

Universidad Católica de Santa María

Escuela de Postgrado

Maestría en Educación con Mención en Gestión de los Entornos

Virtuales para el aprendizaje



**USO DE VIDEOCONFERENCIA GOOGLE MEET Y SU RELACIÓN CON LA
COMPETENCIA SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES EN LAS
ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA AREQUIPA CIUDAD DE AREQUIPA 2021**

Tesis presentada por las Bachilleres:

Flores Puma, Yeisy Erika

Portillo Huisa, Rocio Celia

Uñapilco Alvis, Francisca Yudy

Para optar el Grado Académico de:

**Maestro en Educación con mención en Gestión de
los Entornos Virtuales para el Aprendizaje**

Asesor:

Mg. Duche Pérez, Aleixandre Brian

Arequipa – Perú

2023

UCSM-ERP

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
ESCUELA DE POSTGRADO
DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR DE TESIS

Arequipa, 06 de Julio del 2022

Dictamen: 005445-C-EPG-2022

Visto el borrador del expediente 005445, presentado por:

2017001752 - FLORES PUMA YEISY ERIKA

2018004852 - PORTILLO HUISA ROCIO CELIA

2018003962 - UÑAPILCO ALVIS FRANCISCA YUDY

Titulado:

**USO DE VIDEOCONFERENCIA GOOGLE MEET Y SU RELACIÓN CON LA COMPETENCIA SE
DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES EN LAS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE
EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AREQUIPA CIUDAD DE AREQUIPA
2021**

Nuestro dictamen es:

APROBADO

**5161 - SIU ANTEZANA ROCIO JACKELINE
DICTAMINADOR**



**6005 - BELTRAN MOLINA ROSA PATRICIA
DICTAMINADOR**

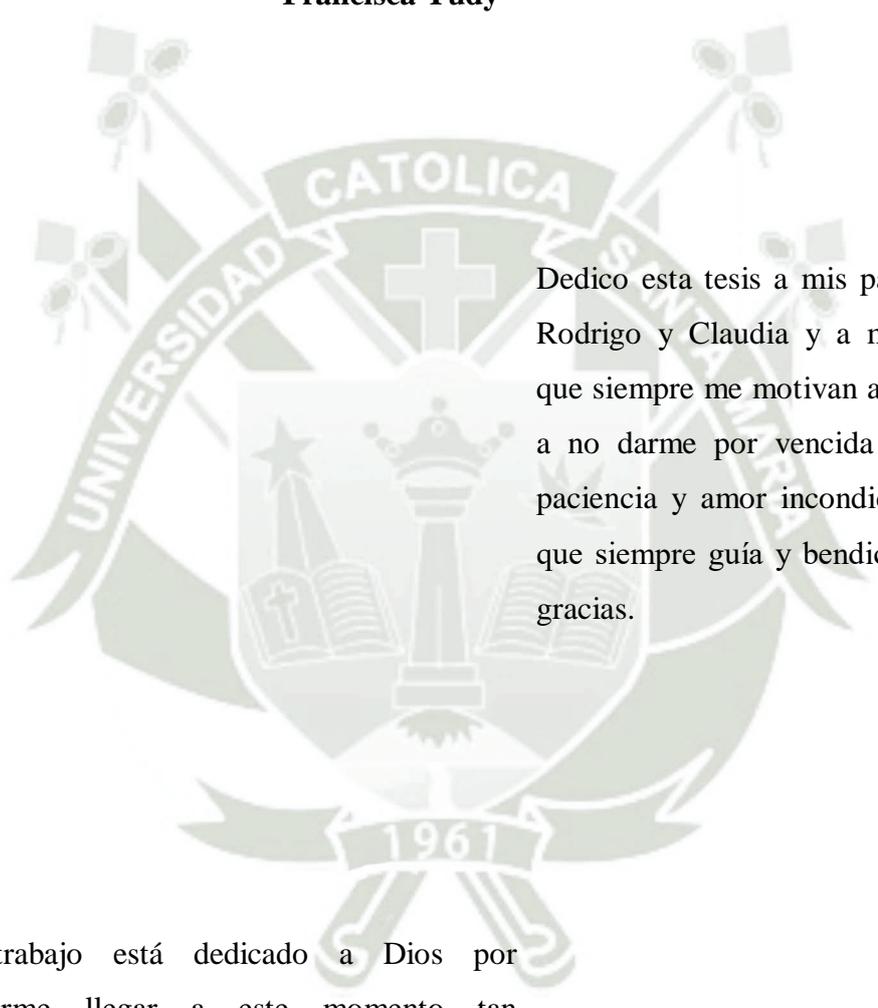


**6648 - PEREZ QUINTANILLA CECILIA LOURDES
DICTAMINADOR**



A Dios con mucho amor y gratitud, por darme como madre a Saturnina Alvis Treviño y como hijas a Bárbara y Astrid, ejemplos de esfuerzo, perseverancia y deseos de superación, por sus consejos y apoyo incondicional les estaré eternamente agradecida.

Francisca Yudy



Dedico esta tesis a mis padres, mis hijos Rodrigo y Claudia y a mi esposo Juan, que siempre me motivan a seguir adelante a no darme por vencida con su apoyo, paciencia y amor incondicional y a Dios que siempre guía y bendice mi camino... gracias.

Yeisy Erika

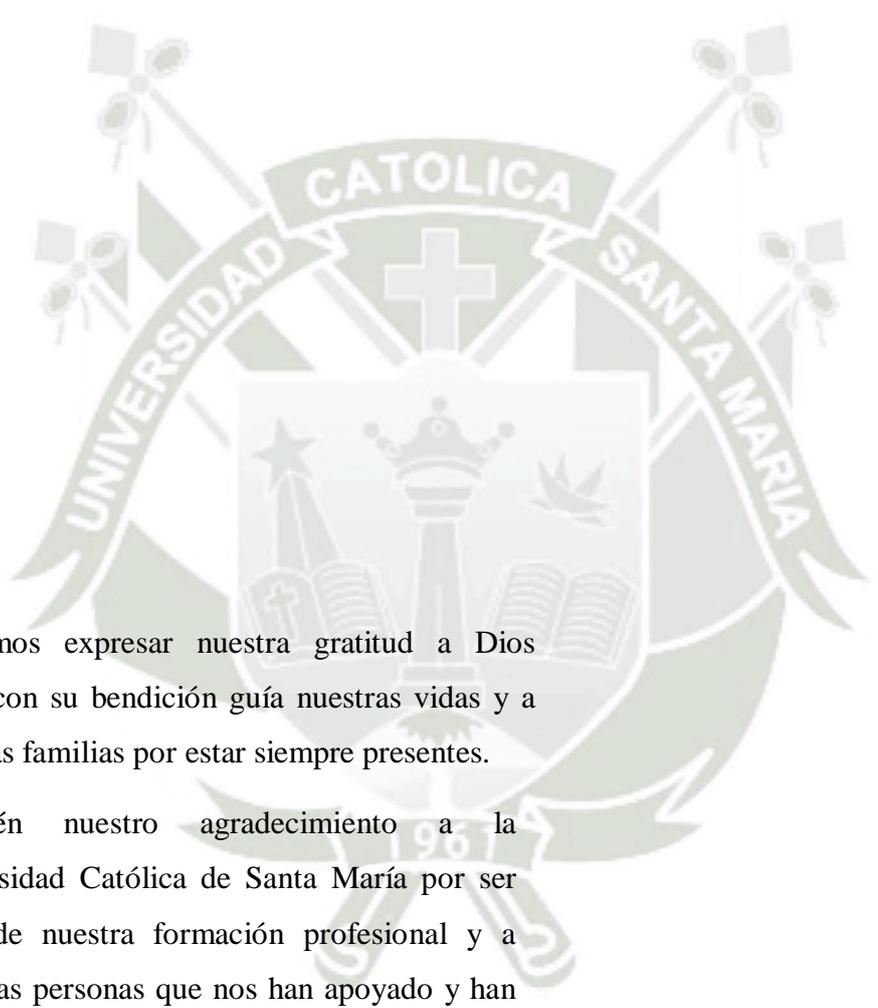
Este trabajo está dedicado a Dios por permitirme llegar a este momento tan importante de mi formación profesional, a mi familia por haber sido mi apoyo, motor y motivo para lograr un objetivo más en mi vida.

Rocio Celia

El mayor enemigo del conocimiento no es la ignorancia, es la ilusión del conocimiento.

Stephen Hawking





Queremos expresar nuestra gratitud a Dios quien con su bendición guía nuestras vidas y a nuestras familias por estar siempre presentes.

También nuestro agradecimiento a la Universidad Católica de Santa María por ser parte de nuestra formación profesional y a todas las personas que nos han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito, en especial a aquellos que nos abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos como son los docentes de esta casa de estudios, en especial a nuestro asesor, Mg. Aleixandre Brian Duche Pérez

Las autoras

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

LISTA DE ABREVIATURAS

RESUMEN

ABSTRAC

INTRODUCCIÓN 1

HIPÓTESIS 5

OBJETIVOS 5

OBJETIVO GENERAL 5

OBJETIVOS ESPECÍFICOS 5

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1. Marco teórico y conceptual 6

1.1 Fundamentación teórica acerca de videoconferencia Google Meet 6

1.1.1. Dimensiones del uso de Videoconferencia Google Meet 8

1.2. Fundamentación teórica acerca de la competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales generados por las TIC 19

1.2.1. Concepto de la competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales generados por las TIC 22

1.2.2. Dimensiones de la competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales generados por las TIC 23

1.2.3. Teorías que sustentan el uso del software educativo 35

2. Análisis de antecedentes investigativos 38

2.1 A nivel internacional.....	38
2.2. A nivel Nacional.....	38
2.3. A nivel Local.....	39

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

1. Técnicas, instrumentos y materiales de verificación	40
1.1 Técnicas	40
1.2 Instrumentos.....	40
1.3. Materiales de verificación.....	43
2. Campo de verificación	44
2.1 Ubicación espacial.....	44
2.2 Ubicación temporal.....	44
2.3 Población y muestra	44
3. Estrategia de recolección de datos	45
3.1 Organización.....	45
3.1.1 Acciones de coordinación	45
3.1.2 Acciones de implementación	45
3.1.3 Acciones de ejecución	45
3.1.4. Validación de los instrumentos	46
3.1.5. Criterios para el manejo de resultados.....	46

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1. Análisis e interpretación de los resultados de la investigación	49
1.1. Resultados de la variable: uso de videoconferencia Google Meet.....	49

1.2. Resultados de la variable: la competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales generados por las TIC.....	59
2. Discusión de resultados.....	72
CONCLUSIONES.....	74
RECOMENDACIONES.....	75
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	77
ANEXOS	
EVIDENCIAS	



ÍNDICE DE TABLAS

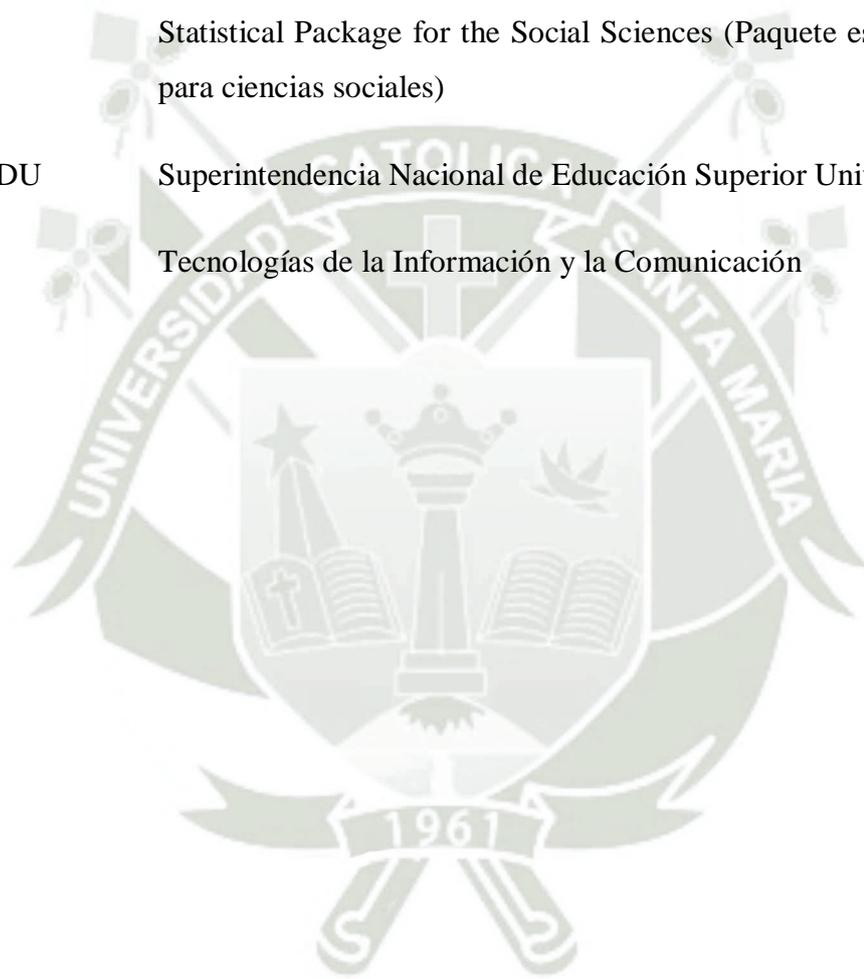
Tabla 1. Percepción sobre videoconferencia Google Meet	49
Tabla 2. Actitud hacia el Google Meet	51
Tabla 3. Utilidad del Google Meet	53
Tabla 4. Intencionalidad de empleo de Google Meet	55
Tabla 5. Consolidado de la variable videoconferencia Google Meet	57
Tabla 6. Personaliza espacios virtuales	59
Tabla 7. Gestiona información del entorno virtual	61
Tabla 8. Interactúa en entornos virtuales	63
Tabla 9. Crea objetos virtuales en diversos formatos	65
Tabla 10. Consolidado de la variable: Competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales	67
Tabla 11. Coeficiente de correlación Rho de Spearman entre las variables videoconferencia Google Meet y Competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales	69

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Percepción sobre videoconferencia Google Meet.....	49
Figura 2. Actitud hacia el Google Meet	51
Figura 3. Utilidad del Google Meet	53
Figura 4. Intencionalidad de empleo de Google Meet	55
Figura 5. Consolidado de la variable videoconferencia Google Meet.....	57
Figura 6. Personaliza espacios virtuales.....	59
Figura 7. Gestiona información del entorno virtual.....	61
Figura 8. Interactúa en entornos virtuales	63
Figura 9. Crea objetos virtuales en diversos formatos	65
Figura 10. Consolidado de la variable: Competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales	67
Figura 11. Coeficiente de correlación Rho de Spearman entre las variables videoconferencia Google Meet y Competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales.....	69

LISTA DE ABREVIATURAS

CNEB	Currículo Nacional de la Educación Básica
CIST	El coordinador de innovación y soporte tecnológico
MINEDU	Ministerio de Educación
SSPS	Statistical Package for the Social Sciences (Paquete estadístico para ciencias sociales)
SUNEDU	Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria
TIC	Tecnologías de la Información y la Comunicación



RESUMEN

El objetivo de este estudio fue determinar la relación entre el uso de videoconferencia Google Meet y el desarrollo de la competencia en Entornos Virtuales en estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa. La investigación se llevó a cabo utilizando una metodología descriptiva correlacional, se utilizó una encuesta y un cuestionario de 24 ítems como instrumentos para medir ambas variables. Para validar el instrumento se contó con la evaluación de tres expertos, mientras que para asegurar la confiabilidad de este se utilizó el Alfa de Cronbach. La población fue de 176 estudiantes y la muestra seleccionada fue de 120, y los datos recolectados fueron analizados mediante el uso de tablas y figuras estadísticas. Los resultados obtenidos indican que existe una relación directamente proporcional entre ambas variables, en los estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa. Se encontró una relación positiva moderada entre las variables de estudio, con un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0.506 puntos. Estos hallazgos son importantes ya que demuestran la relevancia del uso de herramientas tecnológicas como Google Meet para el desarrollo de la competencia en Entornos Virtuales en estudiantes de educación secundaria. Los resultados de este estudio pueden ser de utilidad para la implementación de estrategias pedagógicas que promuevan el uso efectivo de videoconferencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales. Se concluye que existe relación significativa moderada entre las variables de estudio. Se sugiere que los directivos deben capacitar y promover el uso de diferentes recursos en los docentes para mejorar el desarrollo de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales en los estudiantes.

Palabras clave: Videoconferencia Google Meet, Competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales generados por las TIC.

ABSTRAC

The objective of this study was to determine the relationship between the use of Google Meet videoconferencing and the development of competence in Virtual Environments in fifth grade students of secondary education at the Arequipa educational institution. The research was carried out using a descriptive correlational methodology, a survey and a 24-item questionnaire were used as instruments to measure both variables. To validate the instrument, the evaluation of three experts was available, while to ensure its reliability, Cronbach's Alpha was used. The population was 176 students and the selected sample was 120, and the collected data was analyzed through the use of statistical tables and figures. The results obtained indicate that there is a directly proportional relationship between both variables, in fifth grade students of secondary education at the Arequipa educational institution. A moderate positive relationship was found between the study variables, with a Spearman's Rho correlation coefficient of 0.506 points. These findings are important since they demonstrate the relevance of the use of technological tools such as Google Meet for the development of competence in Virtual Environments in secondary education students. The results of this study may be useful for the implementation of pedagogical strategies that promote the effective use of videoconferences in the teaching-learning process in virtual environments. It is concluded that there is a moderate significant relationship between the study variables. It is suggested that managers should train and promote the use of different resources in teachers to improve the development of competence in virtual environments in students.

Keywords: Google Meet Videoconference, Competition unfolds in Virtual Environments generated by TIC.

INTRODUCCIÓN

El presente estudio se llevó a cabo en la ciudad de Arequipa, en la institución educativa de señoritas Arequipa, ubicado en el centro de la ciudad; específicamente la investigación se realizó con estudiantes del quinto grado de educación secundaria durante el año 2021.

No obstante, en 2016 Ministerio de Educación inicia con la implementación del Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) en donde la competencia 28 es una de las competencias importantes en la formación de los estudiantes, que ayuda responder a las nuevas expectativas de la sociedad moderna, cambios vertiginosos y acelerados en el campo laboral, en el comercio, en las relaciones sociales y en la comunicación. La implementación del mismo se realiza mediante programas de formación docente con algunas instituciones educativas públicas del país. De esta forma, se inicia con la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Pero, a fines del año 2019 e inicios del año del 2020 casi la totalidad de los países del mundo entraron en cuarentena la población a fin de que no se expanda el virus del Covid 19; por lo tanto, muchos centros comerciales y laborales fueron cerrados, incluido las escuelas e instituciones educativas de todos los niveles y modalidades. Debido a ello se ha tenido que profundizar en la integración de herramientas digitales en el campo educativo y transitar de una educación presencial a una educación a distancia; por lo que estudiantes y docentes han tenido que recurrir al empleo de múltiples medios y recursos tecnológicos para continuar con los procesos didácticos de enseñanza y aprendizaje (Internet, WhatsApp, Meet, Zoom, etc.). Uno de esos recursos y medios virtuales que hoy felizmente disponen docentes y estudiantes es la videoconferencia Google Meet, que es una herramienta enfocada al entorno empresarial y al ámbito educativo, capaz de crear videoconferencias para hasta doscientas cincuenta personas y que permite que compartan información, documentos y diferentes formatos de archivo en tiempo real sin limitación alguna.

De otro lado, en el CNEB se ha considerado una nueva competencia, nos estamos refiriendo específicamente a la competencia 28: "Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC" que otorga es la respuesta a la exigencia de la sociedad moderna de contar con personas y ciudadanos que saben asumir con responsabilidad y eficiencia el uso de las TIC en su vida cotidiana. Ya que, hoy en día todos los campos del saber humano están digitalizados, en donde las personas pueden comunicarse en tiempo real mediante el

chat o videollamada, también a través de correos electrónicos; existencia de comercio electrónico, trabajos desde la casa, videoconferencia en tiempo real no existiendo la distancia, aulas virtuales, etc. De esta forma, esta competencia es una necesidad en esta sociedad digitalizada, que busca alfabetización digital, ello significa empoderar, formar ciudadanos digitales, democráticos, críticos, creativos, autónomos, sabe tomar decisiones, constructores de una nueva sociedad y más.

En tal sentido, con la ejecución de la investigación se pretendió determinar en primer lugar el nivel de uso de la videoconferencia Google Meet y el nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC en estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa Arequipa; en segundo lugar se pretendió establecer la existencia de relación entre el uso de videoconferencia Google Meet y el desarrollo de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC. Por ello, nos planteamos la siguiente interrogante general:

¿Existe relación entre el uso de videoconferencia Google Meet y el desarrollo de la competencia se Desenvuelve en Entornos Virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa, ciudad de Arequipa 2021?

Interrogantes Específicas

- ¿Cuál es el nivel de uso de videoconferencia Google Meet en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa, ciudad de Arequipa 2021?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia se Desenvuelve en Entornos Virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa, ciudad de Arequipa 2021?

El presente estudio se justifica, en la medida que se pretendió fortalecer el nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en estudiantes de quinto grado de educación secundaria a través del uso de la Videoconferencia Google Meet; ya que, en este contexto generado por la pandemia de COVID-19, conlleva realizar educación virtual o a distancia y el reto y la oportunidad de incorporar herramientas digitales al trabajo pedagógico. Por otro, contamos con estudiantes nativos digitales familiarizados con el uso de herramientas digitales. De esta manera, videoconferencia Google Meet resulta importante en el desarrollo de aprendizaje de los estudiantes de forma dinámico, interesante, novedoso, motivador e interactiva, en donde el

estudiante tiene la posibilidad de responder las preguntas o aportes al tema en la sala con quienes participa, puede utilizar la pizarra para escribir o dibujar, puede compartir su pantalla para mostrar contenidos o información, se puede crear foro de discusión; acciones que lleva al fortalecimiento de la competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales. De ahí, la importancia del presente estudio.

Con respecto al alcance del estudio, éste pretendió establecer la relación entre el uso de videoconferencia Google Meet y el desarrollo de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC por parte de las estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa Arequipa. Y en referencia a las limitaciones, tenemos que expresar que en el presente estudio se trabajó con una muestra reducida, en un momento de la pandemia de Covid-19. Asimismo, la falta de estudios de investigación previos sobre el tema conllevó a una investigación exploratoria. Por lo tanto, los resultados y conclusiones del mismo no pueden ser generalizados.

Así mismo, el presente estudio se ubica en el área general: ciencias sociales; mientras, en cuanto al área específico: ciencias de la educación; por otro, referente a la línea de investigación se encuentra en: educación e internet; asimismo, en relación al tipo y nivel de investigación corresponde correlacional descriptivo de corte transversal, y finalmente, el diseño de investigación fue no experimental. Y como variables de investigación se definió: Google Meet y Competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC.

La presente investigación está estructurada en base a tres capítulos:

El primer capítulo contiene el marco teórico y aspectos referidos a la revisión y al análisis exhaustivo de los fundamentos teóricos del problema en estudio, problema de investigación, antecedentes, que nos permiten una comprensión conceptual de los problemas de estudio.

En el segundo capítulo desarrollamos aspectos referidos a la metodología y comprende el tipo de investigación, nivel de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, estrategias de recolección de datos, validación y confiabilidad de los instrumentos y análisis estadístico.

El capítulo tercero comprende los resultados y discusión, que hacen referencia a los hallazgos significativos de la investigación, encuesta y cuestionario aplicado a las estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Arequipa,

ciudad Arequipa, discusión de resultados, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas, anexos y evidencias.



Hipótesis

Dado que la pandemia generada por la COVID-19, conlleva la educación remota, dentro de este contexto se da la oportunidad de utilizar la videoconferencia Google Meet en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo interacción entre estudiantes y docentes; es probable que su uso favorezca el fortalecimiento de la competencia transversal se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC, a través de la interpretación, modificación y optimización de entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje.

Ha: Es probable que exista una relación positiva moderada entre el uso de videoconferencia Google Meet y el desarrollo de la competencia se Desenvuelve en Entornos Virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa.

H0: Es probable que no exista una relación positiva moderada entre el uso de videoconferencia Google Meet y el desarrollo de la competencia se Desenvuelve en Entornos Virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa.

Objetivo general

Determinar la relación entre el uso de videoconferencia Google Meet y el desarrollo de la competencia se Desenvuelve en Entornos Virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa.

Objetivos específicos

- a) Establecer el nivel de uso de videoconferencia Google Meet en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa.
- b) Determinar el nivel de desarrollo de la competencia se Desenvuelve en Entornos Virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1. Marco teórico y conceptual

1.1 Fundamentación teórica acerca de videoconferencia Google Meet

La declaratoria en emergencia nacional en el Perú ha generado la urgente necesidad de que los Ministerios propongan estrategias para el trabajo remoto, es en ese contexto que el Ministerio de Educación en el Perú propone el reinicio de las clases en la modalidad virtual a partir del 6 de abril del 2020, a través de la estrategia “Aprendo en casa”. Esto, con la finalidad de garantizar el servicio educativo mediante la prestación a distancia de las instituciones educativas públicas de educación básica a nivel nacional, en el marco de emergencia sanitaria. A partir de ese momento que el magisterio nacional tuvo que adecuar su forma de trabajo y de interactuar con los estudiantes y sus pares. De esta forma, los docentes asumen esta situación como un desafío y a la vez como una oportunidad de acercar la incorporación de la tecnología en el campo educativo que no solo se vive en Perú, sino en el mundo entero, comprendiendo que esta nueva realidad está provista de incertidumbre quedando impregnada en la memoria de magisterio nacional que jamás será olvidada.

Con respecto a la teoría de uso del Google Meet hacemos referencia para su entendimiento en autores, que nos permitieron comprender esta variable de estudio, haciendo más comprensible este proceso.

En la Guía enseñar en estos tiempos de COVID-19 publicado en 2020 por la ONU, considera al Google Meet como parte de las herramientas digitales para desarrollar clases a distancia; así esta herramienta cumple la función de: “clase virtual (explicación de contenidos a toda la clase y grabación de la sesión para que pueda estar disponible). Encuentros de 40 minutos con grupos de estudiantes (hasta 10) para atender dudas y hacer un seguimiento de los aprendizajes” (UNESCO 2020, p.15).

En este sentido, esta herramienta permite compartir información con los estudiantes mediante los vídeos y otros formatos son considerados como excelentes recursos para el desarrollo de contenidos de forma sincrónica; además, podemos programar las actividades para explicar los contenidos, resolver las dudas y motivar para el aprendizaje, a través de estos vínculos de cercanía. Pero, es importante para el grupo de la clase disponer de buena

conectividad, que en muchos casos no es así en nuestra realidad, a veces por la ubicación y en otras ocasiones no se tiene acceso a internet.

Asimismo, según UNESCO (2020), en esta Guía define al Google Meet, que:

En su versión más básica, permite sumar a 100 personas de forma simultánea por reunión, sin límite en la duración de la llamada. En caso tener cuenta de G Suite for Education, el límite se amplía hasta 250. Se puede compartir un enlace para que los estudiantes se unan a la reunión. (p.12)

En este sentido, el acceso a esta herramienta es fácil, ya que su interfaz es amigable al usuario; para acceder necesitamos solamente el enlace de videollamada. Además, permite programar próximas reuniones porque está integrada a Google Calendar. Esta herramienta en la pandemia generado por la COVID.19, se ha convertido como una herramienta útil en el ámbito educativo; particularmente en el desarrollo de aprendizajes a distancia.

En el mismo sentido, comprendemos que, el uso de videoconferencia Google Meet, en particular en la reunión con los estudiantes trae consigo la ventaja de hacer la presentación y compartir información, interactuar con los estudiantes de forma sincrónica, también permite grabar y registrar las clases para ver en otro momento, que sería de forma asincrónica, asimismo, permite utilizar pizarra digital, se puede programar las reuniones mediante el Google calendar. Los estudiantes pueden participar desde cualquier lugar teniendo el enlace y conectividad. Inclusive se puede acceder en cualquier momento a la clase grabada. Se agrega, Google Meet, también se puede utilizarse para reforzar el aprendizaje como se desarrollaba en la forma presencial. A partir de ello, se deduce que esta herramienta hace que la clase sea dinámica, innovador, interesante y motivador. De este modo, favorece la construcción de conocimientos por parte de los estudiantes. Así mismo, para usar no se requiere descargar ningún programa y se puede acceder a través de una computadora personal, laptop, tableta y celular.

De la misma manera, encontramos que, según Schuager M. (2020), expresa que el Google Meet es una aplicación de video llamada de buena calidad, y se utiliza en el campo empresarial. Pero, en esta pandemia se ha generalizado su uso en el campo de la educación con un número de cien personas, lo que ha sido de gran ayuda para docentes y estudiantes,

y se tiene un tiempo de sesena minutos para interactuar; pero, desde septiembre del 2020, tuvo una ampliación del número de personas y la interacción de forma gratuita.

Singh y Awasthi, (2020) sostienen que Google Meet es un software de videoconferencia, diseñado para el acceso fácil y seguro entre sus usuarios, su uso para reuniones en línea y llamadas telefónicas; asimismo, permite grabar y almacenar información generada en las videoconferencias, de mucho valor para el ámbito educativo, laboral y social.

1.1.1. Dimensiones del uso de Videoconferencia Google Meet

Para el presente estudio consideramos las siguientes dimensiones, a continuación, se detalla:

a) Percepción sobre videoconferencia Google Meet

La percepción podemos entenderla como la capacidad que poseen los seres humanos que les permite adquirir información sobre el mundo que les rodea (realidad objetiva) a partir de los efectos que los estímulos producen sobre los órganos y sistemas sensoriales, hecho que les posibilita interrelacionarse e interactuar óptimamente con su medioambiente.

Esta forma de comprender la percepción sobre videoconferencia ha conducido de que durante los últimos diez años este tópico se parte desde una perspectiva multidisciplinar. Es así como, se aborda desde los estudios de carácter psicológico, fisiológico y psicofísico, y más recientes estudios abordan desde la ciencia de la computación y la neurociencia en general.

Por ello, la primera dimensión de la variable uso de Videoconferencia Google Meet se refiere a la percepción sobre este recurso tecnológico por parte de los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa de señoritas Arequipa, el cual comprende los siguientes indicadores.

a.1) Conocimiento sobre Google Meet

Se refiere al grado de comprensión y discernimiento que actualmente poseen las estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa Arequipa con respecto a la videoconferencia Google Meet.

