

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO
ABAD DEL CUSCO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**Google Meet y Aprendizaje Significativo en estudiantes del
segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación
Filial Espinar, 2022.**

TESIS PRESENTADO POR:

Br. Frida Roxana Lacuta Yucra.

Br. Aydee Valenzuela Chañi

Para optar el Título Profesional de
Licenciado en Educación, especialidad
Educación Primaria

ASESOR: Dr. Edwards J. Aguirre Espinoza

CUSCO – PERÚ

2022

Dedicatoria

A DIOS Y A MI FAMILIA

A Dios, por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mi familia, de manera muy especial a mi papito LEONARDO por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, de igual forma a mi hija VALERIA por ayudarme a encontrar el lado dulce de la vida, fuiste una motivación más grande para empezar y concluir con éxito este proyecto de investigación.

Frida Roxana Lacuta Yucra

A mis padres y a una persona muy especial para mí, Wuilmer Lupo Vargas, por ser Ustedes la razón fundamental para el logro de este objetivo y por su apoyo incondicional en toda mi vida y en el desarrollo de mi carrera profesional.

"POR SER LOS MEJORES DE ESTE MUNDO"

Aydee Valenzuela Chañi

Agradecimientos

Agradezco a todos mis maestros que desde el momento que inicié a estudiar me empezaron a dar todo el aprendizaje, absolver mis interrogantes y sobre todo valorar lo aprendido y a superarme cada día, también agradezco a mis padres porque ellos estuvieron en los buenos y malos momentos de mi vida.

Este trabajo de tesis ha sido una gran reto y bendición en todo sentido y te lo agradezco padre y no cesan mis ganas de decir que es gracias a los seres que me han apoyado esta meta está cumplida.

Cada momento he vivido durante todos estos años, son simplemente únicos, cada oportunidad de corregir un error, la oportunidad de que cada mañana puedo empezar de nuevo, sin importar la cantidad de errores u faltas cometidos durante el día anterior.

Frida Roxana Lacuta Yucra

Agradezco a Dios, el que en todo momento está conmigo ayudándome, también agradezco a los que me guiaron y me dieron todo el apoyo para realizar esta investigación.

Aydee Valenzuela Chañi

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimientos	iii
Resumen	xi
Abstract.....	xiii
Introducción	xv
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1. Ámbito de estudio: localización política y geográfica	1
1.2. Descripción de la realidad problemática	2
1.3. Formulación del problema.....	6
1.3.1. Problema General.....	6
1.3.2. Problemas Específicos	6
1.4. Justificación de la investigación	7
1.5. Objetivos de la investigación	10
1.5.1. Objetivo general.....	10
1.5.2. Objetivos específicos	10
1.6. Delimitación y dificultades de la investigación	11
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	12
2.1. Estado del arte de la investigación	12
A. Antecedentes internacionales.....	12
B. Antecedentes nacionales	15

2.2.	Bases teóricas	19
2.2.1.	Teoría conectivista de George Siemens	19
2.2.1.1.	Principios del conectivismo.....	20
2.2.2.	El aprendizaje en línea	22
2.2.2.1.	Dimensiones del Uso del Google Drive.....	29
2.2.3.	Teoría del Aprendizaje Significativo según David Ausubel.....	31
2.2.3.1.	Dimensiones del aprendizaje significativo.....	35
2.3.	Marco conceptual.....	38
CAPÍTULO III HIPÓTESIS Y VARIABLES		41
3.1.	Hipótesis	41
3.1.1.	Hipótesis general	41
3.1.2.	Hipótesis específicas	41
3.2.	Identificación de las variables e indicadores.....	42
3.2.1.	Variables.....	42
3.2.2.	Operacionalización de variables	44
IV. METODOLOGÍA.....		46
4.1.	Tipo, nivel y diseño de investigación	46
A.	Tipo de investigación.....	46
B.	Nivel de investigación.....	46
C.	Diseño de la investigación	47
4.2.	Población y unidad de análisis	48
4.2.1.	Unidad de análisis:.....	48

4.2.2. Población.....	48
4.2.3. Muestra.....	49
4.3. Técnicas de selección de la muestra.....	49
4.4. Técnicas de recolección de información.....	50
4.5. Técnicas de análisis e interpretación de la información.....	55
4.6. Técnicas para demostrarla verdad o falsedad de las hipótesis planteadas	56
CAPÍTULO V RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	58
5.1. Resumen del procesamiento de casos para el análisis estadístico. ...	58
5.2. Análisis de la variable 1: Uso del Google Meet	59
5.3. Análisis por dimensiones de la variable Uso de Google Meet:	60
5.4. Análisis de la variable 2: Aprendizaje Significativo:	69
5.5. Análisis por dimensiones de la variable Aprendizaje Significativo:	71
5.6. Análisis de tablas cruzadas según las hipótesis de investigación.....	77
5.7. Criterios para la ccontrastación de la Hipótesis de Investigación	87
5.8. Criterio para interpretar el coeficiente de correlación	88
Prueba de hipótesis de investigación.....	89
Prueba de hipótesis específicas de investigación	91
Hipótesis especifica de investigación 1	91
Hipótesis especifica de investigación 2	93
Hipótesis especifica de investigación 3.....	95
Hipótesis especifica de investigación 4	97

Hipótesis específica de investigación 5	99
DISCUSIÓN	101
CONCLUSIONES	104
SUGERENCIAS	104
BIBLIOGRAFÍA	110
ANEXOS DE LA INVESTIGACIÓN	116
Anexo 1: Matriz de consistencia	117
Anexo 2: instrumentos de investigación	119
Anexo 3 Validación de Instrumentos	124
Anexo 4: Base de datos	128
Anexo 5: procesamiento de la estadística	131
Anexo 6: Informe de originalidad	132
Anexo 7: Panel fotográfico	133

Índice de tablas

Tabla 1: Definiciones de las variables de investigación	43
Tabla 2: Matriz de operacionalización de variables	44
Tabla 3: Resumen de procesamiento de casos.....	58
Tabla 4: Nivel de uso del Google Meet	59
Tabla 5: Perfil de uso del Google Meet	60
Tabla 6: Facilidad de uso percibida	62
Tabla 7: Utilidad percibida.....	63
Tabla 8: Disfrute percibido	65
Tabla 9: Actitud de uso	66
Tabla 10: Intención de uso	68
Tabla 11: Nivel de Aprendizaje Significativo.....	69
Tabla 12: Experiencias previas	71
Tabla 13: Nuevos conocimientos	73
Tabla 14: Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.	75
Tabla 15: Uso de Google Meet y Aprendizaje Significativo	77
Tabla 16: Uso de Google Meet y Experiencias previas	80
Tabla 17: Uso de Google Meet y Nuevos Conocimientos	82
Tabla 18: Uso de Google Meet * Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.....	85
Tabla 19: Niveles de correlación de Pearson y Spearman	88
Tabla 20: Prueba de hipótesis de investigación	89
Tabla 21: Hipótesis específica 1 - Nivel de uso del Google Meet	91
Tabla 22: Hipótesis específica 2 - Nivel de Aprendizaje Significativo	93
Tabla 23: Prueba de hipótesis específica 3	95

Tabla 24: Prueba de hipótesis específica 4	97
Tabla 25: Prueba de hipótesis específica 5	99

Índice de figuras

Figura 1: Ámbito de estudio: localización política y geográfica	1
Figura 2: Nivel de uso del Google Meet	59
Figura 3: Perfil de uso del Google Meet	61
Figura 4: Facilidad de uso percibida	62
Figura 5: Utilidad percibida	64
Figura 6: Disfrute percibido	65
Figura 7: Actitud de uso	67
Figura 8: Intención de uso	68
Figura 9: Nivel de Aprendizaje Significativo	70
Figura 10: Experiencias previas	72
Figura 11: Nuevos conocimientos	74
Figura 12: Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.	76
Figura 13: Uso de Google Meet y Experiencias previas	78
Figura 14: Uso de Google Meet y Experiencias previas	80
Figura 15: Uso de Google Meet y Nuevos Conocimientos	83
Figura 16: Uso de Google Meet * Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.	85
Figura 17: Hipótesis específica 1 - Nivel de uso del Google Meet	91
Figura 18: Hipótesis específica 2 - Nivel de Aprendizaje Significativo	93

Resumen

El título de la presente investigación lleva por nombre Google Meet y aprendizaje significativo en los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación filial Espinar de la Universidad Nacional de san Antonio Abad del Cusco. Cuyo objetivo general fue el establecer en qué medida influye el uso del Google Meet en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios antes mencionados. Los motivos por los cuales surge el interés sobre este tema radican fundamentalmente en conocer si el cambio de enseñanza de los docentes de la modalidad presencial a la modalidad virtual a través del uso de videoconferencias incide de forma negativa o positiva en el aprendizaje significativo que tienen los estudiantes universitarios.

Para ello se optó por realizar una investigación de enfoque cuantitativo, de tipo básica y con nivel correlacional, aplicando para ello una prueba estadística no paramétrica como es la Rho de Spearman, obteniendo los resultados más verídicos, utilizando para ellos dos cuestionarios que tuvieron que adaptarse según a la realidad del contexto, para ello tuvo que ampliarse el número de ítems y en algunos casos redactarlos de forma más clara y precisa sin que se altere en esencia la pregunta, ambos cuestionarios se validaron nuevamente por expertos en temas educativos y de amplia trayectoria.

La conclusión principal a la que se llegó fue que el uso del Google Meet sí influye significativamente en el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo semestre de la de la Escuela Profesional de Educación. Esta conclusión se desprende de los resultados hallados como el valor de significancia de 0,001 menor al establecido de 0,05 ($0,001 < 0,05$) en los criterios de decisión. Su nivel

de correlación tiene un valor de 0,484 que indica una relación positiva y moderada. Se dice que la relación es positiva ya que a mayor nivel o dominio de uso del Google Meet, mejor o mayor será el aprendizaje significativo que logren los estudiantes de la escuela universitaria.

Palabras clave: Google Meet, Aprendizaje significativo, modalidad virtual.

Abstract

The title of the present investigation is called Google Meet and significant learning in the students of the second semester of the Espinar Branch Professional School of Education of the National University of San Antonio Abad of Cusco. Whose general objective was to establish to what extent the use of Google Meet influences the significant learning of the aforementioned university students. The reasons for which the interest in this topic arises lies fundamentally in knowing if the change of teaching of teachers from the face-to-face modality to the virtual modality through the use of videoconferences has a negative or positive impact on the significant learning that students have. University students.

For this, it was decided to carry out an investigation with a quantitative approach, of a basic type and with a correlational level, applying a non-parametric statistical test such as Spearman's Rho, obtaining the most accurate results, using for them two questionnaires that had to be adapted According to the reality of the context, for this the number of items had to be increased and in some cases they had to be written more clearly and precisely without essentially altering the question. Both questionnaires were validated again by experts in educational matters with extensive experience.

The main conclusion reached was that "The use of Google Meet does have a significant influence on the significant learning of students in the second semester of the Professional School of Education, Espinar - 2022". This conclusion follows from the results found as the significance value of 0.001 less than the established value of 0.05 ($0.001 < 0.05$) in the decision criteria. Its level of correlation has a value of 0.484, which indicates a positive and moderate

relationship. It is said that the relationship is positive since the higher the level or domain of use of Google Meet, the better or greater the significant learning achieved by university students.

Keywords: Google Meet, Meaningful learning, virtual modality.

Introducción

En estos tiempos tan particulares debido a las restricciones de confinamiento a casusa de la pandemia por el SARS - COV 2, los problemas en todos los sectores como comercio, gastronomía, turismo, salud y Educación entre otros, se han profundizado y en muchos casos se han descubierto nuevas necesidades que en tiempos pasados se consideraban superados. Uno de estos sectores de interés para el presente estudio es el ámbito de la educación, en el que se resalta el servicio educativo que ofrecían y ofrecen las instituciones educativas, este servicio que ha cambiado de forma radical, hasta hace pocos años el proceso educativo se realizaba de forma presencial, es decir con presencia física del docente y los estudiantes en un mismo ambiente y con interacciones directas, ha cambiado a una educación remota o virtual, ya sea de forma sincrónica o asincrónica, en la que prima el uso de la tecnología, donde estudiantes y docentes ya no interactúan de forma física en un mismo lugar, abriendo paso a las interacciones virtuales a través del uso de las tecnologías de la información y comunicación, especialmente a través del uso de las videoconferencias online, es decir, estudiantes y docentes reunidos en la misma sala virtual, interactuando al mismo tiempo pero en diferentes lugares. Esta modalidad virtual tiene el propósito de lograr aprendizajes en los estudiantes, sin embargo, ahora cobra vital importancia el papel del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que de acuerdo a importancia o jerarquía de priorización que les dé a sus estudios, sus aprendizajes serán mejores o más significativos.

El objetivo primordial del presente estudio fue el de establecer en qué medida el uso del Google Meet influye en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de la escuela de educación, Filial Espinar.

Dentro de la estructura que presenta este informe de tesis final que se encuentra dentro del marco de lineamientos establecidos por la Facultad de Educación y Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

En el primer capítulo se puede observar el planteamiento del problema, su descripción y formulación, los objetivos de investigación y la justificación.

En el segundo capítulo, se presenta el marco teórico, sus bases y fundamentos teóricos, las hipótesis de investigación, sus indicadores y la matriz de operacionalización de variables.

En el tercer capítulo se presenta toda la metodología abordada en el que se especifica el tipo, nivel y diseño de investigación, se indica la población, la muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de la información, así como especificaciones del procesamiento de datos.

El cuarto capítulo aborda el análisis e interpretación de todos los hallazgos o resultados, las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas. Además, se adjuntan al final del informe todas las evidencias o anexos de investigación.

CAPÍTULO I

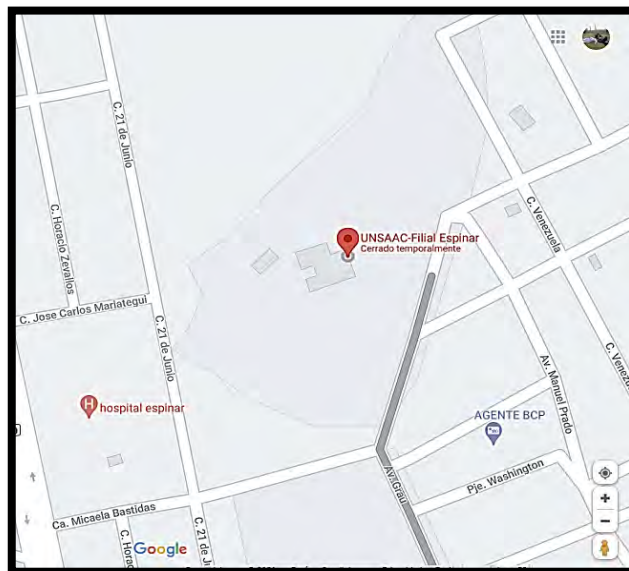
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. **Ámbito de estudio: localización política y geográfica**

La investigación se realizó geográficamente en la provincia de Espinar, que está ubicada a 3930 m.s.n.m. al sur oeste del Perú y que pertenece a la región del Cusco, su superficie abarca una extensión de 5 311.09 km². Los límites que tiene la provincia son: por el Sur con el departamento de Arequipa, por el Norte con la provincia de Canas, por el Este con el departamento de Puno y por el Oeste con la provincia de Chumbivilcas.

El ámbito de aplicación específicamente fue en las instalaciones de la Escuela de Educación de la provincia de Espinar que corresponde o pertenece a la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, que administrativamente está integrada por 3 especialidades, Matemática Física, Ciencias Naturales y Educación Primaria.

*Figura 1:
Ámbito de estudio: localización política y geográfica*



Fuente: Google Maps

1.2. Descripción de la realidad problemática

El trabajo de investigación está inmerso en el área del currículo, la pedagogía y tecnología, debido a que el estudio tiene como objetivo poder establecer la relación que existe entre el Google Meet y el aprendizaje significativo de los Estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, Filial Espinar 2022.

La pandemia de COVID19 ha cambiado y está provocando aún cambios en las políticas educativas de todos los países del mundo. Instituciones educativas sobre todo de nivel superior como las universidades enfrentan retos y asumen el desafío de implementar de manera rápida la continuidad de sus servicios a través de la educación a distancia. Esto obliga a los profesionales de la educación, que imparten cátedra a rediseñar sus métodos y estrategias tradicionales de enseñanza y rediseñar sus sesiones de aprendizaje a través de nuevos canales de comunicación que se den de forma sincrónica y asincrónica, para este propósito y con el fin de utilizar los recursos disponibles para crear experiencias de aprendizaje.

La pandemia en el Perú así como en todos los países del mundo ha tenido que establecer nuevas políticas estratégicas con suma prioridad a ser aplicados, con el objetivo de reducir el avance de la enfermedad, en salud por ejemplo se limitó la atención en hospitales, en el ámbito social se implementó el distanciamiento social obligatorio y en educación se tuvieron que implementar medidas de continuidad con el servicio educativo, es decir aplicar y utilizar métodos y estrategias de educación a distancia.

