S.A. de C.V. 2004.

Mamani, R. y Huamani, F. (2018). *Influencia de los programas televisivos en el aprendizaje significativo de los estudiantes.* UNSAAC, Cusco

<http://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/4774>

Monsalve, J., Hoyos, J. y Aponte, F. (2012). *Análisis de uso de la plataforma virtual de una institución de educación superior.* Universidad de Manizales, Colombia.

Lagunes, A. y Lagunes, P. (2018). *Plataformas educativas para mejorar el proceso de aprendizaje en organizaciones educativas.* Guadalajara, México. Recuperado el 20 de febrero de 2022, de <https://www.researchgate.net/publication/328642287>

Pardo, S. (2009). *Plataformas virtuales para la educación.* Taller Digital de la Universidad de Alicante. Blog: www.eltallerdigital.com

Plan Nacional de Capacitación Docente (PLANCAD). (1999). *Manual para docentes de educación secundaria.* Lima, Peru: editorial de ministerio de educación del Peru.

Picardo, O. (2005) *diccionario pedagógico.* Colegio García Flamenco, San salvador. 1ra edición.

Ramirez, D. (2010). *Modelo de accion docente para el Desarrollo de prácticas pedagógicas con medios informáticos y telemáticos en el context aula.* (tesis de postgrado). Universidad Rovira Virgili, Tarragona.

- Ramon, V. (2021). *Uso de plataformas digitales en el proceso de educación virtual, nivel inicial en tiempos de pandemia por el covid-19*. Tesis de pregrado. Universidad Técnica de Ambato. Ecuador.
- Rivas, F. (1997). *El proceso de Enseñanza y Aprendizaje en la situación Educativa*. Barcelona, España: Editorial Ariel.
- Rojas, N. (2021) *Plataforma virtual y desarrollo de la capacidad de aprendizaje de los estudiantes de la especialidad de Tecnología Informática y Telecomunicaciones, Facultad de ciencias de la Educación, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión – Pasco*. UNMSM, Lima, Perú.
- Santoveña, S. (2002). *Metodología didáctica en plataformas virtuales de aprendizaje*. Recuperado el 20/12/2021 en <http://mcorrearodriguez.blogspot.com/2011/03/ventajas-y-desventajas-de-las.html>
- Salas, S. (2019). *Uso de la Plataforma virtual Moodle y el desempeño académico del estudiante en el curso de comunicación II en el periodo 2017-02 de la Universidad Privada del Norte, sede Los Olivos*. Universidad Tecnológica del Perú. Lima, Perú.
- Salinas, M. (2011). *Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente*. Argentina. Recuperado el 15 de febrero de 2020, de <http://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/Educaci%C3%B3n%20EVA.pdf>
- Silva, J. 2011. *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)*. Editorial UOC.
- Suárez, C. (2009). *Estudio analítico sobre los LMS para la formación virtual*. Salamanca, España. Recuperado el 20 de febrero de 2022, de

http://antia.usal.es/sharedir/tutoriales/informe_lms/496e666f726d655f4c4d535f2d5f46696e616c5f2843726973746f62616c5f5375c3a172657a29.pdf

Tejada, J. (2006) *Uso de una plataforma virtual como recurso didáctico en la asignatura de filosofía en los estudiantes de la Universidad Autónoma de Barcelona, 2006.*

Departamento de pedagogía aplicada Bellaterra- Barcelona

Unigarro, M. (2004). *Educación Virtual*. Bucaramanga, Colombia.

UNSAAC. (2017). *Líneas de investigación UNSAAC 2021*. Cusco, Perú: vicerrectorado de Investigación.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Plataformas Educativas Virtuales en el Aprendizaje Significativo de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°56106 de Yanaoca Cusco -2021.