Como se mencionó anteriormente, iniciada la educación remota los estudiantes de educación básica y docentes se sienten en la necesidad de utilizar diversas herramientas tecnológicas para dar la continuidad de la educación. Este contexto requiere de docentes y estudiantes empoderados en el conocimiento sobre el manejo de herramientas digitales; debemos reconocer que inicialmente los estudiantes y maestros tuvieron algún grado de dificultad en el manejo y uso, sin embargo, rápidamente se adaptaron al nuevo escenario.

a.2) Utilización previa de Google Meet

La utilización previa de este recurso tecnológico tiene que ver con el hecho de su empleo con fecha anterior al inicio de la pandemia; lo que se pretende determinar y conocer es que si esta videoconferencia era utilizada o no por las estudiantes en la educación presencial. Además, es necesario advertir que al menos en la educación básica no se conocía o si se conocía sólo era conocido por algunos estudiantes y maestros; más estaba vinculado al ámbito comercial y financiero.

a.3) Empleo actual de Google Meet

Una vez iniciada la educación remota o virtual, tanto estudiantes como docentes se vieron en la necesidad de recurrir a diversos recursos y herramientas virtuales y digitales, una de ellas es la videoconferencia Google Meet. Por lo tanto, aquí pretendemos conocer las características del uso actual de este recurso por parte de las estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa de señoritas Arequipa.

Si bien es cierto que la educación remota se inició en abril del 2020, inicialmente la mayoría de clases virtuales en educación básica se daba a través de WhatsApp, luego por medio del Zoom y últimamente, sobre todo a partir del 2021 empezó

a proliferar las clases a través del Google Meet; porque comparando con los anteriores recursos resulta tener mayores beneficios.

a.4) Facilidad en su utilización

Una de las características de la videoconferencia Google Meet para muchos entendidos en la materia es su fácil operatividad por parte de los estudiantes y maestros; en el campo educativo los docentes en su gran mayoría lo emplean para realizar sus clases virtuales con sus estudiantes porque tienen la posibilidad de desarrollar sus planes y programas (experiencias y actividades de aprendizaje), enviar y recibir información y conocimientos al momento de interactuar con sus estudiantes.

En realidad, resulta sencillo trabajar por medio de Google Meet, puesto que una vez que se crea el Link, en la mayoría de los casos por los docentes, los estudiantes ingresan haciendo uso de su Correo Institucional personal y empiezan a comunicarse y dialogar con sus compañeros y sus maestros.

Asimismo, los docentes tienen la posibilidad de no sólo dialogar con sus estudiantes, si no que pueden hacer uso de vídeos, imágenes, diapositivas, etc.; de igual manera los estudiantes también pueden enviar sus vídeos, diapositivas, imágenes, etc.

a.5) Dificultad en su utilización

La dificultad con respecto a la utilización del Google Meet por parte de los estudiantes tiene que ver con el acceso a internet, además de contar mínimamente con un celular y/o computadora; resulta que muchas familias durante este periodo de duración de la pandemia se han visto perjudicados laboralmente y al no poder contar con los recursos económicos necesarios no pueden pagar los altos costos de internet, así como la adquisición de equipos celulares y/o computadoras para sus menores hijos e hijas en edad escolar.

a.6) Comprensión de la interfaz

Google Meet es un servicio creado por Google para realizar videoconferencia de forma gratuita y con pago tiene más funciones. Su funcionamiento se brinda para navegadores web y dispositivos móviles IOS y Android. Cualquier usuario que tiene una cuenta en Google tiene el acceso y puede crear reuniones online hasta con

100 personas en un tiempo de 60 minutos de forma gratuita. Además, si la cuenta pertenece a una empresa o institución educativa permite acceso funciones avanzadas por ejemplo grabar la reunión y reuniones con una capacidad hasta 250 personas.

En cuanto al interfaz en la pantalla de fondo negro, en el parte inferior izquierdo se observa la hora actual y la dirección para ingresar a la reunión; en la parte inferior centro tenemos botones para controlar el audio, cámara, levantar la mano, compartir pantalla; tres puntitos de forma vertical contienen más opciones por ejemplo acceso a pizarra digital, cambiar diseño de la pantalla y otras funciones. Mientras, en el parte inferior izquierdo se tiene signo de admiración (detalles de la reunión), luego se tiene ícono para chatear con todos, ícono de persona que permite saber cantidad de participantes y los nombres; ícono con figuras de circulo, cuadrado y triangulo que permite acceder a pizarras Jamboard y Miro, y finalmente tenemos un candado para controles de anfitrión.

b) Actitud hacia el Google Meet

Uno de los requisitos básicos e indispensables de la formación y educación para adquirir y luego internalizar información, conocimientos y aprendizajes significativos y funcionales son las actitudes; es decir actitudes de carácter positivo. Al respecto Hernández et al. (2012), la definen “Como aquella motivación social de las personas que predisponen su accionar hacia determinadas metas u objetivos” (p. 73).

En el campo educacional, Estrada (2002) determina que se hace urgente la formación y desarrollo de actitudes positivas favorables más que de contenidos temáticos, pues propicia mayor demanda de aprendizaje por parte de los educandos.

Luego, esta dimensión comprende varios aspectos o indicadores importantes que pasamos a detallar en forma sucinta:

b.1) Adquisición de aprendizajes

El componente cognitivo de las actitudes tiene que ver con la adquisición de los aprendizajes, específicamente este componente está constituido por las ideas, creencias, conocimientos y opiniones referentes a la videoconferencia Google Meet y la

capacidad de que a través de ella se logren los aprendizajes previstos y planificados previamente por los docentes.

El desarrollo de las clases virtuales a través del Google Meet ha remplazado a las clases presenciales y los aprendizajes que antes se lograban en contacto directo entre estudiantes y docentes y entre estudiantes con sus pares, ahora se obtienen por medio del Meet; hasta cierto punto sólo se ha cambiado el escenario, los aprendizajes previstos se siguen logrando y alcanzando, incluso el desafío es que los estudiantes sean más autónomos en las formas de adquirirlos y manejarlos acorde a sus necesidades e intereses personales.

b.2) Favorecimiento de los aprendizajes

Este aspecto tiene que ver con el hecho de la determinación por parte de los estudiantes del favorecimiento o no del logro de los aprendizajes con el empleo de la videoconferencia Google Meet; obviamente esto está determinado también con el grado de comprensión, agrado y familiaridad que tengan los estudiantes con respecto al uso y manejo de este medio tecnológico virtual.

Como quiera que las actividades y sesiones de aprendizaje requieren del empleo de internet, los estudiantes ahora con más fuerza tienen que hacer uso de multiplicidad de fuentes virtuales (repositorios institucionales, bibliotecas virtuales), esto con la finalidad de obtener abundante información que luego será procesada y convertida en conocimiento.

b.3) Satisfacción en la realización de tareas

Es el grado de asentimiento y conformidad de los estudiantes en referencia a su entorno y las condiciones de estudio para el logro de los aprendizajes; éste es un aspecto demasiado trascendental puesto que se encuentra directamente vinculado con el desarrollo y formación de la personalidad de los educandos. En líneas generales cuando hablamos de satisfacción nos estamos refiriendo al componente afectivo de las actitudes; al respecto Sánchez (2014), lo define como “las emociones y sentimientos que suscita el objeto de actitud, en términos de agrado y rechazo” (p. 95).

b.4) Grado de motivación

La motivación, según De La Fuente y Justicia (2004), es una variable muy importante ya que no hay un modelo de aprendizaje que no incorpore una teoría de la motivación sea implícita o explícita.

Al trasladarnos al contexto escolar y teniendo en cuenta el carácter intencional de la conducta humana, es evidente que las actitudes, percepciones, expectativas y representaciones que tenga el estudiante de sí mismo, de la tarea a realizar y de las metas que pretende alcanzar constituyen factores que guían y dirigen la conducta del estudiante en el ámbito académico. Pero también hay que tener en cuenta las variables externas procedentes del contexto en el que se desenvuelven los estudiantes, aspecto que les influye.

Por tanto, la motivación es el interés que tiene el estudiante por su propio aprendizaje o por las actividades que le despierta interés en su persona. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos. Hay que diferenciarlo de lo que tradicionalmente se ha estado llamando en las aulas la motivación, que no es más lo que el docente hace para que los estudiantes se motiven a meterse en el tema.

Sin duda alguna se puede afirmar que la motivación escolar se constituye en el motor de aprendizaje, cuando el estudiante se inicia y dirige una conducta hacia el logro de un propósito. Este proceso involucra variables tanto cognitivas como afectivas: cognitivas en cuanto a las habilidades de pensamiento y conductas instrumentales para lograr el propósito planteado; en tanto afectivas comprende aspectos como la autovaloración y auto-concepto.

Rodríguez (2008), asevera que:

Motivar, viene ser la búsqueda de estimular la atención y el interés de los estudiantes por lo que se considera valioso en aprender dentro de las áreas de estudio, generando el gusto por el aprendizaje de estos y la satisfacción por la culminación de las actividades escolares propuestas.
(p. 30)

De esta forma, el grado de motivación es la fuerza o nivel de motivación que tiene los estudiantes para aprender o realizar una actividad haciendo uso del Google Meet.

b.5) Importancia de Google Meet

En este escenario de la pandemia generado por el COVID-19, ha sido importante el uso de Google Meet, para dar continuidad de la educación, permitiendo compartir información, interactuar, comunicar, motivar a los estudiantes y crear salas; este último consiste en dividir el grupo de la reunión en pequeños grupos. Esta funcionalidad permite que en pequeños grupos se pueda debatir tópicos de interés o realizar actividades planteadas por el docente. En este caso se pretende determinar si para las estudiantes del colegio Arequipa la videoconferencia Google Meet, es cualitativamente importante.

b.6) Comprensión de la información

La información se diferencia del conocimiento en el sentido que ésta se encuentra en espectro teórico como datos aislados, números, fechas, símbolos, etc.; que requieren ser analizados, investigados y sistematizados por los estudiantes y convertidos en nuevos conocimientos; es decir pasar del conocimiento sensorial (conocimiento logrado a través de los órganos de los sentidos) al conocimiento racional (transformación de la información en conocimiento, haciendo uso de procesos cognitivos como las percepciones, sensaciones, la atención, la memoria, el lenguaje).

La comprensión de la información por parte de los estudiantes debe ser entendido como un proceso (conjunto de actividades, acciones, momentos, partes, etc.) donde los estudiantes apoyados en sus capacidades cognitivas analizan, entienden e internalizan la información recibida (datos, fechas, símbolos, etc.) para luego convertirla en conocimiento (aprendizaje significativo y funcional). La comprensión, por lo tanto, es un proceso complejo que implica por parte de los estudiantes la construcción de varios significados interrelacionados entre sí e integrado a otros conocimientos logrados anteriormente.

c) Utilidad del Google Meet

c.1) Grado de utilidad percibida

Hasta antes del inicio de las clases virtuales los estudiantes y docentes de la Educación Básica no utilizaban la videoconferencia Google Meet en la realización de las clases presenciales; una vez iniciado el trabajo remoto y a distancia, los docentes y estudiantes empezaron a emplear diversas herramientas digitales para llevar adelante los procesos de enseñanza aprendizaje, una de estas herramientas y recursos es el Google Meet, por ello aquí se pretende determinar el grado de utilidad percibida por las estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa Arequipa.

c.2) Comprensión de contenidos

Los contenidos que se materializan en una clase presencial difiere mucho de los contenidos expresados a través de la videoconferencia Google Meet; en primer lugar la diferencia radica en el tiempo, porque en la presencialidad los docentes haciendo uso de varios medios tecnológicos y no tecnológicos podían brindar multiplicidad de contenidos a los estudiantes, ahora durante una sesión de clase virtual por el Google Meet, los docentes deben ser puntuales y presentar limitados contenidos a sus estudiantes; en segundo lugar no todos los estudiantes cuentan con acceso a internet y mucho menos cuentan con equipos electrónicos como celulares y/o computadoras para acceder a las clases virtuales; y por último existe un tiempo más aún limitado con respecto a la aclaración o dudas que tengan los estudiantes con respecto a los contenidos que no han sido comprendidos en su totalidad y que requieren por lo tanto un mayor tiempo para su explicación.

c.3) Consolidación de aprendizajes

El proceso de aprendizaje de los estudiantes al ser complejo requiere seguir por varias etapas, las cuales se tienen que consolidar al final con el logro de habilidades, capacidades y competencias por parte de los estudiantes; esta consolidación de los aprendizajes en una situación presencial se daba a través de diversas estrategias que empleaban los estudiantes en interrelación con los maestros y maestras, con las actividades de extensión y de ser necesario con la retroalimentación. Sin embargo, con el empleo del Google Meet en las clases virtuales todos estos procesos acabados de mencionar se siguen desarrollando o no, y si se siguen dando, ¿Cómo se vienen dando?, ¿Los estudiantes

realmente están aprendiendo?, etc.; estas interrogantes y otras más requieren ser respondidas por las mismas estudiantes de la institución educativa Arequipa.

c.4) Rendimiento escolar

En relación al rendimiento académico debemos precisar que actualmente existe una multiplicidad de definiciones por el mismo concepto que engloba el mismo; sin embargo, en este estudio tomamos como parámetro la propuesta de Gutiérrez y Montañez (2012) quienes sostienen que el rendimiento escolar se puede percibir como el grado o nivel de aprendizajes y conocimientos que ostentan los estudiantes en relación a una asignatura o un área de desarrollo personal.

Una de las características del rendimiento escolar consiste en que los aprendizajes y conocimientos logrados por los estudiantes tienen que ser verificados y demostrados (aprendizaje significativo y funcional) como capacidades y habilidades en la vida diaria y frente a los demás.

c.5) Comunicación con los compañeros

El proceso comunicativo consiste en la acción consciente de intercambiar información entre dos o más personas con el objetivo de transmitir o recibir información u opiniones diversas; en este proceso interviene el emisor y el receptor; pero este proceso comunicativo entre los estudiantes y sus compañeros en las clases virtuales tiene connotaciones diferentes a las que se sostenían en situaciones presenciales.

Queda claro entonces que la comunicación entre los estudiantes haciendo uso de la videoconferencia Google Meet es totalmente diferente cuando este proceso se establecía en la educación presencial.

c.6) Comunicación con los docentes

De igual forma, el proceso comunicativo con fines didácticos entre los docentes y los estudiantes también ha sufrido variaciones y modificaciones con la presencia de la educación virtual; sin embargo, debemos dejar en claro que tanto educadores como educandos se han tenido que adaptar rápidamente a los nuevos escenarios de enseñanza aprendizaje y correlativamente a las nuevas formas y circunstancias de comunicación didáctica.

La virtualización de la educación a distancia, según Lugo (2003), consiste en un sistema que:

Se apoya en las nuevas tecnologías de la comunicación e información (tecnologías, redes de telecomunicación, videoconferencias, TV digital, materiales multimedia, etc.), que combina distintos elementos pedagógicos en un dispositivo que contiene: instancias presenciales, las prácticas, los contactos en tiempo real sincrónicos (presenciales, videoconferencias o chats) y los contactos diferidos o asincrónicos (tutores, foros de debate, correo electrónico). Esta nueva concepción formativa utiliza la computadora personal como principal recurso tecnológico, que emplea hipertexto, así como la comunicación digital. Es a partir de estos recursos que la Educación Virtual permite configurar diferentes escenarios formativos que combinados pueden proporcionar un aprendizaje más significativo. (p. 21)

Teniendo presente ello y tal como afirman Miguell y Ferrés Font (2001), las nuevas tecnologías y, en especial la virtualización, sitúan al sujeto en tres espacios diferentes: el físico, el virtual y el personal. El espacio físico es el espacio en el que el sujeto experimenta de manera real y al cual se suele hacer referencia en los procesos de virtualización. Mientras, el espacio virtual es aquel que intenta simular los procesos que se producen en la vida real o que intentan crear espacios totalmente ficticios. En tanto, el espacio personal es el espacio interpersonal en el cual el sujeto interioriza todo lo que recibe de los otros dos espacios, lo analiza y lo contrasta con lo que previamente había adquirido, y si es oportuno, lo asimila. De este modo, en la educación a distancia o virtual los tres espacios se entremezclan y entrecruzan constantemente condicionando el desarrollo de la misma; pues, estos espacios requieren de múltiples mediaciones.

d) Intencionalidad de empleo de Google Meet

d.1) Empleo académico

Google Meet tomó mayor fuerza con la educación remota, esto debido a que tanto docentes como estudiantes empezaron progresivamente a utilizarlo para la realización de las clases virtuales, y hoy se constituye como uno de los medios

tecnológicos más usados en el ámbito educativo, por tener mayores y mejores ventajas que el resto de recursos virtuales similares.

Lo que se pretende identificar en este aspecto es que si los docentes y estudiantes seguirán utilizándolo cuando se retorne progresivamente a la educación semipresencial primero y luego a la educación presencial.

d.2) Continuidad como uso social entre compañeros

Como quiera que la mayor parte de la población, sobre todo la población estudiantil se encuentra confinada en sus hogares y desde este espacio realizan sus clases virtuales, la videoconferencia Google Meet también se viene empleando como un medio de comunicación virtual entre estudiantes y docentes con la finalidad de entablar diálogos de carácter eminentemente social.

d.3) Empleo para obtener información

La expansión del uso de la videoconferencia Google Meet ha permitido trascender los espacios de carácter didáctico de enseñanza y aprendizaje escolar, ha permitido también que varias personas se reúnan en diversas salas Meet con el objetivo de intercambiar información de toda índole.

Indudablemente que Google Meet se une a otros medios y recursos virtuales para contribuir en el enriquecimiento y divulgación de toda clase de información, pero sobre todo aquella vinculada a la ciencia y la tecnología.

d.4) Continuidad para seguir aprendiendo

Una forma más de aprender ha sido gracias al empleo de Google Meet, y pareciera que se quedará definitivamente como un medio o recurso virtual, entendidos en la materia señalan que el paso de la educación virtual a la educación semipresencial y posteriormente presencial va demorar varios años, inclusive muchos avizoran que lo más probable es que las instituciones educativas brinden un servicio híbrido a sus estudiantes, es decir, se comparta la educación presencial, semipresencial y a distancia.

d.5) Uso social entre estudiantes y con docentes

Otro aspecto que debemos destacar con respecto al uso de la videoconferencia Google Meet, es que no solamente lo vienen empleando los docentes y estudiantes en la realización de las clases virtuales, también éste medio viene siendo usado para reuniones de carácter administrativo (reunión entre docentes para realizar el trabajo colegiado por niveles y áreas de desarrollo personal, reuniones que convoca el personal directivo y jerárquico a los docentes y a los padres de familia, reuniones que convocan los docentes tutores a los familiares de los estudiantes, etc.). A esto se suma las reuniones sociales y de convivencia que se dan entre los mismos estudiantes y entre éstos con los docentes.

d.6) Continuidad de uso en el desempeño profesional futuro

Los estudiantes, sobre todo aquellos que hoy se encuentran en los últimos grados de educación secundaria (Cuarto y quinto grados) al estar próximos a seguir estudios superiores en institutos y universidades continuarán seguramente haciendo uso de este medio virtual y tecnológico.

Por lo tanto, será necesario realizar la consulta a las estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la institución educativa Arequipa sobre la continuidad en el uso de Google Meet en su desempeño académico como estudiante y luego como futuro profesional.

1.2. Fundamentación teórica acerca de la competencia se Desenvuelve en Entornos Virtuales generados por las TIC

Existen muchos planteamientos de carácter educativo, que postulan la incorporación de recursos y materiales diseñados en razón de la obligatoriedad que demanda la educación remota o a distancia debido al surgimiento inesperado de la pandemia a inicios del año 2020.

Por ello, en la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje, no es solamente contar con la disponibilidad tecnológica, sino también es fundamental considerar las características de los diferentes elementos del proceso educativo, y en especial los usuarios (estudiantes), pues no todos tienen las mismas necesidades de aprendizajes aquellos que

estudian desde puesto de trabajo o desde el hogar o en una institución educativa tradicional.

Tal como lo expone Barberá (2001):

La tecnología es una condición que hace posible la educación a distancia tal y como la conocemos, pero no es el contexto de enseñanza y aprendizaje. Igualar las “nuevas” tecnologías a la noción de contexto virtual- como se viene haciendo- es alterar y reducir la complejidad de la propia educación y muy posiblemente de sus consecuencias. (p. 71)

Un entorno de educación a distancia virtual, se apoya en las Tic, es una forma de enseñanza donde los aprendices no requiere asistir de forma presencial al lugar de estudio. En este sistema de enseñanza los estudiantes reciben el material de estudio (personalmente, por correo electrónico o a través de una plataforma virtual u otras posibilidades que ofrece internet), permitiendo autogestión de aprendizaje que recae en el estudiante. Esta forma de aprender se llama aprendizaje electrónico. Las técnicas y estrategias de aprendizaje están planificadas considerando como debates, foros, trabajos colaborativos, las instrucciones para el desarrollo de las actividades, retroalimentación y la evaluación de aprendizaje se hace mediante las tecnologías de información y comunicación.

Tanto el aula virtual como entorno virtual de aprendizaje, son espacios educativos alojados en la web, que se caracteriza como un ambiente virtual de enseñanza-aprendizaje. Se vale por el conjunto de herramientas digitales que posibilitan la interacción entre estudiantes y con el docente, leer los documentos, ver los vídeos, debates, foros, chatear, formular preguntas al docente, trabajo colaborativo, la retroalimentación y evaluación de aprendizaje; todo ello de forma virtual sin presencia física. Así mismo, el desarrollo de aprendizaje se realiza de forma sincrónica (tiempo real) y asincrónica (de acuerdo a la disponibilidad de tiempo del usuario). Se adquiere el aprendizaje desde cualquier lugar donde se encuentre el estudiante. Además, el estudiante puede revisar los documentos las veces que necesite.

La idea de que el contexto social donde vive el sujeto de aprendizaje y sus recursos materiales son medios para construir el pensamiento, a partir de ello acrecentar nuestra visión sobre nuevas estrategias de aprendizaje en ambientes virtuales. En este punto Valenzuela (2000) plantea la importancia de desarrollar un aprendizaje estratégico, pues

este implica procesos internos (o en palabras de Vigotsky un proceso intrapersonal) no solo a nivel cognitivos sino también emocionales y motivacionales que nos llevan a desarrollar conductas necesarias para lograr un aprendizaje efectivo y significativo. Pues una persona que se siente, entre otras cosas, contenida, escuchada, incitada a desarrollar determinadas tareas, que puede compartir sus pensamientos, opiniones y conocimientos, es una persona que no solo se encuentra en condiciones de lograr alcanzar un objetivo, sino que pone en marcha estrategias (de uso del tiempo, esfuerzos y recursos) que le ayudan a llegar a dichos objetivos.

Los ambientes virtuales de aprendizaje conducen a la necesidad de buscar nuevas estrategias de aprendizaje, se sustenta en la educación a distancia, una mayor autonomía del estudiante referente a su propio proceso de aprendizaje, ello significa una mayor capacidad para elegir y organizar la información, que implica un aprendizaje más flexible y apropiado a sus necesidades e intereses. En este escenario los docentes se convierten en mediadores o facilitadores del aprendizaje y brindan motivación, entonces los docentes ya no son los únicos que brindan la información y conocimiento. De esta forma, la tarea es utilizar los nuevos entornos virtuales orientando a los estudiantes nuevas estrategias de aprendizaje como trabajo colaborativo, debates, aprender a aprender, autogestión para el aprendizaje y al mismo tiempo animar en la búsqueda, selección y organización de la información o conocimiento.

Uno de las características más relevantes de la modalidad educativa a distancia es la mediación en el proceso de aprendizaje, puesto que ya no se reúnen en un tiempo fijado y en un lugar con presencia física, sino que en este escenario la interacción se realiza mediante un entorno virtual que les facilita acceder en distintos tiempos y desde diferentes lugares.

Entonces, para la construcción del conocimiento se requiere como primer eje central es la interacción entre los docentes y los estudiantes, y entre estudiantes, que son planteamientos para concretización de la educación a distancia haciendo uso de herramientas tecnológicas, un segundo eje son los procesos de mediación que realiza los docentes para el proceso de aprendizaje. Ambos ejes se combinan de modo constante durante el proceso de aprendizaje y es casi improbable que se desarrollen de forma separado o independiente.

Por lo tanto, comprendemos a la educación a distancia como un espacio de comunicación y mediación con sus características propias, que se da en un determinado contexto social, cultural, político, económico, histórico, organizacional y tecnológico. Este ambiente de aprendizaje está condicionado por los entornos virtuales de aprendizaje, sujetos que intervienen en el proceso de aprendizaje y recursos tecnológicos que participa en la construcción de aprendizaje.

1.2.1. Concepto de la competencia se Desenvuelve en Entornos Virtuales generados por las TIC

Iniciaremos este apartado precisando ciertos criterios que caracterizan el concepto de competencia; haciendo hincapié que existe multiplicidad de definiciones y características que la configuran; sin embargo algunas características que les son comunes serían las siguientes: a) En primer lugar la competencia involucra comportamientos y actuaciones de los estudiantes, b) Estos comportamientos se tienen que materializar en el despliegue de capacidades, habilidades y destrezas, c) Finalmente las competencias logradas por los estudiantes se expresan en aprendizajes significativos y funcionales.

Al respecto el MINEDU (2016), a través de CNEB define la competencia como “la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada actuando de manera pertinente y con sentido ético” (p. 29).

Así mismo, según lo expresado por el Ministerio de Educación (2016), a través de CNEB, esta competencia implica que cada uno de los estudiantes:

Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. Con responsabilidad y ética. Consiste en que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales. Esto involucra la articulación de los procesos de búsqueda, selección y evaluación de información; de modificación y creación de materiales digitales, de comunicación y participación en comunidades virtuales, así como la adaptación de los mismos de acuerdo a sus necesidades e intereses de manera sistemática. (p. 151)

1.2.2. Dimensiones de la competencia se Desenvuelve en Entornos Virtuales generados por las TIC

Tomamos en cuenta lo planteado por el Ministerio de Educación (2016), a través de Currículo Nacional de la Educación Básica, donde considera como aspectos de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tics lo siguiente:

a) Personaliza espacios virtuales

La capacidad personaliza entornos virtuales consiste en la expresión y manifestación individual y personal por parte de los estudiantes al seleccionar, modificar y optimizar diversos entornos virtuales (portales educativos, foros, redes sociales, etc.); esto les va permitir ir construyendo su propia identidad digital (alfabetización digital) para realizar los procesos de adaptación y gestión de sus aprendizajes respondiendo a sus intereses, actividades, procesos cognitivos, valores culturales, etc.; y al mismo tiempo propiciando la búsqueda de comportamientos éticos responsables en el uso y manejo de las TICs (Protección de los equipos, protección de datos personales, el uso saludable de las mismos y el cuidado del medioambiente); todo ello le permitirá desenvolverse satisfactoriamente en su vida diaria cotidiana en su hogar, escuela y comunidad en la que se desenvuelve como ser social. A continuación, pasaremos a desarrollar cada una de las capacidades específicas.

a.1) Desarrollo de la expresión y manifestación individual

En primer lugar debemos mencionar que los estudiantes al hacer uso y manejo de los entornos virtuales desarrollan su propia expresión, la cual se caracteriza por ser eminentemente individual; esto quiere decir que su desenvolvimiento se diferencia al de los demás por contar con sus propias motivaciones y rasgos propios; recuérdese que cada ser humano en virtud de su crecimiento y desarrollo va moldeando su propia personalidad (carácter y temperamento propio); características personales que se materializan y se ejercitan en diversos escenarios (hogar, escuela, etc.).

De otro lado, y ya en forma específica, los estudiantes tienen la posibilidad de expresarse y manifestarse personalmente al seleccionar, modificar y optimizar diversos entornos virtuales (portales educativos, foros, redes sociales, etc.

La selección de los entornos virtuales de aprendizaje implica en que debe ser una herramienta útil y adecuada para la diversidad de modalidades y estilos de los estudiantes que se dan en la escuela e institución educativa, para la gran variedad de áreas, para contenidos y formatos diversos y para niveles y competencias y capacidades múltiples, y debe facilitar activamente las buenas prácticas en la enseñanza y el aprendizaje. Al mismo tiempo debe fomentar e incrementar las oportunidades de comunicación y colaboración en la construcción de aprendizajes entre los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Además de lo expresado, Boneu (2007), asevera que tendríamos que valorar otras características generales de las plataformas de e-learning, como son:

Características técnicas:

Tipo de licencia. Propietaria, gratuita y/o Código abierto; idioma; disponibilidad de un soporte para la internacionalización o arquitectura multiidioma; sistema operativo y tecnología empleada; compatibilidad con el sistema de la organización; documentación de apoyo sobre la propia plataforma dirigida a los diferentes usuarios de la misma; comunidad de usuario, y la plataforma debe contar con el apoyo de comunidades dinámicas de usuarios y técnicos.

Características pedagógicas. Disponer de herramientas y recursos que permitan realizar las tareas, como:

Realizar tareas de gestión y administración; facilitar la comunicación e interacción entre los usuarios; el desarrollo e implementación de contenidos; la creación de actividades interactivas, la implementación de estrategias colaborativas; la evaluación y el seguimiento de los estudiantes, y que cada estudiante pueda personalizar el entorno adaptándolo a sus necesidades y características.

La modificación y adaptación de los entornos virtuales de aprendizaje está en función de las características y necesidades educativas de aprendizaje propias de cada estudiante y tiene que ver con sus estilos y ritmos de aprendizaje virtual. En este contexto, el proceso de aprendizaje se considera como un proceso activo y no en una memorización mecánica y reducido al almacenamiento de

información; el aprender significa un proceso de reconstrucción del conocimiento para convertirlo en información significativo, en este proceso la nueva información se relaciona y se adapta con los conocimientos previos con la que posee el estudiante. Mientras, el docente cumple un rol de mediador del aprendizaje; en donde ayuda y acompaña en el proceso constructivo del conocimiento; pero, es el estudiante el protagonista y responsable único en la construcción de conocimiento y se considera que los resultados del aprendizaje dependen del aprendiz, de sus experiencias anteriores, actitudes, habilidades, capacidades, acciones mentales, como el aprender a aprender y el aprender de modo autónomo.

La optimización de los entornos virtuales con relación al aprendizaje de los estudiantes tiene que ver con el acceso a material didáctico dinámico e interactivo; el contacto con el resto de los compañeros del área y en las clases virtuales, con los profesores, tutores; la realización de tareas de modo individual y en equipo que ayuden el desarrollo del aprendizaje; las estrategias de aprendizaje en la planificación del estudio y la organización, el intercambio de información y la consulta de dudas. Finalmente, el aprendizaje a través de entornos virtuales, conlleva que el docente debe realizar la adaptación de materiales didácticos, la dinamización del aula virtual, y el seguimiento de los aprendizajes y la interrelación entre los sujetos que intervienen en el proceso de aprendizaje.