Es así que las diferentes instituciones superiores a nivel nacional, sobre todo las universidades reflejaron sus carencias en el uso de plataformas virtuales, estas carencias obligaron a las instituciones a implementar plataformas virtuales de enseñanza aprendizaje; así mismo las pocas universidades que contaban con algún tipo de plataformas de apoyo educativo o estaban en pleno desarrollo de su arquitectura, mostraron un escaso o bajo dominio del mismo por parte de toda su comunidad educativa, como son los docentes catedráticos, estudiantes, personal administrativo entre otros.

En ese sentido gran parte de universidades ya habían llevado a cabo los procesos de admisión esperando solo la autorización de iniciar labores, por lo que se vieron afectados con las disposiciones de confinamiento. Para reanudar sus servicios educativos, las instituciones sobre todo superiores tuvieron que reinventarse utilizando diferentes plataformas y/o ambientes virtuales de enseñanza y aprendizaje que posibiliten a través de sus plataformas la comunicación sincrónica y asincrónica tanto de docentes con estudiantes como estudiantes – estudiantes, todo ello sin limitaciones de tiempo y espacio.

Esta situación afecta aún con más intensidad a la región del Cusco, debido a la enorme diversidad de situaciones y aspectos socioculturales de su población estudiantil, a esto hay que incluir que existe un gran porcentaje de estudiantes que junto a sus familias radican en zonas alejadas de la urbe, es decir en zonas rurales y que carecen del acceso o conexión a la internet. Esta situación afecta negativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje que desarrollan los estudiantes en todos sus niveles por lo que se necesitó la

participación de todos los agentes educativos para continuar con el proceso educativo.

Al respecto Figueroa, (2021) en su artículo científico titulado Retos de la Educación Universitaria virtual, análisis cualitativo en el contexto de la Covid – 19, manifiesta que:

El caso de la Universidad Nacional de San Antonio de Abad del Cusco propuso e implemento el uso de la plataforma educativa gratuita de Google como soporte académico online, que le permitió continuar con las actividades académicas a través del uso de diferentes canales de comunicación y aplicativos del Google For Educations (p. 7).

Así mismo en esta casa de estudios se desarrollaron cursos y talleres de capacitación de manera urgente debido al escaso o bajo nivel de dominio de los aplicativos de la plataforma con el personal docente y estudiantes en general, resaltando algunos aplicativos como el Google Meet, Google Classroom, Google Drive entre otros. La importancia radica en la implementación y buen manejo de todos los canales de comunicación tanto sincrónicas como asincrónicas que posibiliten desarrollar el aprendizaje significativo de sus estudiantes.

Uno de estos canales utilizados por la plataforma Google, es la videoconferencia, y, en ese sentido debe ser un recurso útil para lograr los resultados de aprendizaje deseados, considerarlo como un nuevo canal de comunicación, bidireccional entre emisor y receptor, es decir, entre profesores y estudiantes, como también entre estudiante – estudiante. En ese sentido, su

aplicación primordial es de intercambio, debate, colaboración y en cierta medida la interacción para profundizar en lo aprendido y facilitar el desarrollo de habilidades cognitivas superiores a través del análisis de problemas reales y simulados.

Considerando el buen manejo de la plataforma, especialmente el uso de la videoconferencia por todos los agentes educativos de la universidad, es muy probable que el aprendizaje que logran los estudiantes mantenga sus niveles iguales a la prepandemia, y en algunos casos inclusive mayor a estos niveles.

El aprendizaje virtual debe suponer un cambio en la consolidación del conocimiento y la información a través de sistemas inteligentes, así mismo identificar qué beneficios e inconvenientes trae consigo para la comunidad educativa Antoniana en la Escuela Profesional de Educación con sede en la provincia de Espinar, de la misma forma, como permite desarrollar competencias, capacidades y habilidades en los estudiantes a través del empleo de la videoconferencia especialmente el uso del Google Meet como plataforma y medio de comunicación sincrónica y a distancia.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema General

¿Cómo es la relación del uso del Google Meet en el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación Filial Espinar – 2022?

1.3.2. Problemas Específicos

- a) ¿Cuál es el nivel de uso del Google Meet por los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación Filial Espinar – 2022?
- b) ¿Cuál es el nivel del aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación Filial Espinar – 2022?
- c) ¿Cómo es la relación del uso del Google Meet y las experiencias previas de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, Filial Espinar 2022?
- d) ¿Cómo es la relación del uso del Google Meet con los nuevos conocimientos de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, Filial Espinar 2022?
- e) ¿Cómo es la relación del uso del Google Meet y la relación entre los nuevos y antiguos conocimientos en estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, Filial Espinar 2022?

1.4. Justificación de la investigación

Justificación teórica

El trabajo de investigación se enfocó en estudiar de que forma el uso del programa o aplicativo de Google Meet de la plataforma de Google For Educations influye en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de la filial de Educación de Espinar de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cuco, debido fundamentalmente a su uso predominante y esencial que se le da en cada una de las videoconferencias virtuales que se desarrollan en los actuales tiempos por los docentes y estudiantes de la filial. La actual coyuntura social que se vive a nivel mundial por el confinamiento social debido a la propagación de la enfermedad del Covid 19 ha originado que los estudios de educación superior universitaria tomen diversas medidas para llegar a cumplir sus funciones, respetando además los protocolos de distanciamiento social.

La importancia que adquiere la presente investigación reside fundamentalmente sobre la situación tan particular o en este contexto nunca antes vivido y en cómo se están afrontando la problemática educativa haciendo uso de las tecnologías como las videoconferencias para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes de manera virtual.

El presente trabajo de investigación se vuelve importante o relevante porque aborda un tema que busca conocer, entender y profundizar la posible relación que existe entre el empleo de la videoconferencia (clase virtual) utilizando una plataforma de comunicación sincrónica en la educación remota y el aprendizaje significativo que perciben los estudiantes que llegan a

alcanzar. Con lo antes mencionado, cobra vital importancia el aprendizaje significativo que se pueda desarrollar empleando la educación virtual, especialmente utilizando como herramienta tecnológica y primordial el uso de las videoconferencias, y es ahí donde radica la importancia del presente estudio, para poder reflexionar sobre las implicaciones de escenarios no presenciales en el aprendizaje significativo de los estudiantes que se puedan desarrollar en tiempos de pandemia

Justificación practica

La presente investigación, tuvo como objetivo observar y realizar un amplio análisis del proceso de enseñanza aprendizaje que se desarrolla en la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco específicamente en la filial de Educación Filial de Espinar, empleando para ello el aplicativo Google Meet que hace posible la comunicación sincrónica mediante la videoconferencia enlazando la comunicación en tiempo real pero físicamente distantes, logrando de esta manera la interacción y relación entre estudiante – estudiante y docente – estudiante.

De la misma forma que la educación presencial en que se implementaba la educación años atrás, la educación que se imparte hoy a través de la aplicación de los recursos tecnológicos busca obtener resultados de aprendizaje favorables y sobre todo que sean aprendizajes significativos. Los resultados del proceso educativo se dan como producto de diferentes aspectos o variables, que pueden ser de tipo curricular como extracurricular, sin embargo, cada uno influye de manera diferente y tiene efectos también diferentes en el intención u objetivo de cada sesión de aprendizaje.

Así mismo es importante y necesario garantizar el logro de las competencias a través del uso de las herramientas tecnológicas de información y comunicación, y que por medio de ellos se logre un aprendizaje significativo que pueda certificar un desempeño profesional acorde al perfil del egresado profesional con eficacia y eficiencia en los estudiantes de la filial, en ese sentido los resultados óptimos dependerán de la forma y modo en como el estudiante perciba, afronte, aproveche y utilice todas las herramientas disponibles de la plataforma de Google y como primordial medio el aplicativo Google Meet para realizar sus clases virtuales, así mismo como pueda recepcionar la información, estrategias y métodos que le brindan sus docentes y compañeros y aprovechar esta información en su futuro desempeño profesional.

Justificación metodológica

Este trabajo de investigación asumió como propósito el realizar un análisis de tipo correlacional y no experimental entre las variables Google Meet y el aprendizaje significativo, que sirva de base o fuente para realizar otros estudios aún más complejos o profundos; los datos que se obtendrán a partir de instrumentos empleados como el cuestionario, serán procesados y analizados para formular conclusiones que como ya se ha mencionado servirán para futuras investigaciones en el ámbito local, regional y posiblemente nacional. Cabe mencionar que durante la fase del desarrollo del presente estudio se van a cumplir los diferentes protocolos de prevención y salud emitidos por las autoridades sanitarias, es por ello que se emplearan instrumentos de manera virtual de recojo de datos y enlaces de comunicación sincrónica con la población analizada.

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo general

Analizar cuál es la relación del uso del Google Meet en el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación Filial Espinar – 2022.

1.5.2. Objetivos específicos

- a) Precisar el nivel de uso del Google Meet por los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación Filial Espinar – 2022.
- b) Precisar el nivel del aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación Filial Espinar – 2022.
- c) Determinar cómo es la relación del uso del Google Meet las experiencias previas de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, Filial Espinar 2022.
- d) Determinar cómo es la relación del uso del Google Meet con los nuevos conocimientos de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, Filial Espinar 2022.
- e) Determinar cómo es la relación del uso del Google Meet y la relación entre los nuevos y antiguos conocimientos en estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, Filial Espinar 2022.

1.6. Delimitación y dificultades de la investigación

Todo trabajo que se realiza y dentro de ellos, los de investigación presentan sus limitaciones y dificultades, generalmente se evidencian en el proceso de ejecución o implementación; en ese sentido para el presente trabajo de investigación las limitaciones y dificultades fueron:

- De distanciamiento debido a la pandemia por Covid 19, dificultad la aplicación de los instrumentos de forma correcta que nos permitirán realizar nuestro estudio.
- De índole económica, que en cierta forma impiden una aplicación de los instrumentos en una cantidad mayor de población o muestra, adema no permiten llevar de manera eficiente la investigación.
- Falta de material bibliográfico y científico sobre el tema, específicamente el uso de videoconferencias en el sector educativo, por tratarse de una situación nueva a nivel internacional y un tema muy escasamente estudiado.
- Deficiencias en la comunicación virtual por falta de conexión a internet óptimamente en las clases remotas.
- Aislamiento de cuarentena frente al brote y las demás formas de restricción sanitaria para prevenir el Covid-19.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Estado del arte de la investigación

A. Antecedentes internacionales

1. Navarrete, (2021) realiza una investigación titulada “El uso de la plataforma Zoom en el aprendizaje de Ciencias Naturales, en estudiantes de octavo grado en la Universidad Técnica de la Unidad Educativa la Inmaculada de la ciudad de Ambato, en el primer Quimestre del año lectivo 2020-2021”. Tesis para optar el Título profesional de Licenciado en Ciencias de la Educación, con mención Educación Básica realizada en Ambato, Ecuador. Teniendo como objetivo fue conocer el impacto de la plataforma Zoom en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Naturales. Una investigación que emplea el enfoque mixto, de diseño no experimental y nivel exploratorio – descriptivo, en una muestra de 23 estudiantes, en el cual podemos mencionar las siguientes conclusiones en relación a la presente investigación:
 - Como primera conclusión menciona que la plataforma Zoom ha tenido un impacto significativo en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes de dicha casa de estudios, así mismo afirma que el uso del programa Zoom fundamentalmente en videoconferencias durante el periodo analizado ha permitido que los estudiantes reflexionen y desarrollen las destrezas de aprendizaje en relación a los temas estudiados y contemplados en el curso.

- También concluye que el aprendizaje de las Ciencias Naturales es promovido constantemente mediante la participación activa del docente encargado de llevar a cabo la sesión virtual, así como también de los estudiantes durante las sesiones sincrónicas y asincrónicas en igual medida. El investigador destaca el empleo de las Tic en las videoconferencias ya que se han tornado como parte fundamental en el cual se desarrolla el aprendizaje. En relación a esta conclusión se menciona que los docentes emplean constantemente e integran las herramientas digitales en sus videoconferencias, fomentando el uso de este programa de manera individual frecuentemente, sin embargo, en la participación grupal si se ha visto debilidades.
 - Otra conclusión importante es que menciona que los estudiantes muestran un alto nivel de conocimientos en el uso de todas las herramientas que brinda la plataforma Zoom, lo que posibilita desarrollar el aprendizaje de manera significativa a través de la interacción entre el docente y los estudiantes. De igual forma hace mención que el papel del docente es sumamente importante para promover la participación en clase, sin embargo, aún no se ha podido tener buenos resultados en el trabajo colaborativo que realizan los estudiantes.
2. López, (2020) realiza un estudio titulado “Aulas Virtuales y su Influencia en el Aprendizaje Significativo de los estudiantes de Derecho de la Universidad de Guayaquil –Ecuador”. Tesis para optar el grado académico Maestro en Docencia Universitaria, realizado en Ecuador. Teniendo como objetivo primordial fue determinar en qué medida las aulas virtuales influyen en el aprendizaje significativo en los estudiantes de Derecho de la Universidad

de Guayaquil en el año 2020. Un estudio de tipo básico o puro, con un diseño de investigación de tipo no experimental de corte transaccional y nivel descriptivo – propositivo, cuyas principales conclusiones a las que llego el investigador son:

- Los estudiantes que tienen niveles de regular o muy bueno en el manejo de las aulas virtuales, que posibilita que desarrollen mejores niveles en la dimensión desarrollo personal, es decir que, se evidencia que, con mejor uso de las aulas virtuales, el desarrollo personal mejora ligeramente.
 - Los estudiantes que tienen niveles de manejo regular de las aulas virtuales experimentan ligera mejora en el nivel de conocimientos que desarrollan.
 - El aprendizaje significativo por descubrimiento se mejora con la utilización de las aulas virtuales, por lo que se sugiere aumentar el uso de las clases virtuales para lograr mejores niveles de conocimiento implementándolo en el proceso de enseñanza aprendizaje.
3. Cruz, (2015) en su investigación “Desarrollo de una estrategia didáctica basada en el uso de videoconferencias para el mejoramiento de procesos de enseñanza en una carrera de Contabilidad y Auditoría”. Tesis para optar el título Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente realizado en la ciudad de Ambato, Ecuador. Teniendo como objetivo principal, desarrollar una estrategia didáctica basada en el uso de videoconferencias para el mejoramiento de procesos de enseñanza en la carrera de Contabilidad y Auditoría de la Facultad de Ciencias Políticas y

Administrativas de la UNACH. Una investigación de tipo cuantitativo, realizado empleando el método inductivo y deductivo; de tipo aplicado y nivel descriptivo correlacional. Las conclusiones en relación a los objetivos de la presente son:

- La videoconferencia o comunicación sincrónica de audio y video debe ser considerada más como una estrategia didáctica que una herramienta tecnológica, ya que está fundamentada epistemológica, pedagógica y psicológicamente su aplicación en el acto educativo.
- También concluye que los avances tecnológicos implementados en educación requieren procesos educativos innovadores; de la misma forma las herramientas tecnológicas no deben ser consideradas una dificultad para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje y no ser utilizados; así mismo la investigación considera que los estudiantes tienen gran interés por ser partícipes en estos procesos; y que existe una gran inclinación unánime para aplicar la videoconferencia como estrategias y herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

B. Antecedentes nacionales

1. Ramírez, (2021) presenta una investigación titulada “Uso del Google Meet y el proceso de aprendizaje en estudiantes humanidades, 2020” Tesis para optar el grado académico de maestra en Docencia Universitaria realizada en la ciudad de Lima, Perú. Teniendo como objetivo de la investigación buscó conocer la relación entre el uso del Google Meet y el proceso de aprendizaje de los estudiantes universitarios. Una investigación de tipo correlacional y descriptivo, una investigación no experimental y

transaccional, aplicado en una población de 43 alumnos de la escuela de administración durante el año 2020. El objetivo de la investigación busco conocer la relación entre las variables antes mencionadas. Las conclusiones a la que llega el investigador son:

- Que, si existe correlación entre la variable Google Meet y proceso de enseñanza, con un valor de significancia de 0,000 y un coeficiente de correlación de 0,742 que conlleva a estipular que el nivel de correlación es alto de asociación entre las variables.
 - Sobre las dimensiones del Google Meet, manifiesta que, si existe relación significativa del perfil de uso, la facilidad de uso y el disfrute del uso del Google Meet con la variable proceso de enseñanza, indicando que la asociación o correlación de cada dimensión tienen un nivel grado de asociación.
2. Saavedra, (2019) elabora un trabajo de investigación que lleva por título “Uso de la Videoconferencia como herramienta de apoyo en el Aprendizaje Colaborativo en los estudiantes del segundo ciclo de la asignatura de Informática de la facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres”. Tesis para optar el grado académico de maestra en educación con mención en informática y tecnología educativa realizada en Lima, Perú. Teniendo como objetivo fue determinar en qué medida el uso de la Videoconferencia como herramienta de apoyo mejora el aprendizaje colaborativo en los estudiantes universitarios. Una investigación con diseño experimental de nivel cuasi experimental en dos grupos, uno control sin uso de la videoconferencia y otro experimental con uso de la videoconferencia. Este estudio de enfoque cuantitativo y tipo aplicado en una muestra

conformada por 40 estudiantes universitarios. Los resultados y conclusiones más importantes son:

- Se indica que el uso de la Videoconferencia como herramienta de apoyo al proceso educativo mejoro el aprendizaje colaborativo de los estudiantes universitarios; comparando el promedio del grupo experimental frente al grupo control, menciona que el grupo experimental obtuvo un ponderado de 14 mientras que el grupo control alcanzo un promedio general de 11.
 - Otra conclusión importante es que a través del uso de la Videoconferencia como apoyo a las clases presenciales coadyuvo en la mejora cada una de las dimensiones de la variable dependiente, es decir mejora la interdependencia positiva, las relaciones psicosociales de los estudiantes universitarios y la construcción de significado. En cada una de estas dimensiones el grupo experimental obtuvo mejores puntajes y/o ponderados en relación al grupo control.
 - Así mismo es importante mencionar que una de las recomendaciones del investigador es integrar las videoconferencias como herramienta y estrategia de enseñanza – aprendizaje, con el objetivo de mejorar el aprendizaje que tienen los estudiantes.
3. Alanya, (2017). “Uso de la videoconferencia y actitudes hacia la matemática en estudiantes de Arquitectura de una universidad privada”. Tesis para optar el grado académico de magister en docencia universitaria realizado en Lima, Perú. Teniendo como objetivo de la investigación fue determinar la relación que existe entre uso de videoconferencia y actitudes hacia la

matemática en estudiantes de Arquitectura de una universidad privada; aplicado a 60 estudiantes universitarios, empleando el método hipotético deductivo, una investigación de tipo básica y de diseño no experimental, transversal y correlacional. Las conclusiones que se relacionan a la presente investigación son:

- Concluye que, si existe relación significativa entre el uso de la videoconferencia con respecto a las actitudes que tienen los estudiantes hacia la matemática, los resultados indican una relación positiva, es decir que, a mayor uso de la videoconferencia, mayores son las probabilidades de mejorar las actitudes de los educandos con respecto al área de matemática.
- También afirma que sí que existe relación significativa entre el uso de la videoconferencia y la percepción de la competencia matemática, así mismo esta relación es positiva, es decir a mayor uso de la videoconferencia mejora la percepción de la competencia matemática en los estudiantes universitarios.
- De la misma forma la investigación indica que existe relación significativa entre el uso de la videoconferencia y la percepción que tienen los estudiantes por la utilidad de las matemáticas en la muestra de estudiantes analizada. Esto indica también que, a mayor uso de la videoconferencia, aumentan las probabilidades de mejorar la percepción de utilidad de las matemáticas que tienen los estudiantes.
- En cuanto al autoconcepto matemático los resultados indican que también existe relación significativa con el uso de la videoconferencia,

de la misma forma los resultados muestran una relación es positiva, lo que quiere decir que a mayor uso de la videoconferencia las probabilidades de mejorar el autoconcepto matemático mejoran en los estudiantes.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Teoría conectivista de George Siemens

La teoría conectivista surge debido a que las teorías tradicionalistas como el conductismo, el cognitismo y constructivismo no habían sido afectadas por el uso de la tecnología.

Vaill, (1996) menciona que “el aprendizaje debe constituir una forma de ser – un conjunto permanente de actitudes y acciones que los individuos y grupos emplean para tratar de mantenerse al corriente de eventos sorpresivos, novedosos, caóticos, inevitables, recurrentes” (p. 42).

En ese sentido la introducción de la tecnología en la enseñanza y aprendizaje, así como saber identificar las conexiones que se dan a través de la tecnología a través de actividades de aprendizaje están comenzando a transformar la teoría del aprendizaje en esta era digital.

El conectivismo es la unificación de principios buscados por las teorías de las redes, la auto organización y la complejidad. El aprendizaje se desarrolla en un entorno simple y complejo de factores esenciales que van cambiando y que no están completamente controlados por el individuo. Así mismo se afirma que el aprendizaje puede existir fuera de nosotros, y el enfoque en conectar conjuntos de información y conexiones

profesionales que nos permitan aprender más es nuestra corriente principal.

Esta teoría está asentada en principios que varían rápidamente ya que constantemente se va obteniendo nueva información, y en este contexto es importante identificar o reconocer la información fundamental y la que no es tan fundamental, este proceso resulta ser muy importante.

2.2.1.1. Principios del conectivismo

Los principios fundamentales del conectivismo según George Siemens y citado en Leal, (2007) pueden ser:

- El aprendizaje puede estar o radicar en dispositivos no humanos.
- El aprendizaje es un proceso a través del cual se conectan nodos o fuentes de información especializados.
- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la gran variedad de opiniones
- El suministro y sostenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar y continuar con el aprendizaje continuo.
- La información se basa en el conocimiento preciso y actual, esa es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
- La habilidad clave radica en ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos
- La toma de decisiones se convierte en un proceso de aprendizaje. El hecho de poder elegir que se desea aprender y el significado de la información que se recoge, es visto a través del cristal de una realidad que continuamente cambia. Lo antes mencionado se puede interpretar

como; la información o conocimiento de hoy es correcta, sin embargo, mañana puede estar equivocada debido a posibles alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión. (p. 7)

Vaill, (2007) refiere que:

El punto de partida del conectivismo es el individuo, manifiesta que el conocimiento personal se compone de una red, la cual alimenta a organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, proveyendo de nuevo aprendizaje para los individuos, este ciclo de desarrollo del conocimiento permite a los aprendices estar actualizados en su área mediante las conexiones que han formado. (p. 8).

El flujo o intercambio de información dentro de una institución es un aspecto clave y fundamental dentro de la misma, el conectivismo valora este flujo ya que a través de él se interactúa y se logra el aprendizaje.

Otro aspecto adicional para el aprendizaje son las redes sociales justamente para comprender el aprendizaje en esta era digital. A través de las redes sociales en la que muchos usuarios o personas están conectadas, son capaces de mantener y promover el intercambio de la información, a través de esta interconexión por las redes sociales la interdependencia entre los usuarios o personas redundan en un flujo informativo efectivo y actualizado, dando oportunidad y posibilitando el entendimiento personal sobre la situación de las actividades desde la perspectiva institucional.

Para el conectivismo, el punto de inicio es el individuo, y su conocimiento individual se basa y constituye a través de una red informática que alimenta a las instituciones, y estas retroalimentan esta misma red, abasteciendo de nuevos aprendizajes a todos los individuos que están dentro de esta red. Es justamente este ciclo e intercambio de información el que permite a todos sus integrantes y aprendices estar constantemente a la vanguardia en su campo de interés o área de conocimiento a través de las redes interconectadas que se han formado.

2.2.2. El aprendizaje en línea

En la actualidad aprendizaje en línea (online) es un concepto que en educación ya se han estudiado e investigado en amplios estudios e investigaciones, sin embargo, aún coexisten muchos conflictos y contradicciones acerca de sus alcances, características y elementos.

El proceso de aprendizaje según Álvarez, Gonzales, Morfin. y Cabral, (2005) comprende dos etapas.

La etapa uno se refiere a la percepción de la información, el cual se realiza por todos nuestros sentidos como es escuchar, tocar, ver, probar y oler. La etapa dos se realiza en nuestro cerebro además incluye actividades como, intuir, imaginar, sentir y analizar. (p. 21).

En ese sentido podemos mencionar que, si algo lo escuchamos, lo recordamos por un breve tiempo y luego lo olvidamos; pero si además de escucharlo podemos verlo, entonces lo recordamos durante más tiempo. Y si a todo este proceso de escuchar y observar lo hacemos, entonces solo

así podemos conocerlo. Entonces de todo este proceso, si queremos conocer algo entonces es necesario analizarlo.

De todo lo afirmado podemos diferenciar entre conocer y saber, en el empleo de algunos conceptos o definiciones que generalmente solemos utilizar a diario.

Los cambios educativos que se dan en el siglo XXI, según señala Cooperberg, (2005) menciona que, “los medios de comunicación han revolucionado a la actualidad, donde se puede distinguir que el aprendizaje es flexible y abierto rodeado de recursos u objetos de aprendizaje que facilitan los mecanismos de comunicación e interacción” (p. 73)

Tal como lo señala Cooperberg, el proceso educativo de enseñanza aprendizaje en los últimos años ha ganado posiciones y preferencias por los distintos usuarios (estudiantes) debido a la gran flexibilidad de espacio y tiempo, todo ello de la mano con el progreso o evolución de la tecnología que hoy en día permite diversas maneras de comunicación sincrónica y asincrónica, gracias a la velocidad y flujo de datos por la red, esto ha permitido como ejemplo que en la actualidad las video llamadas se den sin retardo con la mayor nitidez posible, así mismo de la interrelación que existe entre las diferentes plataformas y herramientas informáticas o digitales.

Esta situación ha dado origen a que en los últimos años la educación virtual y su manejo, evolucionen por parte de todos sus usuarios, dentro de ellos los estudiantes y docentes de una institución educativa superior o regular. Su crecimiento ha sido vertiginoso y sobre todo radical debido a las necesidades de educación dentro de la sociedad, pero guardando los protocolos de distanciamiento social.

En referencia a ello, la UNESCO, (2011) sostiene que “la educación superior virtual es un fenómeno muy reciente, que se inicia después de 1995 y en muchos casos a partir de 1999”.

Coincidimos con lo antes mencionado y la realidad es que la educación virtual que se implementa por medios informáticos o comúnmente conocidos también como telemáticos, es un fenómeno reciente y que se está observando continuamente en spot publicitarios de diferentes universidades, sobre todo particulares que brindan servicios de alta calidad y de la misma forma se aprecia a escala mundial, las razones son muchas y están a la vista.

De lo descrito en el párrafo anterior y aplicado al quehacer diario, la educación a distancia o virtual permite al docente utilizar recursos que influyan en el proceso de la enseñanza y generar ambientes de aprendizaje interactivos en constante dinámica y que motiven e incentiven en los estudiantes la construcción de conocimientos de forma autónoma e independiente.

¿Qué es la educación virtual?

La educación virtual se da como una alternativa más ante las necesidades educativas que tienen los estudiantes debido a la evolución constante de la tecnología y los problemas de distancia y tiempo que se generan en estos nuevos contextos de actualización permanente; ofreciendo de esta manera, alternativas de solución a varias situaciones problemáticas o necesidades que se da en la escuela tradicional y convencional no pueden ser atendidos.

La educación virtual es comúnmente famosa como enseñanza en línea, que hace reseña al desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje que se desarrolla de forma virtual o a distancia, de manera sincrónica o asincrónica, es decir, que el acto educativo de enseñar y aprender se implementa en un formato educativo y alternativo en el cual los docentes y discentes interactúan de manera diferente y a la vez similar a la educación presencial.

Es así que este proceso de enseñanza y aprendizaje se da a través de un entorno de enseñanza no presencial y surge cuando el docente emplea la tecnología y algunas opciones como los medios de comunicacionales para concebir espacios de interacción en el mismo tiempo y diferente lugar, es decir de manera sincrónica o asincrónica, por decirlo en otras palabras, el docente y el estudiante interactúan en igual o distintos tiempos, pero en diferentes lugares o espacio geográfico, empleando el acceso a internet para estas interacciones.

La virtualidad en los ambientes de aprendizaje.

El aprendizaje en línea es un proceso más complejo que solo el uso o inclusión de las tecnologías de la información y comunicación en educación, su principal característica es que permite la interacción.

Por otro lado, existe vital importancia en el manejo y aplicación de las Tic en el proceso de aprendizaje, ya que los estudiantes tienen mayor acceso a la información de forma flexible y además colaborativa entre los miembros que interactuaran. Sin embargo, existe un factor negativo que toda institución y los usuarios deben de asumir en cuanto a las necesidades del enfoque tecnológico como coste económico para que pueda existir y predominar una educación de calidad.

Ventajas de la Educación en Línea

En la actualidad las ventajas de la educación en línea o virtual han ido incrementándose de manera constante y vertiginosamente, los recursos que nos ofrece la educación virtual están en forma de texto, videos, imágenes, gráficos, simulaciones y otros muchos, que además estos están en diferentes formatos y pueden ser animados, interactivos, se pueden realizar evaluaciones online y controlar el desarrollo de cada estudiante. Todo ello apoyado por la velocidad para acceder de forma rápida a la información. En ese sentido, Álvarez y otros (2005) manifiestan que:

La súper carretera de la información también permite tener un acceso rápido a la información, así como la posibilidad de fijar el material educativo y registrar las discusiones generadas alrededor del aprendizaje. Esto le brinda al profesor la posibilidad de descubrir

y analizar los problemas de aprendizaje de sus alumnos y atenderlos de manera eficaz. (p. 45)

En referencia a lo manifestado, el uso de la red tiene un grado de costo-beneficio que viene a ser ventajoso para todos los usuarios, para el caso de los docentes resulta más beneficioso preparar o elaborar material didáctico haciendo uso de la internet, el costo resulta ser mucho menor en comparación al utilizar otros recursos o materiales.

Algunas de las características más importantes son:

- El potencial de alcanzar a una mayor cantidad de estudiantes.
- Mayor y facilidad en la accesibilidad de los estudiantes que no puedan asistir a clases sincrónicas debido a ciertas limitaciones de trabajo, salud o distancia física, además puede estar a su disposición las grabaciones de las clases.
- Se puede incluir, invitar o involucrar a diferentes expertos en áreas diversas para mejorar el desarrollo de la sesión virtual. Esta misma situación es más complicada en clases presenciales.
- Permite además que los estudiantes puedan además de estudiar, trabajar para satisfacer sus necesidades, realizando ambas cosas de forma simultánea.
- La educación virtual facilita la intercomunicación entre docentes y discentes.
- En la educación virtual, los estudiantes tienen la oportunidad de lograr su propio aprendizaje en función de su propio ritmo.

- Si se tiene cierto nivel de dominio por parte de los actores educativos, puede existir una mayor oportunidad de interacción entre todos.
- Se dan mayores oportunidades para formar comunidades de aprendizaje.
- Para todos resulta más simple crear, actualizar o adaptar contenidos.

Las videoconferencias

Hasta hace dos años absolutamente nadie suponía dar uso intensivo a las videoconferencias, quizás si en el ámbito económico y administrativo, pero no en el ámbito educativo, y mucho menos de forma tan intempestiva. La pandemia global a causa de la enfermedad Covid 19 ha acelerado este proceso y su correspondiente uso de las tecnologías de la información y comunicación.

Una videoconferencia según Sánchez, (2001) “Es un servicio multimedia que permite la interacción entre distintas personas o grupos de trabajo” (p. 239). Es decir, consiste en la interacción a través de la internet a través de sesiones interactivas para un determinado número de usuarios o personas que hacen de interlocutores de tal forma que todos tengan la opción de poder visualizarse y hablar entre sí.

Según Márquez, (2001) la videoconferencia interactiva “es un medio que permite intercambiar audio y video entre dos o más sitios de manera simultánea, este intercambio se realiza por medio de un equipo especializado que se encuentra ubicado en los sitios que establecen la conexión”.

Cabero, (2003) define la videoconferencia como:

El conjunto de hardware y software que permite la conexión simultánea en tiempo real por medio de imagen y sonido que permiten intercambiar información de forma interactiva a personas que se encuentran geográficamente distantes, como si estuvieran en un mismo lugar de reunión” (p. 98).

En el sector educativo, la videoconferencia viene a ser un sistema de soporte tecnológico de intercomunicación, es decir software y hardware que trabajan conjuntamente en beneficio del proceso educativo y en la que el docente puede emplearlo como recurso pedagógico, medio didáctico o complemento y apoyo multimedia a distancia, desarrollar diferentes funciones y situaciones comunicativas entre dos o más usuarios (estudiantes, docentes o público en general) físicamente distantes unos de otros.

Algunas de sus características son; “la bidireccionalidad o interactividad entre los participantes durante la conexión, inmediatez, versatilidad, facilidad de uso, comodidad para los usuarios y economía”. (Sánchez, 2000, citado por Chacón, 2003, p. 76).

2.2.2.1. Dimensiones del Uso del Google Drive

a. Perfil de uso de Google Meet:

Esta dimensión hace referencia al conocimiento del programa o aplicativo que tiene el usuario, es decir si era conocido antes de la pandemia por parte del usuario y luego hace referencia a su conocimiento luego de la pandemia así mismo, sobre el nivel de conocimiento que

posee el usuario con respecto al programa.

b. Facilidad de uso percibida

La facilidad de uso se refiere a la percepción de cuan complejo es aprender el manejo del aplicativo o programa de Google Meet para los usuarios. Para Ramírez, (2021) “la facilidad de uso percibido es el empleo de la tecnología sin ningún esfuerzo, así mismo refiere que es la percepción del usuario y que cuanto más fácil es su uso, más útil es el programa” (p. 20).