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGIA
¿Cuál es la influencia del uso de las plataformas educativas virtuales en el proceso de aprendizaje significativo de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°56106 de Yanaoca Cusco -2021?	Determinar la influencia de las plataformas virtuales en el proceso de aprendizaje significativo de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°56106 de Yanaoca Cusco -2021	El nivel de uso y manejo de las plataformas educativas virtuales influye positivamente en el logro de los aprendizajes significativos de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°56106 de Yanaoca Cusco - 2021	<p>Variable independiente Nivel de uso y manejo de las plataformas educativas virtuales</p> <p>Variable dependiente Logros de los Aprendizaje significativo</p>	<p>Tipo de investigación: Investigación Básica</p> <p>Nivel de investigación: Descriptivo correlacional</p> <p>Diseño de la investigación: Transeccional no experimental.</p> <p>Población: La población está conformada por los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N°56106.</p>
PROBLEMAS ESPECIFICOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPOTESIS ESPECIFICO	DIMENSIONES	
<ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera la plataforma virtual Google meet influye en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la I.E. N° 56106 de Yanaoca, Cusco 2021? • ¿De qué manera la plataforma virtual zoom influye en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la I.E. N° 56106 de Yanaoca, Cusco - 2021? • ¿De qué manera la plataforma virtual classroom influye en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la I.E. N° 56106 de Yanaoca, Cusco – 2021? • ¿De qué manera la plataforma virtual WhatsApp y Facebook influyen en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la I.E. N° 56106 de Yanaoca Cusco - 2021? 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar de qué manera la plataforma virtual Google meet influye en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la IE N° 56106 de Yanaoca, Cusco 2021. • Determinar de qué manera la plataforma virtual zoom influye en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la IE N° 56106 de Yanaoca, Cusco - 2021. • Determinar de qué manera la plataforma virtual classroom influye en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la IE N° 56106 de Yanaoca, Cusco – 2021. • Determinar de qué manera la plataforma virtual WhatsApp y Facebook influyen en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la IE N° 56106 de Yanaoca, Cusco – 2021. 	<ul style="list-style-type: none"> • La plataforma virtual Google meet influye significativamente en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la IE N° 56106 de Yanaoca, Cusco 2021. • La plataforma virtual zoom plataforma virtual zoom influye en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la IE N° 56106 de Yanaoca Cusco - 2021. • La plataforma virtual classroom influye significativamente el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la IE N° 56106 de Yanaoca, Cusco – 2021. • La plataforma virtual de WhatsApp y Facebook influyen significativamente en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la IE N° 56106 de Yanaoca, Cusco – 2021. 	<p>Variable independiente</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plataforma educativa virtual Google meet. - Plataforma educativa virtual Zoom. - Plataforma educativa virtual Classroom. - Plataforma educativa virtual WhatsApp y Facebook. <p>Variable dependiente</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saberes previos - Nuevos conocimientos - Construcción del aprendizaje 	<p>Selección: Muestreo no probabilístico</p> <p>Técnicas e instrumentos de recojo de datos: Técnica: Encuesta sobre aprendizaje significativo y plataformas educativas virtuales.</p> <p>Método de análisis de datos: Estadística descriptiva con el apoyo de SPSS v25. Estadística inferencial para la prueba de hipótesis.</p>

ANEXO 01
INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

CUESTIONARIO SOBRE PLATAFORMAS EDUCATIVAS VIRTUALES

Apellidos y nombres:

Edad: Sexo:

INSTRUCCIONES: Estimado niño o niña, escuche atentamente los ítems que te preguntare y luego me respondes la alternativa que creas conveniente. Se totalmente sincero para contribuir con la investigación.

CRITERIOS DE VALORACION
SI
NO
A VECES

N°	ÍTEMS	SI	NO	A VECES
01	¿Alguna vez escucho hablar sobre las plataformas educativas virtuales?			
02	¿Utilizas las siguientes plataformas virtuales? Como: Google meet, Zoom, Classroom, Facebook y WhatsApp.			
03	¿En tus clases virtuales, utilizas las plataformas de Facebook y WhatsApp, para compartir fotos, videos y documentos con tu maestra, amigos y/o compañeros?			
04	¿En tus clases virtuales, utilizas la plataforma zoom, para compartir fotos, videos y documentos con tu maestra, amigos y/o compañeros?			
05	¿Para tus clases virtuales, utilizas la plataforma Google meet, para compartir fotos, videos y documentos con tu maestra, amigos y/o compañeros?			
06	¿Compartes videos educativos a través de estas plataformas virtuales para incrementar tu aprendizaje?			
07	¿Te sientes satisfecho al utilizar los medios virtuales en tu aprendizaje?			
08	En tu casa. ¿Tus familiares utilizan los medios virtuales para ayudarte en tus tareas diarias?			
09	¿Crees que estas plataformas virtuales son de mucha ayuda en sus tareas para los niños y niñas?			
10	¿Te interesa usar las plataformas virtuales para divertirte y así aprender más?			
11	¿Considerarías a las plataformas virtuales como un medio para aprender nuevas experiencias?			
12	¿Tu maestra utiliza los medios virtuales para compartir clases con tus compañeros y compañeras?			
13	¿Cuándo tienes tareas de tus cursos, acudes a las plataformas virtuales para apoyarte de él?			
14	¿Considerarías muy bueno para encontrar lo que buscas al utilizar las plataformas virtuales?			
15	¿Crees que los medios virtuales son útiles y valiosos para el desarrollo de tus clases?			
16	¿Crees que, viendo, escuchando, por los medios virtuales se aprende más, que estar en aula con la maestra?			