Para concluir este apartado, diremos que existen diversos entornos virtuales (portales educativos, foros, redes sociales, etc.); al respecto Barberá Gregori & Badia Garganté (2005) establecieron que, a partir de diversos estudios relacionados con el proceso de aprendizaje en las “aulas virtuales”, las características más relevantes sobre los Entornos Virtuales de Aprendizaje son:

Una organización menos definida del espacio y del tiempo educativo; un uso más amplio e intensivo de las TICS; una planificación y organización del aprendizaje más guiada en sus aspectos globales; unos contenidos de aprendizaje apoyados con mayor base tecnológica; una forma telemática de llevar a cabo la interacción social, y un desarrollo de las actividades de aprendizaje más centrado en el estudiantado.

Luego, de acuerdo a la gama de entornos virtuales, tenemos los portales educativos que, según Bedriñana (2005), son "espacios web que ofrecen

múltiples servicios a los miembros de la comunidad educativa" (p. 4). Podremos considerar tales como: instrumentos para la búsqueda de datos, información, recursos didácticos, tutoriales, herramientas para la comunicación interpersonal, herramientas para la videoconferencia, plataformas virtuales de aprendizaje, asesoramiento, capacitación, entretenimiento, etc.

También contamos con el foro virtual, para ello tomamos lo expresado por Arango (2003), quien sostiene:

Un foro virtual es un escenario de comunicación por Internet, donde se propicia el debate, la concertación y el consenso de ideas. Es una herramienta que permite a un usuario publicar su mensaje en cualquier momento, quedando visible para que otros usuarios que entren más tarde puedan leerlo y contestar. (p. 2)

Culminamos con las redes sociales, las cuales también son consideradas como entornos virtuales; según Varona (2014), las define como:

Servicios web que permiten a los usuarios construir un perfil público o semipúblico en un sistema delimitado, articular una lista de otros usuarios con quienes compartir una conexión y traspasar y engazar su lista de contactos y aquellas hechas por otros usuarios dentro del sistema. (p. 84)

a.2) Construcción de su propia identidad digital (alfabetización digital)

La alfabetización digital tiene como prioridad la incorporación de las TIC en la educación, no solamente debe orientarse en la formación de docentes y, estudiantes en los aspectos software y hardware, sino también se debe considerar el contexto en el que se desarrollan los procesos de enseñanza-aprendizaje. Así, al integrar la alfabetización digital en el sistema educativo, en el futuro contaremos con estudiantes que han desarrollado competencia digital, ello permitirá desenvolverse de manera eficiente en diferentes contextos dando respuestas a las demandas y exigencias actuales de la sociedad moderna.

Para muchos autores la formación de la identidad digital (alfabetización digital) se da a través de tres aspectos bastante importantes:

En primer lugar, tenemos al uso de la tecnología; esto quiere decir que los estudiantes deben poseer capacidades y competencias para el uso de computador y de programas de procesamiento de texto, presentaciones, hojas de cálculo, trabajos colaborativos en línea, herramientas para videoconferencias, y otras herramientas complementarias.

En segundo lugar, contamos con la concepción crítica; ello significa que los estudiantes cuentan con la habilidad de evaluar de forma crítica los medios digitales y contenidos, posibilitando a los individuos la capacidad de potenciar la participación de modo responsable, a través de sus actuaciones en la sociedad digital, haciendo un uso responsable de las herramientas digitales para el provecho propio.

En tercer lugar, referente a la creación y comunicación de contenido digital; consiste en la que los estudiantes crean sus propios recursos de aprendizaje haciendo uso de sus competencias digitales ya desarrollados considerando el contexto en el que se desenvuelven.

a.3) Búsqueda de comportamientos éticos responsables en el uso y manejo de las TICs

Este aspecto tiene que ver con la ética, la misma que podemos definirla como la disciplina filosófica que se encarga del estudio de la problemática moral. Los estudiantes por lo tanto asumen una serie de comportamientos morales vinculados por ejemplo con la protección de los equipos, protección de datos personales, el uso saludable de los mismos y el cuidado del medioambiente.

Para mencionar un caso, por ejemplo, referente con el plagio en ambientes académico, cabe resaltar que la utilización en un entorno virtual las ideas, palabras y libros de otros como se fuera suyo, sin el permiso del autor se considera como plagio académico, a veces no siempre es malicioso e intencional, sino que a veces puede ser por falta formación previa e inconsciente. Agud (2014) expresa que los estudiantes reconocen haber cometido plagio y otras formas de fraude académico, y advierte de estas

malas praxis, puesto que pueden ser el preludeo de un fraude posterior en el ejercicio de la práctica profesional.

Respecto a la difusión de información y a la compartición de conocimiento en la red, cabe señalar que la difusión universal de la información no garantiza ni su calidad ni su veracidad, pero permite avanzar en la configuración de personas más críticas y autónomas, a la vez que dificulta la impunidad de los gobiernos y de los poderes económicos y mediáticos.

Si los estudiantes cumplen con lo manifestado anteriormente cuando hacen uso de los entornos virtuales de aprendizaje, les permitirá seguramente desenvolverse satisfactoriamente en su vida diaria cotidiana en su hogar, escuela y comunidad en la que se desenvuelve como ser social.

b) Gestiona información del entorno virtual

Esta capacidad consiste en que los estudiantes deben analizar, organizar y seleccionar información digital de los entornos virtuales (portales educativos, foros, redes sociales, etc.); esto les va permitir estar en condiciones para responder ante la sociedad del conocimiento haciendo uso de diversos formatos mediante múltiples procedimientos; luego al contar los estudiantes con una gran cantidad de hiperinformación deben ser capaces de realizar cuatro procesos específicos:

b.1) Acceder a la información

Consiste en saber acceder a la información haciendo uso de diversas herramientas filtros como la navegación, la búsqueda de la información y el filtrado. Asimismo, el revelador incremento en el acceso y uso de internet (entornos virtuales de aprendizaje), ha ocasionado en los últimos tiempos, transformaciones significativas en las sociedades y culturas; hoy se pueden llevar a cabo una serie de actividades en los entornos virtuales mediados por Tecnologías de Información y Comunicación (TICs).

Escofet (2020) asume un esquema funcional para las TICs al considerarlas como un conjunto de sistemas necesarios para administrar la información, permitiendo su fácil acceso, proporcionando un proceso rápido y fiable de todo tipo de datos, canales de comunicación inmediata. Por su parte Gallardo (2019), asevera que el

acceso a internet se viene constituyendo en un servicio fundamental para satisfacción de los estudiantes de nuestra sociedad.

b.2) Sistematizar la información

A través de esta capacidad los estudiantes en virtud de la sistematización realizan varios procesos específicos como la interpretación crítica de la información, haciendo uso de la lógica, relacionando causa – efecto y finalmente reconociendo procesos (en forma local o en la nube).

La sistematización de información está relacionada con la organización, clasificación y tabulación de los datos e información obtenido, teniendo en cuenta determinados categorías, criterios, relaciones, etc. Se materializa con la creación de las bases de datos con Excel. Mientras, la sistematización de experiencias está relacionado a las experiencias realizadas durante los procesos que se lleva a cabo la investigación, en las que participan diversos actores, también el aspecto económico y social, y circunscripción de la organización seleccionada.

b.3) Almacenar la información

El almacenamiento de la información comprende cuatros actividades específicas: inicialmente se tiene que organizar, luego se tiene que emplear estrategias, custodiar los contenidos digitales y finalmente distribuirlos adecuadamente.

A medida que la tecnología avanza, mayor información en web, por lo que, es importante saber seleccionar, organizar y almacenar la información de forma adecuada para acceder en lo posterior de acuerdo a la necesidad. En cuanto al almacenamiento de información ha avanzado rápidamente, hoy en día se puede utilizar discos con bastante capacidad de almacenamiento, pero también se puede almacenar en la nube para acceder se requiere internet.

El almacenamiento de la información sigue un proceso a través del internet, ésta nos permite organizar, distribuir y archivar información día a día, llegando a ser tan relevante todos los servicios que brinda: desde una simple aplicación, contactos, direcciones web, contenido multimedia, hasta protocolos de red y encontramos todo lo que está relacionado con el mundo digital. El funcionamiento de las computadoras es similar a un cerebro, cuenta con dos tipos de memoria: a largo y corto plazo.

La memoria a corto plazo es controlada mediante una memoria de acceso aleatorio mejor conocida como RAM. La memoria RAM tiene como función principal el procesar y recordar las acciones de una computadora mientras está activa. La computadora distribuye los datos a distintos volúmenes de almacenamiento de acuerdo con el tipo de datos, de la misma forma en que nuestro cerebro comparte las memorias a largo plazo según el tipo de memoria.

b.4) Evaluar la información

La evaluación de la información consiste en determinar la veracidad de las mismas, verificar la calidad de la información aplicando diversas estrategias, e involucrando recursos tecnológicos y analógicos.

La red informática se ha constituido en un medio de difusión de todo tipo de información ya sea científica o técnica, encontramos desde información falsa y hasta la información científica y confiable que ha pasado por ciertos controles de calidad y procesos de selección. Accedemos a la información a través de los catálogos, los portales de revistas electrónicas, las bases de datos y las bibliotecas virtuales; en cuanto a la publicación lo puede realizar cualquier persona u organización libremente en la web (redes sociales, páginas personales, blogs, páginas web de empresas, asociaciones u organismos, etc.)

Los estudiantes pueden acceder a una variedad de información existente en la web como libros, tesis, artículos de revistas científicas, ensayos, monografías, videoconferencias, congresos, estadísticas, directorios, bases de datos, vídeos, tutoriales, páginas personales, información comercial, opiniones, etc.; con diferentes niveles de calidad y fiabilidad, y realizadas con finalidades diversas (informar, ofrecer servicio o producto, publicar opiniones, aprendizaje virtual, acceder diferentes herramientas digitales, etc.)

El usuario debe tener en claro qué información necesita y para qué, esto permite discriminar aquella información que no es útil; así mismo es importante saber buscar información, en sitios o páginas confiables. De esta manera, contar con información de calidad y fiable.

La evaluación de la información obtenida, tanto en la web (es mejor a través de buscadores académicos y directorios), como a través de los recursos de información en ello facilita la biblioteca (es preferible en portales de revistas electrónicas, bases de datos, catálogo, etc.). Esta evaluación permite a seleccionar información de calidad y fiabilidad.

c) Interactúa en entornos virtuales

Capacidad que consiste en la realización de procesos comunicativos, constructivos y el mantenimiento de vínculos en los diversos entornos virtuales (blogs, foros, redes sociales, etc.); que le permitan convivir en forma segura, tranquila y coherente en diversos ámbitos (vida cotidiana en el hogar, escuela, comunidad, etc.), asimismo la convivencia se realiza atendiendo a criterios como la edad, los valores, intereses y el contexto sociocultural; al mismo tiempo comprende procesos de interacción:

Comunicando información y contenidos digitales como parte de la voluntad de compartir; ejerciendo la participación ciudadana con el fin de lograr empoderamiento y autodesarrollo, y colaborando con los demás participando en el trabajo en equipo (creando, gestionando y participando), creando y construyendo recursos, contenidos y conocimientos.

La comunicación y la interacción en un entorno virtual tenemos concepciones y procesos a investigar, en particular los códigos y símbolos que utilizan los docentes y estudiantes para la comunicación, que permite relaciones entre los actores del proceso pedagógico teniendo en cuenta el afecto y la estimulación elementos importantes en el aprendizaje.

La importancia de la comunicación horizontal y dialógica para favorecer el trabajo colaborativo y la construcción social del conocimiento, ello ayuda a la colaboración entre iguales y determina códigos de comunicación particular que tiene relación directa con el contexto en que se desenvuelven, sobre todo cuando se usan las tecnologías de la información y la comunicación. Al respecto, Segura (2004) afirma que los diferentes lenguajes (escrito, audio, visual, escritovisual, audiovisual, audioescritovisual), en los tiempos actuales están presentes las nuevas tecnologías con

mayor fuerza; por lo que la sociedad plantea retos y exigencias mayores en la formación de estudiantes para responder a las demandas y necesidades de la nueva sociedad.

La interacción es un concepto relevante en los procesos pedagógicos, tanto en la educación presencial como en la educación a distancia o virtual, ya que a través de ella se construye los aprendizajes y se pueden fortalecer las relaciones interpersonales entre estudiantes y con el docente, en consecuencia, lograr que la distancia se reduzca a partir de la comunicación afectiva.

Para Cenich y Santos (2005) el rol fundamental e innovador de las nuevas Tic en la educación a distancia es reducir la distancia entre profesores y estudiantes. De este modo propiciar la interacción entre los propios estudiantes.

Mientras, Anderson (2003) menciona que la interacción es un concepto complejo y abordado desde diferentes perspectivas. Las interacciones se han estudiado en la educación presencial como procesos que ocurren en el aula; ahora se estudian asincrónicamente, ya que se ha incorporado el concepto de mediación a partir del uso de medios educativos. Menciona diversos tipos de interacciones, entre las cuales destaca las siguientes:

Estudiante-profesores. Este tipo de interacción propicia el diálogo entre docente y estudiante y contribuye a la motivación para el aprendizaje.

Estudiante-estudiante. Esta interacción fomenta el trabajo colaborativo entre iguales, con intercambio de ideas y contenidos.

Estudiante-contenido. Es la manera como el estudiante interacciona con los contenidos de aprendizaje para procesarlos y aplicarlos desde su experiencia y contexto, y establece un diálogo cognitivo entre sus experiencias y los nuevos aprendizajes. En ella se utilizan textos y recursos bibliográficos para favorecer la interacción.

d) Crea objetos virtuales en diversos formatos

Capacidad relacionada a crear, editar, modificar, mejorar, perfeccionar y combinar materiales digitales de diversos formatos (texto, imagen, audio, vídeo, multimedia, APPS, WEBS); respondiendo a diversos propósitos (reciben mejoras

sucesivas, son funcionales, reciben feedback sobre utilidad); todo ello permite que los estudiantes realicen la construcción del conocimiento (nuevo, original y relevante) y la resolución de problemas (analizando soluciones, designación de posibles soluciones y evaluando la solución aplicada). Una vez consolidada esta capacidad en los estudiantes se convertirán en constructores de la sociedad que necesitamos y merecemos; así los mismos serán: creativos, agentes de cambio y encuentran soluciones mediante las TICs.

El desafío principal que existe para crear y construir materiales digitales orientados a la utilización de los medios digitales radica según Camus (2009), en “Comprender las características de dichos soportes, en particular su capacidad interactiva, con el fin de ofrecer una experiencia de uso que permita pasar desde la información hacia la acción de manera simple” (p. 60).

Con respecto a la edición de materiales digitales, las potencialidades que abre la plataforma virtual ya sea mediante la utilización del campus o el uso de herramientas disponibles en la web, se destaca la ubicuidad. Florez (2017) sostiene:

Si bien el ser humano desde siempre aprendió en distintos contextos, hoy como nunca antes puede buscar información desde un dispositivo de uso cotidiano, como el teléfono inteligente, la tableta y la computadora portátil, lo que permite el acceso simultáneo a distintos lugares y tiempos, a través de Internet. (p. 135)

El proceso de creación de recursos digitales debe tener como propósito central una producción de calidad que reúna los requisitos y favorezca el desarrollo de aprendizaje de los estudiantes:

- 1) Planeación. Primera etapa tiene mucha trascendencia dentro del proceso de creación de recursos educativos, ya que en esta fase se definen los requisitos, condiciones y los detalles que se incluirán en la elaboración del material didáctico y puede realizarla un estudiante, pero puede ser acabado cuando es realizada por un equipo de estudiantes. Dentro de esta fase podemos dividir en cuatro etapas como: identificación de

necesidades, la definición de los objetivos, la determinación de los recursos con que se cuenta, la distribución de tareas y funciones, y establecimiento del tiempo para el cumplimiento de las acciones.

- 2) Análisis. En esta fase se evalúa los diversos recursos disponibles que el estudiante posee como los propósitos de aprendizaje del área, las competencias a adquirirse, los contenidos, la situación significativa, criterios de evaluación, la evidencia de aprendizaje, las actividades a desarrollar, herramientas digitales seleccionados, bibliografía, etc. Esta información nos permite planificar de modo apropiado considerando las necesidades e intereses de los estudiantes.
- 3) Diseño. Una vez realizadas las etapas anteriores, se procede a la etapa de diseño donde los estudiantes revisan información referente al recurso didáctico a diseñar buscando la calidad de producto. De igual forma, se debe tener cuidado en conservar la forma, la orientación y la calidad de los contenidos; se toma en cuenta los procesos pedagógicos, las estrategias de aprendizaje, la organización de los contenidos y se seleccionan las herramientas que más se adaptan a los contenidos planteados por el docente, para que el estudiante pueda profundizar el contenido a tratar.
- 4) Desarrollo. Al contar con el diseño elaborado en la etapa anterior, en esta fase se desarrolla el material digital de acuerdo a los lineamientos previamente definidos en el diseño inicial; luego, estará disponible en la plataforma virtual y en las aplicaciones web seleccionadas. En esta fase se realiza el proceso producción del material, grabar y editar los recursos de audio y video, diseñar el entorno virtual apoyado de lenguaje de programación y se recurre a expertos especializados para ajustes del mismo y así culminar la creación del recurso digital.

5) Evaluación. Una vez construido el material creado, debe realizarse una evaluación para verificar la calidad y su real dimensión para favorecer el aprendizaje. La evaluación se realiza teniendo en cuenta todas las fases; es decir de modo integral. Se hace considerando los requisitos, las condiciones, protocolos y el objetivo del material. Así mismo, valorando la concepción y el diseño del programa, las estrategias didácticas, el contexto del estudiante. Finalmente se publicará el material en la plataforma seleccionada.

1.2.3. Teorías que sustentan el uso del software educativo

Urbina (2000), sostiene que dentro de las teorías del aprendizaje más representativas referidas al empleo del software educativo se cita la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, quien aplica el enfoque básico de la gnoseología genética, cuyo planteamiento básico señala que el ser humano logra conocer el mundo exterior poniendo en acción sus sentidos en base a una configuración evolutiva. Según Piaget el desarrollo intelectual constituye una adaptación del sujeto al entorno; además, implica la ejecución de procesos elementales para su progreso, dentro de los cuales se incluye: “adaptación” (ingreso de información) y “organización” (ordenación de la información). La adaptación, como primer proceso, resulta del equilibrio producido cuando luego de la asimilación de componentes del contexto tales elementos se acomodan debido a la renovación de las representaciones y esquemas cerebrales existentes, por efecto de recientes vivencias. Piaget determina que en el desarrollo cognoscitivo el sujeto pasa por tres períodos, de naturaleza general: sensorio motor, de las operaciones concretas y de las operaciones formales.

De igual manera, cita a Gagné con su teoría del procesamiento de la información, donde el autor plantea los principios teóricos que pueden servir de guía a los docentes para planificar el proceso educativo. El investigador resalta que tanto el aprendizaje como la instrucción se constituyen en los dos componentes sustanciales de una misma teoría, toda vez que están vinculados estrechamente, por tanto, han de cultivarse simultáneamente y en conjunto. Gagné considera como principal fundamento que a fin de alcanzar mejores logros en el aprendizaje se requiere estar al tanto de las condiciones internas que participan en el proceso, así como las condiciones externas que podrían contribuir al logro de un óptimo aprendizaje.

Dado que la investigación se realizó en el ámbito educativo, otra de las teorías en las que se respalda es la teoría general de sistemas y cibernética (TGS), con mucha acogida hacia las últimas décadas del siglo XX, donde al proceso educativo se le considera “sistema” que permite adoptar decisiones y también ponerlas en práctica. Bajo estos planteamientos, el docente como tecnólogo educativo, cuando tenga que delinear el proceso instruccional ha de tomar en cuenta como aspectos imprescindibles: “los objetivos, los contenidos, como la metodología, los recursos, el profesor, el alumno y los demás elementos del contexto”. De otro lado, la cibernética, encargada de estudiar las afinidades existentes entre los colectivos sociales, el proceso de autorregulación en los seres vivos y ciertos sistemas técnicos, ha contribuido proporcionando como aspecto clave la idea de “retroalimentación” o “feedback”. (Ferrer, 2015)

Concepto de software educativo

En principio, su aparición data de del período de los años 60 y 70 del siglo pasado. Para Rovira (2018) al software educativo también se le denomina instruccional; se refiere a los programas diseñados para efectivizar la enseñanza que se valen de las plataformas o sistemas digitales con el propósito de ejecutar diferentes actividades prácticas en base a un entorno propio, facilitando a los consumidores la posibilidad de tener acceso a ellas mediante el uso de Internet; en tal razón, el software educativo puede ser usado por docentes y estudiantes como medios de apoyo al proceso de enseñar y aprender a profesores como a alumnos en los procesos de enseñanza/aprendizaje.

Según Marqués (2017) la expresión software educativo o didáctico incluye los programas para una computadora elaborados con el específico propósito de utilizarlos como recurso didáctico, que, en manos del docente, facilitarán el proceso enseñanza-aprendizaje.

De igual manera, a decir de Paiz (2015) abordar el software educativo conduce a referirse a los programas didácticos o programas educativos, también denominados “programas por ordenador”, elaborados con el propósito especial de ser manejados a fin de facilitar el desarrollo del binomio enseñar y aprender, implementándolos en ambientes favorables para el aprendizaje estudiantil.

En resumen, al software educativo se le puede conceptualizar como los diversos medios informáticos perfilados con el propósito de ser aplicados en el despliegue del proceso enseñanza–aprendizaje.

Características del software educativo

Para Ecured (s.f.) cualquier software educativo es calificado como beneficioso para la interacción, en base al uso de materiales multimedia, dentro de ellos, las fotografías, los videos, diversos sonidos, glosarios científicos, exposiciones de docentes idóneos, juegos didácticos y actividades de aplicación que favorecen el proceso formativo.

En base a estas ideas, se afirma que las características de los softwares educativos son: funcionalidad, usabilidad y eficiencia. En cuanto a la funcionalidad, característica referida al potencial que posee el software para suministrar situaciones que cubran las necesidades especiales o tácitas, en circunstancias que es empleada respetando determinadas condiciones. La usabilidad, se refiere a la capacidad del producto que brinda el software a fin de que resulta atrayente, práctico, asimilado y empleado por el interesado respetando determinados requisitos. La eficiencia, está relacionada con la capacidad del producto para proporcionar el provecho esperado, relacionado con el número de medios empleados, teniendo en cuenta las condiciones establecidas.

Tipos de software educativo

Según aportes cubanos, los softwares pueden asumir diferentes clases: “El software de ejercitación” se refiere al programa en el cual se aprende a partir de alguna clase de dificultad, los estudiantes deben responder a interrogantes preguntas y se usa para retroalimentar, es decir, ayuda a superar algunas debilidades. “El software de tutoriales” es utilizado para orientar al educando en la medida que se vaya realizando el asunto y el contenido a conocer. “El software de simuladores” suele ser utilizado en situaciones que requiere representar complicaciones planteadas en un sentido supuesto por cierta computadora el mismo que procura instruirse sin perjudicar la integridad de la persona que manipula el simulador. (Heleny, 2015)

Funciones del software educativo

Para SadDemarco (2019) todo software educativo cumple las funciones de: Constituir un instrumento informativo de naturaleza académica que muestra una serie de

experiencias a desarrollar de manera organizada; asimismo, una herramienta para acompañar al estudiante y verificar su avance. Además, funciona como componente que estimula el perfeccionamiento de capacidades, ayuda a superar dificultades, pues brinda estrategias didácticas para aproximarse a los educandos. Asimismo, con el software educativo es posible promover y ampliar hábitos de estudio dado su naturaleza novedosa y exótica que encarnan determinados temas a aprender.

Otra función tiene que ver con el hecho de que la diversidad de programas, contribuye que el estudiante se compenetre con terminologías de simbolización básicas que lo estimulen a saber algo más respecto a ellas. Una función igualmente importante se refiere a que el software educativo, por lo general, generalmente incorpora componentes lúdicos a fin de demostrar que la educación constituye un proceso profundo y multifacético. Finalmente, se cuenta la función de permitir que el alumno se vincule con una sociedad cambiante y le ofrezca la oportunidad de renovar/aprender nuevos temas que resultan trascendentes para la sociedad.

2. Análisis de antecedentes investigativos

Realizadas las búsquedas bibliográficas referentes a nuestro tema de estudio, no hemos encontrado trabajos iguales. Sin embargo, citamos algunas investigaciones que tienen alguna aproximación con la nuestra.

2.1 A nivel internacional

Cedeño, M. et al (2020), realizaron una investigación denominada: “Classroom y Google Meet, como herramientas para fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje”. Tuvo como objetivo promover el uso de las aplicaciones Classroom y Meet Google para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas del país fiscal como particulares. Se utilizó la metodología cualitativa y el análisis bibliográfico documental: mientras la unidad de estudio fueron estudiantes de educación básica. Finalmente, los resultados muestran que se presenta el uso de las aplicaciones innovadoras como una opción gratuita y de fácil manejo para quienes no pueden acceder al canal virtual efectuado por las autoridades educativas.

2.2. A nivel Nacional

Coronado, E. (2021), en su tesis titulada: “La educación virtual empleando el Google Meet y el logro de aprendizajes en los estudiantes del área de ciencias sociales en

la institución educativa secundaria José Carlos Mariátegui, distrito Capachica – año 2021”. Cuyo objetivo fue determinar la relación de la educación virtual empleando el Google Meet y el logro los aprendizajes en los estudiantes del área de ciencias sociales en la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui, distrito Capachica – año 2021. Su metodología fue de tipo investigación cuantitativo nivel descriptivo correlacional, diseño no experimental. Se consideró como muestra 97 estudiantes de nivel secundaria. Se tuvo como resultado una tendencia a favorable, los resultados a la educación virtual con el uso de Google Meet considerado como herramienta en el uso de las aulas virtuales, con la dificultad de acceso a Internet. Finalmente, se expresa algunas precisiones a manera de conclusiones, que existe relación positiva entre la educación virtual uso del Google Meet y el logro los aprendizajes en los estudiantes del área de ciencias sociales en la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui, distrito Capachica - año 2021.

2.3. A nivel Local

Tapia, C. (2021), en su tesis titulada: “Uso del Google Meet y el rendimiento académico en el área de comunicación en estudiantes del cuarto y quinto grado de educación secundaria en la Institución Educativa Particular Víctor García Hoz del distrito de Sachaca, Arequipa-2020”. Cuyo objetivo de investigación fue determinar la relación entre el uso del Google Meet y el rendimiento académico en el área de comunicación en los estudiantes del cuarto y quinto grado de educación secundaria de la institución educativa particular Víctor García Hoz del distrito de Sachaca, Arequipa-2020. El procedimiento metodológico partió del diagnóstico inicial a través de la aplicación de instrumentos de medición el cuestionario virtual escala Likert sobre el uso del Google Meet y para la variable dependiente el registro de notas del rendimiento académico en el área de comunicación. El fundamento teórico se desarrolló bajo la teoría del conectivismo. La modalidad utilizada es bibliográfica y de campo, el enfoque es cuantitativo, el alcance descriptivo y correlacional es de corte transversal. Las unidades muestrales fueron no probabilísticas, estas comprenden 63 estudiantes del cuarto y quinto grado de educación secundaria. La hipótesis alterna se comprobó. En cuanto a los resultados, existe relación significativa entre el uso del Google Meet y el rendimiento académico del área de comunicación de los estudiantes del cuarto quinto grado de educación secundaria al obtener un coeficiente de Rho de Spearman de 0,802 indica una correlación positiva muy fuerte.

CAPÍTULO II METODOLOGÍA

1. Técnicas, instrumentos y materiales de verificación

1.1 Técnicas

Para la recolección de los datos se utilizó técnica de la encuesta para la variable denominada Uso de videoconferencia Google Meet, y también para la variable denominada Competencia se desenvuelve en entornos virtuales.

1.2 Instrumentos

En el presente estudio se utilizó un cuestionario para medir la variable uso de Google Meet, también para medir la variable Competencia se desenvuelve en entornos virtuales, elaborado por las investigadoras, teniendo en cuenta el cuadro de verificación y coherencia, como se observa en el siguiente cuadro:

Cuadro de verificación y coherencia

Variables	Indicadores	Subindicadores	Ítems	Técnica/ instrumento	Escala de medición	Rango
Variable X Uso de videoconferencia Google Meet	Percepción sobre videoconferencia Google Meet	• Conocimiento sobre Google Meet	1	Encuesta/ cuestionario	Totalmente en desacuerdo (1)	Nivel Bajo: 24 a 55 Nivel Medio: 56 a 88 Nivel Alto: 89 a 120
		• Utilización previa de Google Meet	2			
		• Empleo actual de Google Meet.	3			
		• Facilidad en su utilización.	4			
		• Dificultad en su utilización	5			
		• Comprensión de la interfaz.	6			
	Actitud hacia el Google Meet	• Adquisición de aprendizajes	7		3	
		• Conocimientos sobre Google Meet.	8			
		• Satisfacción en la realización de tareas.	9			
		• Grado de motivación.	10			
		• Importancia de Google Meet.	11			
	Utilidad del Google Meet	• Comprensión de la información.	12		4	
		• Grado de utilidad percibida.	13			
• Comprensión de contenidos		14				
	• Consolidación de	15	5			

		<ul style="list-style-type: none"> aprendizajes • Rendimiento escolar • Comunicación con los compañeros • Comunicación con los docentes. 	16 17 18			
	Intencionalidad de empleo de Google Meet	<ul style="list-style-type: none"> • Empleo académico. • Continuidad como uso social entre compañeros. • Empleo para obtener información • Continuidad para seguir aprendiendo. • Uso social entre estudiantes y con docentes. • Continuidad de uso en el desempeño profesional futuro. 	19 20 21 22 23 24			
Variable Y Competencia Se Desenvuelve en Entornos Virtuales	Personaliza espacios virtuales	• Selección de su entorno virtual.	1	Encuesta/ cuestionario	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)	Nivel Bajo: 24 a 55 Nivel Medio: 56 a 88 Nivel Alto: 89 a 120
		• Modificación de su entorno virtual.	2			
		• Optimización de su entorno virtual.	3			
		• Acceso autónomo al entorno virtual.	4			
		• Comportamiento ético y responsable para la creación de espacios seguros.	5			
		• Desarrollo de la identidad digital.	6			
	Gestiona información del entorno virtual	• Acceso a la información virtual.	7			
		• Reconocimiento de la veracidad de las fuentes.	8			
		• Almacenamiento de la información.	9			
		• Estrategias de organización de la información.	10			
		• Sistematización de la información.	11			
		• Interpretación crítica de la información.	12			
Interactúa en entornos virtuales	• Comunicación de la información virtual.	13				
	• Interactuación con los demás	14				
	• Adaptación de entornos digitales	15				
	• Establecimiento de netiquetas en diálogo con sus compañeros.	16				

	<ul style="list-style-type: none"> • Promoción y colaboración entre estudiantes del salón virtual. • Mantenimiento de vínculos afectivos entre los estudiantes. 	17 18			
Crea objetos virtuales en diversos formatos	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de materiales digitales. • Edición de materiales digitales. • Modificación de materiales digitales. • Mejoramiento de materiales digitales. • Perfeccionamiento de materiales digitales. • Combinación de materiales digitales. 	19 20 21 22 23 24			

Descripción de los instrumentos

Para medir la variable: Uso de videoconferencia Google Meet se utilizó un cuestionario que fue aplicado a los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Arequipa del distrito de Arequipa, el cual consta de 24 preguntas de carácter cerrado con múltiples alternativas de respuesta.