Es decir, mientras más fácil le resulta al usuario el manejo de las videoconferencias o reuniones virtuales, este le resultara más útil y le prestara mayor importancia al aplicativo.

c. Disfrute percibido:

Esta dimensión apunta al disfrute o placer en la realización de una labor o acción empleando el programa o uso del aplicativo según su propósito. Ramírez, (2021) menciona que “realiza una comparación entre el placer, la diversión o ese disfrute de comprar algo que deseas o te agrade, esa es la misma percepción satisfactoria que demuestra el usuario luego de utilizar el aplicativo” (p. 20).

En ese sentido lo que siente el usuario al dominar cualquier programa de comunicación sincrónica como una Apps de Videoconferencias puede resultar muy satisfactoria para todo usuario que lo emplee de forma correcta.

d. Utilidad percibida

Ramírez, (2021) menciona sobre esta dimensión que “es la actitud interna del usuario” (p. 20). Es decir, hace referencia a la forma de actuar que tiene el usuario en relación al empleo de la tecnología, para este caso el uso del aplicativo y que el usuario lo demuestra en su desempeño, en ese sentido, mientras más útil resulta le resulta el programa, mayor y mejor será su labor en el trabajo.

e. Actitud de uso

La actitud de uso se asemeja al comportamiento de una persona, de querer realizar algo o no querer hacerlo. “Esta actitud dependerá de la motivación interna o externa que tenga el usuario y sus habilidades en torno de lo que sabe hacer y estos harán ver como es el comportamiento o la actitud de esta persona” (Ajzen, 1991 como se citó en Ramírez 2021).

f. Intención de uso:

(Davis, 1989 citado por Ramírez, 2021), menciona que “la intención de uso está relacionado con la decisión que tiene la persona para poder realizar algo” (p. 21). En ese sentido la intención o actitud de realizar algo revela como es la intención del usuario y que lo motivan a ejercer su comportamiento

2.2.3. Teoría del Aprendizaje Significativo según David Ausubel.

Con respecto al aprendizaje significativo, (Ausubel 2002, como se citó en Rodríguez 2009) lo definió como:

Aquellos aprendizajes que se integran a la estructura cognitiva del sujeto que aprende; habiéndose determinado unos mínimos requeridos tanto en el objeto a aprender como en el sujeto que aprende. El propósito de aprendizaje debe ser funcional, integrable, potencialmente significativo e internamente coherente, mientras que el sujeto que aprende debe disponer de las estructuras cognitivas necesarias que le permitan establecer relaciones con el nuevo conocimiento, es decir conocimientos previos y presentar una actitud favorable frente al nuevo aprendizaje. El aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información que adquiere el individuo “se conecta” con un concepto relevante, que ya existe en la estructura cognitiva del mismo, esto implica que, los nuevos conocimientos, ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de “anclaje” a las primeras. (p. 36).

Ausubel, (2002) menciona además que:

El aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva de que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes

presentes en las mismas, que reciben el nombre de subsumidores o ideas de anclaje. (p. 248)

(Echaiz, 2021, p. 58) , “La esencia del aprendizaje significativo reside en que las ideas expresadas de manera simbólica son relacionadas de modo no arbitrario con lo que el alumno ya sabe”.

Así mismo, cuando se incorporan los nuevos conocimientos, estos deben lograr en el estudiante un orden cognoscitivo de acuerdo a su relevancia y los saberes previos que se tenían pueden pasar a un segundo plano para dar lugar a la nueva información o conocimiento que puede complementarse lo que ya estaba como concepto.

Ausubel, (2002) diferencia tres tipos de aprendizaje significativo; el primero es el aprendizaje por representaciones, aprendizaje por conceptos, y el aprendizaje de proposiciones.

1. Aprendizaje de representaciones

Este es el método de aprendizaje más básico del que dependen todos los demás tipos de aprendizaje. Esto incluye la facultad de significado a un signo en particular.

Ausubel, (2002) afirma que, “este aprendizaje surge cuando se asocia el símbolo con el objeto y ocurre cuando el significado de una palabra se vuelve equivalente a lo que se está percibiendo en ese momento. Este tipo de aprendizaje se vincula con la adquisición del vocabulario” (p. 242).

Se entiende que cuando un niño aprende una palabra, éste es carente de todo sentido, sin saber lo que representa, ya que podría haberse llamado de otro modo. Aprender representaciones es asignar un símbolo a una idea.

2. Aprendizaje de conceptos

Ausubel, (2002) menciona que “los conceptos se pueden definir como objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterio comunes y que se designan mediante algún símbolo o signo”.

A partir de esta definición se puede aseverar que es similar a un aprendizaje por representaciones.

En ese sentido se puede afirmar que los conceptos son adquiridos mediante dos procesos; uno de ellos es la formación y el otro la asimilación. En el primero el aprendizaje ocurre a través de la experiencia directa, es decir manipulando y experimentando con el objeto que se quiere aprender. En el segundo caso, en cuanto al aprendizaje por asimilación se origina en la medida que la persona aumenta su vocabulario, es decir ya saca conclusiones a través de la manipulación de los mismos objetos pero que varían en una segunda característica, como ejemplo el tamaño, el color, etc.

3. Aprendizaje de proposiciones

Ausubel, (2002) citado por Ramírez, (2020) menciona que:

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representa las palabras, combinadas o asiladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones. Este aprendizaje es más profundo que una simple asimilación de palabras simples o combinadas, el aprendizaje de proposiciones involucra una combinación de varias palabras y que relacionadas forman un nuevo significado, produciendo un nuevo significado que es asimilado en la nueva estructura cognitiva. (p. 45).

Según lo manifestado, este aprendizaje emplea los anteriores tipos de aprendizaje, el aprendizaje de representaciones y el aprendizaje de conceptos, ambos dan como resultado un juicio mucho más perfilado, en el que se emplea una mezcla de conceptos de la que nacerán valoraciones más complejas en las diferentes plazas del conocimiento.

2.2.3.1. Dimensiones del aprendizaje significativo

a) Experiencias y conocimientos previos:

Son las experiencias y conocimientos previos que tienen los estudiantes en su vida cotidiana y que han sido aprendidos a través de su interacción con el entorno social.

Estos conocimientos ya están organizados y predispuesto a conectarse con la nueva información que es objeto de aprendizaje

Los conocimientos previos se componen de los factores que configuran el estatus del sujeto o individuo como su nivel de equilibrio, autoestima, autoimagen, sus necesidades e intereses, así como su experiencia de aprendizaje, es decir sus conocimientos, habilidades y actitudes se transforman en capacidades, estrategias y herramientas que surgen del contexto social en el que se desarrolla y pueden tener cierto grado de validez, relevancia y organización.

Las experiencias o conocimientos previos son un principio de la pedagogía constructivista y a partir de esta, se formula que el sujeto, individuo o estudiante es capaz de desarrollar sus propios procesos de construcción de conocimiento, de tal manera que los estudiantes que ingresan al colegio o institución educativa ya tengan una gran cantidad de conocimientos, y esto les permite iniciar un nuevo proceso de aprendizaje

y determinar al mismo tiempo, el proceso de enseñanza que construirá el docente, para que el proceso de enseñanza - aprendizaje no comience de cero, y tampoco se considere que el estudiante no tenga idea de nada o que no sabe nada.

En ese sentido los conocimientos o experiencias previas son un principio cognitivo y constructivista, que reconoce que el estudiante ya posee un conocimiento inicial antes de ingresar al proceso o periodo escolar en cualquiera de sus niveles, al logro de un aprendizaje nuevo o antes que iniciar un nuevo tema o contenido escolar.

Ausubel, (1983) afirma que:

La estructura cognitiva tiende a una organización jerárquica en relación al nivel de abstracción, generalidad y exclusividad de las ideas, y que, la organización mental ejemplifica una pirámide en que las ideas más inclusivas se encuentran en el ápice, e incluyen ideas progresivamente menos amplias. (p.121).

b) Nuevos conocimientos y experiencias

Son los nuevos saberes y experiencias que los estudiantes aprenden en el contexto donde se desenvuelven y puede ser o no a través de diferentes estrategias de aprendizaje. Los nuevos conocimientos se incorporan de forma sustantiva en la estructura cognitiva del estudiante o individuo.

En el proceso de aprendizaje es importante tomar en cuenta lo que el estudiante ya conoce de tal forma que se construya una relación con lo nuevo que va a aprender. El proceso antes mencionado solo resulta si el estudiante ya tiene construido en su estructura cognitiva nociones,

opiniones, ideas, propuestas estables con los que la nueva información adquirida o presentada pueda interactuar.

Construir el nuevo conocimiento requiere que el estudiante maneje habilidades cognitivas, habilidades de interacción, principios, información, conceptos, leyes o teorías que le proporcionan ayuda para entender y afrontar situaciones retadoras en su convivencia, su interacción con otros individuos, el cuidado del ecosistema, la tecnología y el mundo virtual entre otros.

c) Conexión entre aprendizaje nuevo y antiguo

Diferentes investigadores indican que esta conexión da como resultado al aprendizaje significativo y esto sucede cuando la nueva información se vincula a un concepto ya preestablecido o pre existente de carácter relevante en la estructura cognitiva del individuo. Por lo tanto, implica que estas nuevas ideas, propuestas o conocimientos puedan ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, propuestas o conocimientos relevantes estén adecuadamente claros y disponibles en la estructura cognitiva del individuo, y que estas a su vez se desempeñen como un punto de anclaje a las primeras.

En las sesiones de aprendizaje que normalmente desarrollan los docentes es necesario crear actividades en las que el estudiante haga uso de sus conocimientos prestablecidos con la nueva información que debe aprender, identificar conceptos, ideas y como se relacionan con la nueva información (conflicto cognitivo) así mismo realizar el seguimiento de como el estudiante aprende y qué necesidades se le presenta para afrontarlo o resolverlo.

2.3. Marco conceptual

Aprendizaje:

El aprendizaje es la incorporación y asimilación de nuevas formas de actuar o accionar y que comúnmente se conocen como conductas que tiene un ser vivo a partir de experiencias o vivencias previas, con el propósito de obtener una mejor adaptación al entorno físico y social que se desenvuelve.

Es el proceso a través del cual los seres humanos consiguen habilidades al adquirir cierta información. Esta adquisición de habilidades o destrezas puede obtenerse como consecuencia de los estudios realizados, así mismo con la experiencia adquirida y la observación realizada a diferentes fenómenos o hechos e inclusive el razonamiento.

El Aprendizaje Significativo:

Es un tipo de aprendizaje que resulta como producto de relacionar los conocimientos previos con la nueva información adquirida. Podemos afirmar que es el aprendizaje que se desarrolla a partir de la comparación o balance de dos o más conceptos, ocurre cuando la estructura cognitiva ya estructurada del individuo trata de asociar la nueva información, buscando relacionarlos, explicarlos, darles una explicación con el propósito de establecer una conexión.

Videoconferencia:

Según la web E-ABC Learning, “la Videoconferencia es un sistema interactivo que permite a varios usuarios mantener una conversación virtual por medio de la transmisión en tiempo real de video, sonido y texto a través de Internet”.

Los beneficios de la Videoconferencia pueden ser:

- Reduce las distancias en términos de tiempo y costo.
- Beneficia la colaboración e incrementa la productividad en los equipos de trabajo.
- Beneficia al maximizar el tiempo en su aplicación y ejecución llegando a diferentes usuarios que desempeñan diferentes roles en sus empresas e instituciones.
- Fortalece la participación como la interrelación entre los usuarios o participantes.
- Ahorro de tiempo en la resolución de problemas y la toma de decisiones.
- Perfecciona los sistemas de información y comunicación de la institución.

Google Meet:

Google Company, (2021) afirma que es la aplicación de videoconferencias de Google, para navegadores web y dispositivos móviles, enfocada al entorno laboral y académico.

Aula virtual

Es una herramienta y/o recurso virtual que proporciona las condiciones adecuadas para realizar la enseñanza en línea.

También se puede mencionar que es un entorno digital y en cierto grado privado que permite administrar procesos educativos y llevarse a cabo a través del intercambio de información, estos intercambios se realizan a través de un sistema de comunicación mediado por sistemas de cómputo.

El Aula Virtual es el espacio creado y empleado por medio de una plataforma digital en el cual se intercambia información, contenidos, presentaciones, videos, etc., entre docentes y estudiantes, su característica más importante es que no presenta límites de espacio y tiempo.

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

Según Izcara, (2014) “las hipótesis son explicaciones tentativas de un fenómeno investigado, formuladas a manera de proposiciones”.

Las hipótesis tienen la particularidad o característica de ser verdaderas o falsas, las hipótesis se expresan como posibles soluciones o respuestas a la formulación del problema y además pueden expresarse como generalizaciones o proposiciones.

3.1.1. Hipótesis general

El uso del Google Meet se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo semestre de la de la Escuela Profesional de Educación filial Espinar – 2022.

3.1.2. Hipótesis específicas

- a) El nivel de uso del Google Meet es alto en la gran mayoría de estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación filial Espinar – 2022.
- b) El nivel del aprendizaje significativo es satisfactorio en la mayoría de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación filial Espinar – 2022.
- c) El uso del Google Meet se relaciona significativamente en las experiencias previas de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, filial Espinar 2022.

- d) El uso del Google Meet se relaciona significativamente en los nuevos conocimientos de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, filial Espinar 2022.
- e) El uso del Google Meet relaciona significativamente los nuevos y antiguos conocimientos en estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, filial Espinar 2022.

3.2. Identificación de las variables e indicadores

3.2.1. Variables

Arias, (2006) “una variable es una característica o cualidad; magnitud o cantidad, que puede sufrir cambios, y que es objeto de análisis, medición, manipulación o control de una investigación” (p. 37).

En relación a lo mencionado, las variables que se estudiaron y analizaron en el presente estudio de investigación son:

Tabla 1:
Definiciones de las variables de investigación

Variable	Definición conceptual	Definición operacional
Uso del Google Meet.	Es un aplicativo que forma parte de las Apps de Google For Educations, sirve para realizar videoconferencias, es decir comunicación sincrónica o en tiempo real; el número de usuario que pueden establecer este tipo de comunicación es hasta un total de 250 usuarios, dependiendo el tipo de paquete que se haya adquirido.	El Google Meet es la primera variable del presente estudio, está conformado por seis dimensiones y que será medido por un cuestionario con respuestas múltiples tipo Likert.
Aprendizaje significativo	La teoría de Ausubel, (1983) “plantea que los nuevos conocimientos estarán basados en los conocimientos previos que tenga el individuo, ya sea que lo hayan adquirido en situaciones cotidianas, textos de estudio u otras fuentes de aprendizaje”. Ambos conocimientos (el previo y el que se adquiere) luego de relacionarse constituirá una conexión que será el nuevo aprendizaje.	El aprendizaje significativo está conformado por tres dimensiones, que se evalúan a través de un cuestionario. Es aquel aprendizaje que puede integrarse a la estructura de conocimientos que posee el individuo, es decir cuando el nuevo material adquiere significado por el individuo a partir de su relación con conocimientos anteriores

3.2.2. Operacionalización de variables

Tabla 2:

Matriz de operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos/escala
Variable 1 Uso del Google Meet	Perfil de uso de Google Meet	Experiencia en la utilización del uso del Google Meet. Uso del Google Meet en clases online.	1, 2 y 3	Cuestionario - Siempre (1) - Casi siempre (2) - A veces (3) - Casi nunca (4) - Nunca (5) De tipo ordinal
	Facilidad de uso percibida	Aplicación sencilla. Uso comprensible. Interfaz amigable.	4, 5, 6, 7, 8 y 9	
	Disfrute percibido	Entretenido y divertido. Interesante y motivador. Gusto en el uso. Satisfacción en el uso.	10, 11, 12, 13, 14 y 15	
	Utilidad percibida	Útil. Ayuda en la teoría. Ayuda en la mejora del aprendizaje virtual. Ayuda en el rendimiento académico. Contacto permanente entre compañeros. Contacto con el profesorado.	16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 y 24	
	Actitud de uso	Interés en el uso. Alternativa de uso.	25, 26 y 27	
	Intención de uso	Continuidad en el uso académico. Continuidad como uso social entre estudiantes. Continuidad como uso social entre estudiantes – docente. Continuidad de uso en el desempeño profesional futuro.	28, 29, 30 y 31	

Variable 2 Aprendizaje Significativo	Experiencias previas	Experiencias previas Conocimientos previos	1, 2, 3, 4, 5, 6 7, 8 y 9	Cuestionario
			10, 11, 12, 13, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 y 21	- Satisfactorio - Medianamente satisfactorio - Mínimamente satisfactorio. - Insatisfactorio.
	Nuevos conocimientos	Nuevas experiencias Nuevos conocimientos		De tipo ordinal
	Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.	Integración Nuevo sistema de integración	22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29 y 30	

IV. METODOLOGÍA

4.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

A. Tipo de investigación

La investigación es un proceso que, a través de del método científico, busca adquirir importante información y sobre todo veraz, con el propósito de entender, corroborar, corregir y aplicar el conocimiento.

Según el propósito de la investigación corresponde a una investigación básica o fundamental ya que “Busca el conocimiento de la realidad o de los fenómenos de la naturaleza, para contribuir a una sociedad cada vez más avanzada y que responda mejor a los retos de la humanidad” Arias, (2006, p. 23).