CUESTIONARIO SOBRE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

INSTRUCCIONES: Estimado niño o niña, escuche atentamente los ítems que te preguntare y luego me respondes la alternativa que creas conveniente. Contesta con sinceridad, no existen respuesta correctas o incorrectas.

CRITERIOS DE VALORACION
SI
NO
A VECES

N°	ÍTEMS	SI	NO	A VECES
1	¿Respondes cuando te preguntan sobre tus experiencias vividas?			
2	¿Aprendes nuevas experiencias que te ayudan realizar tus trabajos individualmente, por ejemplo, dibujos, pintura y gráficos?			
3	¿Te sientes contento cuando logras entender nuevas experiencias a partir de las experiencias que ya tenías?			
4	¿Participas en dinámicas divertidas para responder sobre tus experiencias vividas?			
5	¿Aplicas nuevas formas y maneras de aprender experiencias nuevas? Como: jugando, danzando, hablando y manipulando.			
6	¿Las experiencias nuevas que aprendiste te ayuda a realizar tus trabajos en equipo?			
7	¿Cuándo te preguntan, respondes lo que aprendiste o lo que ya sabías?			
8	¿Las experiencias nuevas que aprendes las utilizas para solucionar problemas en tu vida?			
9	¿Las nuevas experiencias que aprendes las utilizas en otras experiencias?			
10	¿Crees que manipulando los objetos se aprende fácilmente nuevas experiencias?			
11	¿Crees que, lo que aprendes las nuevas experiencias es mucho más valioso de lo que sabías?			
12	¿Todo lo que aprendes te sirve para utilizar en nuevas situaciones de aprendizaje?			
13	¿Las experiencias nuevas que aprendes en aula, compartes en familia en otras nuevas experiencias?			
14	¿Crees que las nuevas experiencias que aprendes a diario son más útiles e importantes?			

N°	Plataformas educativas virtuales														Aprendizaje significativo															
	Plataforma virtual google meet			Plataforma virtual zoom			Plataforma virtual Classroom				Plataformas virtuales WhatsApp y Facebook				Saberes previos		Nuevos conocimientos						Construcción de aprendizaje							
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I14	I15	I16	I17	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14		
1	1	3	2	2	1	2	1	1	2	3	1	1	1	2	2	2	3	2	2	1	3	1	1	1	2	1	2			
2	1	1	1	2	1	3	2	3	2	3	2	1	2	3	3	1	2	1	3	2	3	2	1	1	2	2	2			
3	2	1	2	3	2	2	2	1	2	1	3	1	2	1	1	1	2	3	1	1	2	1	3	1	3	3	2			
4	1	3	1	1	1	1	2	2	3	1	2	2	3	3	1	3	1	1	1	1	1	2	2	3	3	2	2			
5	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3			
6	3	2	2	1	3	2	3	3	3	3	2	1	1	1	2	1	2	3	1	2	2	2	1	2	1	1	3			
7	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1			
8	1	3	1	3	3	2	1	2	1	2	1	3	3	3	1	3	3	2	3	1	2	3	3	1	1	2	1			
9	3	1	2	1	3	2	3	2	1	3	3	2	3	2	1	3	1	1	2	2	3	2	3	3	3	2	1			
10	2	3	2	1	3	2	2	3	3	1	3	1	1	3	3	2	3	2	2	1	2	3	1	3	1	3	2			
11	2	1	1	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3			
12	1	1	3	2	2	3	1	1	3	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1			
13	1	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	1	3	2	2			
14	3	2	3	1	3	3	2	3	3	1	1	2	2	3	1	3	2	1	1	3	2	3	2	2	3	1	3			
15	2	2	2	1	1	1	3	2	3	2	2	2	3	2	2	1	2	3	3	2	2	1	1	2	2	2	3			
16	3	2	1	1	2	3	3	3	1	1	1	2	3	1	1	1	1	2	2	1	3	2	2	2	3	1	2			
17	1	2	3	2	3	3	1	2	2	1	1	3	2	3	2	2	2	3	1	3	2	2	3	1	2	1	1			
18	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1			
19	2	3	2	1	2	1	2	1	2	1	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	1	1	2	1	1	1			
20	3	1	3	2	1	3	2	3	3	2	2	2	2	1	3	3	1	2	3	3	1	1	1	2	2	3	3			
21	3	3	2	3	2	3	3	2	2	1	2	1	2	3	3	1	1	3	3	2	3	2	2	2	1	3	3			
22	2	3	3	1	1	2	2	3	1	3	1	2	3	1	2	3	3	2	1	1	3	1	1	3	1	2	1			
23	2	1	2	2	3	1	2	3	1	3	1	2	2	3	3	1	1	1	2	2	1	2	2	3	2	1	2			
24	1	1	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1	3	3	2	2	1	2	3			
25	2	3	3	2	2	1	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	2	1	3	2	2	3	1			
26	3	1	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	2	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3			
27	3	1	2	1	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	1	3	3	3	2	2	3	2	1	3	1			
28	2	3	3	1	3	2	2	3	1	3	2	1	1	3	1	2	3	3	2	2	3	2	1	1	3	3	1			
29	1	3	3	1	2	3	1	3	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	1	2	3	1			
30	3	3	1	1	1	2	2	1	1	3	1	2	1	3	2	2	2	2	3	1	3	1	1	2	1	2	1			
31	1	3	1	3	2	1	1	2	3	1	3	1	3	2	1	1	3	1	3	1	1	1	3	3	1	1	1			
32	1	2	2	3	3	3	2	1	3	1	1	1	3	3	3	1	1	1	3	3	1	1	3	2	1	3	3			
33	1	2	2	1	1	3	2	2	3	2	2	2	3	2	1	2	2	3	2	1	2	1	1	2	3	2	1			