Y para medir la variable: Competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales se utilizó un cuestionario que también fue aplicado a los estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa antes mencionado, el cual consta de 24 preguntas de carácter cerrado con múltiples alternativas de respuesta.

Cuadro de niveles y puntuaciones de ambas variables

Variable: Google Meet	Variable: Competencia se desenvuelve en entornos virtuales
a) Nivel Bajo: 24 - 55	a) Nivel Bajo: 24 – 55
b) Nivel Medio: 56 - 88	b) Nivel Medio: 56 - 88
c) Nivel Alto: 89 – 120	c) Nivel Alto: 89 – 120

1.3. Materiales de verificación

Los materiales que se utilizaron para la verificación y pertinencia de los instrumentos fue el cuadro cualitativo, también se encuentra en el anexo N° 4, con datos ya registrados por los expertos que validaron los instrumentos; que a continuación presentamos los cuadros cualitativos de la apreciación cualitativa de los instrumentos por los expertos:

Cuadro de la Variable: videoconferencia Google Meet.

Criterios	Apreciación cualitativa: Variable Google Meet				N° de expertos
	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente	
Coherencia de ítems	-	-	1	2	3
Alcance de los contenidos	-	-	1	2	3
Redacción de los ítems	-	-	-	3	3
Claridad y precisión	-	-	3	-	3
Pertinencia de las variables con los indicadores	-	-	-	3	3
Presentación de las cartillas	-	-	-	3	3

Cuadro de la variable: Competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales

Criterios	Apreciación cualitativa: Variable Competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales				N° de expertos
	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente	
Coherencia de ítems	-	-	2	1	3
Alcance de los contenidos	-	-	2	1	3
Redacción de los ítems	-	-	-	3	3
Claridad y precisión	-	-	2	1	3
Pertinencia de las variables con los indicadores	-	-	-	3	3
Presentación de las cartillas	-	-	-	3	3

Estos resultados se obtuvieron de la apreciación cualitativa realizada por los expertos para validar los instrumentos de investigación, relacionada a las variables: Uso de videoconferencia Google Meet y Competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales.

2. Campo de verificación

2.1 Ubicación espacial

El presente estudio se realizó en la Institución Educativa de señoritas Arequipa, que está ubicada en el sector de Filtro, calle Lucas Poblete 214 del distrito de Arequipa, ciudad de Arequipa.

2.2 Ubicación temporal

El estudio es coyuntural porque se realizó en un momento o circunstancia dada con sus características propias; se llevó a cabo desde junio del 2021 a enero del 2022.

2.3 Población y muestra

La población de estudio está constituida por 176 estudiantes del quinto grado de educación secundaria (seis secciones) de la Institución Educativa de señoritas Arequipa del distrito de Arequipa. La muestra se determinará de acuerdo al criterio de las investigares, como a continuación se detalla:

Cuadro de población y muestra

Estudiantes	Población	Muestra
	Mujeres	Mujeres
5 "A"	30	22
5 "B"	30	21
5 "C"	29	19
5 "D"	29	19
5 "E"	29	19
5 "F"	29	20
Total	176	120

3. Estrategia de recolección de datos

Una vez elegido la población objeto de estudio, se diseñó los instrumentos teniendo en cuenta los objetivos de investigación, las variables, indicadores y subindicadores, luego se realizó validación y confiabilidad de los instrumentos; se solicitó autorización a la dirección de la institución educativa y finalmente se aplicó dichos cuestionarios para obtener la información mediante la técnica de encuesta.

3.1 Organización

3.1.1 Acciones de coordinación

Se realizó las coordinaciones con la dirección de la institución educativa, con el fin de solicitar autorización para realizar la investigación y recojo de información sobre las variables de estudio como fue el uso de videoconferencia de Google Meet y la Competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales.

3.1.2 Acciones de implementación

Para la ejecución del presente trabajo, la muestra de estudio estuvo constituida por 120 estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa de señoritas Arequipa. La muestra se estableció a criterio de las investigadoras para la confiabilidad de la información a recoger.

Para recoger la información de la muestra objeto de estudio, se elaboró un cuestionario de 24 ítems para medir la variable uso de videoconferencia Google Meet, y también un cuestionario de 24 ítems para medir la variable Competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales. En la elaboración de los instrumentos se tomó en cuenta los objetivos de investigación, las variables, indicadores y subindicadores, a fin de obtener resultados más confiables y válidos los mismos.

3.1.3 Acciones de ejecución

Una vez que se nos concedió la respectiva autorización se inició con el proceso de recojo de información. Es decir, procedió a ejecutar aplicando los instrumentos de recolección de datos, el cual se aplicó a los 120 estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la institución educativa en estudio, posteriormente se llevó cabo la sistematización de la información obtenida en tablas y gráficos, llevándose a cabo el tratamiento estadístico y finalmente el análisis e interpretación de los mismos.

3.1.4. Validación de los instrumentos

Después del diseño de los instrumentos se realizó la validación y confiabilidad de los mismos, a través del juicio expertos y la fórmula de confiabilidad de Alfa de Cronbach. Primero, solicitaremos la evaluación de tres expertos de ellos dos especialistas para evaluar los variables de estudio, así un docente de la Universidad Nacional de San Agustín y otro, docente de la Institución Educativa Arequipa del distrito de Arequipa, y un experto en metodología de investigación de la Institución Educativa 40038 Jorge Basadre Grohmann del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, ciudad Arequipa. Así mismo, los expertos se encuentran con registro en Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria (SUNEDU). Segundo, se hizo una prueba piloto aplicando a diez estudiantes elegidos al azar y se utilizó la fórmula de confiabilidad de Alfa de Cronbach.

Para el análisis de consistencia, tomamos como criterio general a George y Mallery (2003, p. 231), quienes hacen las recomendaciones siguientes para evaluar los coeficientes de alfa de Cronbach.

Cuadro de evaluación de coeficiente de alfa de Cronbach

Coeficiente alfa $>.9$ es excelente
Coeficiente alfa $>.8$ es bueno
Coeficiente alfa $>.7$ es aceptable
Coeficiente alfa $>.6$ es cuestionable
Coeficiente alfa $>.5$ es pobre
Coeficiente alfa $<.5$ es inaceptable

Para corroborar la confiabilidad de los instrumentos se utilizó a través del Programa Estadístico SPSS versión 22.

Asimismo, para la validez de los instrumentos se utilizó la prueba estadística de V. de Aiken, obteniendo como resultado 0.89 para la variable uso de videoconferencia Google Meet, que significa que la validez del instrumento es Excelente. Mientras, un valor de 0.91 para la variable Competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales, que significa que la validez del instrumento es Excelente. De este modo, los instrumentos estuvieron listos para aplicar a la muestra objeto de estudio. Para ello adjuntamos las fichas de evaluación de los tres expertos o jueces seleccionados en la parte de anexos.

3.1.5. Criterios para el manejo de resultados

De acuerdo a la naturaleza de la presente investigación, luego de haber aplicado los instrumentos a la población objeto de estudio y obtenido la información necesaria para medir las variables de investigación, se procedió a su preparación para

organizar los datos, con ayuda de los programas: Excel y SPSS versión 22. Así mismo, se realizó el análisis de las variables, a través del Coeficiente de Correlación de Rho de Spearman, teniendo en cuenta los objetivos formulados.

De este modo, con los datos obtenidos se hizo el procesamiento de los mismos, para ello tomamos en cuenta la estadística descriptiva y las técnicas estadísticas de elaboración de tablas y gráficos estadísticos, y finalmente se hizo el análisis e interpretación de los resultados de la investigación.

Para la correlación de las variables se realizó prueba de normalidad, que a continuación se detalla:

Cuadro de Prueba de normalidad

Variables	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	G1	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Google Meet	,093	120	,012	,964	120	,003
Entornos virtuales	,053	120	,200*	,985	120	,204

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

En este cuadro de pruebas de normalidad, se observa el análisis de los datos a un nivel de confianza de 0.95 y con margen de error de 0.05; y una muestra mayor de 50 sujetos. A partir de este análisis se tomó la decisión de aceptar Kolmogorov-Smirnov y rechazar Shapiro-Wilk. En esta prueba de normalidad aceptada, p-valor de la variable Google Meet fue 0.012 menor que 0.05; mientras p-valor de la variable Entorno virtual fue 0.200 mayor que 0.05. Sin embargo, se concluye que los datos no siguen una distribución normal en la primera variable; en la segunda variable los datos siguen una distribución normal. A pesar de ello, las correlaciones no fueron paramétricas; por ello se decidió aceptar la prueba de correlación de Rho Spearman (no paramétrica) para el presente estudio de investigación y rechazar la prueba de Pearson (prueba paramétrica).

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el presente capítulo realizamos la organización de los datos obtenidos sobre las variables: Google Meet y Competencia 28: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC, en tablas y figuras; los datos se obtuvieron mediante instrumentos de investigación aplicado a la muestra de estudio seleccionado. Luego, se realizó análisis e interpretación de los resultados de forma cuantitativa y cualitativa, para ello utilizamos estadística descriptiva e inferencial. Estos resultados nos permiten comprobar la hipótesis y lograr los objetivos de investigación. Finalmente, realizamos discusión de resultados.



1. Análisis e interpretación de los resultados de la investigación

1.1. Resultados de la variable uso de videoconferencia Google Meet

Tabla 1

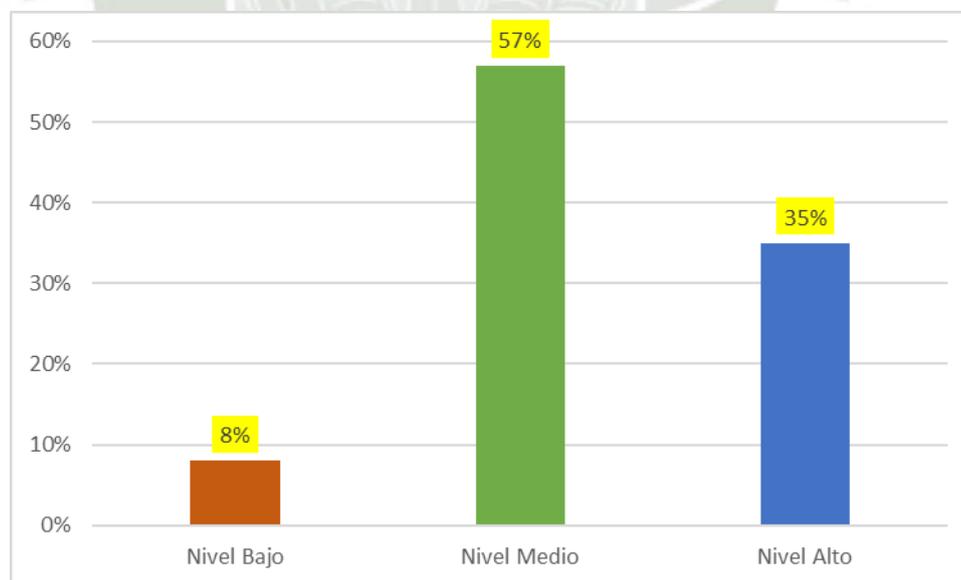
Percepción sobre videoconferencia Google Meet

Niveles	Rango	Fi	%
Bajo	6 - 13	09	08
Medio	14 – 22	69	57
Alto	23 - 30	42	35
Total		120	100

Fuente: Cuestionario aplicada a las estudiantes de 5° de Educación Secundario de la Institución Educativa Arequipa de la ciudad de Arequipa, 2021.

Figura 1

Percepción sobre videoconferencia Google Meet



Fuente: Tabla 1

Interpretación

Según el resultado obtenido referente al indicador percepción sobre videoconferencia Google Meet, representados en la Tabla y Figura 1, observamos lo siguiente:

De un total de 120 estudiantes, 9 estudiantes encuestados se ubican en el Nivel Bajo en cuanto al indicador percepción sobre videoconferencia Google Meet (6 - 13), que representa el 8%; mientras que 69 estudiantes se ubican en el Nivel Medio (14 - 22), que representa el 57%; y 42 estudiantes se ubican en el Nivel Alto (23 - 30), que representa el 35% de estudiantes encuestados.

De lo descrito se deduce que la gran mayoría de estudiantes encuestadas de la Institución Educativa de señoritas Arequipa, se encuentran en el Nivel Medio, que representa más de la mitad de las estudiantes encuestadas, referente al indicador percepción sobre videoconferencia Google Meet, que es parte de la variable uso de videoconferencia Google Meet. De lo cual, podemos afirmar que este resultado nos indica que las estudiantes tienen percepción positiva con algunas insatisfacciones sobre el uso de videoconferencia Google Meet. Ya que, su uso es versátil, porque permite compartir desde una computadora personal, laptop, tablet o celular, permite utilizar una pizarra para escribir o dibujar, permite compartir pantalla para que los usuarios puedan ver la pantalla, permite participar utilizando micrófono o mediante chat. Estas bondades de la plataforma hacen interesante y dinámico teniendo un impacto en la motivación para el aprendizaje.

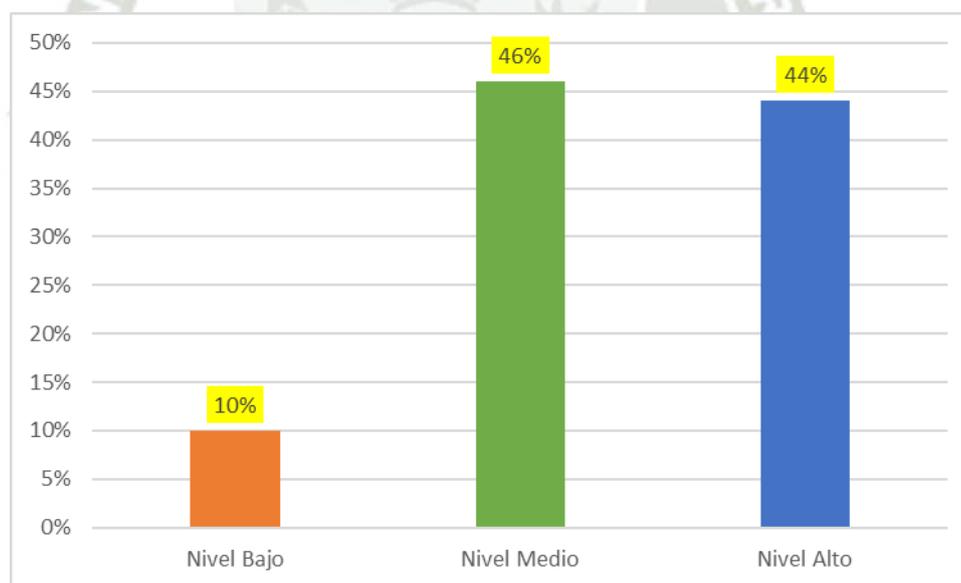
En este escenario de la pandemia de Covid 19, esta herramienta es muy utilizado para el aprendizaje de los estudiantes.

Tabla 2
Actitud hacia el Google Meet

Niveles	Rango	fi	%
Bajo	6 - 13	12	10
Medio	14 – 22	55	46
Alto	23 - 30	53	44
Total		120	100

Fuente: Cuestionario aplicada a las estudiantes de 5° de Educación Secundario de la Institución Educativa Arequipa de la ciudad de Arequipa, 2021.

Figura 2
Actitud hacia el Google Meet



Fuente: Tabla 2.

Interpretación

Según el resultado obtenido referente al indicador actitud hacia el Google Meet, representados en la Tabla y Figura 2, observamos lo siguiente:

De un total de 120 estudiantes, 12 estudiantes encuestados se ubican en el Nivel Bajo referente al indicador actitud hacia el Google Meet (6 - 13), que representa el 10%; mientras que 55 estudiantes se ubican en el Nivel Medio (14 - 22), que representa el 46%; y 53 estudiantes se ubican en el Nivel Alto (23 - 30), que representan el 44% de estudiantes encuestados.

De lo descrito se deduce que la gran mayoría de estudiantes, que representan casi la mitad de los estudiantes encuestados, se encuentran en el Nivel Medio con tendencia al Nivel Alto referente al indicador: Actitud hacia el Google Meet. De lo cual, podemos afirmar que este resultado nos indica que las estudiantes utilizan esta herramienta como mediador de aprendizaje con algunas dificultades; Porque le permite adquisición de aprendizaje, favorece el logro de aprendizaje, conlleva a la satisfacción en la realización de tareas y tiene un impacto en la motivación para el aprendizaje.

Tabla 3

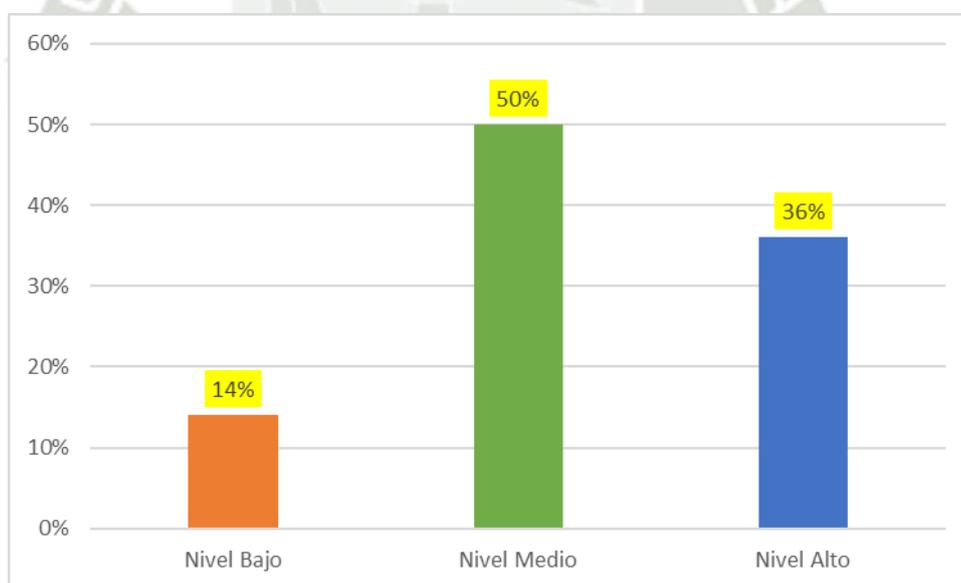
Utilidad del Google Meet

Niveles	Rango	fi	%
Bajo	6 - 13	17	14
Medio	14 – 22	60	50
Alto	23 - 30	43	36
Total		120	100

Fuente: Cuestionario aplicada a las estudiantes de 5° de Educación Secundario de la Institución Educativa Arequipa de la ciudad de Arequipa, 2021.

Figura 3

Utilidad del Google Meet



Fuente: Tabla 3.

Interpretación

Según el resultado obtenido referente al indicador utilidad del Google Meet, representados en la Tabla y Figura 3, observamos lo siguiente:

De un total de 120 estudiantes, 17 estudiantes encuestados se ubican en el Nivel Bajo en cuanto al indicador señalado (6 - 13), que representa el 14%; mientras que 60 estudiantes se ubican en el Nivel Medio (14 - 22), que representa el 50%; finalmente 43 estudiantes se ubican en el Nivel Alto (23 - 30), que representa 36% de estudiantes encuestados.

De lo descrito se deduce que la gran mayoría de estudiantes se encuentran en el Nivel Medio con tendencia al nivel Alto, que representa la mitad de las estudiantes encuestadas referente al indicador: Utilidad del Google Meet. De lo cual, se deduce que las estudiantes en este contexto de educación remota utilizan esta herramienta digital con algunas dificultades, porque permite comprensión de contenidos, permite consolidación de aprendizajes, permite demostrar el desarrollo de capacidades y habilidades, y permite comunicarse con sus compañeros y sus docentes.

Tabla 4

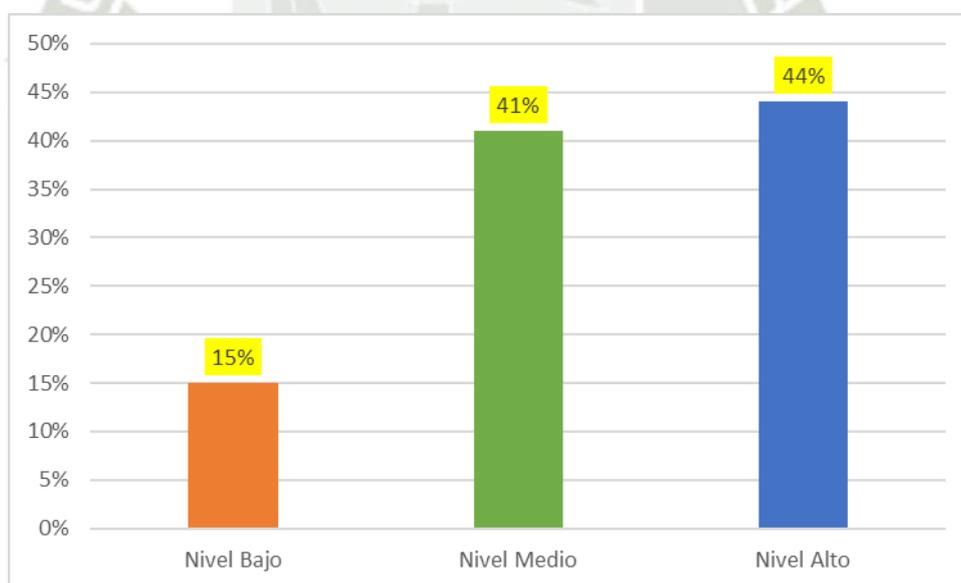
Intencionalidad de empleo de Google Meet

Niveles	Rango	fi	%
Bajo	6 - 13	18	15
Medio	14 – 22	49	41
Alto	23 - 30	53	44
Total		120	100

Fuente: Cuestionario aplicada a las estudiantes de 5° de Educación Secundario de la Institución Educativa Arequipa de la ciudad de Arequipa, 2021.

Figura 4

Intencionalidad de empleo de Google Meet



Fuente: Tabla 3.

Interpretación

Según el resultado obtenido referente al indicador intencionalidad de empleo de Google Meet, representados en la Tabla y Figura 3, observamos lo siguiente:

De un total de 120 estudiantes, 18 estudiantes encuestados se ubican en el Nivel Bajo en cuanto al indicador señalado (6 - 13), que representa el 15%; mientras que 49 estudiantes se ubican en el Nivel Medio (14 - 22), que representa el 41%; finalmente 53 estudiantes se ubican en el Nivel Alto (23 - 30), que representa 44% de estudiantes encuestados.

De lo descrito se deduce que la gran mayoría de estudiantes se encuentran en el Nivel Alto, que representa casi la mitad de los estudiantes encuestados referente al indicador: Intencionalidad de empleo de Google Meet. De lo cual, se deduce que las estudiantes utilizan con mayor fuerza en la educación remota, tanto estudiantes como docentes de forma progresiva en la realización de clases virtuales con algunas dificultades, también como medio de comunicación entre estudiantes y con docentes, propicio intercambio de información, dar continuidad de aprendizaje en la educación remota, uso social entre estudiantes y con docentes y la continuidad de su uso en el futuro.

Tabla 5

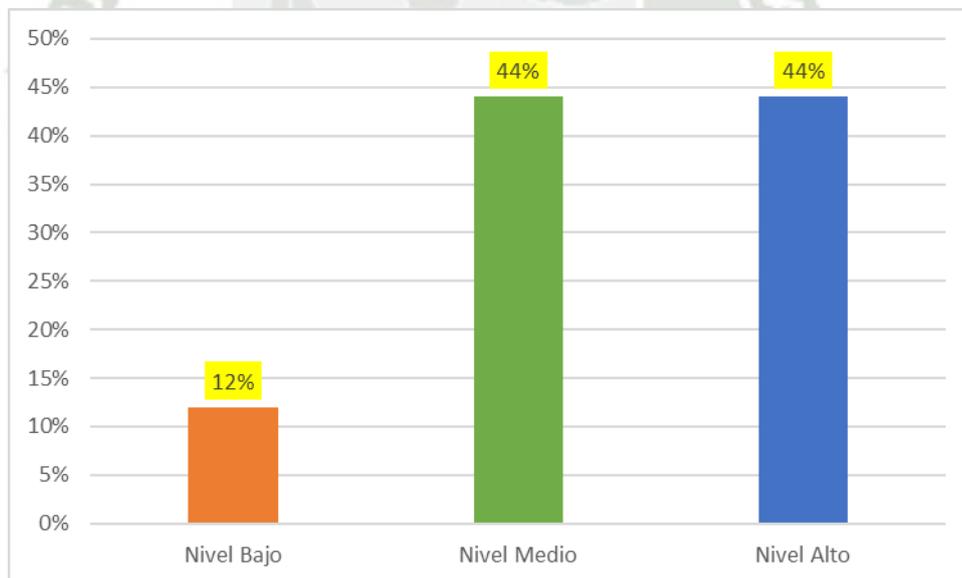
Consolidado de la variable videoconferencia Google Meet

Niveles	Rango	fi	%
Bajo	24 – 55	14	12
Medio	56 – 88	53	44
Alto	89- 120	53	44
Total		120	100

Fuente: Cuestionario aplicada a las estudiantes de 5° de Educación Secundario de la Institución Educativa Arequipa de la ciudad de Arequipa, 2021.

Figura 5

Consolidado de la variable videoconferencia Google Meet



Fuente: Tabla 5

Interpretación

Según el resultado obtenido referente a la variable videoconferencia Google Meet, representada en la Tabla y Figura 4, observamos lo siguiente:

De un total de 120 estudiantes, 14 estudiantes se ubican en el Nivel Bajo referente a la variable: Videoconferencia Google Meet (24 - 55), que representa el 12%; mientras que 53 estudiantes se ubican en el Nivel Medio (56 - 88), que representa el 44%; y finalmente 53 estudiantes se ubican en el Nivel Alto (89 - 120), que representa el 44% de estudiantes encuestados.

De lo descrito se deduce que la gran mayoría de estudiantes se ubican en el Nivel Medio y en el Nivel Alto, que representa casi el total de la muestra objeto de estudio referente a la variable: videoconferencia Google Meet. Entonces, podemos afirmar que las estudiantes utilizan esta herramienta como mediador de aprendizaje con algunas dificultades. Sin embargo, favorece el aprendizaje de adquirir de forma dinámico, interesante, interactiva y motivador, asimismo se cuenta con estudiantes nativos digitales. Este resultado es como producto del análisis de los indicadores de la variable, como es: Percepción sobre videoconferencia Google Meet, actitud hacia el Google Meet, utilidad del Google Meet e intencionalidad de empleo de Google Meet.

1.2. Resultados de la variable: la competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales generados por las TIC

Tabla 6

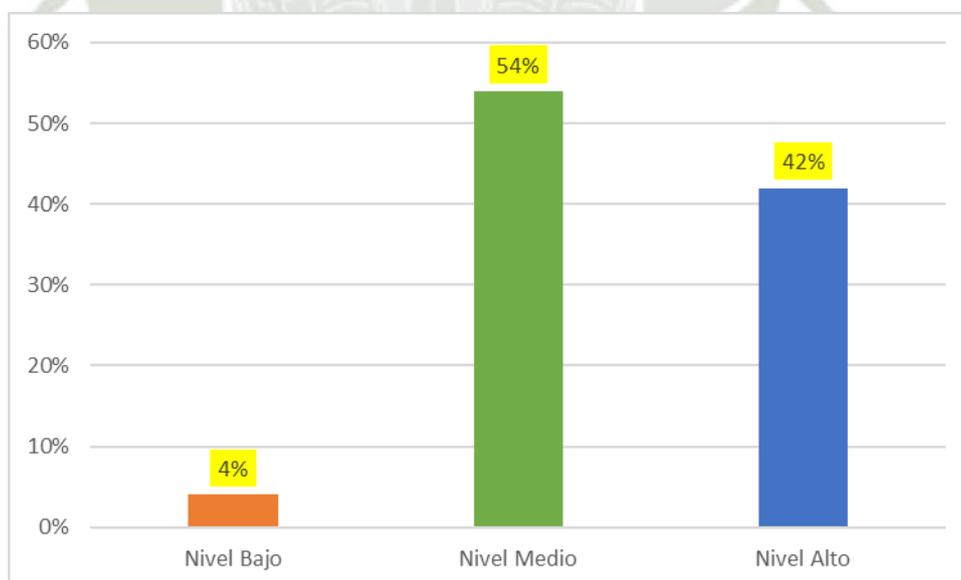
Personaliza espacios virtuales

Niveles	Rango	fi	%
Bajo	6 – 13	5	4
Medio	14 – 22	65	54
Alto	23 – 30	50	42
Total		120	100

Fuente: Cuestionario aplicada a las estudiantes de 5° de Educación Secundario de la Institución Educativa Arequipa de la ciudad de Arequipa, 2021.

Figura 6

Personaliza espacios virtuales



Fuente: Tabla 6

Interpretación

Según el resultado obtenido referente al indicador personaliza espacios virtuales, representados en la Tabla y Figura 6, observamos lo siguiente:

De un total de 120 estudiantes, 5 estudiantes se ubican en el Nivel Bajo referente al indicador señalado (6 - 13), que representa 4%; mientras que 65 estudiantes se ubican en el Nivel Medio (14 - 22), que representa el 54% y finalmente 50 estudiantes se ubican en el Nivel Alto (22 - 30), que representa el 42% de estudiantes encuestados.

De lo descrito se deduce que la gran mayoría de estudiantes se ubican en el Nivel Medio referente al indicador: Personaliza espacios virtuales, que representa más de la mitad de la muestra de estudio. Entonces, podemos afirmar que las estudiantes de este grupo logran el desarrollo de las capacidades y habilidades de la categoría personaliza espacios virtuales durante el proceso de aprendizaje con algunas dificultades. Este desarrollo se logra a partir de la movilización de las habilidades de desarrollo de la expresión y manifestación individual, construcción de su propia identidad digital (alfabetización digital) y búsqueda de comportamientos éticos responsables en el uso y manejo de las TICs.