B. Nivel de investigación

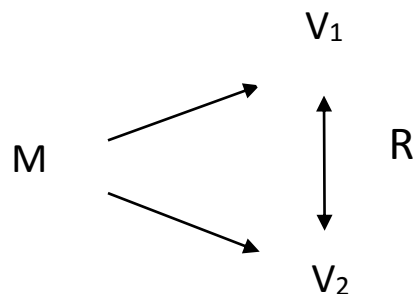
Según Sifontes, (2002, p. 21), indica “que cuando se realiza una investigación se debe explicar el nivel de profundidad que tendrá y será desarrollado”, en relación a lo mencionado; el presente estudio corresponde a un nivel de tipo correlacional, ya que “Busca determinar el grado en el cual las variaciones en uno o varios factores son concomitantes con la variación en otro u otros factores” (Monje, 2011, p.101), luego, según hace referencia el autor que, asumiendo que exista tal relación su trabajo es medir el nivel de asociación que haya entre las variables.

C. Diseño de la investigación

La investigación corresponde a un diseño de tipo no experimental debido a que no se busca manipular las variables investigadas.

Hernández, Fernández , & Baptista, (2014) declaran que:

En un estudio no experimental no se genera ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente en la investigación por quien la realiza. En la investigación no experimental las variables independientes ocurren y no es posible manipularlas, no se tiene control directo sobre dichas variables ni se puede influir en ellas, porque ya sucedieron, al igual que sus efectos.” (p.152).



Donde:

M = Muestra (conformada por 44 estudiantes del segundo semestre de la profesional de Educación de Espinar de la Unsaac)

V₁ = Variable 1 (Uso de Google Meet)

V₂ = Variable 2 (Aprendizaje significativo)

R = Relación entre las variables.

4.2. Población y unidad de análisis

4.2.1. Unidad de análisis:

Es cada unidad elemental que forma parte de la población objetivo acerca de la cual se van a hacer las inferencias, así mismo es la unidad que define el investigador para realizar las mediciones de las variables en una determinada investigación.

Mayntz, (1988, p. 7) menciona que “Son los elementos menores y no divisible que componen el universo de estudio de una investigación”. La unidad de análisis se establece de manera previa a la etapa de recolección de datos.

La unidad de análisis para la presente investigación corresponde a cada uno de los estudiantes que integran la población y muestra a analizarse.

4.2.2. Población.

Monje, (2011) afirma que “La población es un conjunto de elementos que presentan una característica o condición común que es objeto de estudio”. (p.124).

En referencia a lo mencionado por Monje, la población para este correspondiente estudio está conformado por todos los 47 estudiantes de ambos sexos de la Escuela profesional de Educación, Filial - Espinar de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

4.2.3. Muestra

Para Monje, (2011) la muestra es “Un conjunto de objetos y sujetos precedentes de una población; es decir un subgrupo de la población, cuando esta es definida como un conjunto de elementos que cumplen con unas determinadas especificaciones”. (p. 123).

La muestra lo conformaron los 44 estudiantes que integran el segundo semestre de la Escuela de Educación, Filial - Espinar y que pertenece a la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

4.3. Técnicas de selección de la muestra

La muestra debe ser representativa a la población, para ello es necesario que reflejen las características de la población para que los resultados sean aplicables y extensivos a toda la población.

Para elegir la muestra se empleó el método de selección de muestras no probabilísticas, que algunos autores lo conocen como “dirigidas” ya que suponen un procedimiento de selección un tanto arbitraria. En ese sentido el tipo de muestreo empleado fue el muestreo por conveniencia.

Monje, (2011, p. 127) indica que el muestreo “Se trata de una selección de acuerdo a la conveniencia del investigador”, en ese sentido se optó por este tipo de muestreo debido fundamentalmente por las limitaciones en cuanto al acceso a la información del grupo seleccionado para aplicar la investigación.

4.4. Técnicas de recolección de información

El proceso de recolección de datos fue de suma importancia para la investigación, se llevó a cabo a través del empleo de diferentes métodos e instrumentos que se seleccionaron dependiendo el tipo de investigación, para el caso de tipo cuantitativo, con variables de tipo ordinal.

- a) Técnica:** Son los pasos secuenciales y metodológicos que posibilitan la extracción de la información, además tienen por función aplicar los métodos de Investigación que se caracterizan por la facilidad que tienen para recoger la información de manera rápida y eficaz.

Hernández, Fernández y Baptista (2014), menciona que “Se considera como técnica a el procedimiento o forma particular de obtener datos o información” (p. 129).

La técnica empleada en el presente estudio fue:

- **La encuesta:** Esta técnica es conveniente para estudiar cualquier hecho o características que las personas estén dispuestas a informar. Posibilita obtener y procesar datos de forma más rápida y eficiente. La principal bondad o cualidad que presenta es que posibilita su aplicación masiva a todo un conjunto de personas y/o a la muestra completa.

- b) Instrumentos:** Según Arias, (2006, p. 53) “Los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información”. Para recoger datos e información relevantes, se utilizó como instrumentos de

recolección de datos el cuestionario en su modalidad online debido a las medidas restrictivas por pandemia.

- **Cuestionario:** “Es un formato resuelto en forma escrita por los propios sujetos de la investigación” Monje, (2011, p. 136). Es un formato que resulto sencillo de utilizar y permitió el correcto y fácil análisis de la información, además permitió minimizar o reducir los costos en su aplicación.

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO 01

CUESTIONARIO SOBRE EL USO DEL GOOGLE MEET.

Nombre : Cuestionario sobre el uso del Google Meet

Autora : Ramírez Tineo, Roció del Carmen

Adaptación : Br. Frida Roxana Lacuta Yucra.

Br. Aydee Valenzuela Chañi

Objetivo : Medir la percepción de uso del Google Meet

Administración : Encuesta virtual a través de Google Formulario.

Administración : Individual y/o grupal

Tiempo : Aproximadamente 30min a 45 min

Descripción del instrumento: La encuesta con medición de escala Likert está constituida por 31 ítems, distribuidas en dimensiones de la siguiente manera:

- Perfil de uso de Google Meet : 3 ítems
- Facilidad de uso percibida : 6 ítems
- Disfrute percibido : 6 ítems

- Utilidad percibida : 9 ítems
- Actitud de uso : 3 ítems
- Intención de uso : 4 ítems

Las respuestas están determinadas en 5 niveles dentro de la escala de Likert cada una con sus respectivos valores, éstos son:

siempre (5), casi siempre (4), a veces (3), casi nunca (2), nunca (1).

Validez y confiabilidad : (Guillen y Valderrama, 2015) indican que la validez es el filtro para afirmar que el instrumento mide lo que debe medir y que necesita la validación de expertos. El instrumento en su versión original ha sido validado por tres expertos en docencia e investigación universitaria con grado de doctor para dos de sus miembros y el último como magister o maestro; así mismo el cuestionario adaptado para el presente estudio realizó nuevamente una validación por dos expertos que cuentan con el grado académico de maestro, dando valor a cada ítem según los criterios de pertinencia, relevancia y claridad, concluyendo que las preguntas corresponden con las dimensiones y los indicadores de las variables.

Validez de contenido de uso del Google Meet (original)

Nº	Nombre del experto	Resultado
01	Dr. Sebastián Sánchez Díaz	Aplicable
02	Dr. Flabio Romeo Paca Pantigoso	Aplicable
03	Mg. John David Paucar Orrego	Aplicable

Validez de contenido de uso del Google Meet (Adaptación)

Nº	Nombre del experto	Resultado
01	Mg. Walter Condori Uscca	Aplicable
02	Mg. Delio Merma Saico	Aplicable

Tabla 3:

Uso del Google Meet - Baremos y/o escalas de medición

	Variable uso del Google Meet	Dimensión 1 Perfil de uso de Google Meet	Dimensión 2 Facilidad de uso percibida	Dimensión 3 Disfrute percibido	Dimensión 4 Utilidad percibida	Dimensión 5 Actitud de uso	Dimensión 6 Intención de uso
Deficiente	[31 - 61[[3 - 5[[6 - 12[[6 - 12[[9 - 17[[3 - 5[[4 - 7[
Regular	[62 - 92[[6 - 8[[13 - 18[[13 - 18[[18 - 26[[6 - 8[[8 - 11[
Bueno	[93 - 123[[9 - 11[[19 - 24[[19 - 24[[27 - 35[[9 - 11[[12 - 15[
Excelente	[124 - 155]	[12 - 15]	[25 - 30]	[25 - 30]	[36 - 45]	[12 - 15]	[16 - 20]

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO 02

CUESTIONARIO SOBRE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

Nombre	: Cuestionario sobre el Aprendizaje significativo
Autor	: Osorio Osorio Adolfo (2018)
Adaptación	: Br. Frida Roxana Lacuta Yucra. Br. Aydee Valenzuela Chañi
Objetivo	: Medir la percepción del propio aprendizaje significativo
Aplicación	: Encuesta virtual a través de Google Formulario.
Administración	: Individual y/o grupal
Tiempo	: Aproximadamente 20min a 45 min

Descripción del instrumento: La encuesta con medición de escala Likert está constituida por 30 ítems, distribuidas en dimensiones de la siguiente manera:

- Experiencias previas : 9 ítems
- Nuevos conocimientos : 12 ítems
- Relación entre nuevos y antiguos conocimientos : 9 ítems

Las respuestas están determinadas en 4 niveles dentro de la escala de Likert cada una con sus respectivos valores, éstos son:

Satisfactorio (4), Medianamente satisfactorio (3), mínimamente satisfactorio (2),
Insatisfactorio (1).

Validez y confiabilidad : El instrumento en su versión original ha sido validado por tres expertos en docencia e investigación universitaria con grado de doctor; así mismo el cuestionario adaptado para el presente estudio realizó nuevamente una validación por dos expertos que cuentan con el grado académico de maestro, dando valor a cada ítem según los criterios de pertinencia, relevancia y claridad, concluyendo que las preguntas corresponden con las dimensiones y los indicadores de las variables.

Validez del cuestionario Aprendizaje Significativo (original)

Nº	Nombre del experto	Resultado
01	Dr. Alfonso Cornejo Zúñiga	17
02	Dr. Ermes Y. Rivera Mandarache	17
03	Dr. Oscar Eugenio Pujay Cristobal	17

Validez de contenido de uso del Google Meet (Adaptación)

Nº	Nombre del experto	Resultado
01	Mg. Walter Condori Uscca	Aplicable
02	Mg. Delio Merma Saico	Aplicable

Tabla 4:

Aprendizaje Significativo - Baremos y/o escalas de medición

	Variable aprendizaje significativo	Dimensión 7 Experiencias previas	Dimensión 8 Nuevos conocimientos	Dimensión 9 Relación entre nuevos y antiguos conocimientos
Mínimamente satisfactorio	[30 - 52[[9 - 15[[12 - 20[[9 - 15[
Medianamente satisfactorio	[53 - 75[[16 - 22[[21 - 29[[16 - 22[
Bueno	[76 - 98[[23 - 29[[30 - 38[[23 - 29[
Excelente	[99 - 120]	[30 - 36]	[39 - 48]	[30 - 36]

4.5. Técnicas de análisis e interpretación de la información

Según Gómez citado por Monje, (2011) “El análisis de contenido es un método que busca descubrir la significación de un mensaje, ya sea este un discurso, una historia de vida, un artículo de revista, un texto escolar un decreto ministerial, entre otros” (p. 157).

En función de lo descrito, se trata de un método para clasificar y codificar los diferentes datos que son obtenidos por el instrumento de investigación, además de poder interpretarlos.

El área de la matemática que se encarga de interpretar los datos es la estadística. La estadística permite que los investigadores y demás personas puedan recolectar, ordenar, analizar, interpretar y presentar la información en tablas de frecuencia debidamente organizada.

En el presente trabajo de investigación el procesamiento de datos o información se ha presentado fundamentalmente a través de tablas de frecuencia y gráficos de barras, así mismo se ha hecho uso de tablas de doble entrada, estadísticamente conocidas como tablas cruzadas, para ello, se ha contado con el apoyo de software especializado como el S.P.S.S. que facilita el cálculo de medidas estadísticas para su análisis.

4.6. Técnicas para demostrarla verdad o falsedad de las hipótesis planteadas

Al respecto, Monje, (2011, p. 186) “El investigador necesita decidir con respecto a una población examinando una muestra de ella, en un diseño analítico de casos y controles, cohortes o experimentales utiliza una técnica de prueba de hipótesis”.

La hipótesis es una suposición que se plantea como respuesta al problema identificado para explicar ciertos eventos o fenómenos, también sirve como base para desarrollar una investigación.

Para la prueba de hipótesis general y específicas se redactó la hipótesis alterna y la hipótesis nula, enunciados redactados explícitamente, para ello,

primero se precisó la hipótesis Nula y seguidamente la hipótesis alterna de investigación.

Luego de precisar ambas hipótesis se definió el nivel de significancia, el nivel de confiabilidad, la decisión estadística y los criterios establecidos.

CAPÍTULO V

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Los resultados de la investigación se presentan en tablas de frecuencia y gráficos estadísticos, los cuales se han elaborado en relación a los datos recolectados a través de la aplicación de los instrumentos. Estos resultados se presentan en el siguiente orden:

- Resumen de procesamiento de casos para toda la estadística.
- Análisis de la variable 1: Uso del Google Meet
 - Análisis de las dimensiones del uso del Google Meet
- Análisis de la variable 2: Aprendizaje significativo
 - Análisis de las dimensiones del aprendizaje significativo
- Análisis de tablas cruzadas según la hipótesis general de investigación e hipótesis específicas.
- Prueba de hipótesis de investigación
 - Prueba de hipótesis específicas: 1, 2, 3, 4 y 5

5.1. Resumen del procesamiento de casos para el análisis estadístico.

Tabla 5:
Resumen de procesamiento de casos

	Casos					
	Válidos		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Uso de Google Meet *	44	100,0%	0	0,0%	44	100,0%
Aprendizaje Significativo						

Fuente: Base de datos

Análisis e interpretación:

Según la información presentada en la tabla 3, se aprecia que hay 44 casos (estudiantes) validos que representan al 100% de estudiantes que conforman la muestra seleccionada, por lo tanto, no existe algún estudiante o caso perdido. Esto se corrobora en la tabla 3.

5.2. Análisis de la variable 1: Uso del Google Meet

Tabla 6:

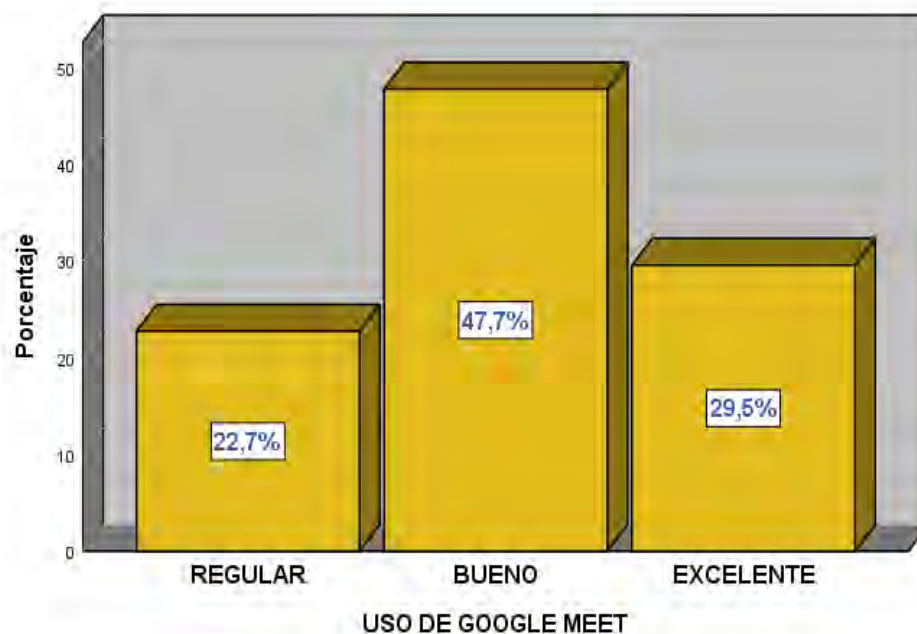
Nivel de uso del Google Meet

USO DE GOOGLE MEET					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	10	22,7	22,7	22,7
	Bueno	21	47,7	47,7	70,5
	Excelente	13	29,5	29,5	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos

Figura 2:

Nivel de uso del Google Meet



Análisis e interpretación:

Según la información presentada en la tabla 4 se aprecia que; el 47,7% de estudiantes tiene un buen nivel de uso del Google Meet; el 29,5% manifiesta que su dominio del Google Meet es excelente; también mencionar que existe un 22,7% de estudiantes que manifiesta que su dominio es de nivel regular.

Estos resultados muestran que el dominio del Google Meet por los estudiantes que conforman la muestra es de regular a excelente, resaltando que la gran mayoría de estudiantes tienen de buen dominio a excelente.