V1												V2					
D1		D2		D3		D4		V1		D1		D2		D3		V2	
P	C	P	C	P	C	P	C	P	C	P	C	P	C	P	C	P	C
6	1	5	1	7	1	5	0	30	1	4	1	12	1	8	0	24	1
3	0	6	1	10	2	8	1	34	1	4	1	13	1	10	1	27	1
5	1	7	2	6	0	7	1	33	1	2	0	10	1	14	1	26	1
5	1	3	0	8	1	10	2	32	1	4	1	7	0	14	1	25	1
7	2	9	2	12	2	12	2	49	2	6	2	17	2	16	2	39	2
7	2	6	1	12	2	5	0	34	1	3	0	12	1	11	1	26	1
4	0	3	0	5	0	5	0	20	0	3	0	8	0	6	0	17	0
5	1	8	2	6	0	10	2	35	1	4	1	14	1	10	1	28	1
6	1	6	1	9	1	10	2	36	1	4	1	11	1	15	2	30	1
7	2	6	1	9	1	8	1	38	1	5	1	13	1	13	1	31	1
4	0	8	2	11	2	10	2	40	2	5	1	16	2	16	2	37	2
5	1	7	2	6	0	5	0	29	1	4	1	8	0	9	0	21	0
5	1	7	2	9	1	10	2	36	1	5	1	12	1	11	1	28	1
8	2	7	2	9	1	8	1	37	1	4	1	12	1	14	1	30	1
6	1	3	0	10	2	9	1	36	1	3	0	13	1	12	1	28	1
6	1	6	1	8	1	7	1	31	1	2	0	11	1	11	1	24	1
6	1	8	2	6	0	9	1	34	1	4	1	13	1	10	1	27	1
4	0	3	0	5	0	5	0	21	0	3	0	7	0	9	0	19	0
7	2	4	0	6	0	10	2	33	1	4	1	14	1	8	0	26	1
7	2	6	1	10	2	7	1	36	1	6	2	11	1	13	1	30	1
8	2	8	2	8	1	8	1	38	1	4	1	14	1	13	1	31	1
8	2	4	0	9	1	7	1	33	1	5	1	11	1	9	0	25	1
5	1	6	1	9	1	8	1	33	1	4	1	9	0	13	1	26	1
5	1	7	2	10	2	10	2	39	1	5	1	16	2	11	1	32	1
8	2	5	1	9	1	12	2	39	1	6	2	12	1	14	1	32	1
7	2	8	2	10	2	9	1	43	2	6	2	17	2	15	2	38	2
6	1	5	1	9	1	10	2	37	1	5	1	14	1	11	1	30	1
8	2	6	1	9	1	7	1	36	1	3	0	15	2	11	1	29	1
7	2	6	1	9	1	6	0	34	1	4	1	11	1	11	1	26	1
7	2	4	0	7	1	7	1	33	1	4	1	12	1	10	1	26	1
5	1	6	1	7	1	9	1	30	1	2	0	10	1	11	1	23	1
5	1	9	2	7	1	8	1	34	1	4	1	10	1	13	1	27	1
5	1	5	1	9	1	9	1	32	1	3	0	11	1	11	1	25	1