Tabla 7

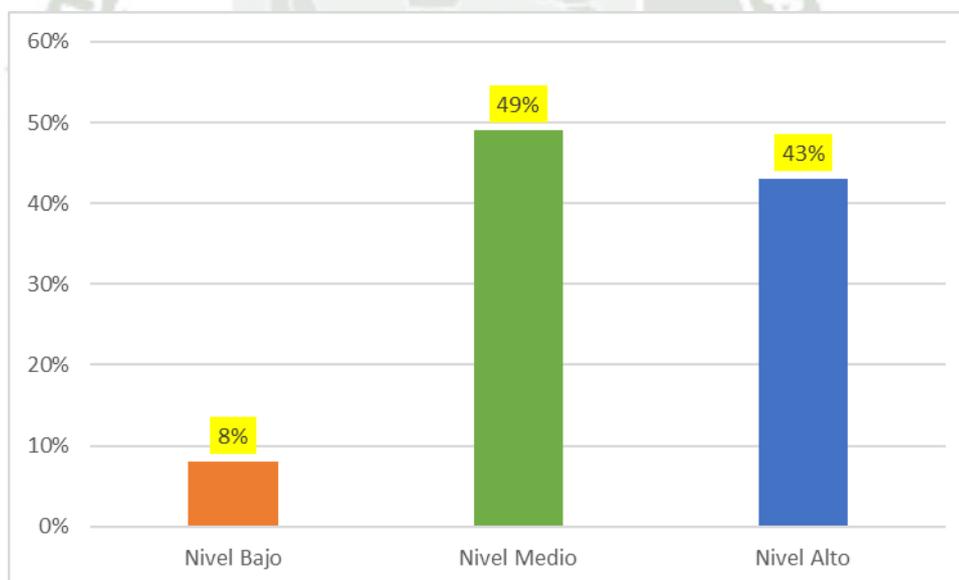
Gestiona información del entorno virtual

Niveles	Rango	fi	%
Bajo	6 – 13	9	8
Medio	14 – 22	59	49
Alto	23 – 30	52	43
Total		120	100

Fuente: Cuestionario aplicada a las estudiantes de 5° de Educación Secundario de la Institución Educativa Arequipa de la ciudad de Arequipa, 2021.

Figura 7

Gestiona información del entorno virtual



Fuente: Tabla 7

Interpretación

Según el resultado obtenido referente al indicador gestiona información del entorno virtual, representadas en la Tabla y Figura 7, observamos lo siguiente:

De un total de 120 estudiantes, 9 estudiantes se ubican en el Nivel Bajo referente al indicador gestiona información del entorno virtual (6 - 13), que representa 8%; mientras que 59 estudiantes se ubican en el Nivel Medio (14 - 22), que representa el 49%; y finalmente 52 estudiantes se ubican en el Nivel Alto (23 - 30) que representa el 43% de estudiantes encuestados.

De lo descrito se deduce que la gran mayoría de estudiantes se ubican en el Nivel Medio referente al indicador: Gestiona información del entorno virtual. Este resultado nos permite afirmar que las estudiantes de este grupo logran desarrollar las capacidades y habilidades vinculadas al acceso a la información, sistematización de la información, almacenamiento de la información y evaluación de la información con algunas dificultades.

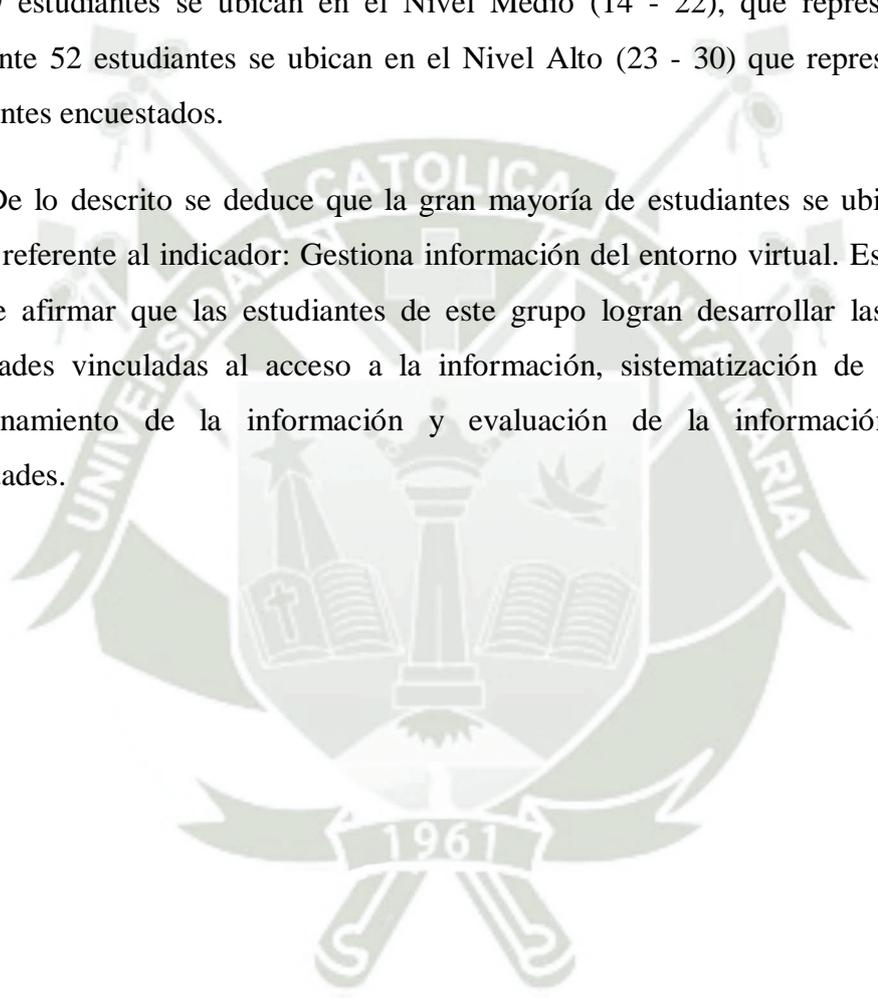


Tabla 8

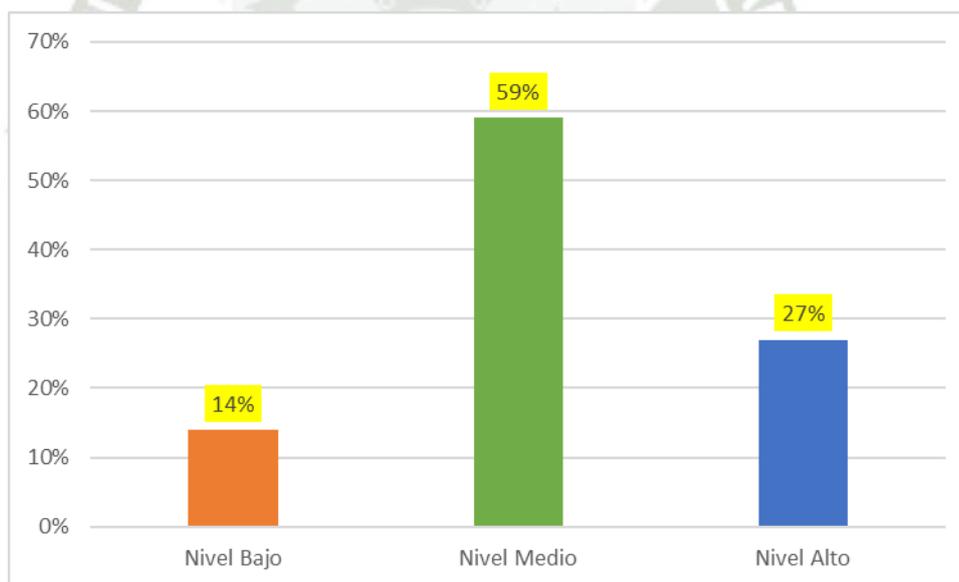
Interactúa en entornos virtuales

Niveles	Rango	fi	%
Bajo	6 – 13	17	14
Medio	14 – 22	71	59
Alto	23 – 30	32	27
Total		120	100

Fuente: Cuestionario aplicada a las estudiantes de 5° de Educación Secundario de la Institución Educativa Arequipa de la ciudad de Arequipa, 2021.

Figura 8

Interactúa en entornos virtuales



Fuente: Tabla 8

Interpretación

Según el resultado obtenido referente al indicador interactúa en entornos virtuales, representados en la Tabla y Figura 8, observamos lo siguiente:

De un total de 120 estudiantes, 17 estudiantes se ubican en el Nivel Bajo referente al indicador señalado en el párrafo anterior (5 - 13), que representa el 14%; mientras que 71 estudiantes se ubican en el Nivel Medio (14 - 22), que representa el 59%; y finalmente 32 estudiantes se ubican en el Nivel Alto (22 - 30), que representa el 27% de estudiantes encuestados.

De lo descrito se deduce que la gran mayoría de estudiantes encuestados se ubican en el Nivel Medio que representa más de la mitad de la muestra objeto de estudio, referente al indicador: Interactúa en entornos virtuales. Este resultado nos permite afirmar que las estudiantes de este grupo logran desarrollar la capacidad y habilidad de saber interactuar con algunas dificultades. Este desarrollo involucra movilización de las habilidades como la comunicación de la información y contenidos digitales como parte de la voluntad de compartir, ejercer la participación ciudadana con el fin de lograr empoderamiento y autodesarrollo, y colaboración con los demás participando en el trabajo en equipo (creando, gestionando y participando), creando y construyendo recursos, contenidos y conocimientos.

Tabla 9

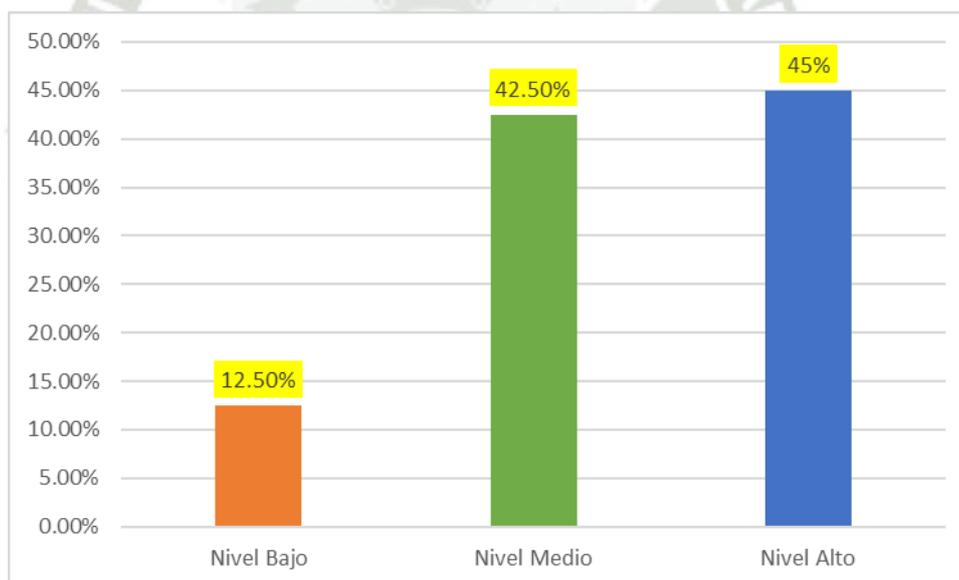
Crea objetos virtuales en diversos formatos

Niveles	Rango	fi	%
Bajo	6 – 13	15	12,50
Medio	14 – 22	51	42,50
Alto	23 – 30	54	45
Total		120	100

Fuente: Cuestionario aplicada a las estudiantes de 5° de Educación Secundario de la Institución Educativa Arequipa de la ciudad de Arequipa, 2021.

Figura 9

Crea objetos virtuales en diversos formatos



Fuente: Tabla 9

Interpretación

Según el resultado obtenido referente al indicador crea objetos virtuales en diversos formatos, representados en la Tabla y Figura 9, observamos lo siguiente:

De un total de 120 estudiantes, 15 estudiantes se ubican en el Nivel Bajo referente al indicador señalado en el párrafo anterior (6 - 13), que representa el 12.50%; mientras que 51 estudiantes se ubican en el Nivel Medio (14 - 22, que representa el 42.50%; y finalmente 54 estudiantes se ubican en el Nivel Alto (23 - 30), que representa el 45% de estudiantes encuestados.

De lo descrito se deduce que la gran mayoría de estudiantes encuestados se ubican en el Nivel Alto que representa casi la mitad de la muestra objeto de estudio, referente al indicador: Crea objetos virtuales en diversos formatos. Este resultado nos permite afirmar que los estudiantes de este grupo logran desarrollar la capacidad y habilidad relacionada a crear, editar, modificar, mejorar, perfeccionar y combinar materiales digitales de diversos formatos (texto, imagen, audio, vídeo, multimedia, APPS, WEBS) con algunas dificultades.

Tabla 10

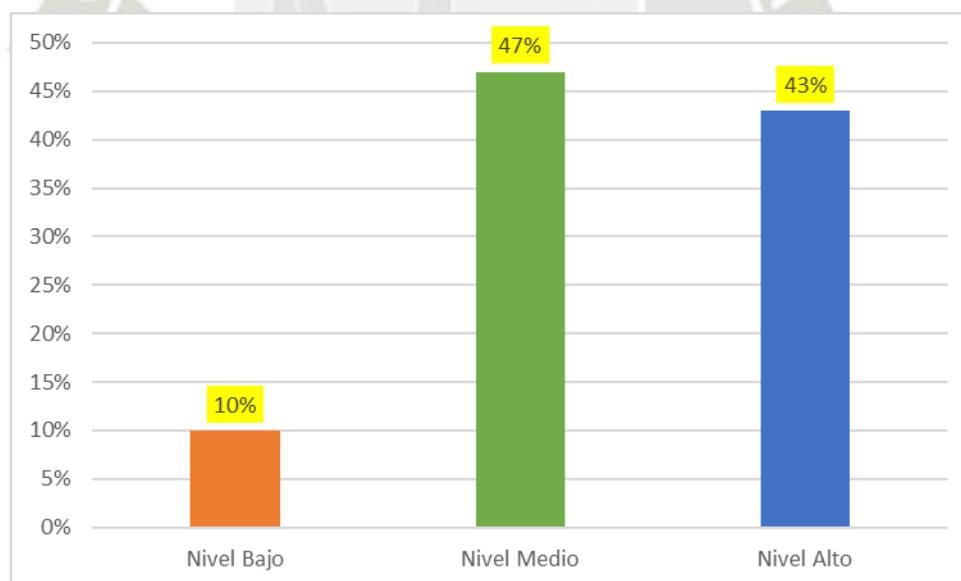
Consolidado de la variable: Competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales

Niveles	Rango	fi	%
Bajo	24 - 55	12	10
Medio	56 – 88	56	47
Alto	89 - 120	52	43
Total		120	100

Fuente: Cuestionario aplicada a las estudiantes de 5° de Educación Secundario de la Institución Educativa Arequipa de la ciudad de Arequipa, 2021.

Figura 10

Consolidado de la variable: Competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales



Fuente: Tabla 10

Interpretación

Según el resultado obtenido referente a la variable competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales, representada en la Tabla y Figura 10, observamos lo siguiente:

De un total de 120 estudiantes, 12 estudiantes se ubican en el Nivel Bajo referente a la variable señalado en el párrafo anterior (24 - 55), que representa el 10%; mientras que 56 estudiantes se ubican en el Nivel Medio (56 - 88), que representa el 47%; y finalmente 52 estudiantes se ubican en el Nivel Alto (89 - 120), que representa el 43% de estudiantes encuestados.

De lo descrito se deduce que la gran mayoría de estudiantes se ubican en el Nivel Medio y Nivel Alto, que representa más de tres cuartos de la muestra objeto de estudio referente a la variable: Competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales generados por las TIC. Lo cual, nos permite afirmar que las estudiantes de este grupo logran desarrollar la competencia con algunas dificultades. Este desarrollo se evidencia a través de la movilización y combinación de las capacidades de aprendizaje, como: Personaliza espacios virtuales, gestiona información del entorno virtual, interactúa en entornos virtuales y crea objetos virtuales en diversos formatos.

Tabla 11

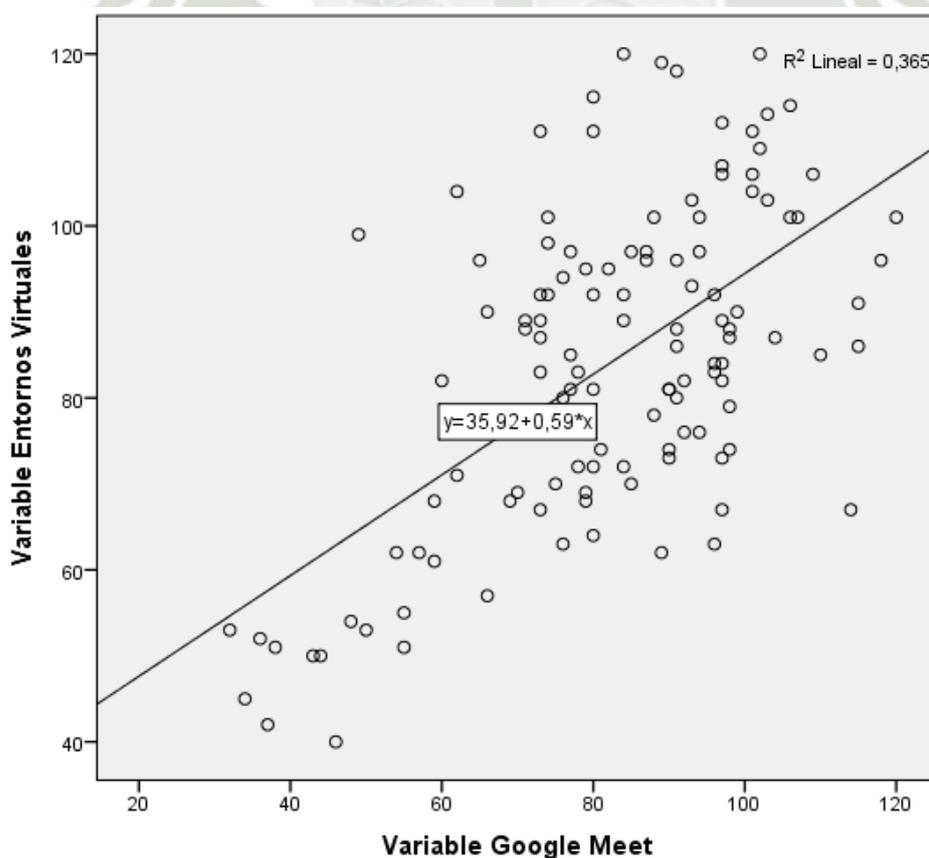
Coefficiente de correlación Rho de Spearman entre las variables videoconferencia Google Meet y Competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales

Variables		Google Meet	Se desenvuelve en Entornos Virtuales
Rho de Spearman	Google Meet	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,506**
		N	120
Se desenvuelve en Entornos Virtuales		Coefficiente de correlación	,506**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	120

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Figura 11

Diagrama de dispersión de las variables uso de videoconferencia y Competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC



Interpretación

Al observar la Tabla 11, el cálculo del coeficiente de correlación entre las variables videoconferencia Google Meet y la Competencia se desenvuelven en Entornos Virtuales generados por las TIC, nos permite identificar el p-valor 0.000, cuyo valor es menor que el nivel de significancia considerado en la tesis de 0.05; de lo cual, se deduce que existe relación entre ambas variables.

Al tratarse de dos variables cuantitativas, el Coeficiente de Correlación Rho de Spearman es 0.506 puntos, ello nos indica el grado de relación entre nuestras dos variables de estudio; descriptivamente hablando, indica una relación positiva moderada entre las variables: videoconferencia Google Meet y la Competencia se desenvuelven en Entornos Virtuales generados por las TIC.

En el Figura 11, diagrama de dispersión, se observa que la relación entre ambas variables es directamente proporcional, es decir a mayores valores en la primera variable y le corresponden mayores valores en la segunda variable, y a menores valores en la primera variable le corresponde menores valores en la segunda variable. Asimismo, la ecuación $y=35.92+0.59x$ nos indica la relación entre dichas variables, además el valor R^2 lineal que es el Coeficiente de Determinación cuyo valor es 0.365, nos indica que dicha ecuación obtenida por regresión lineal representa el 36.5% de los casos donde esta relación se cumple.

Prueba de hipótesis

Tenemos como hipótesis estadística:

Ha: Es probable que exista una relación positiva moderada entre el uso de videoconferencia Google Meet y el desarrollo de la competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa.

H0: Es probable que no exista una relación positiva moderada entre el uso de videoconferencia Google Meet y el desarrollo de la competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa.

De los resultados obtenidos que se evidencia en la tabla 11, podemos observar el valor de significancia (valor crítico observado) $0.00 < 0.05$ (nivel de significancia

considerado para la tesis). Esto nos permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, entonces, existe una relación positiva moderada entre el uso de videoconferencia Google Meet y la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en las estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa de señoritas Arequipa, ciudad de Arequipa 2021.



2. Discusión de resultados

En la actualidad, el país y el mundo se encuentra afectado por la pandemia mundial generado por Covid-19, en consecuencia en el campo educativo se realiza educación remota llevando a la necesidad de incorporar dispositivos electrónicos en el proceso de enseñanza aprendizaje, es así como videoconferencia Google Meet se integra a la educación virtual o a distancia, por su interfaz muy intuitiva, que permite acceder a través de un dispositivo móvil o computadora personal, en la reunión tenemos la posibilidad de compartir la pantalla con las personas que hayan ingresado a la sala. Así mismo, Minedu y Google tiene un convenio para reforzar la educación virtual mediante la plataforma Google Workspace for Education Fundamentals. De esta forma, los escolares peruanos tienen acceso a múltiples herramientas como Google Classroom, Google Drive y Google Meet, lo que facilitará el aprendizaje remoto por la COVID-19.

Por otro lado, los estudiantes pueden utilizar chat o micrófono para participar o responder a las preguntas planteadas en la sala, acceder a un enlace de documentos compartidos, presentaciones o sitios web interactivos para facilitar las actividades prácticas durante la sesión. Además, se puede crear foros de discusión y utilizar la pizarra para escribir o dibujar. De esta forma, el uso de esta herramienta resulta dinámico, interesante, interactivo, novedoso y motivador, ya que, se cuenta con estudiantes nativos digitales familiarizados con el uso de herramientas digitales.

De lo expuesto, se deduce que el uso de esta herramienta fortalece la competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales generados por las TIC en los estudiantes y docentes, ya que, videoconferencia Google Meet es utilizado por la mayoría de las instituciones educativas, por su uso fácil y gratuito con la cuenta de Google.

Debido a las razones descritas nos hemos planteado el siguiente objetivo general: Determinar la relación entre el uso de videoconferencia Google Meet y el desarrollo de la competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa, ciudad de Arequipa 2021. Y a partir de los resultados obtenidos tomar decisiones oportunas y apropiadas centrado en la mejora de la calidad de servicio educativo en beneficio de los estudiantes y de la comunidad educativa.

A continuación, presentamos los resultados alcanzados en el presente estudio de investigación en relación a los objetivos planteados. Esto se corrobora con los hallazgos de

la investigación, pues se concluyó que existe relación significativa entre los variables: uso de videoconferencia Google Meet y la Competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales generados por las TIC con los estudiantes objeto de investigación; obteniéndose el p-valor 0.00, cuyo valor es menor que el nivel de significancia considerado en la tesis de 0.05; este resultado nos permite afirmar que existe relación entre ambas variables. Así mismo, se obtuvo un valor de 0.506 puntos, que nos indica el grado de relación entre las variables; descriptivamente hablando, indica una Correlación positiva moderada entre los variables de estudio. Sin embargo, consideramos que el presente estudio es de carácter exploratorio, ya que al buscar estudios relacionados a los variables de estudio no se encontró estudios iguales. Pero, realizaremos discusión de resultados entre los resultados nuestros con los estudios que tienen alguna aproximación con la nuestra.

De esta forma, nuestros resultados fueron parecidos a las investigaciones hechos por Cedeño, M. et al (2020), quienes en su investigación concluyeron que el uso de las aplicaciones Classroom y Meet Google ayuda en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas del país fiscal como particulares.

En el mismo sentido, nuestros resultados fueron similares a las investigaciones de Coronado, E. (2021), quien concluyó, que existe relación positiva entre la educación virtual uso del Google Meet y el logro los aprendizajes en los estudiantes del área de ciencias sociales en la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui, distrito Capachica - año 2021.

Por último, nuestros resultados corroboran la investigación hecha por Tapia, C. (2021), quien concluyó que, existe relación significativa entre el uso del Google Meet y el rendimiento académico del área de comunicación de los estudiantes del cuarto quinto grado de educación secundaria al obtener un coeficiente de Rho de Spearman de 0,802 indica una correlación positiva muy fuerte.

Finalmente, nuestros resultados de investigación fueron parecidos con estudios realizados por otros autores. Asimismo, consideramos que esta investigación es un aporte que contribuirá a futuras investigaciones para profundizar el estudio sobre la relación entre el uso de videoconferencia Google Meet y la competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales generados por las TIC.

CONCLUSIONES

Primera: El resultado obtenido nos indica que referente a la variable uso de videoconferencia Google Meet como mediador de aprendizaje se encuentra en un Nivel Medio y Nivel Alto, que representa 44% y 44% respectivamente de los estudiantes encuestados. De lo cual, se deduce que los estudiantes en su mayoría utilizan videoconferencia Google Meet como mediador de aprendizaje en la educación remota con algunas dificultades. Sin embargo, favorece el aprendizaje de forma más dinámico, interactiva y motivador; asimismo se cuenta con estudiantes nativos digitales. Este resultado fue como producto del análisis de los indicadores de la variable, como: Percepción sobre videoconferencia Google Meet, actitud hacia él, utilidad e intencionalidad del mismo.

Segunda: En virtud del resultado obtenido referente a la Competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales generados por las TIC se deduce que, la gran mayoría de estudiantes se ubican en el nivel Medio y Nivel Alto, que representan el 47% y 43% de estudiantes encuestados. Lo cual, nos permite afirmar que los estudiantes en su mayoría logran desarrollar la competencia con algunas dificultades. Este desarrollo se evidencia a través de la movilización de las capacidades de aprendizaje, como: Personaliza espacios virtuales, gestiona información del entorno virtual, interactúa en entornos virtuales y crea objetos virtuales en diversos formatos.

Tercera: El resultado de la investigación nos indica que el p-valor obtenido es 0.000 (valor crítico observado), cuyo valor es menor que el nivel de significancia considerado en la tesis de 0.05; este resultado nos permite afirmar que existe relación entre el uso de videoconferencia Google Meet y la Competencia se desenvuelve en entornos virtuales. Esta afirmación se establece mediante el Coeficiente de Correlación de Rho de Spearman. Así mismo, la relación entre ambas variables es directamente proporcional, es decir a mayores valores en la primera variable y le corresponden mayores valores en la segunda variable, y viceversa.

Cuarta: El hallazgo en cuanto al grado relación entre los variables, al tratarse de dos variables cuantitativas, el Coeficiente de Correlación de Rho Spearman fue de 0.506 puntos. Esto descriptivamente hablando, indica una Correlación positiva moderada entre los variables de estudio.

De esta forma, se han logrado los objetivos y comprobado la hipótesis alterna.

RECOMENDACIONES

Primera: Los directivos de la Institución Educativa de señoritas de Arequipa del distrito de Arequipa, provincia y región Arequipa, deben impulsar capacitación de los docentes de modo permanente en el fortalecimiento de las competencias digitales tanto a los docentes como a los estudiantes, en el desarrollo de las competencias que está relacionada con las capacidades: personaliza espacios virtuales, gestiona información del entorno virtual, interactúa en entornos virtuales y crea objetos virtuales en diversos formatos, con el apoyo del coordinador de innovación y soporte tecnológico (CIST) de la institución educativa. Así mismo, se debe gestionar apoyo tanto de instituciones públicas (Municipio distrital de Arequipa, Gerencia Regional de Educación y Gobierno Regional) como de instituciones privadas (empresas privadas y Organismos no Gubernamentales) para fortalecer el desarrollo de las competencias digitales de los agentes principales del proceso pedagógico.

Segunda: Los directivos de la institución educativa deberían promover Comunidades Profesionales de Aprendizaje de los docentes para fortalecer las competencias profesionales de los docentes referido a las competencias pedagógicas y competencias digitales, a través de este grupo alcanzar la comunicación e interacción para compartir información de interés común al grupo. Pero, con la supervisión y monitoreo del administrador del grupo referente a las acciones y comportamientos correctos de sus miembros.

Tercera: Los directivos de la Institución Educativa de señoritas Arequipa, deben promover que los docentes utilicen diversidad de recursos mediante videoconferencia Google Meet, como: compartir información, utilizar chat para responder las preguntas o aportes sobre un tema, utilizar micrófono, utilizar la pizarra para escribir o dibujar y crear foros de discusión. De esta forma, promover el fortalecimiento de las capacidades de los docentes y estudiantes, referidos a: Percepción sobre videoconferencia Google Meet, actitud hacia el Google Meet, utilidad del Google Meet e intencionalidad de empleo de Google Meet.

Cuarta: Los directivos de la Institución Educativa de señoritas Arequipa, deben promover un ambiente agradable, acogedor y armonioso para generar confianza entre los docentes, propiciar trabajo colaborativo, respeto y sentimiento de aceptación,

comprensión de los demás, conllevando a una participación activa para el fortalecimiento de la competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales generados por las TIC, bajo la supervisión y monitoreo de los directivos.