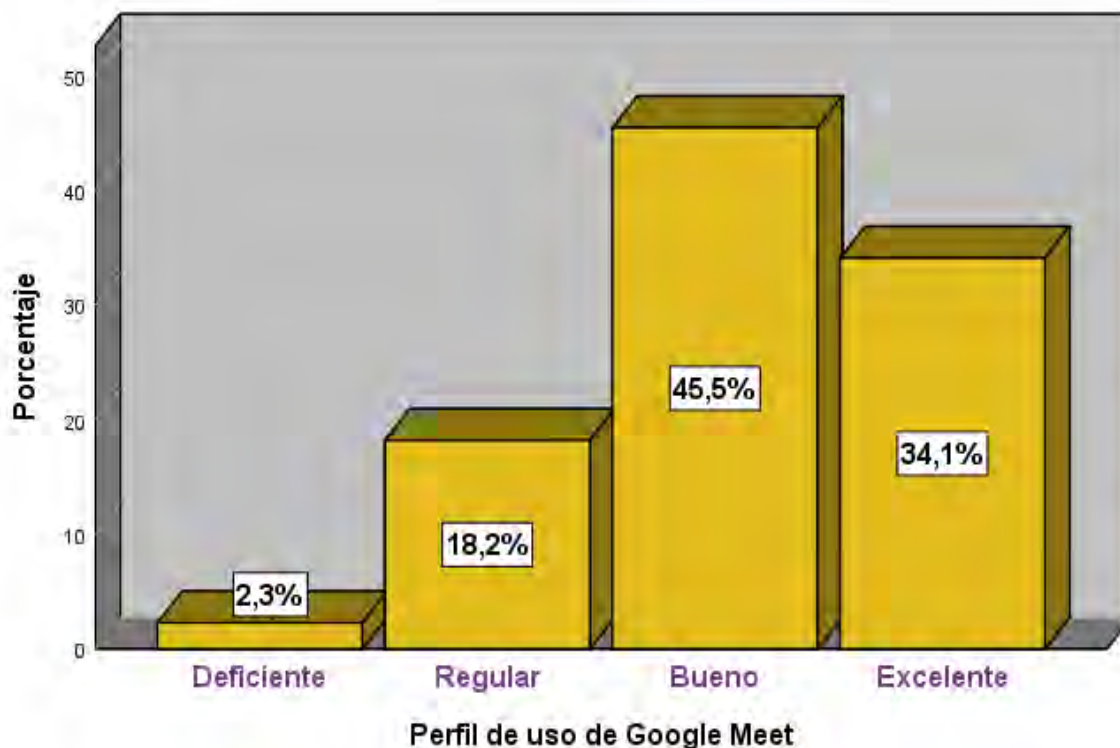
5.3. Análisis por dimensiones de la variable Uso de Google Meet:

Tabla 7:
Perfil de uso del Google Meet

		Perfil de uso de Google Meet			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	1	2,3	2,3	2,3
	Regular	8	18,2	18,2	20,5
	Bueno	20	45,5	45,5	65,9
	Excelente	15	34,1	34,1	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos

Figura 3:
Perfil de uso del Google Meet



Análisis e interpretación:

Según la información presentada en la tabla 5 y figura 3 sobre cómo se percibe el uso del Google Meet se aprecia que; el 45,5% de estudiantes percibe como bueno el uso del Google Meet; el 34,1% manifiesta que el uso del Google Meet es excelente; el 18,2% de estudiantes afirma que el uso del Google Meet es regular; existe un 2,3% de estudiantes que manifiesta que su uso como alternativa a las clases presenciales es deficiente.

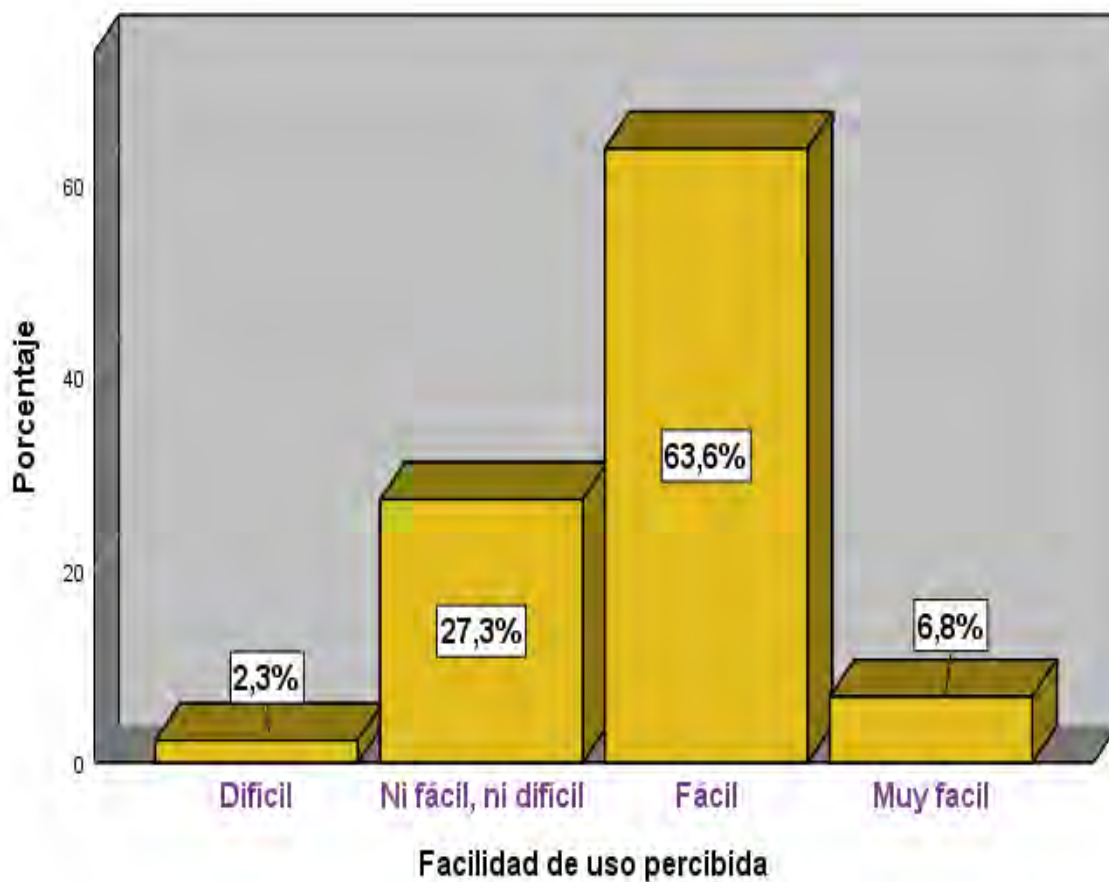
Estos resultados indican que luego de implementarse las videoconferencias a través del Google Meet en la universidad, el programa se ha vuelto bastante popular o conocido entre los estudiantes y docentes, sobre todo gracias al uso que se le está dando hasta la actualidad.

Tabla 8:
Facilidad de uso percibida

		Facilidad de uso percibida			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	1	2,3	2,3	2,3
	Regular	12	27,3	27,3	29,5
	Bueno	28	63,6	63,6	93,2
	Excelente	3	6,8	6,8	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos

Figura 4:
Facilidad de uso percibida



Análisis e interpretación:

Según la información presentada en la tabla 6 y figura 4 sobre la facilidad de uso percibida del Google Meet se aprecia que; el 63,6% de estudiantes percibe como fácil el uso del Google Meet; el 27,3% manifiesta que su uso es ni fácil, ni difícil; el 6,8% de estudiantes percibe que la facilidad de uso el Google Meet es muy fácil; también mencionar que existe un 2,3% de estudiantes que manifiesta que considera difícil el uso del Google Meet.

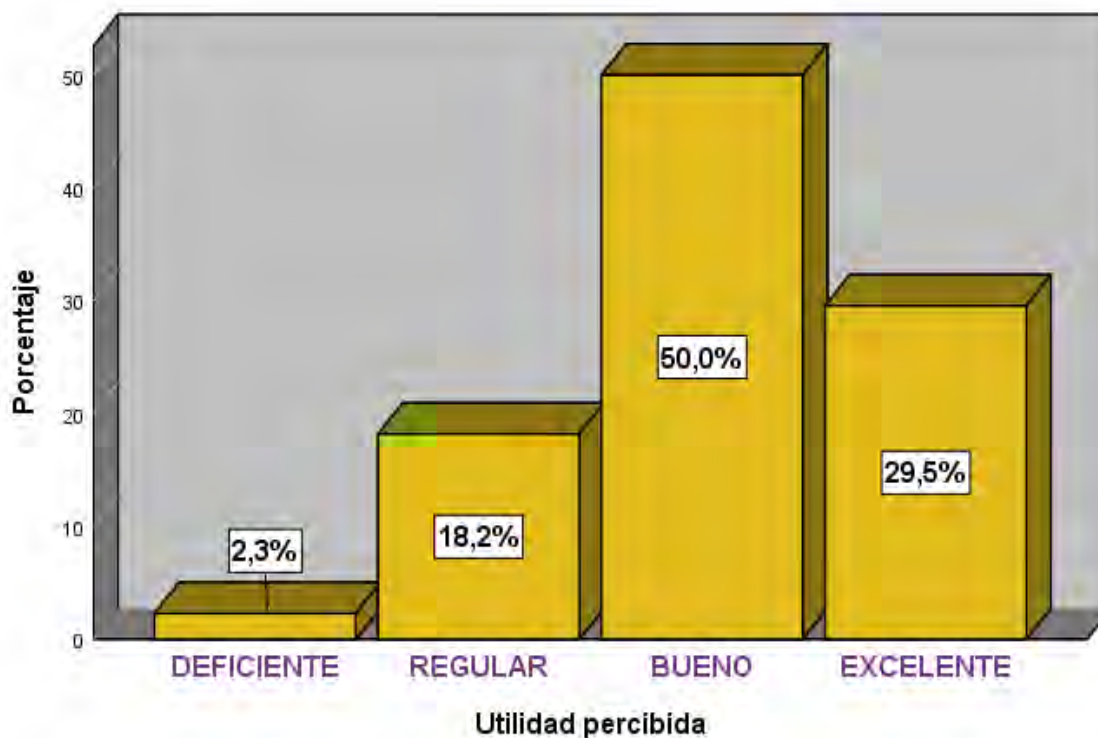
Estos resultados muestran que a la gran mayoría de estudiantes les resulta fácil el manejo del programa de videoconferencias Google Meet, es decir les resulta fácil asistir a las reuniones virtuales, además de manifestar que consideran como fácil el uso el manejo del programa para seguir continuar sus estudios académicos.

*Tabla 9:
Utilidad percibida*

		Utilidad percibida			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	1	2,3	2,3	2,3
	Regular	8	18,2	18,2	20,5
	Bueno	22	50,0	50,0	70,5
	Excelente	13	29,5	29,5	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos

Figura 5:
Utilidad percibida



Análisis e interpretación:

Según la información presentada en la tabla 7 y figura 5 sobre la percepción de la utilidad del Google Meet en sus estudios, se aprecia que; el 50% de estudiantes percibe la utilidad del Google Meet como buena; el 29,5% manifiesta que su utilidad es excelente; el 18,2% de estudiantes manifiesta que la utilidad del Google Meet es regular; solo un 2,3% de estudiantes manifiesta que su utilidad es deficiente en su actividad académica.

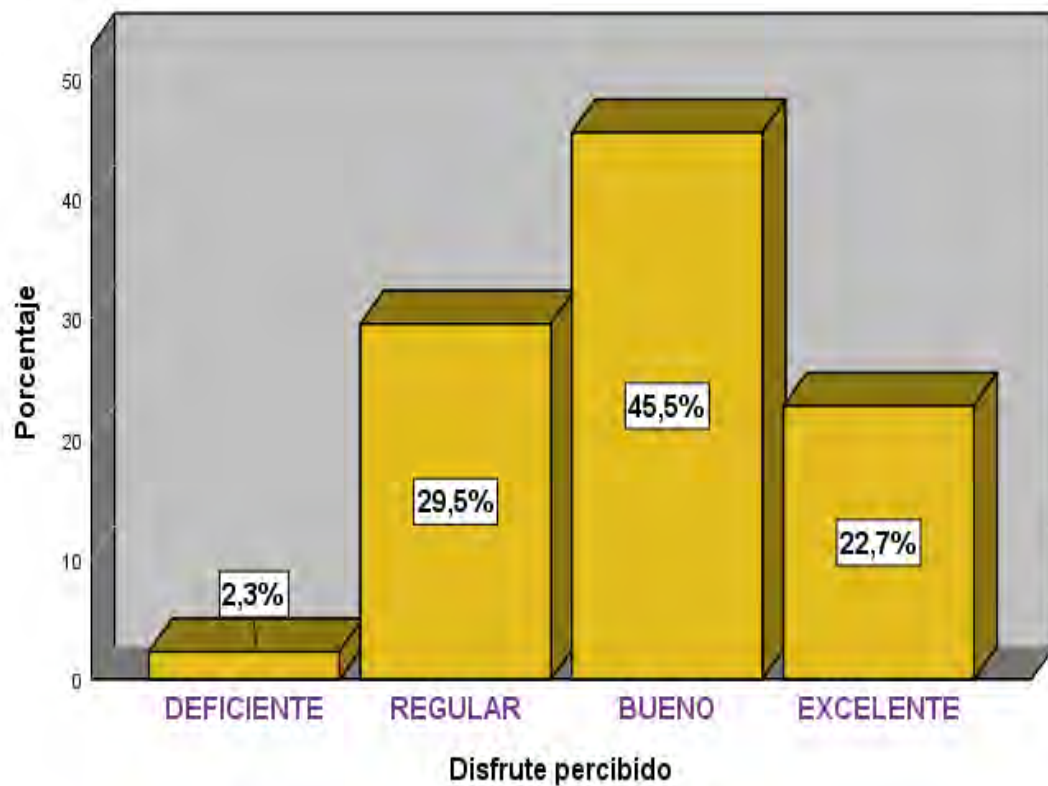
Los resultados permiten aseverar que a la gran mayoría de estudiantes les parece útil el empleo del programa de Google Meet para realizar las videoconferencias, así mismo esta utilidad lo manifiestan a través del continuo empleo del programa para realizar sus labores académicas.

Tabla 10:
Disfrute percibido

		Disfrute percibido			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	1	2,3	2,3	2,3
	Regular	13	29,5	29,5	31,8
	Bueno	20	45,5	45,5	77,3
	Excelente	10	22,7	22,7	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos

Figura 6:
Disfrute percibido



Análisis e interpretación:

Sobre el disfrute percibido, según la información presentada en la tabla 8 y figura 6, se aprecia que; el 45,5% de estudiantes menciona que su disfrute del Google Meet es de nivel bueno; el 22,7% manifiesta que su disfrute del Google Meet es de nivel excelente; el 29,5% de estudiantes manifiesta que su disfrute del Google Meet es de nivel regular; y un 2,3% de estudiantes manifiesta que su disfrute del Google Meet es de nivel deficiente.

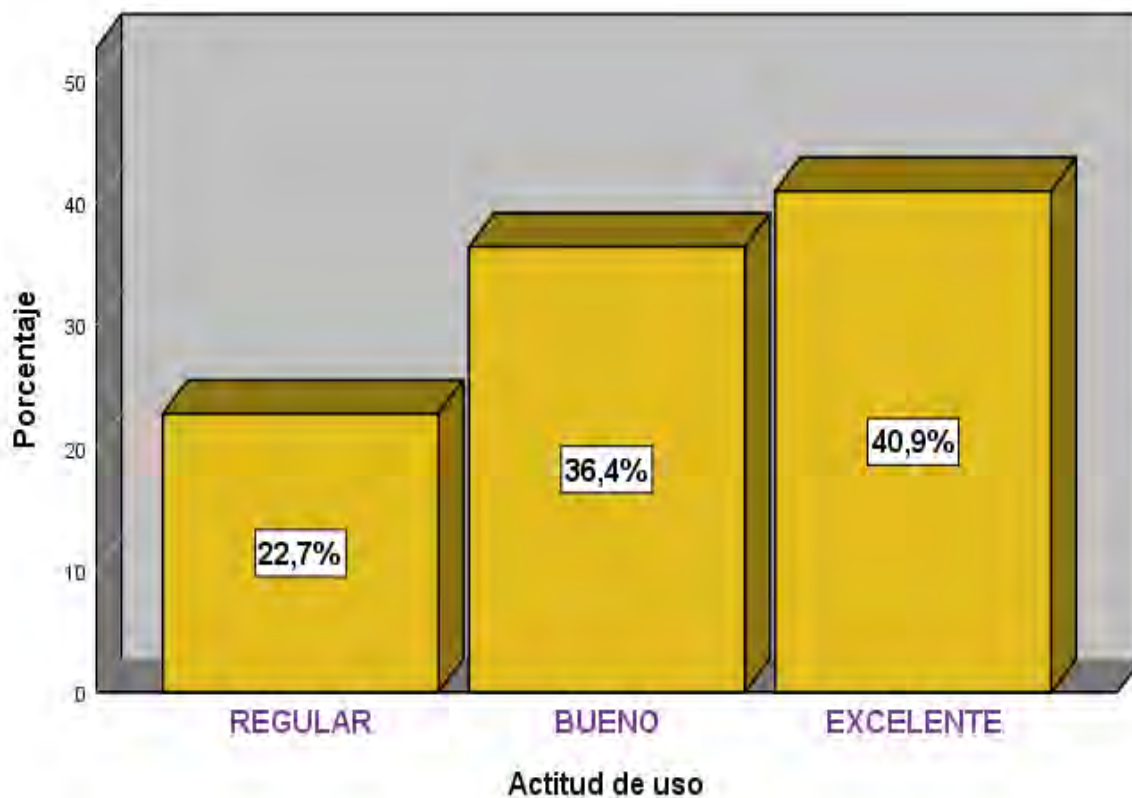
Estos resultados indican que la gran mayoría de estudiantes dominan muy bien el aplicativo o programa y esto lo manifiestan a través de la satisfacción o placer de los estudiantes al emplearlo de forma correcta en sus labores académicas.