RESOLUCIÓN-D-N°-432-2022 -FEDyCs.C-UNSAAC

Cusco, 25 de abril del 2022

EL DECANO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO;

Visto los expedientes 413982 y 413981, respectivamente presentado por las Bachilleres: ERIKA, GUZMAN GUZMAN y FANY, GUZMAN GUZMAN, de la Escuela Profesional de Educación Inicial, solicitando INSCRIPCIÓN DE TEMA DE TESIS y NOMBRAMIENTO DE ASESOR del plan de tesis Intitulado: PLATAFORMAS EDUCATIVAS VIRTUALES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°56106 DE YANAOCA CUSCO-2021. Para optar al TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADAS EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL.

CONSIDERANDO:

Que, por RESOLUCIÓN N° CU- 330 - 2020-UNSAAC de fecha 01 de octubre de 2020, el Consejo Universitario Aprueba, el Plan de Lineamientos de Adaptación Virtual para el Proceso de Inscripción de Proyectos de Investigación y Sustentación de Tesis Virtual - Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación;

Que, en el numeral VIII. SOBRE LA INSCRIPCIÓN DE TEMA DE TESIS Y NOMBRAMIENTO DEL ASESOR, se establece el procedimiento para atención de los bachilleres que realizaron estudios o fueron admitidos antes del 10 de julio de 2014:

- a. El bachiller cumple con la presentación del trámite de inscripción del tema de tesis, llenando el formulario virtual y adjuntando en formato PDF la constancia de pago por derechos de trámite y la carta de aceptación del asesor.
- b. Haciendo uso del correo institucional de estudiante, envía la constancia de trámite administrativo realizado, el archivo digital del proyecto de tesis (formato PDF), la carta de aceptación del asesor, al siguiente correo institucional de la dirección de investigación:
investigacioneducacioncomunicacion@unsaac.edu.pe
- c. El administrado realiza el seguimiento del proceso de evaluación del proyecto de tesis presentado, con el director de investigación, a través del correo institucional de la dirección de investigación.
- d. El proyecto de tesis es evaluado por una comisión de investigación, integrada por el director de la unidad de investigación y un profesor ordinario de la escuela profesional al que corresponde el bachiller usuario. (el profesor integrante es designado por el director de la unidad).
- e. De estar aprobado el proyecto de tesis, se remite el informe de aprobación (archivo PDF) a la secretaria de la Facultad para la emisión de la resolución de inscripción del tema de tesis y nombramiento del asesor (a).

Yanaoca, 9 de junio del 2022

Prof. Flavio Achahui Vargas



DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA E INICIAL N° 56106
ALTIVA CANAS"

Presente.

Yo, GUZMAN GUZMAN ERIKA y GUZMAN GUZMAN FANY. Bachilleres egresados de la UNSAAC, Escuela Profesional de Educación Filial-Canas, especialidad: Educación Inicial. Nos presentamos ante usted, para expresarle nuestros saludos cordiales y para luego manifestarle lo siguiente.

Teniendo la necesidad de realizar nuestro trabajo de investigación sobre **"PLATAFORMAS EDUCATIVAS VIRTUALES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 56106 DE YANAOCA CUSCO – 2021"**. Para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación. Trabajo que se efectuara durante el año académico 2022. Para tal efecto, solicitamos:

- Autorización para la aplicación del instrumento de investigación (entrevista) a niños y niñas de 5 años del Nivel Inicial.

Agradeciendo a Ud. Por aceptar nuestra petición reiteramos nuestras consideraciones más distinguidas de estima personal.

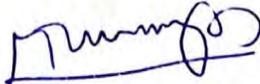
Atentamente.