Quinta: Los resultados obtenidos deben ser aprovechados para tomar decisiones oportunas y adecuados en la mejora de brindar un servicio educativo de calidad en la institución educativa. Así mismo, esta información debe utilizarse para profundizar el estudio mediante investigaciones mixtas, estudios experimentales o investigaciones cualitativas (estudio de caso, investigación acción participativa) referente a los variables de estudio, como: el uso de videoconferencia Google Meet y la competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales generados por las TIC.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agud, J. L. (2014). *Fraude y plagio en la carrera y en la profesión*. Revista Clínica Española, 214(7), 410-414. Doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.rce.2014.03.007>
- Anderson, T. (2003). *Modes of Interactions in Distance Education: Recent Developments and Researches Questions*, en Moore, M. y Anderson, W. (eds.), Handbook of Distance Education, Mahwah, NJ, Lawrence Erlbaum Associates, pp. 129-144.
- Arango, M. L. (2003). *Foros virtuales Como estrategia de aprendizaje*. Anexo 1. Bogotá: Universidad de los Andes. Departamento de Ingeniería de Sistemas y Computación. LIDIE. Laboratorio de Investigación y Desarrollo sobre Informática en Educación. Recuperado el 31 de enero de 2016 de: Recuperado el 31 de enero de 2016 de: <http://tic.sepdf.gob.mx/micrositio/micrositio2/archivos/ForosVirtuales.pdf> [Links]
- Barberá E. (coord.) Badia, A y Momiño, J (2001). *La incógnita de la educación a distancia*. Barcelona: CE- HORSORI.
- Barberá, E y Badia, A (2004). *Educación con aulas virtuales. Orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Madrid: A. Machado Libros.
- Barberá, E (2004). *La educación en la red. Actividades virtuales de enseñanza y aprendizaje*. Barcelo: Paidós.
- Barberá E. y otros (2005). *Pautas para el análisis de la intervención en entornos de aprendizaje virtual: dimensiones relevantes e instrumentos de evaluación*. Recuperado de: <http://www.uoc.edu/in3/dt/esp/barbera0704.pdf>
- Barberá, E. (2009). *Filosofía Wiki: el compromiso de las soluciones*. RED – Revista de Educación a Distancia. Número monográfico X. Número especial dedicado a Wiki y educación superior en España (en coedición con Red-U). 15 de diciembre de 2009. Consultado el [dd/mm/aaaa] en <http://www.um.es/ead/red/M10/>

- Bedriñana, A. (2005). *Técnicas e indicadores para la evaluación de portales educativos en Internet*. Rev. En el Tercer Milenio. Facultad de Ciencias Administrativas, UNMSM (Vol. 7, N° 14, Lima.
- Boneu, Josep. (2007). *Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos*. En: «Contenidos educativos en abierto» [monográfico en línea]. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. (RUSC). Vol. 4, N° 1. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa].
- Camus, J. (2009). *Tienes 5 minutos*. 1.ª ed. [ebook] Chile, p.60. Recuperado de: <http://tienes5segundos.cl/> Consultado el 20/07/2018.
- Cenich, G. y Santos, G. (2005). *Propuesta de aprendizaje basado en proyecto y trabajo colaborativo: experiencia de un curso en línea*. Revista Electrónica de Investigación Educativa, vol. 7, núm. 2: Fecha de consulta: 18 de abril de 2007.
- CEPAL-UNESCO (2020). *La Educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. Recuperado de: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510_es.pdf
- Coronado, E. (2021). *La educación virtual empleando el Google Meet y el logro de aprendizajes en los estudiantes del área de ciencias sociales en la institución educativa secundaria José Carlos Mariátegui, distrito Capachica – año 2021*. Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/24849>
- Ecured. (s/f). *Software educativo*. <https://www.ecured.cu/SoftwareEducativo#Eficiencia>.
- Escofet, A. (2020). *Aprendizaje-servicio y tecnologías digitales: ¿una relación posible?* RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 23(1). <https://doi.org/10.5944/ried.23.1.24680>
- Ferrer, S. (2015). *Teorías del aprendizaje y TICs*. <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/T4%20TEORIAS/04%20TEORIAS%20DEL%20APRENDIZAJE%20Y%20TICs.pdf>

- Florez, P. (2017). *Transmedialidad y educación superior en entornos virtuales: una vuelta al mundo en 80 clics*. En Imperatore, A. y Gergich M. (Comp.) (2017). *Innovaciones didácticas en el contexto*. Universidad Virtual de Quilmes. 1. a edición, Argentina.
- Gallardo-Echenique, E. E. (2019). *Brechas y asimetrías que emergen en la era digital, ¿nuevas formas de exclusión?* Revista Electrónica de Investigación Educativa, 21(1), 1-3. <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/2909/1754>
- Gutiérrez, S. y Montañez, G. (2012). *Análisis teórico sobre el concepto de rendimiento escolar y la influencia de factores socioculturales*. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/249571369/Analisis-teorico-sobre-el-concepto-de-rendimientoescolar-pdf#scribd>.
- Heleny, B. (2015). *Uso de software educativo*. <https://es.slideshare.net/helenybrenda/usode-software-educativo-13201616>
- Hernández, R, Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. 6ª ed. México. México. Edit. Edamsa Impresiones
- Hernández, C., Rodríguez, N., y Vargas, A. (2012). *Los hábitos de estudio y motivación para el aprendizaje de los alumnos en tres carreras de ingeniería*. Revista de la Educación Superior, XLI (3), 67-87.
- Lugo M.T (coord.) (2003). *Situación presente y perspectivas de desarrollo de los proyectos de Educación Superior Virtual en Argentina*. IELSAC: UNESCO
- Miguell, E. M y Ferrés Font J. (2001). *Internet, los espacios virtuales y la Educación a Distancia*. En Área Moreira (coord.) *Educación en la sociedad de la Información*. España: Descleé de Brouwer. S.A.
- Marqués, P. (2017). *Software educativo*. http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software/
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima: Biblioteca Nacional.
- Ministerio de Educación (2015). *Rutas del Aprendizaje*. Lima: Biblioteca Nacional.

- MINEDU (2018). *Educación Básica Regular, Programa Curricular de Educación Secundaria*. Lima, Perú.
- Naranjo, M. (2009). *Motivación: Perspectivas Teóricas y Algunas Consideraciones de su Importancia En El Ámbito Educativo*. *Educación*. 33(2), 153-170.
- Omicrono. (2017). *O Google Meet é o novo aplicativo de videoconferência para combater o Skype e o Amazon Chime*. Recuperado de: https://www.elespanol.com/omicrono/software/20170301/google-meet-aplicacionvideoconferencias-skype-amazon-chime/197481075_0.html
- Paiz, C. M. (2015). *Software Educativo*. <https://es.slideshare.net/karoina/presentacionsoftware-educativo>
- Portal del Sistema Educativo Entre Ríos (2020). *Curso Autoasistido de Google Jamboard*. <http://aprender.entrerios.edu.ar/curso-autoasistido-de-google-jamboard/>
- Rodríguez, J. (2008). *Los factores motivacionales y el aprendizaje significativo de los estudiantes de la carrera de educación física y deportes*. *Universidad Particular Alas Peruanas*. Lima. Perú.
- Rovira, I. (2018). *Software educativo: tipos, características y usos*. Artículo. *Psicología y Mente*, p. 2. <https://psicologiymente.com/desarrollo/software-educativo>
- SadDemarco. (2019). *Funciones del software educativo*. <https://sabdemarco.com/funciones-del-software-educativo/>
- Sánchez, R. (2014). *Gestión y psicología en empresas y organizaciones*. Madrid; Esic Editorial.
- Schuager, M. (2020). *O Google Meet se estende de graça. Verifique as novas categorias de Wwhat*. Recuperado <https://www.whatsnew.com/2020/04/10/google-meetextiende-de-forma-gratuita-sus-funciones-premium-hasta-el-30-de-seseptiembre/>
- Segura, S. (2004). *Modelo comunicativo de la educación a distancia apoyada en las TIC en la Corporación Universitaria Autónoma de Occidente, CUAO, Cali- Colombia*,

EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, núm. 17: Fecha de consulta: 14 de abril de 2007.

Singh, R. & Awasthi, S. (2020, august, 16). *Updated Comparative Analysis on Video Conferencing Platforms- Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, WebEx Teams and GoToMeetings*. EasyChair, 4026, pp.1-9.

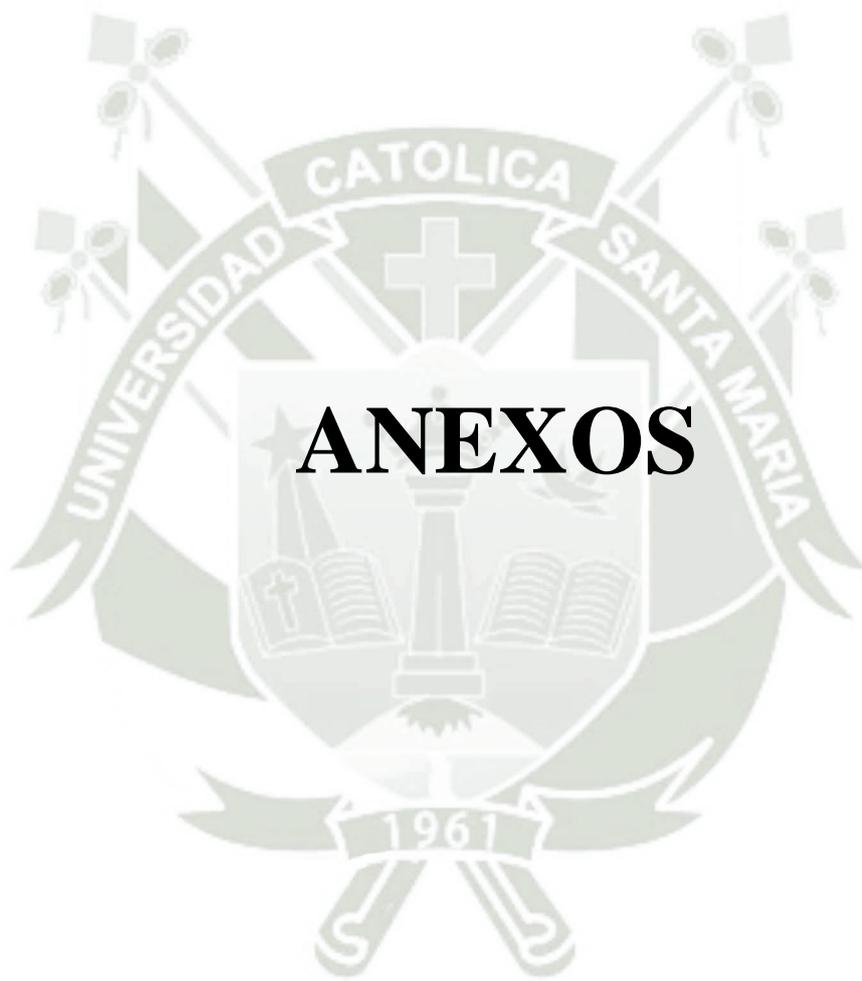
Tamayo y Tamayo, M. (2008). *El Proceso de la Investigación Científica*. (4ª Ed.). México: Editorial Limusa.

Tapia, C. (2021). *Uso del Google Meet y el rendimiento académico en el área de comunicación en estudiantes del cuarto y quinto grado de educación secundaria en la Institución Educativa Particular Víctor García Hoz del distrito de Sachaca, Arequipa-2020*. Repositorio Institucional UNSA. Recuperado de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/20.500.12773/13448>

UNESCO (2020). *Enseñar en tiempos de COVID-19*. Recuperado de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373868>

Urbina, S. (2000). *Informática y teorías del aprendizaje. Artículo en internet*. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/45480/file_1.pdf;jsessionid=FB54C1F56F5F603FDF946D759796072E?sequence=1&isAllowed=y

Varona, David (2014). *La influencia de las redes sociales de internet en las prácticas, hábitos y técnicas de los periodistas españoles*. Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España. Recuperado de: <http://eprints.ucm.es/25351/1/T35344.pdf>



ANEXOS

ANEXO N° 1

PROPUESTA PEDAGÓGICA**1. Denominación**

Propuesta metodológica sobre el uso de videoconferencia Google Meet para fortalecer la competencia se desenvuelve en entornos virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa, ciudad de Arequipa.

2. Justificación

La propuesta encuentra su justificación en la medida que a fines del año 2019 e inicios del 2020 casi la totalidad de los países del mundo entraron en cuarentena la población a fin de que no se expanda el virus del Covid 19; por lo tanto, muchos centros comerciales y laborales fueron cerrados, incluido las escuelas e instituciones educativas de todos los niveles y modalidades. Debido a ello se ha tenido que transitar de una educación presencial a una educación a distancia; por lo que estudiantes y docentes han tenido que recurrir al empleo de múltiples medios y recursos tecnológicos para continuar con los procesos didácticos de enseñanza y aprendizaje (Internet, WhatsApp, Meet, Zoom, etc.). Uno de esos recursos y medios virtuales que hoy felizmente disponen docentes y estudiantes es la videoconferencia Google Meet, que es una herramienta enfocada al entorno empresarial y al ámbito educativo, capaz de crear videoconferencias para hasta doscientas cincuenta personas y que permite que compartan información, documentos y diferentes formatos de archivo en tiempo real sin limitación alguna.

Asimismo el presente propuesta es factible de ejecutarse debido a que la institución educativa cuenta con el servicio del coordinador de innovación y soporte tecnológico (CIST), quien puede apoyar con el soporte tecnológico, tanto a los docentes como a los estudiantes; con respecto a la conectividad, la institución educativa cuenta con un aula de innovación, pero para ampliar el servicio a cada aula se hará en forma paulatina con el apoyo de los padres de familia, autoridades locales, autoridades regionales, etc.

3. Fundamentación

La propuesta encuentra su fundamentación en la Guía enseñar en estos tiempos de COVID-19 publicado en 2020 por la ONU, que considera al Google Meet como parte de las herramientas digitales para desarrollar clases a distancia asimismo toma en cuenta que, los videos y los encuentros virtuales son considerados como excelentes recursos para el desarrollo de contenidos, programar estos encuentros, resolver las dudas y mantener estos

vínculos de cercanía, que en nuestro caso buscamos demostrar esa relación entre el Google Meet y el trabajo colegiado, es en esa línea, que esta teoría nos ha permitido comprender nuestra primera variable, pero, también se aborda que, si el grupo de clase dispone de buena conectividad a internet, lo que en muchos casos no es así en nuestra realidad, todo por la ubicación y falta de accesibilidad al internet.

Asimismo, la declaratoria en emergencia nacional en el Perú ha generado la urgente necesidad de que los ministerios propongan estrategias para el trabajo remoto, es en ese contexto que el Minedu en el Perú propone el reinicio de las clases en la modalidad virtual a partir del 16 de marzo 2020 y es a partir de ese momento que el magisterio nacional tuvo que adecuar su forma de trabajo y de interactuar con los estudiantes y sus pares. A partir de este momento los docentes asumen esta situación como un desafío que no solo se vive en Perú, sino en el mundo entero, comprendiendo que esta nueva realidad llena de incertidumbre sería una etapa jamás vivida por el magisterio nacional.

Finalmente, dejamos establecido que las instituciones educativas que usan el Google Meet llegan a tener ventaja de grabar y registrar las clases, poder planificar todas sus reuniones en cualquier momento y lugar, por lo que nos permitió a nosotros comprender la relación existente entre esta plataforma y los colegiados que se desarrollan en las I.E. Es necesario ver que una de las características del Meet es que esta cuenta con varias herramientas durante la hora de desarrollar la videollamada, y estas herramientas son las que son útiles para una adecuada interacción virtual entre los docentes, de la misma forma, es necesario dejar en claro que, con esta herramienta de Meet se puede reforzar las clases como si lo hiciera de forma presencial, lo que abre la posibilidad de una nueva temática de estudio, ya que existe la oportunidad de interactuar con los estudiantes, en ese sentido, es necesario manifestar que, para poder ingresar a estas aplicaciones no se requiere descargar ningún programa y puede lograr acceder desde laptop, Tableta, de los teléfonos inteligentes, lo que permite y ayuda a su conexión desde cualquier parte del mundo. Es con esta definición y comprensión que ejecutamos el estudio.

4. Objetivos

4.1. Objetivo general

Promover el uso de videoconferencia Google Meet para fortalecer la competencia se desenvuelve en entornos virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa, ciudad de Arequipa.

4.2. Objetivos específicos

- Reconocer la importancia de Google Meet en la educación a distancia por parte de los docentes y estudiantes.
- Identificar las ventajas del uso y manejo de Google Meet en la educación a distancia por parte de los docentes y estudiantes.
- Optimizar el aprendizaje colaborativo entre estudiantes a través del uso de Google Meet.
- Aprender a desenvolverse en entornos virtuales generados por las tecnologías de información y comunicación: Personaliza espacios virtuales.
- Aprender a desenvolverse en entornos virtuales generados por las tecnologías de información y comunicación: Gestiona información del entorno virtual.
- Aprender a desenvolverse en entornos virtuales generados por las tecnologías de información y comunicación: Interactúa en entornos virtuales.

5. Metodología

En la presente propuesta pedagógica se hará uso del taller educativo, donde los docentes y los estudiantes desafían en conjunto problemas específicos buscando también que el aprender a ser, el aprender a aprender y el aprender a hacer se den de manera integrada, como corresponde a una auténtica educación o formación integral.

Asimismo, mediante esta estrategia los participantes en un proceso gradual o por aproximaciones, van alcanzando la realidad y descubriendo los problemas que en ella se encuentran a través de la acción - reflexión inmediata o acción diferida.

6. Descripción de la propuesta

Esta propuesta está constituida por cinco talleres que se desarrollará de acuerdo al cronograma propuesto, participarán los directivos, docentes y estudiantes de ciclo VII de la Institución Educativa Arequipa; asimismo, el desarrollo de los talleres estará bajo la responsabilidad de los directivos, quienes garantizarán la implementación, recursos humanos (especialistas y psicólogos), materiales, desarrollo de los talleres y participación activa de los participantes.

La ejecución de los talleres se llevará a cabo en las semanas de gestión de acuerdo a la calendarización escolar 2022, según RM N° 048-2020-MINEDU para no afectar el desarrollo normal del trabajo pedagógico.

7. Desarrollo de actividades

Taller I

Denominación

Reconocemos la importancia de Google Meet en la educación a distancia por parte de los docentes y estudiantes.

Objetivo

Reconocer la importancia de Google Meet en la educación a distancia por parte de los docentes y estudiantes.

Duración

120 minutos

Contenidos	Actividades	Recursos	Estrategia	Cronograma
<p>Para qué sirve Google Meet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestionar y programar reuniones, en sincronización con Gmail y Google Calendar. - Realizar presentaciones en línea. - Trabajar de forma colaborativa. - Transmitir en vivo, con un público de 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentación del formador. ▪ Dinámica de integración (dinámica para romper el hielo: verdades y mentiras). ▪ Se forman equipos de trabajo. ▪ Realizan sociodrama ▪ Reflexionan sobre lo observado. ▪ Responden las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo gestionar y programar reuniones, en sincronización con Gmail y Google Calendar? - ¿Cómo realizar presentaciones en línea? - ¿Cómo trabajar de forma colaborativa con los 	<ul style="list-style-type: none"> - Vídeo para qué sirve Google Meet. - Materiales para la dinámica. - Cuestionario de preguntas. - Internet - Plumones, papelotes - PC, laptop 	Sociodrama	Primera semana de agosto de 2022.

<p>hasta 100 mil espectadores de un mismo dominio.</p> <p>- Chatear por mensajería directa con otros participantes durante la reunión.</p>	<p>estudiantes?</p> <p>- ¿Cómo transmitir en vivo, con un público de un mismo dominio?</p> <p>- ¿Cómo chatear por mensajería directa con otros participantes durante la reunión?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Socializan las respuestas. 			
--	---	--	--	--

Taller II

Denominación

Identificamos las ventajas del uso y manejo de Google Meet en la educación a distancia por parte de los docentes y estudiantes.

Objetivo

Identificar las ventajas del uso y manejo de Google Meet en la educación a distancia por parte de los docentes y estudiantes.

Duración

120 minutos

Contenidos	Actividades	Recursos	Estrategia	Cronograma
<p>Ventajas de Google Meet:</p> <p>- A diferencia de otros servicios similares, permite reuniones de</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentación del formador. ▪ Los participantes observan videos tutoriales. ▪ Luego observan una 	<ul style="list-style-type: none"> - Vídeos tutoriales. - Diapositiva - Internet - PC, laptop 	<p>Vacío de información</p>	<p>Segunda semana de agosto de 2022.</p>

<p>grupos numerosos en todas sus versiones.</p> <p>- Acceso al servicio con sólo tener una cuenta de Gmail, sin necesidad de registrarte en una nueva plataforma.</p> <p>- No hace falta que descargues la aplicación para unirte a una reunión, pues puedes hacerlo desde el navegador.</p> <p>- Garantiza la seguridad y privacidad de tus conferencias mediante sus protocolos de encriptación.</p> <p>- Presenta una interfaz sencilla y de uso intuitivo.</p> <p>- Integración con Gmail y Google Calendar, así como con aplicaciones de Microsoft Office.</p> <p>- Proporciona una</p>	<p>clase demostrativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aprenden el uso de Google Meet. ▪ Elaboran un producto del uso de Google Meet para demostrar su aprendizaje. ▪ Redactan conclusiones sobre las ventajas del uso de Google Meet. 	<p>- Plumones, papelotes</p>		
--	--	------------------------------	--	--

alta calidad de audio y video durante las reuniones.				
--	--	--	--	--

Taller III

Denominación

Optimizamos el aprendizaje colaborativo entre estudiantes a través del uso de Google Meet.

Objetivo

Optimizar el aprendizaje colaborativo entre estudiantes a través del uso de Google Meet.

Duración

120 minutos

Contenidos	Actividades	Recursos	Estrategia	Cronograma
<p>Aprendizaje colaborativo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Importancia del proceso de aprendizaje colaborativo. ▪ Características de aprendizaje colaborativo. ▪ Aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales. ▪ Herramientas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentación del formador. ▪ Formación de equipos de trabajo. ▪ Los participantes observan el vídeo sobre el trabajo colaborativo. ▪ Luego reflexionan sobre el vídeo. ▪ Observan una clase demostrativa sobre el uso de herramientas digitales. ▪ Elaboran un producto de 	<ul style="list-style-type: none"> - Vídeos. - Diapositiva - Internet - Computadora o laptop, - Copias sobre aprendizaje colaborativo. - Plumones, papelotes - Otros 	<p>Juego de roles</p>	<p>Tercera semana de agosto de 2022.</p>

digitales para el trabajo colaborativo.	aprendizaje utilizando herramientas digitales. ▪ Redactan conclusiones.			
---	--	--	--	--

Taller IV

Denominación

Aprendemos a desenvolvemos en entornos virtuales generados por las tecnologías de información y comunicación: Personaliza espacios virtuales.

Objetivo

Aprender a desenvolverse en entornos virtuales generados por las tecnologías de información y comunicación: Personaliza espacios virtuales.

Duración

120 minutos

Contenidos	Actividades	Recursos	Estrategia	Cronograma
Entornos virtuales generados por las tecnologías de información y comunicación: Personaliza espacios virtuales: ▪ Desarrollo de la expresión y manifestación individual. ▪ Construcción de su propia	▪ Presentación del formador. ▪ Formación de equipos de trabajo. ▪ Los participantes observan el vídeo sobre entornos virtuales generados por las tecnologías de información y comunicación: Personalización de espacios virtuales. ▪ Luego reflexionan	Vídeos. Diapositiva Internet Copias. PC, laptop Plumones, papelotes Otros	Solución de problema	Cuarta semana de agosto de 2022.

<p>identidad digital (alfabetización digital)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Búsqueda de comportamientos éticos responsables en el uso y manejo de las TICs. 	<p>sobre el vídeo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observan una clase demostrativa sobre la personalización de espacios virtuales. ▪ Diseñan un producto de aprendizaje. ▪ Redactan conclusiones. 			
---	---	--	--	--

Taller V

Denominación

Aprendemos a desenvolvemos en entornos virtuales generados por las tecnologías de información y comunicación: Gestiona información del entorno virtual.

Objetivo

Aprender a desenvolverse en entornos virtuales generados por las tecnologías de información y comunicación: Gestiona información del entorno virtual.

Duración

120 minutos

Contenidos	Actividades	Recursos	Estrategia	Cronograma
<p>Entornos virtuales generados por las tecnologías de información y comunicación: Gestiona información del entorno virtual</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentación del formador. ▪ Formación de equipos de trabajo. ▪ Los participantes observan el vídeo sobre entornos virtuales generados 	<p>Vídeos. Diapositiva Internet Copias. PC, laptop Plumones, papelotes</p>	<p>Solución de problema</p>	<p>Quinta semana de agosto de 2022.</p>

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acceder a la información. ▪ Sistematizar la información. ▪ Almacenar la información. ▪ Evaluar la información. 	<p>por las tecnologías de información y comunicación:</p> <p>Gestiona información del entorno virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Luego reflexionan sobre el vídeo. ▪ Observan una clase demostrativa sobre la gestión de información del entorno virtual. ▪ Diseñan un producto de aprendizaje. ▪ Redactan conclusiones. 	<p>Otros</p>		
---	---	--------------	--	--

Taller VI

Denominación

Aprendemos a desenvolvemos en entornos virtuales generados por las tecnologías de información y comunicación: Interactúa en entornos virtuales.

Objetivo

Aprender a desenvolverse en entornos virtuales generados por las tecnologías de información y comunicación: Interactúa en entornos virtuales.

Duración

120 minutos

Contenidos	Actividades	Recursos	Estrategia	Cronograma
Entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentación del 	Vídeos.	Solución de	Primera semana de

<p>generados por las tecnologías de información y comunicación: Interactúa en entornos virtuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunicando información y contenidos digitales como parte de la voluntad de compartir. ▪ Ejerciendo la participación ciudadana con el fin de lograr empoderamiento y autodesarrollo. ▪ Colaborando con los demás participando en el trabajo en equipo (creando, gestionando y participando), creando y construyendo recursos, 	<p>formador.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formación de equipos de trabajo. ▪ Los participantes observan el vídeo sobre entornos virtuales generados por las tecnologías de información y comunicación: Interactúa en entornos virtuales ▪ Luego reflexionan sobre el vídeo. ▪ Observan una clase demostrativa sobre interactúa en entornos virtuales. ▪ Diseñan un producto de aprendizaje. ▪ Redactan conclusiones. 	<p>Diapositiva Internet Copias. PC, laptop Plumones, papelotes Otros</p>	<p>problema</p>	<p>septiembre de 2022.</p>
---	--	--	-----------------	----------------------------

contenidos y conocimientos.				
-----------------------------	--	--	--	--

8. Beneficiarios

8.1. Directos

Docentes y estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa de señoritas Arequipa.

8.2. Indirectos

- Docentes y estudiantes de secundaria de la institución educativa de señoritas Arequipa.
- Personal auxiliar.
- Personal directivo y jerárquico de la institución educativa.
- Padres y madres de familia

9. Metas de atención

176 estudiantes

10 docentes

10. Recursos

10.1. Humanos

Especialistas, docentes, psicólogos y formadores.

10.2. Materiales

- Proyector multimedia
- Material bibliográfico
- Folletos
- Copias
- Internet
- Computadora
- Videos
- Papel bond
- Etc.

11. Financiamiento

Recursos propios de la institución educativa Arequipa, apoyo económico de la Asociación de Padres de Familia (APAFA).

12. Evaluación

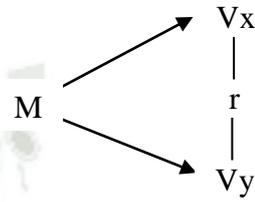
La evaluación de la ejecución del proyecto se llevará a cabo en forma permanente e integral, comprendiendo la evaluación cualitativa y cuantitativa.

Se iniciará con una evaluación de inicio, en seguida la de proceso y al finalizar la evaluación de salida. Los instrumentos que nos permitirán determinar los logros y avances serán las fichas de observación, de seguimiento, cuestionario a los participantes.



ANEXO N° 2

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Interrogantes del problema	Objetivos	Hipótesis y variables	Diseño y población
<p>Interrogante principal</p> <p>¿Existe relación entre el uso de videoconferencia Google Meet y el desarrollo de la competencia se Desenvuelve en Entornos Virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa, ciudad de Arequipa 2021?</p> <p>Interrogantes Secundarias</p> <p>a) ¿Cuál es el nivel de uso de videoconferencia a Google Meet en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa, ciudad de Arequipa 2021?</p> <p>b) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia se Desenvuelve en Entornos Virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la</p>	<p>Objetivo principal</p> <p>Determinar la relación entre el uso de videoconferencia Google Meet y el desarrollo de la competencia se Desenvuelve en Entornos Virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa.</p> <p>Objetivos secundarios</p> <p>a) Establecer el nivel de uso de videoconferencia Google Meet en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa.</p> <p>b) Determinar el nivel de desarrollo de la competencia se Desenvuelve en Entornos Virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa.</p>	<p>Hipótesis</p> <p>Dado que la pandemia generada por la COVID-19, conlleva la educación remota, dentro de este contexto se da la oportunidad de utilizar la videoconferencia Google Meet en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo interacción entre estudiantes y docentes; es probable que su uso favorezca el fortalecimiento de la competencia transversal se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC, a través de la interpretación, modificación y optimización de entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje.</p> <p>Ha: Es probable que exista una relación positiva moderada entre el uso de videoconferencia Google Meet y el desarrollo de la competencia se Desenvuelve en Entornos Virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa.</p> <p>H0: Es probable que no exista una relación positiva moderada entre el uso de videoconferencia Google Meet y el desarrollo de la competencia se</p>	<p>Tipo investigación descriptivo correlacional. Diseño de investigación será no experimental.</p> <p>Las variables se interrelacionan bajo el siguiente esquema:</p> <div style="text-align: center;">  <pre> graph TD M --> Vx M --> Vy Vx --- r --- Vy </pre> </div> <p>Donde:</p> <p>M = Muestra de estudio.</p> <p>VX = Uso de videoconferencia Meet.</p> <p>VY= competencia se Desenvuelve en Entornos Virtuales</p> <p>r = Relación entre ambas variables.</p> <p>La muestra objeto de estudio estuvo constituida por 120 estudiantes del quinto grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Arequipa, ciudad de Arequipa.</p>

<p>institución educativa Arequipa, ciudad de Arequipa 2021?</p>		<p>Desenvuelve en Entornos Virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa.</p> <p>Variables</p> <p>Variable X</p> <p>Uso de videoconferencia Google Meet</p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepción sobre videoconferencia Google Meet • Actitud hacia el Google Meet • Utilidad del Google Meet • Intencionalidad de empleo de Google Meet <p>Variable Y</p> <p>Se Desenvuelve en Entornos Virtuales</p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personaliza espacios virtuales • Gestiona información del entorno virtual • Interactúa en entornos virtuales • Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	
---	--	---	--

ANEXO N° 3

MODELO DE INSTRUMENTOS

CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE VIDEOCONFERENCIA GOOGLE MEET

Instrucciones:

Estimado estudiante, el presente instrumento tiene solo fines académicos, por lo que es de suma relevancia que sus respuestas sean lo más objetivas; de tener alguna interrogante por favor hágamelo llegar de inmediato.