Tabla 11:
Actitud de uso

		Actitud de uso			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	10	22,7	22,7	22,7
	Bueno	16	36,4	36,4	59,1
	Excelente	18	40,9	40,9	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos

Figura 7:
Actitud de uso



Análisis e interpretación:

Sobre la actitud de uso, según la información presentada en la tabla 9 y figura 7, se aprecia que; el 40,9% de estudiantes percibe que su actitud de uso, es de nivel excelente; el 36,4% percibe que su actitud de uso, es de nivel bueno; el 22,7% de estudiantes percibe que su actitud de uso, es de nivel regular.

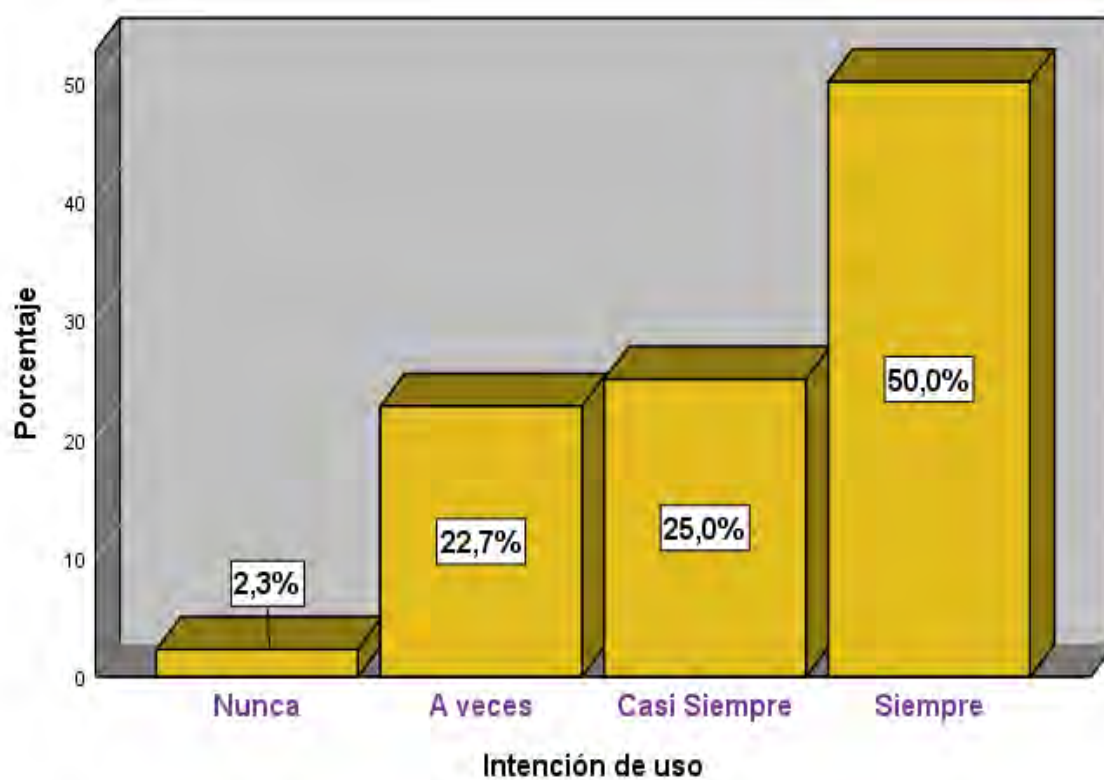
Los resultados indican que la gran mayoría de estudiantes muestran gran actitud de uso, ya que se sienten motivados para mostrar sus habilidades sobre el manejo correcto del Google Meet durante sus participaciones en las videoconferencias.

Tabla 12:
Intención de uso

		Intención de uso			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	1	2,3	2,3	2,3
	Regular	10	22,7	22,7	25,0
	Bueno	11	25,0	25,0	50,0
	Excelente	22	50,0	50,0	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos

Figura 8:
Intención de uso



Análisis e interpretación:

Sobre la intención de uso del Google Meet postpandemia, en la información presentada en la tabla 10 y figura 8, se aprecia que; el 50% de estudiantes menciona que continuaría usando el Google Meet siempre luego de la pandemia; el 25% de estudiantes menciona que casi siempre continuaría con el uso del Google Meet luego de la pandemia; el 22,7% de estudiantes afirma que lo usaría a veces y el 2,3% afirma que no lo usaría luego de la pandemia.

Estos resultados muestran que la gran mayoría de estudiantes presentan niveles altos de intención de uso, es decir, expresan que desean continuar con el uso de videoconferencias en sus estudios mediante el aplicativo Google Meet, esta intención de uso implica también aun si las medidas restrictivas por pandemia se suspenden, es decir continuar con su empleo a futuro ya que lo sienten beneficioso para sus estudios.

5.4. Análisis de la variable 2: Aprendizaje Significativo:

*Tabla 13:
Nivel de Aprendizaje Significativo*

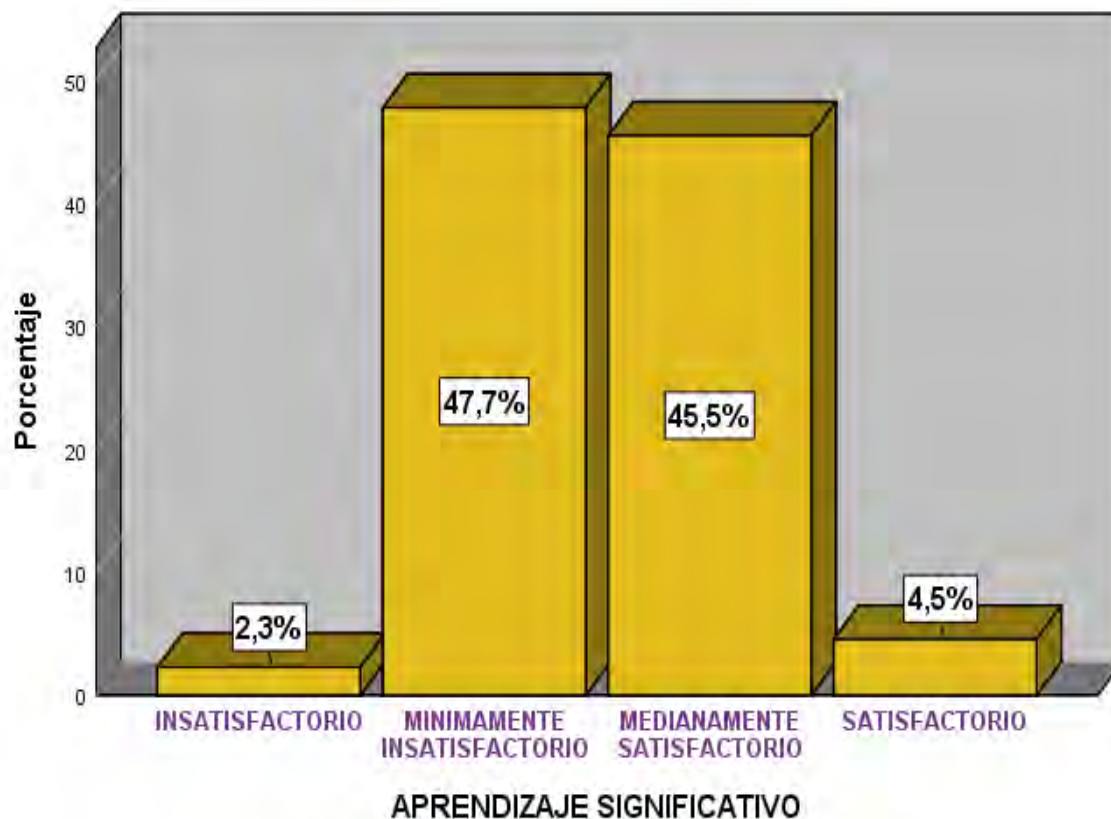
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Insatisfactorio	1	2,3	2,3	2,3
Válido	Mínimamente Insatisfactorio	21	47,7	47,7	50,0
	Medianamente Satisfactorio	20	45,5	45,5	95,5

Satisfactorio	2	4,5	4,5	100,0
Total	44	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos

Figura 9:

Nivel de Aprendizaje Significativo



Análisis e interpretación:

En relación a la segunda variable de Aprendizaje Significativo, según se observa la información presentada en la tabla 11 y figura 9 se puede afirmar que; el 47,7% de estudiantes percibe que su aprendizaje significativo a través de la videoconferencia es mínimamente satisfactorio; el 45,5% afirma que su aprendizaje significativo a través de la videoconferencia es medianamente satisfactorio; solo el 4,5% de estudiantes afirma que su aprendizaje significativo a través del uso de la

videoconferencia es satisfactorio; por ultimo un mínimo porcentaje de 2,3% de estudiantes que manifiesta que su aprendizaje significativo a través del uso de la videoconferencia es insatisfactorio.

Estos resultados indican que la gran mayoría de estudiantes consideran que su aprendizaje que se desarrolla a través de las videoconferencias es de mínimamente a medianamente satisfactorio, es decir aún falta mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, quizás mejorar la interacción que pueda darse a través de las videoconferencias. El Google Meet permite interactuar, aunque aún falta desarrollar el aplicativo para mejorar el trabajo en grupo o equipo, así mismo puede ser que no se esté explotando el programa a su plenitud.

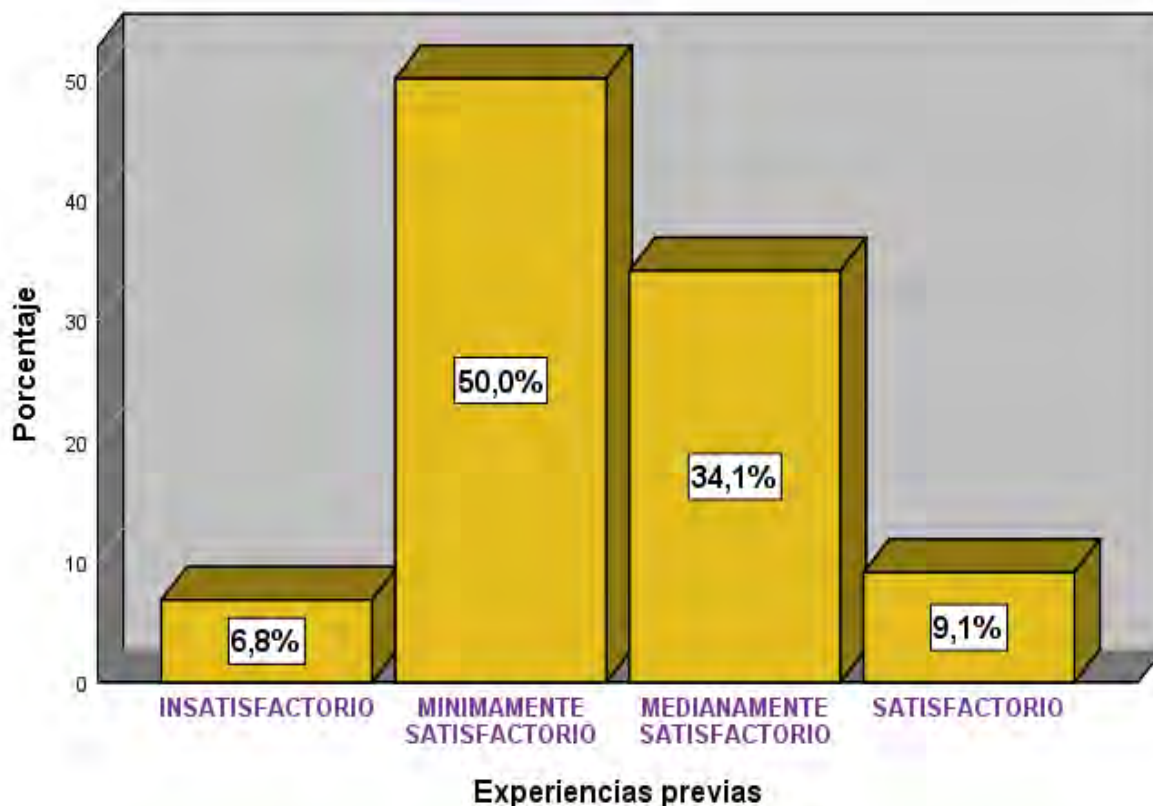
5.5. Análisis por dimensiones de la variable Aprendizaje Significativo:

Tabla 14:
Experiencias previas

		Experiencias previas			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Insatisfactorio	3	6,8	6,8	6,8
	Mínimamente Satisfactorio	22	50,0	50,0	56,8
	Medianamente Satisfactorio	15	34,1	34,1	90,9
	Satisfactorio	4	9,1	9,1	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos

Figura 10:
Experiencias previas



Análisis e interpretación:

En relación a la dimensión experiencia previas, según se observa la información presentada en la tabla 12 y figura 10 se puede afirmar que; el 50% de estudiantes percibe que su participación de experiencias previas a través de la videoconferencia es mínimamente satisfactorio; el 34,1% de estudiantes percibe que su participación a través de la videoconferencia es medianamente satisfactorio; el 9,1% de estudiantes afirma que su participación de experiencias previas a través de la videoconferencia es satisfactorio; por ultimo un mínimo porcentaje de 6,8% de estudiantes percibe que su participación de experiencias previas a través de la videoconferencia es insatisfactorio.

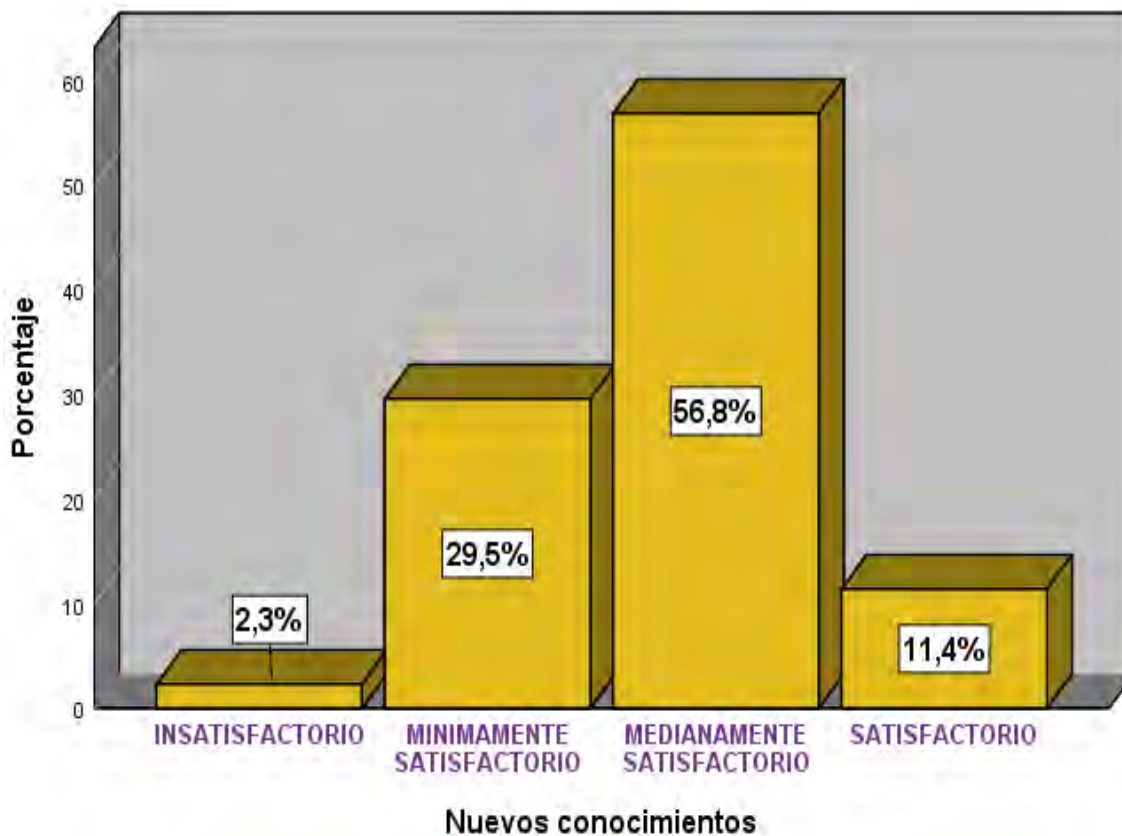
Estos resultados permiten inferir que la mayoría de estudiantes consideran mínimamente a medianamente satisfactorio el manifestar sus ideas o conocimientos previos a través de la videoconferencia, es decir que posiblemente no se les brinda la oportunidad de poder manifestarse haciendo uso del audio o el chat y poder hacerlo, también es posible que los estudiantes no dispongan de los dispositivos adecuados para hacerlo y otro aspecto puede ser que aun haya temor por participar y ser escuchado por todos los estudiantes.