GUZMAN GUZMAN ERIKA
DNI N° 70816455



GUZMAN GUZMAN FANY
DNI N° 70816454



Dr. MOISES RODRIGUEZ ALVAREZ
Asesor



GOBIERNO REGIONAL CUSCO
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - CANAS
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 56106 "ALTIVA CANAS"
"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"



CONSTANCIA

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 56106 "ALTIVA CANAS"
DEL DISTRITO DE YANAoca, PROVINCIA DE CANAS, DEPARTAMENTO DE
CUSCO

HACE CONSTAR:

Que, las señoritas Bachilleres GUZMAN GUZMAN, ERIKA Y GUZMAN GUZMAN, FANY, egresadas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, de la Escuela Profesional de Educación filial -Canas especialidad INICIAL, quienes realizaron la aplicación de encuestas al Director y a los estudiantes de 05 años de Educación Inicial en el presente año con el propósito de recoger información que les servirá para el trabajo de investigación, cuyo título es: **"PLATAFORMAS EDUCATIVAS VIRTUALES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL"**. El trabajo que fue realizado del 09 al 13 de junio del 2022. El mismo que cumplieron satisfactoriamente tal como acredita los informes respectivos.

Se expide la presente constancia a petición escrita de la parte interesada, para los casos que legalmente le corresponde.

Yanaoca, 13 de junio del 2022.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN - CUSCO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - CANAS
Prof. Flavio Acuña Vargas
DIRECTOR

DISEÑO DEL INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y Nombres del Informante:** Lic. Raúl Mamani Vino
- 1.2. **Cargo e Institución donde labora:** Director docente Institución Educativa N° 501099
- 1.3. **Nombre del Instrumento motivo de Evaluación:** Encuesta sobre Plataformas Educativas Virtuales y Encuesta sobre Aprendizaje Significativo.
- 1.4. **Autor (es) del Instrumento:** Erika Guzmán Guzmán y Fany Guzmán Guzmán
- 1.5. **Título de la Investigación:** Plataformas Educativas Virtuales en el Aprendizaje Significativo de los niños y niñas de la I. E.I. 56106 "Altiya Canas" Yanaoca - Canas - 2021.

II. ASPECTOS DE VALIDACION:

DIMENSIONES	INDICADORES	Deficiente 00 - 20%	Regular 21 - 40%	Buena 41 - 60%	Muy buena 61 - 80%	Excelente 81 - 100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado			✓		
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables				✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia			✓		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para mejora y las actitudes respecto a la conservación del medio			✓		
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos-científicos de la tecnología educativa				✓	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y la dimensiones			✓		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				✓	

III. OPINION DE APLICABILIDAD:

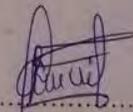
Aplicar la prueba para la consecución de los objetivos esperados.

IV. PROMEDIO DE VALIDACION:

16

Lugar y fecha:

Cusco, 16 de Mayo del 2022



Firma del Informante
DNI N° 46959480
Teléfono. 925161901

DISEÑO DEL INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres del Informante: *Julio Cesar Limachi Queso*
- 1.2. Cargo e Institución donde labora: *Docente nombrado UNSAAC.*
- 1.3. Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: *Encuesta sobre Plataformas Educativas Virtuales y Encuesta sobre Aprendizaje Significativo.*
- 1.4. Autor (es) del Instrumento: *Erika Guzmán Guzmán y Fany Guzmán Guzmán*
- 1.5. Título de la Investigación: *Plataformas Educativas Virtuales en el Aprendizaje Significativo de los niños y niñas de la I. E.I. 56106 "Altiva Canas" Yanaoca - Canas - 2021.*

II. ASPECTOS DE VALIDACION:

DIMENSIONES	INDICADORES	Deficiente 00 - 20%	Regular 21 - 40%	Buena 41 - 60%	Muy buena 61 - 80%	Excelente 81 - 100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado				✓	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables				✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia				✓	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad			✓		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para mejora y las actitudes respecto a la conservación del medio				✓	
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos-científicos de la tecnología educativa					✓
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y la dimensiones				✓	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnostico				✓	

III. OPINION DE APLICABILIDAD:

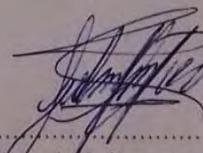
Tiene consistencia puede aplicar la prueba.

IV. PROMEDIO DE VALIDACION:

17

Lugar y fecha:

Yanaoca 13 Junio 2022



Firma del Informante

DNI N° *23934403*

Teléfono *983964080*

PANEL FOTOGRAFICO

IMAGEN 1: Erika y Fany junto al director y docentes en el día de la aplicación del instrumento.



IMAGEN 2: Erika y Fany junto a los niños y niñas el día de aplicación de la encuesta.



IMAGEN 3 Donde Fany va realizando la encuesta a un niño en el salón de la Institución Educativa



IMAGEN 4 Erika va realizando la encuesta a un niño en el patio de la Institucion Educativa



IMAGEN 5 Erika y Fany concluyeron la aplicación de la encuesta y la despedida de los niños y niñas