Alternativas o categorías

Totalmente en desacuerdo (TD)	En desacuerdo (ED)	Ni de acuerdo ni en desacuerdo (NAND)	De acuerdo (DA)	Totalmente de acuerdo (TA)
1	2	3	4	5

N°	Preguntas					
	Percepción sobre videoconferencia Google Meet					
		1	2	3	4	5
1	Tenía conocimiento sobre la videoconferencia Google Meet					
2	Antes del inicio de la pandemia he utilizado Google Meet					
3	No he tenido problemas en el empleo inicial de Google Meet					
4	Me resulta sencillo actualmente su utilización					
5	No encuentro dificultad en su utilización debido a la conectividad					
6	La interfaz intuitiva, comprensible y amigable de Google Meet me ha facilitado su empleo en las clases virtuales					
	Actitud hacia el Google Meet	1	2	3	4	5
7	La adquisición de aprendizajes me resulta fácil a través del Google Meet					
8	Domino los conocimientos sobre el empleo de Google Meet					
9	Siento satisfacción en la realización de tareas a través de Google Meet.					
10	Me siento motivado cuando realizo clases a través de Google Meet.					
11	Considero que es importante realizar mis estudios por Google Meet.					
12	Comprendo con facilidad la información que me proporciona el docente a través de Google Meet.					

	Utilidad del Google Meet	1	2	3	4	5
13	Considero que es bastante útil trabajar por Google Meet					
14	Comprendo con mucha facilidad los contenidos					
15	A través del Google Meet se consolidan positivamente los aprendizajes					
16	Pienso que con el uso de Google Meet ha mejorado mi rendimiento académico					
17	Me comunico permanentemente con mis compañeros a través de Google Meet					
18	Me resulta fácil comunicarme con los docentes.					
	Intencionalidad de empleo de Google Meet					
19	Pienso seguir utilizando el Google Meet para mejorar mis aprendizajes.					
20	Pienso continuar con el Google Meet como uso social entre compañeros.					
21	Seguiré empleándolo para obtener información					
22	A través de Google Meet considero que seguiré aprendiendo nuevas cosas.					
23	Pienso darle en el futuro un uso social con mis compañeros y con docentes.					
24	Considero seguir utilizando el Google Meet en mi desempeño profesional futuro.					

Gracias por su colaboración.

Baremo de variable e indicadores

Indicador: Percepción sobre videoconferencia Google Meet	
Niveles	Rango
a) Nivel Bajo	6 – 13
b) Nivel Medio	14 – 22
c) Nivel Alto	23 – 30

Indicador: Actitud hacia el Google Meet	
Niveles	Rango
a) Nivel Bajo	6 – 13
b) Nivel Medio	14 – 22
c) Nivel Alto	23 – 30

Indicador: Utilidad del Google Meet	
Niveles	Rango
a) Nivel Bajo	6 – 13
b) Nivel Medio	14 – 22
c) Nivel Alto	23 – 30

Indicador: Intencionalidad de empleo de Google Meet	
Niveles	Rango
a) Nivel Bajo	6 – 13
b) Nivel Medio	14 – 22
c) Nivel Alto	23 – 30

Variable X: Uso de videoconferencia Google Meet	
Niveles	Rango
a) Nivel Bajo	24 - 55
b) Nivel Medio	56 – 88
c) Nivel Alto	89- 120



CUESTIONARIO SOBRE SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES

Instrucciones:

Estimado estudiante, el presente instrumento tiene solo fines académicos, por lo que es de suma relevancia que sus respuestas sean lo más objetivas; de tener alguna interrogante por favor hágamelo llegar de inmediato.

Alternativas o categorías

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

N°	Preguntas					
	Personaliza espacios virtuales					
		1	2	3	4	5
1	Selecciono información del entorno virtual.					
2	Realizo la modificación de la información del entorno virtual.					
3	Realizo la optimización de información del entorno virtual.					
4	Logro el acceso autónomo al entorno virtual.					
5	Mantengo un comportamiento ético y responsable para la creación de espacios seguros.					
6	Logro consolidar el desarrollo de mi identidad digital.					
	Gestiona información del entorno virtual	1	2	3	4	5
7	Logro el acceso a la información virtual haciendo uso de fuentes diversas.					
8	Reconozco la veracidad de las fuentes de información.					
9	Realizo el almacenamiento de la información obtenida.					
10	Empleo diversas estrategias para realizar la organización de la información.					
11	Realizo la sistematización de la información.					
12	Realizo la interpretación crítica de la información.					
	Interactúa en entornos virtuales	1	2	3	4	5
13	Realizo la comunicación de la información virtual con mis compañeros					
14	Interactúo dialogando con mis compañeros en el salón virtual					
15	Realizo la adaptación de los entornos digitales					
16	Cumplo con las netiquetas cuando diálogo con mis					

	compañeros.					
17	Promuevo y colaboro con mis compañeros en el salón virtual.					
18	Mantengo vínculos afectivos con mis compañeros en clase.					
	Crea objetos virtuales en diversos formatos	1	2	3	4	5
19	Elaboro materiales digitales en las clases virtuales.					
20	Realizo la edición de materiales digitales.					
21	Realizo la modificación de materiales digitales.					
22	Llevo a cabo la mejora de materiales digitales.					
23	Busco la manera de perfeccionar los materiales digitales.					
24	Realizo la combinación de los materiales digitales.					

Gracias por su colaboración.



Baremo de variable e indicadores

Indicador: Personaliza espacios virtuales	
Niveles	Rango
a) Nivel Bajo	6 – 13
b) Nivel Medio	14 – 22
c) Nivel Alto	23 – 30

Indicador: Gestiona información del entorno virtual	
Niveles	Rango
a) Nivel Bajo	6 – 13
b) Nivel Medio	14 – 22
c) Nivel Alto	23 – 30

Indicador: Interactúa en entornos virtuales	
Niveles	Rango
a) Nivel Bajo	6 – 13
b) Nivel Medio	14 – 22
c) Nivel Alto	23 – 30

Indicador: Crea objetos virtuales en diversos formatos	
Niveles	Rango
a) Nivel Bajo	6 – 13
b) Nivel Medio	14 – 22
c) Nivel Alto	23 – 30

Variable Y: Se Desenvuelve en Entornos Virtuales	
Niveles	Rango
a) Nivel Bajo	24 - 55
b) Nivel Medio	56 – 88
c) Nivel Alto	89- 120



ANEXO N° 4

FICHA DE REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES EN LA SUNEDU DE LOS EXPERTOS QUE VALIDARON LOS INSTRUMENTOS

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Resultado

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
TANCA SUTTA, FREDDY EDUARDO DNI 29426422	MAGISTER EN GESTION EDUCATIVA Fecha de diploma: 10/09/2009 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD SAN PEDRO PERU
TANCA SUTTA, FREDDY EDUARDO DNI 29426422	BACHILLER EN DERECHO Fecha de diploma: 22/08/1997 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA PERU
TANCA SUTTA, FREDDY EDUARDO DNI 29426422	DOCTOR EN GESTION Y CIENCIAS DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 30/05/2011 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD SAN PEDRO PERU
TANCA SUTTA, FREDDY EDUARDO DNI 29426422	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 18/11/96 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA PERU
TANCA SUTTA, FREDDY EDUARDO DNI 29426422	LICENCIADO EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD: CIENCIAS SOCIALES Fecha de diploma: 02/06/97 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA PERU

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
ARAUJO CASTILLO, REY LUIS DNI 29641260	MAGISTER EN DOCENCIA UNIVERSITARIA E INVESTIGACION PEDAGOGICA Fecha de diploma: 16/03/2010 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD SAN PEDRO PERU
ARAUJO CASTILLO, REY LUIS DNI 29641260	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 13/10/2000 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA PERU
ARAUJO CASTILLO, REY LUIS DNI 29641260	LICENCIADO EN EDUCACION CIENCIAS SOCIALES Fecha de diploma: 02/02/2001 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA PERU
ARAUJO CASTILLO, REY LUIS DNI 29641260	DOCTOR EN EDUCACION CON MENCION EN GESTION Y CIENCIAS DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 22/02/19 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD SAN PEDRO PERU

REGISTRO NACIONAL DE

Aplicativo

Guía

GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
PAREDES PAREDES, ELVA CATY DNI 29732094	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 31/01/1997 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA PERU
PAREDES PAREDES, ELVA CATY DNI 29732094	MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA - Fecha de diploma: 31/03/2014 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU
PAREDES PAREDES, ELVA CATY DNI 29732094	MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCION EN DIDACTICA DE LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMATICAS EN EDUCACIÓN SECUNDARIA Fecha de diploma: 21/03/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD SAN IGNACIO DE LOYOLA S.A. PERU
PAREDES PAREDES, ELVA CATY DNI 29732094	LICENCIADO EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD: FÍSICO MATEMÁTICA Fecha de diploma: 30/12/98 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA PERU



ANEXO N° 5

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN

4.1 Variable Uso de videoconferencia Google Meet



JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA
DE UN INSTRUMENTO

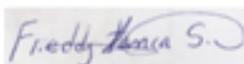
INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla.

a = Eliminar/ b = Cambiar/ c = Mejorar/ d = Bueno/ e = Excelente

Las categorías a evaluar son: Coherencia, Pertenencia, Contenido, Redacción, Claridad y Precisión referente a la variable: Videoconferencia Google Meet. Y en la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

Ítems	Criterios					Observaciones
	a	b	c	d	e	
1					x	
2					x	
3					x	
4					x	
5				x		
6					x	
7					x	
8					x	
9					x	
10					x	
11					x	
12					x	
13					x	
14					x	
15					x	
16					x	
17				x		
18					x	
19					x	
20					x	
21					x	
22				x		
23					x	
24					x	



Firma del experto informante
DNI 29426422



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Freddy Tanca Sutta, identificado con DNI N° 29426422, de profesión profesor, Grado Académico Doctor con mención en Gestión y Ciencias de la Educación, ejerciendo actualmente como docente en la Universidad San Pedro.

Por medio de la presente dejo constancia que he revisado con fines de validación el instrumento (cuestionario) a medir el nivel del uso de Videoconferencia Google Meet que presentan las estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la institución educativa Arequipa, a los efectos de su aplicación a los sujetos de la muestra poblacional del trabajo de investigación titulado:

Uso de videoconferencia google Meet y su relación con la competencia se desenvuelve en entornos virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa ciudad de Arequipa 2021.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

Criterios	Apreciación cualitativa			
	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Coherencia de ítems				x
Alcance de los contenidos				x
Redacción de los ítems				x
Claridad y precisión			x	
Pertinencia de las variables con los indicadores				x
Presentación de las cartillas				x

Arequipa, 27 de septiembre de 2021.



Firma del experto informante
DNI 29426422



**JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA
DE UN INSTRUMENTO**

INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla.

a = Eliminar/ b = Cambiar/ c = Mejorar/ d = Bueno/ e = Excelente

Las categorías a evaluar son: Coherencia, Pertenencia, Contenido, Redacción, Claridad y Precisión referente a la variable: se Desenvuelve en Entornos Virtuales. Y en la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

Ítems	Criterios					Observaciones
	a	b	c	d	e	
1				X		
2				X		
3					X	
4					X	
5					X	
6				X		
7					X	
8				X		
9					X	
10					X	
11				X		
12				X		
13				X		
14					X	
15					X	
16				X		
17				X		
18				X		
19				X		
20					X	
21					X	
22					X	
23				X		
24				X		



.....
Firma del experto informante
DNI N° 29641260



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo **REY LUIS ARAUJO CASTILLO**, identificado con D.N.I. N° **29641260**, de profesión **DOCENTE**, Grado académico **DOCTOR** mención **GESTIÓN Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**, ejerciendo actualmente como **DOCENTE**, en la institución **UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA**.

Por medio de la presente dejo constancia que he revisado con fines de validación el instrumento (lista de cotejo) a medir el nivel de desarrollo de la competencia Se Desenvuelve en Entornos Virtuales que presentan las estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la institución educativa Arequipa, a los efectos de su aplicación a los sujetos de la muestra poblacional del trabajo de investigación titulado:

Uso de videoconferencia google Meet y su relación con la competencia se desenvuelve en entornos virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa ciudad de Arequipa 2021.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

Criterios	Apreciación cualitativa			
	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Coherencia de ítems			X	
Alcance de los contenidos				X
Redacción de los ítems				X
Claridad y precisión			X	
Pertinencia de las variables con los indicadores				X
Presentación de las cartillas				X

Arequipa, 29 de septiembre de 2021.



.....
Firma del experto informante
DNI N° 29641260



JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA DE UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla.

a = Eliminar/ b = Cambiar/ c = Mejorar/ d = Bueno/ e = Excelente

Las categorías a evaluar son: Coherencia, Pertenencia, Contenido, Redacción, Claridad y Precisión referente a la variable: Videoconferencia Google Meet. Y en la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

Ítems	Criterios					Observaciones
	a	b	c	d	e	
1				X		
2				X		
3					X	
4					X	
5					X	
6				X		
7				X		
8				X		
9					X	
10				X		
11				X		
12				X		
13					X	
14					X	
15				X		
16				X		
17				X		
18					X	
19					X	
20					X	
21				X		
22				X		
23				X		
24					X	



.....
Firma del experto informante
DNI 29732094



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Elva Caty Paredes Paredes**, identificada con DNI N° **29732094**, de profesión profesor, Grado Académico Maestra con mención en Psicología Educativa, ejerciendo actualmente como docente en la institución educativa Arequipa.

Por medio de la presente dejo constancia que he revisado con fines de validación el instrumento (cuestionario) a medir el nivel del uso de Videoconferencia Google Meet que presentan las estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la institución educativa Arequipa, a los efectos de su aplicación a los sujetos de la muestra poblacional del trabajo de investigación titulado:

Uso de videoconferencia google Meet y su relación con la competencia se desenvuelve en entornos virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa ciudad de Arequipa 2021.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

Criterios	Apreciación cualitativa			
	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Coherencia de ítems				X
Alcance de los contenidos			X	
Redacción de los ítems				X
Claridad y precisión			X	
Pertinencia de las variables con los indicadores				X
Presentación de las cartillas				X

Arequipa, 30 de septiembre de 2021.



.....
Firma del experto informante
DNI 29732094

4.2 Variable se Desenvuelve en Entornos Virtuales



JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA DE UN INSTRUMENTO

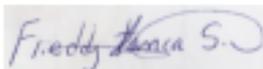
INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla.

a = Eliminar/ b = Cambiar/ c = Mejorar/ d = Bueno/ e = Excelente

Las categorías a evaluar son: Coherencia, Pertenencia, Contenido, Redacción, Claridad y Precisión referente a la variable: se Desenvuelve en Entornos Virtuales. Y en la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

Ítems	Criterios					Observaciones
	a	b	c	d	e	
1					x	
2					x	
3					x	
4				x		
5					x	
6					x	
7					x	
8					x	
9					x	
10				x		
11					x	
12					x	
13					x	
14				x		
15					x	
16					x	
17					x	
18					x	
19					x	
20					x	
21					x	
22					x	
23					x	
24					x	



Firma del experto informante
DNI 29426422



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Freddy Tanca Sutta, identificado con DNI N° 29426422, de profesión profesor, Grado Académico Doctor con mención en Gestión y Ciencias de la Educación, ejerciendo actualmente como docente en la Universidad San Pedro.

Por medio de la presente dejo constancia que he revisado con fines de validación el instrumento (lista de cotejo) a medir el nivel de desarrollo de la competencia Se Desenvuelve en Entornos Virtuales que presentan las estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la institución educativa Arequipa, a los efectos de su aplicación a los sujetos de la muestra poblacional del trabajo de investigación titulado:

Uso de videoconferencia google Meet y su relación con la competencia se desenvuelve en entornos virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa ciudad de Arequipa 2021.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

Criterios	Apreciación cualitativa			
	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Coherencia de ítems				x
Alcance de los contenidos			x	
Redacción de los ítems				x
Claridad y precisión				x
Pertinencia de las variables con los indicadores				x
Presentación de las cartillas				x

Arequipa, 27 de septiembre de 2021.

Freddy Tanca S.

Firma del experto informante
DNI 29426422

4

(4 / 4)



**JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA
DE UN INSTRUMENTO**

INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla.

a = Eliminar/ b = Cambiar/ c = Mejorar/ d = Bueno/ e = Excelente

Las categorías a evaluar son: Coherencia, Pertenencia, Contenido, Redacción, Claridad y Precisión referente a la variable: se Desenvuelve en Entornos Virtuales. Y en la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

Ítems	Criterios					Observaciones
	a	b	c	d	e	
1				X		
2				X		
3					X	
4					X	
5					X	
6				X		
7					X	
8				X		
9					X	
10					X	
11				X		
12				X		
13				X		
14					X	
15					X	
16				X		
17				X		
18				X		
19				X		
20					X	
21					X	
22					X	
23				X		
24				X		



.....
Firma del experto informante
DNI N° 29641260



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo **REY LUIS ARAUJO CASTILLO**, identificado con D.N.I. N° 29641260, de profesión **DOCENTE**, Grado académico **DOCTOR** mención **GESTIÓN Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**, ejerciendo actualmente como **DOCENTE**, en la institución **UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA**.

Por medio de la presente dejo constancia que he revisado con fines de validación el instrumento (lista de cotejo) a medir el nivel de desarrollo de la competencia Se Desenvuelve en Entornos Virtuales que presentan las estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la institución educativa Arequipa, a los efectos de su aplicación a los sujetos de la muestra poblacional del trabajo de investigación titulado:

Uso de videoconferencia google Meet y su relación con la competencia se desenvuelve en entornos virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa ciudad de Arequipa 2021.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

Criterios	Apreciación cualitativa			
	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Coherencia de ítems			X	
Alcance de los contenidos				X
Redacción de los ítems				X
Claridad y precisión			X	
Pertinencia de las variables con los indicadores				X
Presentación de las cartillas				X

Arequipa, 29 de septiembre de 2021.



.....
Firma del experto informante
DNI N° 29641260



**JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA
DE UN INSTRUMENTO**

INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla.

a = Eliminar/ b = Cambiar/ c = Mejorar/ d = Bueno/ e = Excelente

Las categorías a evaluar son: Coherencia, Pertenencia, Contenido, Redacción, Claridad y Precisión referente a la variable: se Desenvuelve en Entornos Virtuales. Y en la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

Ítems	Criterios					Observaciones
	a	b	c	d	e	
1					X	
2					X	
3					X	
4				X		
5				X		
6				X		
7					X	
8				X		
9				X		
10				X		
11				X		
12					X	
13					X	
14					X	
15				X		
16					X	
17					X	
18				X		
19				X		
20					X	
21					X	
22				X		
23					X	
24					X	



.....
Firma del experto informante
DNI 29732094





CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Elva Caty Paredes Paredes**, identificada con DNI N° 29732094, de profesión profesor, Grado Académico Maestra con mención en Psicología Educativa, ejerciendo actualmente como docente en la institución educativa Arequipa.

Por medio de la presente dejo constancia que he revisado con fines de validación el instrumento (lista de cotejo) a medir el nivel de desarrollo de la competencia Se Desenvuelve en Entornos Virtuales que presentan las estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la institución educativa Arequipa, a los efectos de su aplicación a los sujetos de la muestra poblacional del trabajo de investigación titulado:

Uso de videoconferencia google Meet y su relación con la competencia se desenvuelve en entornos virtuales en las estudiantes de quinto grado de educación secundaria en la institución educativa Arequipa ciudad de Arequipa 2021.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

Criterios	Apreciación cualitativa			
	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Coherencia de ítems			X	
Alcance de los contenidos			X	
Redacción de los ítems				X
Claridad y precisión			X	
Pertinencia de las variables con los indicadores				X
Presentación de las cartillas				X

Arequipa, 30 de septiembre de 2021.



.....
Firma del experto informante
DNI 29732094

ANEXO N° 6

CUADRO DE VALIDEZ DE V. AIKEN

5.1 Variable: Videoconferencia Meet

Fórmula estadística de V. Aiken:

$$V = \frac{S}{(n(c - 1))}$$

Donde:

V: Coeficiente de validez de Aiken

S: Sumatoria de las respuestas o acuerdos de los expertos por cada ítem.

n: Número de expertos

c: Número de valores en la escala de valoración (1=eliminar, 2= cambiar, 3= mejorar, 4= bueno, 5=excelente)

Escala de validez de Escurra (1988):

- El coeficiente resultante puede tener valores entre 0 y 1.
- Cuanto más el valor se acerque a 1, entonces tendrá una mayor validez.
- Así, el valor 1 es el mayor valor posible e indica un acuerdo perfecto.

Expertos	Variable: Google Meet																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Experto 1	1	1	1	1	0.75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.8	1	1	1	1	0.75	1	1
Experto 2	0.75	0.75	0.75	1	0.75	0.75	1	1	0.75	0.75	0.75	1	1	1	0.75	0.75	0.8	1	0.8	1	1	0.75	0.75	1
Experto 3	0.75	0.75	1	1	1	0.75	0.75	0.8	1	0.75	0.75	0.75	1	1	0.75	0.75	0.8	1	1	1	0.8	0.75	0.75	1
Promedio Aiken	0.8	0.8	0.9	1	0.8	0.8	0.92	0.9	0.9	0.83	0.8	0.92	1	1	0.8	0.8	1	1	1	1	1	0.8	0.8	1
Total Promedio Aiken	0.89																							

Como el valor resultante se acerca a 1 (0.89), la validez del instrumento es Excelente, de acuerdo a la fórmula de validez de V. de Aiken.

5.2 Variable Competencia se Desenvuelve en Entornos Virtuales

Expertos	Variable: Entornos virtuales																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Experto 1	1	1	1	0.75	1	1	1	1	1	0.75	1	1	1	0.75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Experto 2	0.75	0.8	1	1	1	1	1	1	1	1	0.75	0.8	0.8	1	1	0.75	0.75	0.75	0.75	1	1	1	0.75	1
Experto 3	1	1	1	0.75	0.75	1	1	1	0.75	0.75	0.75	1	1	1	0.75	1	1	0.75	0.75	1	1	0.75	1	1
Promedio Aiken	0.9	1	1	0.8	0.9	1	1	1	0.9	0.8	0.8	1	0.9	0.9	0.9	0.9	0.9	0.83	0.83	1	1	0.92	0.9	1
Total Promedio Aiken	0.91																							

Como el valor resultante se acerca a 1 (0.91), la validez del instrumento es Excelente, de acuerdo a la fórmula de validez de V. de Aiken.

ANEXO N° 7

CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS

6.1. Variable: Videoconferencia Meet

N°	Percepción sobre videoconferencia						Actitud hacia el Google Meet						Utilidad de Google Meet						Intencionalidad del empleo de Google Meet						TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	5	5	3	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	115
2	5	3	2	5	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	2	3	3	3	4	4	4	4	89
3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	80
4	4	1	1	5	1	5	3	4	3	3	3	5	4	4	3	2	3	4	4	3	4	4	3	4	80
5	2	5	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	71
6	3	4	3	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	5	102
7	5	1	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	98
8	1	1	2	3	4	4	4	2	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4	2	3	3	4	3	71
9	1	1	4	3	3	3	2	2	1	2	2	1	3	2	1	1	2	1	2	2	2	4	2	3	50
10	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	70

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,959	,965	24

Como criterio general, George y Mallery (2003, p. 231) sugieren las recomendaciones siguientes para evaluar los coeficientes de alfa de Cronbach.

Coeficiente alfa >.9 es excelente
Coeficiente alfa >.8 es bueno
Coeficiente alfa >.7 es aceptable
Coeficiente alfa >.6 es cuestionable
Coeficiente alfa >.5 es pobre
Coeficiente alfa <.5 es inaceptable

Como dicho valor es mayor a 0.9 (0.959), la confiabilidad del instrumento es EXCELENTE.

6.2. Variable: Competencia se Desenvuelve en Entornos Virtuales

N°	Personaliza espacios virtuales						Gestiona Información						Interactúa en entornos virtuales						Crea Objetos Virtuales						TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	5	4	4	86
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	119
3	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	3	3	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	111
4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	81
5	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	1	1	3	2	2	2	2	4	4	4	4	3	64
6	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	109
7	3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	88
8	3	3	4	2	3	3	4	5	4	5	4	3	3	4	3	3	3	4	5	4	4	4	5	3	88
9	3	1	3	5	4	1	2	3	1	2	2	2	2	1	3	3	1	1	1	1	3	3	4	1	53
10	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	69

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,976	,977	24

Como criterio general, George y Mallery (2003, p. 231) sugieren las recomendaciones siguientes para evaluar los coeficientes de alfa de Cronbach:

Coefficiente alfa >.9 es excelente
Coefficiente alfa >.8 es bueno
Coefficiente alfa >.7 es aceptable
Coefficiente alfa >.6 es cuestionable
Coefficiente alfa >.5 es pobre
Coefficiente alfa <.5 es inaceptable

Como dicho valor es mayor a 0.9 (0.976), la confiabilidad del instrumento es EXCELENTE.

ANEXO N° 8

MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN DE BASE DE DATOS

7.1 Variable: Google Meet

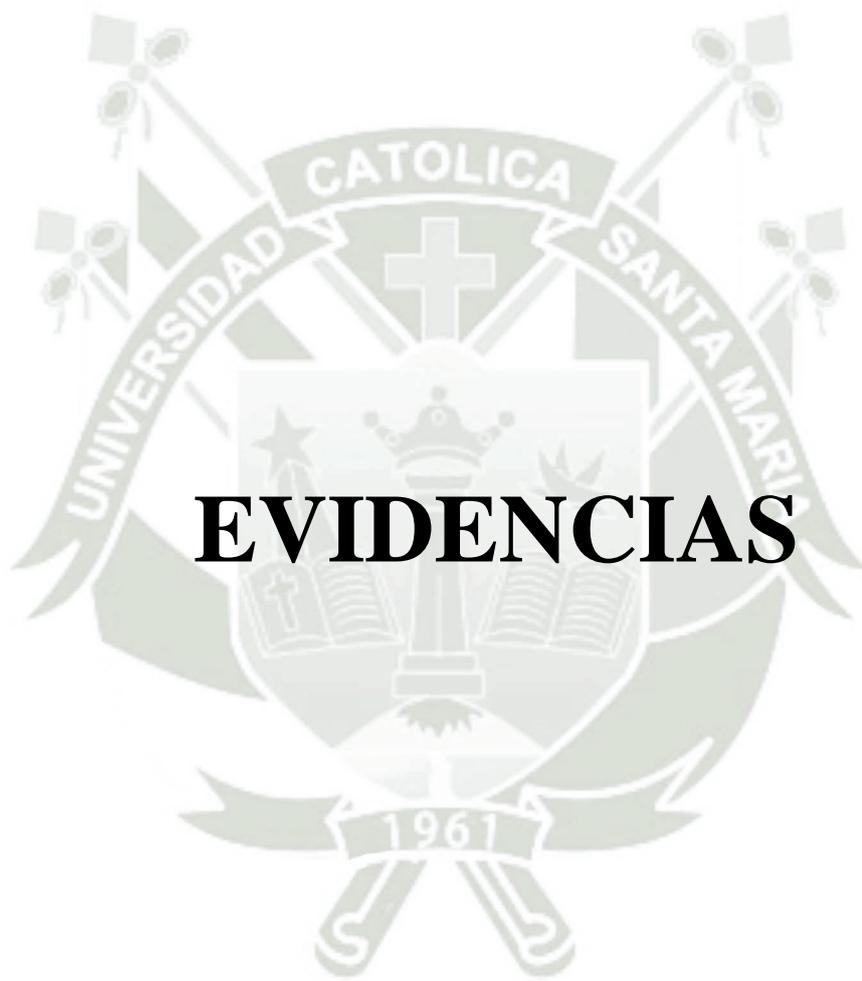
N°	Percepción sobre videoconferencia Google							Actitud hacia el Google Meet					Utilidad del Google Meet						Intencionalidad de empleo de Google Meet						Total				
	1	2	3	4	5	6	Total	7	8	9	10	11	12	Total	13	14	15	16	17	18	Total	19	20	21		22	23	24	Total
1	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	120
2	3	3	2	5	4	5	22	3	3	5	5	3	3	22	3	3	3	3	3	5	20	3	5	5	5	5	5	28	92
3	3	3	4	5	4	5	24	4	4	4	4	5	4	25	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24	97
4	5	5	2	4	4	5	25	3	4	3	3	4	5	22	3	4	4	3	3	4	21	3	4	4	3	4	4	22	90
5	4	3	4	3	4	4	22	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	3	2	2	19	3	2	4	3	3	4	19	84
6	3	4	3	3	3	3	19	3	4	3	2	4	3	19	4	3	4	4	3	3	21	4	3	3	4	4	3	21	80
7	4	3	2	5	5	5	24	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	114
8	5	5	4	5	4	5	28	5	5	5	4	5	5	29	5	5	5	5	4	5	29	5	5	5	5	4	5	29	115
9	3	2	3	4	4	3	19	3	4	3	3	3	4	20	3	3	4	3	3	3	19	3	3	3	3	3	3	18	76
10	5	5	3	5	2	5	25	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	115
11	4	3	3	4	3	3	20	4	4	5	4	5	4	26	5	4	4	4	5	2	24	5	4	5	5	5	4	28	98
12	4	3	4	4	2	4	21	3	4	4	3	3	3	20	4	3	4	3	4	4	22	4	4	4	4	4	4	24	87
13	4	3	3	5	3	3	21	3	4	4	4	4	5	24	4	4	4	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	18	84
14	5	3	5	5	5	5	28	5	5	5	4	5	3	27	5	4	4	5	3	5	26	5	5	4	5	5	5	29	110
15	4	2	1	4	2	2	15	3	3	2	2	3	2	15	3	2	2	1	2	12	12	2	2	3	2	3	3	15	57
16	2	1	4	5	3	4	19	3	3	2	2	4	2	16	4	2	2	2	4	2	16	4	5	4	3	3	3	22	73
17	5	3	2	5	5	4	24	3	5	3	3	3	4	21	4	4	4	3	3	3	21	3	3	3	4	4	4	21	87
18	4	4	4	3	4	4	23	4	4	5	4	4	4	25	4	3	4	4	4	3	22	4	4	4	4	3	4	23	93
19	4	2	2	5	4	3	20	4	4	4	4	4	4	24	2	2	2	2	3	3	14	2	1	2	3	4	4	16	74
20	5	3	2	5	4	4	23	3	4	3	4	4	4	22	4	4	4	5	2	3	22	3	3	4	4	4	4	22	89
21	4	3	3	4	2	5	21	4	4	4	4	4	4	24	4	3	4	4	3	2	20	4	4	4	4	4	4	24	89
22	4	2	4	4	2	5	21	4	5	3	3	4	4	23	4	5	4	3	2	4	22	4	3	4	4	4	5	24	90
23	2	2	3	4	4	3	18	2	3	3	2	2	3	15	2	3	2	1	1	1	10	2	1	2	2	3	2	12	55
24	2	2	1	1	1	1	8	1	1	1	1	2	2	8	1	2	2	2	1	2	10	1	1	1	1	1	1	6	32
25	4	3	2	4	3	5	21	4	3	4	4	4	4	23	5	5	4	4	3	4	25	4	3	4	4	3	4	22	91
26	4	5	4	4	2	5	24	4	4	3	3	4	4	22	4	4	4	3	2	3	20	3	4	3	3	3	3	19	85
27	2	2	4	4	4	3	19	4	3	4	3	2	4	20	3	4	3	3	4	3	20	2	3	3	3	3	4	18	77
28	4	5	4	4	2	4	23	4	4	2	3	3	4	20	4	2	4	3	1	3	17	4	4	4	4	4	4	24	84
29	5	4	3	5	2	3	22	3	4	3	3	2	3	18	4	4	3	2	1	2	16	3	2	4	3	4	5	21	77
30	4	4	4	4	4	4	24	3	4	4	4	2	3	20	4	3	3	2	2	3	17	3	3	3	3	3	4	19	80
31	4	2	4	4	5	5	25	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24	97
32	1	1	3	5	5	4	19	5	5	5	5	4	4	28	4	4	4	3	3	3	21	5	5	5	5	5	5	30	98
33	3	1	3	4	3	3	17	3	4	3	3	3	3	19	4	3	3	3	2	2	17	4	4	4	3	4	4	23	76
34	4	3	5	5	3	3	23	4	3	3	4	4	4	22	4	3	3	4	4	4	22	4	4	4	4	4	4	24	91
35	2	2	3	3	3	3	16	3	3	3	2	2	3	16	3	3	3	1	1	1	12	1	2	1	1	2	3	10	54
36	5	3	5	5	5	5	28	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	118
37	3	1	2	3	2	4	15	3	3	2	1	2	1	12	3	2	1	1	1	2	10	3	1	3	2	1	1	11	48
38	4	1	2	3	3	3	16	2	3	3	1	3	3	15	3	3	3	3	1	2	15	2	2	2	2	2	3	13	59
39	5	3	4	4	3	4	23	4	4	4	4	5	5	26	5	4	4	4	3	4	24	4	3	4	4	4	4	23	96
40	4	1	1	5	1	5	17	3	4	3	3	3	5	21	4	4	3	2	3	4	20	4	3	4	4	3	4	22	80
41	3	4	5	5	5	5	27	4	5	4	3	4	4	24	4	5	4	3	4	4	24	4	4	5	5	4	5	27	102
42	5	1	2	4	2	4	18	3	4	4	2	4	3	20	4	3	3	2	3	3	18	4	3	3	4	4	4	22	78
43	5	1	4	5	4	5	24	4	4	4	3	5	4	24	5	5	5	3	4	5	27	4	4	3	4	3	4	22	97
44	4	5	5	4	4	3	25	3	4	4	5	4	3	23	3	3	4	4	4	3	21	4	3	4	5	5	4	25	94
45	1	3	2	2	3	1	12	3	2	2	2	1	1	11	3	2	3	2	1	1	12	2	2	2	1	1	1	9	44
46	4	2	3	3	3	4	19	3	3	4	3	4	4	21	3	3	4	4	2	4	20	3	3	3	4	4	4	20	80
47	2	1	4	5	3	4	19	3	4	5	4	5	3	24	4	4	5	2	2	3	20	3	1	4	4	3	3	18	81
48	4	2	2	4	2	5	19	5	4	5	5	5	5	29	5	4	5	4	2	4	24	5	4	4	5	4	4	26	98
49	4	2	4	4	2	3	19	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	2	1	2	14	2	1	2	2	2	2	11	62
50	2	5	3	2	2	2	16	3	2	3	3	3	3	17	3	3	3	3	3	3	18	3	5	3	3	3	3	20	71

51	4	3	2	2	2	3	16	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	1	2	2	11	3	2	2	3	3	3	16	55
52	4	2	3	3	3	3	18	3	4	4	3	3	3	3	20	3	3	4	3	3	3	19	3	4	4	4	4	4	23	80
53	5	3	4	5	3	4	24	5	4	5	3	5	4	26	4	5	4	4	3	4	24	4	2	3	4	4	5	22	96	
54	4	5	3	4	4	4	24	5	4	4	4	4	4	25	4	4	4	4	5	4	25	4	5	4	5	4	5	27	101	
55	2	2	4	4	3	4	19	3	4	3	3	2	3	18	3	3	4	2	2	3	17	4	3	4	2	3	3	19	73	
56	4	3	2	3	2	4	18	4	4	3	4	3	3	21	3	4	3	2	3	4	19	3	4	4	3	4	3	21	79	
57	3	2	3	4	3	3	18	4	4	5	5	5	5	28	5	5	5	3	3	4	25	4	4	4	5	4	4	25	96	
58	2	1	2	2	2	2	11	2	2	1	1	1	2	9	1	1	1	1	2	2	8	1	2	2	2	1	2	10	38	
59	3	3	4	4	4	4	22	3	3	3	2	4	2	17	3	2	2	1	1	1	10	2	3	2	2	4	4	17	66	
60	4	1	4	5	2	3	19	3	4	3	3	4	3	20	4	3	3	2	2	3	17	3	2	3	4	3	5	20	76	
61	4	2	4	5	5	5	25	4	4	2	2	3	4	19	3	3	3	2	4	4	19	3	3	3	2	2	2	15	78	
62	4	3	3	4	4	4	22	4	4	4	4	4	5	25	5	5	5	5	2	5	27	5	5	5	5	5	5	30	104	
63	2	2	3	5	2	4	18	2	4	2	2	3	2	15	4	4	2	2	2	2	16	3	2	4	2	4	2	17	66	
64	4	1	2	4	2	4	17	4	2	3	3	4	4	20	4	3	3	1	2	3	16	1	2	1	1	1	3	9	62	
65	2	1	1	2	1	2	9	1	1	2	2	1	1	8	2	1	1	2	1	2	9	1	1	2	2	2	2	10	36	
66	2	2	5	5	3	4	21	4	4	4	4	4	4	24	4	3	4	4	3	4	22	4	3	4	4	4	4	23	90	
67	5	2	2	3	3	3	18	4	4	4	2	4	2	20	3	2	3	3	3	2	16	2	3	3	4	4	3	19	73	
68	4	3	2	4	1	4	18	3	3	3	3	3	3	18	4	3	3	2	2	2	16	3	3	4	4	4	4	22	74	
69	5	5	4	3	3	3	23	3	4	5	5	3	4	24	3	3	4	5	5	3	23	3	4	5	5	5	5	27	97	
70	3	4	3	5	5	5	25	4	4	5	5	5	4	27	5	4	4	4	3	5	25	4	4	4	4	4	5	25	102	
71	3	5	4	5	3	3	23	3	4	5	4	4	4	24	3	5	4	3	5	4	24	5	4	5	4	4	4	26	97	
72	5	4	5	5	5	4	28	3	5	2	2	4	3	19	3	4	2	1	3	3	16	3	3	3	3	3	2	17	80	
73	4	2	4	4	3	4	21	5	4	4	4	5	5	27	5	4	4	4	4	4	25	4	4	4	4	4	4	24	97	
74	5	4	4	5	4	5	27	4	4	4	5	5	4	26	4	4	4	4	4	4	24	5	4	4	5	5	3	26	103	
75	5	5	4	4	4	3	25	4	5	4	4	4	4	25	5	5	4	4	5	4	27	4	5	3	4	4	4	24	101	
76	1	1	4	5	5	4	20	3	4	4	4	4	4	23	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24	91	
77	5	2	3	4	4	5	23	4	4	4	4	3	4	23	4	4	4	3	4	4	23	5	5	5	5	4	4	28	97	
78	3	1	2	5	3	4	18	4	4	4	5	4	4	25	4	4	5	3	4	5	25	4	5	4	3	4	3	23	91	
79	2	1	3	4	3	3	16	3	2	2	3	1	2	13	3	2	2	1	1	1	10	1	1	1	2	3	2	10	49	
80	5	1	3	5	4	4	22	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24	5	4	5	4	5	5	28	98	
81	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24	96	
82	1	1	1	4	1	5	13	2	5	2	1	2	3	15	3	4	4	3	2	3	19	1	4	3	2	5	3	18	65	
83	1	2	1	2	2	2	10	1	2	2	1	2	2	10	1	1	1	1	1	2	7	2	1	2	2	1	2	10	37	
84	2	1	4	4	2	1	14	2	2	2	1	2	1	10	1	3	3	2	2	1	12	1	2	1	2	2	2	10	46	
85	4	2	4	4	4	4	22	4	4	2	4	4	4	22	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24	92	
86	4	1	2	3	3	4	17	3	2	2	2	4	3	16	4	3	3	3	4	3	20	4	4	3	3	4	4	22	75	
87	4	4	4	4	4	4	24	4	4	3	3	4	4	22	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24	94	
88	2	1	2	3	2	4	14	3	3	3	4	5	4	22	4	4	4	3	1	3	19	4	3	3	4	3	3	20	75	
89	4	1	3	4	3	4	19	4	4	3	4	5	4	24	4	4	4	2	3	21	4	2	3	4	3	4	4	20	84	
90	1	1	2	3	4	4	15	4	2	3	3	3	4	19	4	3	3	2	3	18	4	2	3	3	4	3	19	71		
91	4	2	4	4	4	4	22	2	4	4	2	3	4	19	3	3	3	4	3	4	20	4	4	3	3	3	4	21	82	
92	3	1	3	3	2	3	15	3	2	3	3	3	3	17	4	3	4	3	5	5	24	3	4	4	4	4	4	23	79	
93	3	1	4	3	4	4	19	1	1	2	4	4	4	16	4	4	3	4	3	3	21	2	3	3	2	1	2	13	69	
94	4	1	4	4	3	3	19	3	4	4	3	3	3	20	4	3	3	3	1	2	16	3	4	3	3	3	3	19	74	
95	5	5	5	4	5	5	29	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	5	5	4	26	5	5	5	4	4	4	27	106	
96	5	2	3	4	3	4	21	4	3	4	4	4	5	24	4	4	4	3	5	23	4	5	4	5	4	4	4	26	94	
97	4	1	3	3	2	3	16	3	3	3	3	4	3	19	4	3	3	2	2	3	17	4	3	4	3	3	4	21	73	
98	5	3	4	5	3	4	24	4	4	3	4	5	4	24	5	5	5	5	1	2	23	5	2	5	5	4	5	26	97	
99	3	1	1	3	2	1	11	1	3	1	2	3	2	12	1	2	2	1	2	2	10	2	1	2	2	1	2	10	43	
100	1	1	4	3	3	3	15	2	2	1	2	2	1	10	3	2	1	1	2	1	10	2	2	2	4	2	3	15	50	
101	4	1	3	4	4	4	20	3	4	3	4	4	3	21	3	4	3	2	3	2	17	3	3	4	3	4	2	19	77	
102	5	4	5	5	4	4	27	4	5	5	4	3	5	26	4	4	4	3	3	5	23	4	4	4	5	4	4	25	101	
103	2	1	3	5	4	4	19	3	4	3	3	2	3	18	3	3	4	3	2	4	19	3	2	3	3	3	3	17	73	
104	3	2	2	4	4	4	19	4	4	3	4	4	4	23	4	4	4	4	2	4	22	4	4	4	4	4	4	24	88	
105	4	3	2	4	4	3	20	4	4	3	3	4	4	22	4	4	4	4	3	4	23	4	3	3	4	4	5	23	88	
106	4	2	2	4	4	4	20	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	3	4	23	4	4	4	4	4	4	24	91	
107	5	4	5	5	5	5	29	4	4	5	4	4	4	25	4	4	4	1	1	5	19	3	4	3	3	4	4	20	93	
108	5	4	3	4	4	4	24	3	4	3	3	4	4	21	4	4	4	3	4	4	23	4	3	4	4	4	3	22	90	
109	4	1	2	4	2	5	18	5	5	5	4	5	5	29	5	5	5	4	4	4	27	5	5	5	5	4	5	29	103	
110	4	2	3	2	3	3	17	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	2	3	3	17	3	2	3	3	3	4	18	70	
111	5	2	4	4	4	5	24	5	5	5	4	5	5	29	5	4	4	4	4	5	26	5	5	5	5	5	5	30	109	
112	4	1	3	4	2	3	17	3	3	2	2	4	3	17	3	2	3	1	2	2	13	2	2	2	2	2	2	12	59	
113	4	1	3	4	4	4	20	3	4	3	3	3	3	19	4	3	3	2	2	17	3	2	3	3	3	3	3	17	73	
114	5	5	5	5	4	4	28	5	5	4	4	4	5	27	5	4	5	5	3	4										

7.2 Variable: Competencia se desenvuelve en Entornos Virtuales

Nº	Personaliza espacios virtuales						Gestiona información						Interactúa en entornos virtuales						Crea objetos virtuales						TOTAL				
	1	2	3	4	5	6	Total	7	8	9	10	11	12	Total	13	14	15	16	17	18	Total	19	20	21		22	23	24	Total
1	3	3	3	5	4	5	23	5	5	5	5	5	5	30	3	3	3	3	3	3	18	5	5	5	5	5	5	30	101
2	3	3	3	3	4	3	19	4	4	4	4	4	3	23	3	3	3	3	3	3	18	4	4	4	4	3	3	22	82
3	3	3	4	4	4	4	22	4	3	4	4	3	3	21	4	2	4	3	3	4	20	3	4	3	3	4	4	21	84
4	3	2	3	3	2	2	15	3	4	5	5	3	3	23	3	2	2	2	4	4	17	3	3	3	3	3	3	18	73
5	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	120
6	4	4	5	5	5	5	28	5	5	5	5	5	4	29	5	4	5	5	5	5	29	4	5	5	5	5	5	29	115
7	3	2	2	3	2	3	15	3	3	3	3	4	4	20	3	3	2	2	3	3	16	3	3	2	3	2	3	16	67
8	4	3	3	4	5	4	23	4	5	3	4	4	5	25	4	3	4	5	3	2	21	3	4	4	3	4	4	22	91
9	4	4	4	4	4	5	25	4	4	3	4	3	3	21	4	3	4	3	3	3	20	5	5	4	4	4	5	28	94
10	3	3	3	3	3	4	19	4	4	4	4	3	3	22	3	3	4	4	3	3	20	4	4	4	5	4	4	25	86
11	3	4	4	4	4	4	23	4	4	4	4	4	4	24	3	3	3	2	3	3	17	3	4	4	4	4	4	23	87
12	4	3	4	4	4	4	23	4	5	5	5	4	4	27	4	4	3	4	4	4	23	4	4	4	4	4	4	24	97
13	3	4	4	4	5	5	25	4	4	4	5	4	4	25	3	2	4	2	2	2	15	4	4	4	4	4	4	24	89
14	3	4	4	4	3	3	21	3	4	4	3	4	3	21	4	4	4	4	3	4	23	3	4	4	3	3	3	20	85
15	3	3	3	3	4	3	19	4	3	3	2	2	4	18	3	2	3	2	2	3	15	2	2	2	2	1	1	10	62
16	4	3	4	4	4	3	22	4	3	4	4	4	3	22	3	4	4	4	3	3	21	4	4	3	4	3	4	22	87
17	3	4	4	4	5	4	24	4	4	4	4	4	5	25	4	3	5	3	3	4	22	4	4	4	5	4	5	25	96
18	4	4	4	4	3	4	23	4	4	4	5	3	4	24	4	4	5	5	5	5	28	5	5	5	4	5	4	28	103
19	3	4	4	4	4	4	23	3	4	4	3	3	4	21	3	5	5	5	5	5	28	4	5	5	5	5	5	29	101
20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	4	29	5	5	5	5	5	5	30	119
21	3	3	3	2	3	3	17	3	3	4	4	3	3	20	3	2	2	2	2	1	12	2	2	3	2	2	2	13	62
22	3	4	3	3	4	3	20	4	4	3	3	4	4	22	3	4	3	4	3	4	21	3	3	3	3	3	3	18	81
23	3	2	2	3	3	3	16	3	2	1	2	1	1	10	2	3	2	2	2	2	13	2	2	2	2	2	2	12	51
24	2	3	2	2	3	3	15	3	2	2	3	3	3	16	1	1	2	3	2	2	11	2	2	2	2	1	2	11	53
25	4	3	3	4	4	4	22	4	4	4	3	3	4	22	3	4	3	4	4	3	21	3	4	4	3	3	4	21	86
26	3	4	4	4	4	4	23	4	5	4	5	4	4	26	3	4	4	4	4	4	23	4	4	4	4	5	4	25	97
27	4	3	3	3	4	4	21	3	3	3	4	4	3	20	3	4	4	4	4	4	23	4	4	4	3	2	4	21	85
28	5	5	4	4	5	3	26	5	4	3	3	3	4	22	3	3	4	4	3	3	20	4	5	4	3	4	4	24	92
29	4	3	3	3	4	3	20	3	3	3	4	3	4	20	3	3	3	4	3	2	18	4	4	4	4	3	4	23	81
30	5	5	5	5	5	5	30	4	4	5	5	5	5	28	3	3	4	4	5	4	23	5	5	5	5	5	5	30	111
31	3	3	3	4	4	4	21	4	4	4	3	3	3	21	4	4	3	4	4	3	22	3	3	3	3	3	3	18	82
32	3	3	3	3	4	4	20	3	3	3	2	2	2	15	3	3	3	3	3	5	20	4	4	4	4	4	4	24	79
33	3	3	3	3	3	3	18	4	4	4	4	4	4	24	2	2	3	4	2	2	15	3	4	4	4	4	4	23	80
34	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	4	4	5	28	5	5	5	5	5	5	30	118
35	3	2	2	2	3	4	16	2	4	2	3	3	2	16	2	2	3	2	3	1	13	2	2	3	3	3	4	17	62
36	3	3	4	4	4	4	22	3	4	5	5	3	4	24	3	5	4	4	4	3	23	5	5	5	4	4	4	27	96
37	3	2	2	2	3	3	15	1	3	2	2	1	4	13	2	2	3	3	2	1	13	2	2	2	3	3	1	13	54
38	2	3	4	3	4	3	19	3	3	2	2	3	4	17	2	2	4	3	3	3	17	2	2	2	3	3	3	15	68
39	4	4	4	5	5	4	26	4	4	4	3	4	3	22	3	3	4	4	4	2	20	4	4	4	4	4	4	24	92
40	3	4	3	4	4	4	22	4	4	4	3	3	3	21	2	2	3	4	4	3	18	3	3	3	3	4	4	20	81
41	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	120
42	4	3	4	3	3	4	21	4	4	3	3	3	3	20	3	3	3	3	2	3	17	2	2	2	2	2	4	14	72
43	3	3	2	4	4	3	19	5	4	4	5	4	4	26	2	2	3	3	3	2	15	4	5	5	5	5	5	29	89
44	4	4	4	5	5	5	27	5	5	4	5	5	5	29	4	3	5	4	4	4	24	3	3	4	4	4	3	21	101
45	3	2	2	2	1	3	13	2	1	3	4	3	3	16	1	1	3	1	1	1	8	1	2	2	3	2	3	13	50
46	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	72
47	3	3	3	3	4	4	20	3	3	3	4	3	3	19	2	2	3	2	3	2	14	3	3	4	4	4	3	21	74
48	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	4	4	3	20	74
49	3	4	4	3	2	4	20	2	4	3	3	2	3	17	2	2	4	4	3	3	18	2	2	3	3	3	3	16	71
50	4	4	4	4	5	4	25	4	4	4	4	3	3	22	4	3	4	3	3	3	20	4	4	4	3	4	3	22	89
51	3	2	2	3	2	2	14	2	3	2	2	2	4	15	2	2	1	3	3	4	15	1	2	2	2	1	3	11	55
52	3	4	4	3	4	4	22	3	4	4	5	4	4	24	3	2	4	3	5	5	22	4	4	4	3	5	4	24	92
53	3	2	3	3	2	3	16	3	3	3	2	3	3	17	3	2	3	3	2	3	16	2	2	2	3	2	3	14	63
54	5	5	5	5	4	5	29	5	5	5	5	5	5	30	4	4	4	4	5	4	25	4	5	5	5	4	4	27	111
55	4	4	4	4	3	4	23	4	4	4	4	4	4	24	4	3	4	3	3	3	20	2	2	3	3	3	3	16	83

56	3	3	4	5	4	4	23	5	4	4	4	3	4	24	3	3	4	4	4	2	20	4	5	5	4	5	5	28	95
57	3	3	3	4	5	4	22	4	4	4	3	3	3	21	3	2	2	2	4	3	16	4	4	4	4	4	4	24	83
58	3	2	2	2	2	2	13	1	2	2	2	3	2	12	2	2	4	1	1	3	13	1	2	2	2	3	3	13	51
59	3	3	4	4	4	4	22	4	4	4	4	3	2	21	1	1	3	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	57
60	2	3	3	3	3	3	17	3	2	2	2	3	3	15	1	1	3	2	2	2	11	2	4	4	4	4	3	21	64
61	1	3	1	3	5	4	17	3	2	4	5	3	4	21	3	4	4	3	5	5	24	3	4	2	2	5	5	21	83
62	4	3	3	3	5	4	22	4	3	5	3	3	4	22	3	4	4	3	3	3	20	3	4	4	4	3	5	23	87
63	3	4	3	4	4	4	22	3	5	5	5	5	5	28	2	2	3	4	4	3	18	2	4	4	4	4	4	22	90
64	5	5	5	4	4	4	27	5	3	4	3	5	5	25	3	2	4	4	4	5	22	5	5	5	5	5	5	30	104
65	2	3	3	3	3	3	17	1	2	2	1	3	2	11	2	2	1	2	3	3	13	1	2	2	3	1	2	11	52
66	5	5	4	5	3	3	25	4	3	3	3	3	3	19	2	3	4	2	2	1	14	3	4	4	3	4	5	23	81
67	4	4	4	5	4	5	26	5	5	4	4	4	4	26	2	2	5	5	3	2	19	3	3	3	3	3	3	18	89
68	4	4	4	4	5	5	26	5	5	5	5	5	5	30	4	3	3	3	3	3	19	3	4	4	4	4	4	23	98
69	4	4	4	4	4	5	25	5	5	5	5	5	4	29	4	5	4	5	5	5	28	5	5	5	5	5	5	30	112
70	5	5	5	4	4	5	28	4	5	5	5	5	5	29	4	4	4	4	4	4	24	5	4	5	5	4	5	28	109
71	5	4	5	5	5	5	29	5	5	4	5	5	5	29	3	3	5	4	3	3	21	4	4	5	5	5	5	28	107
72	3	3	2	3	2	2	15	4	4	3	3	3	2	19	2	1	1	2	3	3	12	3	3	3	2	4	3	18	64
73	3	3	3	4	3	3	19	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	73
74	4	4	4	4	5	5	26	5	5	5	5	5	5	30	4	5	5	5	5	4	28	5	5	5	5	4	5	29	113
75	5	5	5	4	4	4	27	2	2	3	5	4	5	21	4	5	5	4	5	5	28	5	5	5	5	5	5	30	106
76	4	4	4	3	4	3	22	5	4	4	4	4	4	25	4	3	3	3	3	3	19	4	4	4	4	3	3	22	88
77	2	3	4	2	3	3	17	2	3	3	3	3	3	17	2	3	3	3	4	4	19	2	2	2	2	3	3	14	67
78	3	3	3	2	4	3	18	4	4	3	3	3	4	21	2	3	4	4	3	2	18	4	4	4	4	4	3	23	80
79	3	3	3	3	4	4	20	4	5	4	5	5	4	27	3	3	4	4	5	5	24	5	5	5	4	5	4	28	99
80	3	3	4	4	4	4	22	4	4	2	2	3	3	18	3	3	4	4	4	3	21	4	4	4	5	5	5	27	88
81	3	3	3	3	5	4	21	4	4	4	4	4	4	24	3	3	4	4	3	4	21	3	3	3	3	3	3	18	84
82	4	5	4	5	4	4	26	5	4	5	4	4	4	26	5	3	4	4	3	3	22	3	4	4	3	4	4	22	96
83	3	2	2	2	1	3	13	2	2	2	1	1	3	11	2	2	1	1	2	2	10	1	1	2	1	2	1	8	42
84	2	2	2	1	2	2	11	1	1	1	1	1	1	6	2	2	1	2	3	2	12	2	2	2	2	2	1	11	40
85	3	4	4	2	4	3	20	3	4	2	3	2	3	17	4	3	2	4	4	3	20	3	4	3	2	4	3	19	76
86	3	3	3	3	4	3	19	3	3	3	4	4	3	20	3	3	4	4	3	3	20	3	3	3	3	3	3	18	77
87	3	3	3	3	4	5	21	3	3	3	4	4	4	21	4	4	4	5	5	5	27	5	5	5	5	4	4	28	97
88	3	2	2	3	3	4	17	3	2	3	3	2	3	16	3	3	2	3	3	4	18	2	3	4	3	4	3	19	70
89	3	3	3	3	4	4	20	4	3	4	3	3	3	20	2	2	3	3	2	2	14	2	3	3	3	4	3	18	72
90	3	3	4	2	3	3	18	4	5	4	5	4	3	25	3	4	3	3	3	4	20	5	4	4	4	5	3	25	88
91	4	4	4	5	4	5	26	5	5	3	4	3	3	23	2	3	5	5	4	5	24	5	5	2	3	3	4	22	95
92	3	3	3	2	3	2	16	3	3	2	3	2	4	17	1	2	3	4	4	2	16	3	4	4	3	3	3	20	69
93	3	4	3	3	3	3	19	3	3	3	4	3	3	19	3	3	2	2	3	3	16	2	3	2	2	2	3	14	68
94	4	4	4	4	5	5	26	5	5	5	5	5	5	30	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	92
95	4	4	5	5	5	5	28	5	5	5	5	5	4	29	4	4	5	5	5	4	27	5	5	5	5	5	5	30	114
96	3	3	3	3	3	3	18	4	4	4	5	4	4	25	2	2	3	4	2	2	15	3	2	3	3	3	4	18	76
97	3	4	3	4	5	5	24	4	4	4	4	3	5	24	3	3	4	4	4	2	20	4	5	4	3	4	4	24	92
98	4	4	4	5	5	4	26	4	4	4	5	4	5	26	4	3	4	4	5	5	25	4	5	5	5	5	5	29	106
99	2	3	2	3	3	15	1	1	2	2	1	3	10	2	1	2	2	3	12	2	3	12	2	3	1	2	2	13	50
100	3	1	3	5	4	1	17	2	3	1	2	2	2	12	2	1	3	3	1	1	11	1	1	3	3	4	1	13	53
101	4	3	4	4	5	5	25	5	5	4	3	4	4	25	3	3	4	5	5	5	25	3	4	3	4	4	4	22	97
102	5	5	4	4	4	4	26	4	4	4	5	5	5	27	5	4	5	5	4	4	27	4	3	3	5	5	4	24	104
103	3	3	3	3	4	3	19	3	4	3	3	3	3	19	2	2	3	3	3	2	15	2	2	2	3	3	2	14	67
104	3	4	4	4	5	5	25	4	4	5	5	4	4	26	4	4	5	4	5	3	25	4	4	4	4	5	4	25	101
105	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	4	4	4	21	4	3	4	3	4	3	21	78
106	5	2	4	5	3	4	23	4	5	3	3	3	3	21	4	3	5	5	3	4	24	5	5	5	4	4	28	96	
107	4	4	4	4	5	4	25	4	4	4	4	4	4	24	3	3	3	3	4	3	19	4	4	4	4	5	4	25	93
108	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	4	3	3	19	3	3	3	4	4	4	21	1	3	3	3	3	3	16	74
109	4	5	5	4	5	5	28	5	4	4	5	4	5	27	2	1	3	5	5	2	18	5	5	5	5	5	5	30	103
110	2	3	3	3	4	3	18	3	3	3	3	3	3	18	2	2	3	4	3	3	17	3	3	3	2	2	3	16	69
111	4	4	5	5	4	4	26	5	4	4	5	5	5	28	3	3	4	5	4	5	24	4	5	5	5	5	4	28	106
112	3	2	2	2	4	1	14	3	2	3	2	2	3	15	1	4	2	3	3	3	16	3	3	2	2	3	3	16	61
113	4	4	4	5	5	5	27	5	5	4	5	5	5	29	4	4	5	5	4	5	27	4	4	5	5	5	5	28	111
114	3	5	5	5	4	3	25	5	3	4	5	5	3	25	5	5	3	4	4	4	25	5	5	4	4	4	4	26	101
115	3	2	2	2	4	4	17	4	3	4	4	3	3	21	2	2	2	2	3	2	13	3	3	2	3	3	3	17	68
116	2	2	2	1	2	2	11	2	1	3	2	2	2	12	2	2	2	2	1	1	10	3	2	2	1	1	3	12	45
117	3	4	2	2	4	3	18	2	3	3	3	3	3	17	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	2	3	17	70
118	3	3	4	4	5	4	23	4	4	3	3	5	5	24	4	4	3	3	3	3	20	3	2	2	3	3	2	15	82
119	4	4	4	4	4	5	25	5	5	3	3	4	25	3	3	4	4	5	2	21									



EVIDENCIAS

EVIDENCIA N° 1
CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN



 INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"AREQUIPA"
Creada el 12 de agosto con R.M. 2662 - 1965

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

EL QUE SUSCRIBE DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SEÑORITAS "AREQUIPA"

HACE CONSTAR:

Por medio de la presente dejamos constancia de la autorización emitida a la profesora **FRANCISCA YUDY UÑAPILCO ALVIS**, identificada con D.N.I. N° **29577417**, egresada del Programa de Maestría en Educación con Mención en "Gestión de los Entornos Virtuales para el aprendizaje" de la Universidad Católica de Santa María, para realizar el estudio de investigación y obtener Grado de Maestría titulado: **"USO DE VIDEOCONFERENCIA GOOGLE MEET Y SU RELACIÓN CON LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES EN LAS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AREQUIPA CIUDAD DE AREQUIPA"**

Expedimos esta constancia a solicitud del interesado para los fines consiguientes.

Arequipa, 13 de setiembre del 2021


Dr. David Quijano Tola
DIRECTOR
INSTITUCIÓN EDUCATIVA AREQUIPA

(054) 21 1657
www.iearequipa.edu.pe
colegio@iearequipa.edu.pe
Calle Lucas Poblete 214 - Arequipa, Perú


facebook.com/iearequipa

EVIDENCIA N° 2

USO DE VIDEOCONFERENCIA GOOGLE MEET CON LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AREQUIPA