Tabla 15:
Nuevos conocimientos

		Nuevos conocimientos			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Insatisfactorio	1	2,3	2,3	2,3
	Mínimamente Satisfactorio	13	29,5	29,5	31,8
	Medianamente Satisfactorio	25	56,8	56,8	88,6
	Satisfactorio	5	11,4	11,4	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos

Figura 11:
Nuevos conocimientos



Análisis e interpretación:

En relación a la dimensión nuevos conocimientos, según se observa la información presentada en la tabla 13 y figura 11 se puede afirmar que; el 56,8% de estudiantes menciona que la adquisición de nuevos conocimientos a través de la videoconferencia es medianamente satisfactorio; el 29,5% de estudiantes menciona que la adquisición de nuevos conocimientos a través de la videoconferencia es mínimamente satisfactorio; de la misma forma el 11,4% de estudiantes menciona que la adquisición de nuevos conocimientos a través de la videoconferencia es satisfactorio; por ultimo un mínimo porcentaje de 2,3% de estudiantes menciona que

la adquisición de nuevos conocimientos a través de la videoconferencia es medianamente insatisfactorio.

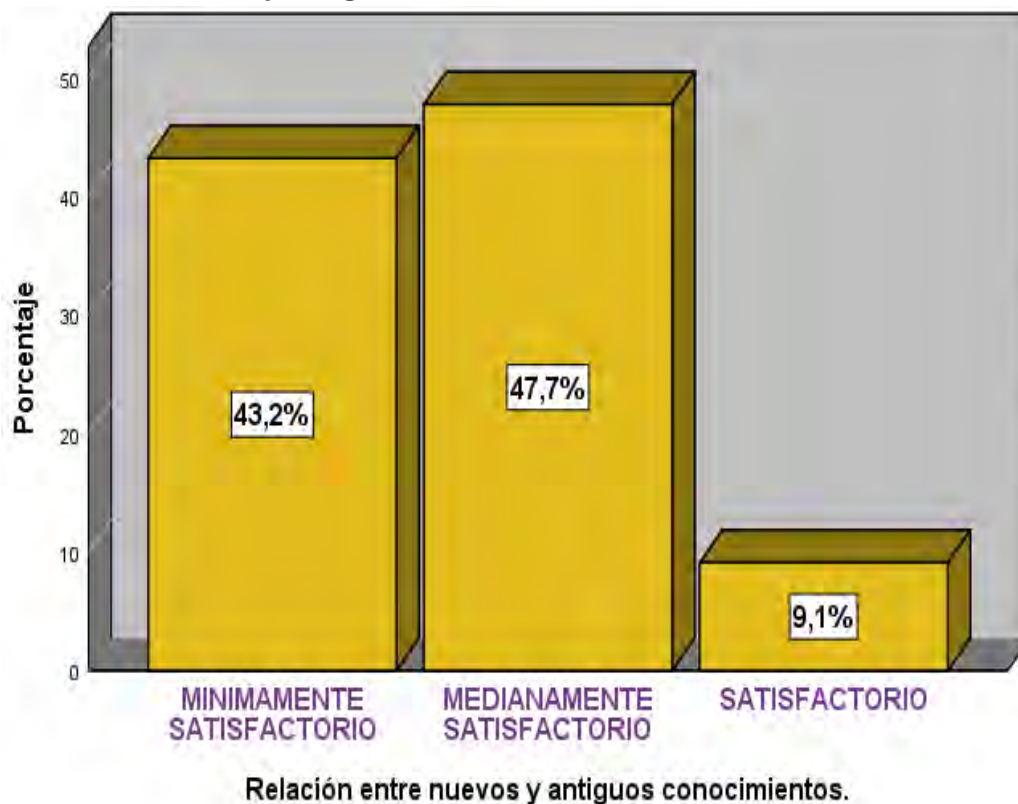
Este resultado nos permite inferir que la gran mayoría de estudiantes están medianamente satisfechos con manifestar sus nuevos conocimientos a través de la videoconferencia, es decir que perciben que tienen los medios y la satisfacción por participar, comunicar sus resultados y realizar sus preguntas en las videoconferencias.

Tabla 16:
Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.

Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Mínimamente Satisfactorio	19	43,2	43,2	43,2
	Medianamente Satisfactorio	21	47,7	47,7	90,9
	Satisfactorio	4	9,1	9,1	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos

Figura 12:
Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.



Análisis e interpretación:

Sobre la dimensión que trata sobre la relación entre los nuevos y antiguos conocimientos según se observa la información presentada en la tabla 14 y figura 12 se puede afirmar que; el 47,7% de estudiantes afirma que la relación entre los nuevos y antiguos conocimientos que se da a través de la videoconferencia es medianamente satisfactorio; el 43,2% de estudiantes indica que la relación entre los nuevos y antiguos conocimientos que se da a través de la videoconferencia es mínimamente satisfactorio; así mismo el 9,1% de estudiantes menciona que la relación entre los nuevos y antiguos conocimientos que se da a través de la videoconferencia es medianamente satisfactorio.

Este resultado permite inferir que en cuanto a la relacionar de los antiguos y nuevos conocimientos a través de la videoconferencia, la gran mayoría de estudiantes lo encuentra entre mínimamente y medianamente satisfactorio, las posibles razones pueden ser las mismas de las clases presenciales, es decir que solo se trata de aprender a través de la memorización y no mediante la aplicación de sus conocimientos, así mismo es una debilidad el poder debatir entre los asistentes a clases, ya sea por medio de la videoconferencia o en clases presenciales.

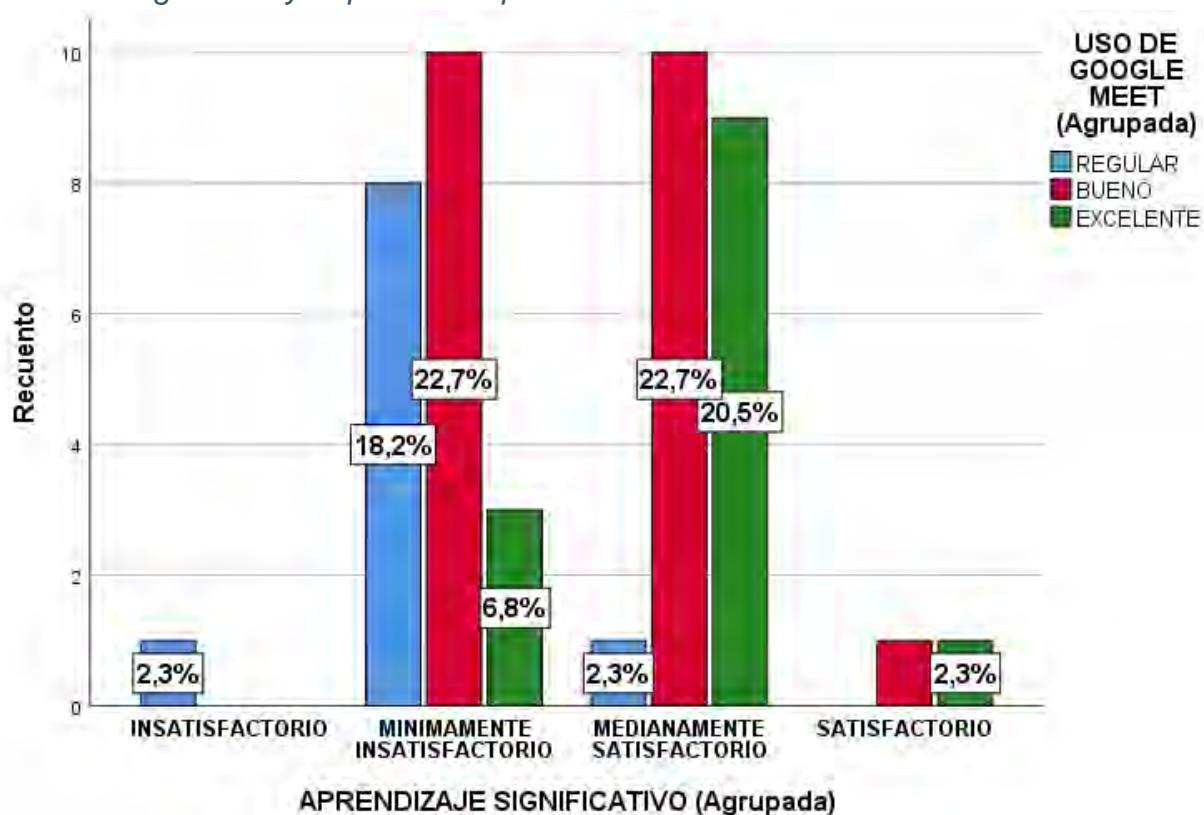
5.6. Análisis de tablas cruzadas según las hipótesis de investigación.

*Tabla 17:
Uso de Google Meet y Aprendizaje Significativo*

			USO DE GOOGLE MEET (Agrupada)			Total
			REGULAR	BUENO	EXCELENTE	
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO (Agrupada)	Insatisfactorio	Recuento	1	0	0	1
		% del total	2,3%	0,0%	0,0%	2,3%
	Mínimamente Insatisfactorio	Recuento	8	10	3	21
		% del total	18,2%	22,7%	6,8%	47,7%
	Medianament e Satisfactorio	Recuento	1	10	9	20
		% del total	2,3%	22,7%	20,5%	45,5%
	Satisfactorio	Recuento	0	1	1	2
		% del total	0,0%	2,3%	2,3%	4,5%
	Total	Recuento	10	21	13	44
		% del total	22,7%	47,7%	29,5%	100,0%

Fuente: Base de datos

Figura 13:
Uso de Google Meet y Experiencias previas



Análisis e interpretación:

Considerando la tabla 15 y figura 13 para el análisis del uso del Google Meet y el aprendizaje significativo que tienen los estudiantes universitarios de la Escuela de Educación filial Espinar, en ambas presentaciones se observa que:

- El dato más resaltante que se observa es que existe un 47,7% de estudiantes que tienen un aprendizaje significativo mínimamente satisfactorio a través del Google Meet, de ellos el 22,7% tiene un buen nivel de uso del Google Meet; el 18,2% están en nivel regular y el 6,8% restante presenta un dominio excelente.
- Se observa también que existe un 45,5% de estudiantes que tienen un aprendizaje significativo medianamente satisfactorio a través del Google Meet,

de ellos el 22,7% tiene un nivel de bueno de uso del Google Meet; el 20,5% están en nivel de excelente y el 2,3% restante presenta un dominio regular el Google Meet.

- El 4,5% de estudiantes que tienen un aprendizaje significativo satisfactorio a través del Google Meet; de ellos la mitad, es decir el 2,3% tienen un nivel de bueno de uso del Google Meet y el otro 2,3% están en nivel de excelente.
- Por último, existe un pequeño porcentaje de 2,3% de estudiantes que tienen un aprendizaje significativo satisfactorio a través del Google Meet; todos ellos presentan un nivel de uso regular del Google Meet.

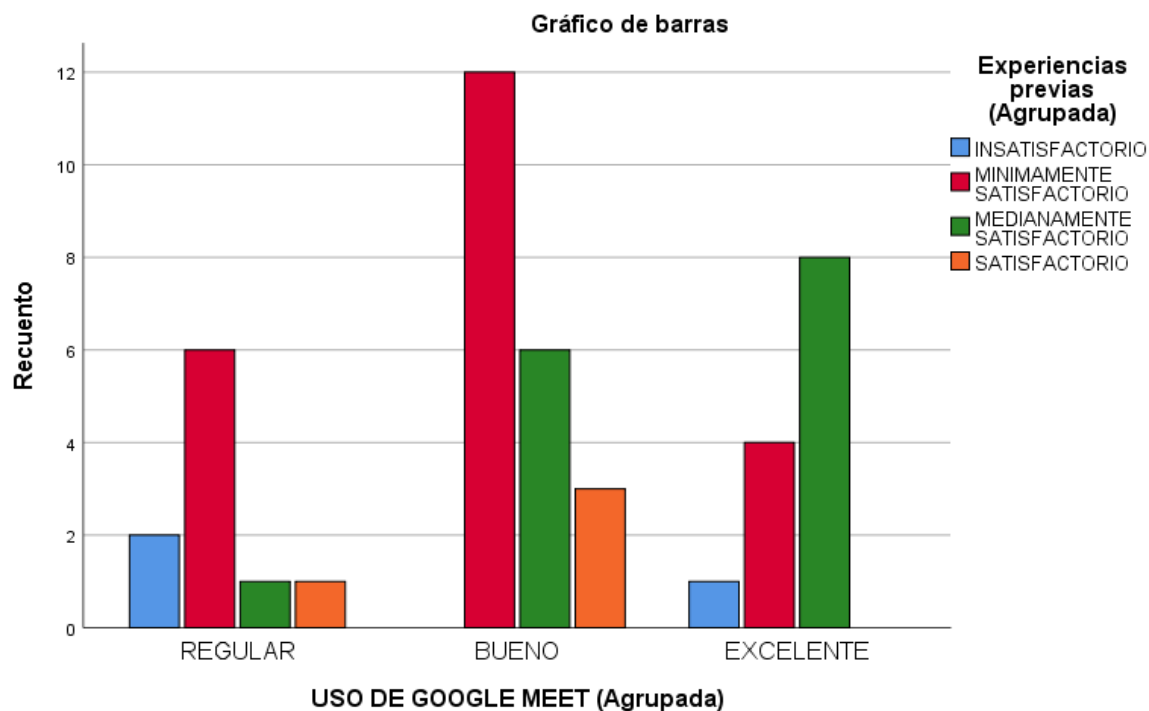
Este resultado permite inferir que mientras mejor o mayor sea el dominio del programa de videoconferencia, es decir el Google Meet, mejor o mayor es la probabilidad de incrementar el aprendizaje significativo que presentan los estudiantes que tienen ese dominio. De la similar manera se presenta en los estudiantes que no tienen buen dominio o uso del aplicativo, más dificultad presentaran para lograr ese aprendizaje.

Tabla 18:
Uso de Google Meet y Experiencias previas

			Experiencias previas				Total
			Insatisfactorio	Mínimamente Satisfactorio	Medianamente Satisfactorio	Satisfactorio	
USO DE GOOGLE MEET (Agrupada)	Regular	Recuento	2	6	1	1	10
		% del total	4,5%	13,6%	2,3%	2,3%	22,7%
	Bueno	Recuento	0	12	6	3	21
		% del total	0,0%	27,3%	13,6%	6,8%	47,7%
	Excelente	Recuento	1	4	8	0	13
		% del total	2,3%	9,1%	18,2%	0,0%	29,5%
Total		Recuento	3	22	15	4	44
		% del total	6,8%	50,0%	34,1%	9,1%	100,0%

Fuente: Base de datos

Figura 14:
Uso de Google Meet y Experiencias previas



Análisis e interpretación:

Considerando la tabla 16 y figura 12 para el análisis de del uso del Google Meet según las experiencias de aprendizaje previas que tienen los estudiantes universitarios de la Escuela de Educación filial Espinar, en ambas presentaciones se observa que:

- El dato más resaltante que se observa es que existe un 47,7% de estudiantes que tienen un dominio bueno del uso de Google Meet; de ellos el 27,3% percibe como mínimamente satisfactorio su participación en cuanto a experiencias previas a través del Google Meet; el 13,6% percibe como medianamente satisfactorio su participación en cuanto a experiencias previas; y solo un 6,8% percibe como satisfactorio su participación a través del Google Meet.
- Se observa es que existe un 29,5% de estudiantes que tienen un dominio excelente del uso de Google Meet; de ellos el 18,2% percibe como medianamente satisfactorio su participación en cuanto a experiencias previas a través del Google Meet; el 9,1% de estudiantes percibe como mínimamente satisfactorio su participación en cuanto a experiencias previas; y solo un 2,3% percibe como insatisfactorio su participación a través del Google Meet.
- Se observa también que existe un 22,7% de estudiantes que tienen un dominio regular del uso de Google Meet; de ellos el 13,6% de estudiantes percibe como mínimamente satisfactoria su participación en cuanto a experiencias previas a través del Google Meet; el 4,5% de estudiantes percibe como insatisfactoria su participación en cuanto a experiencias previas; por último, existe el 2,3% de

estudiantes que percibe medianamente satisfactoria y satisfactoria su participación a través del Google Meet.

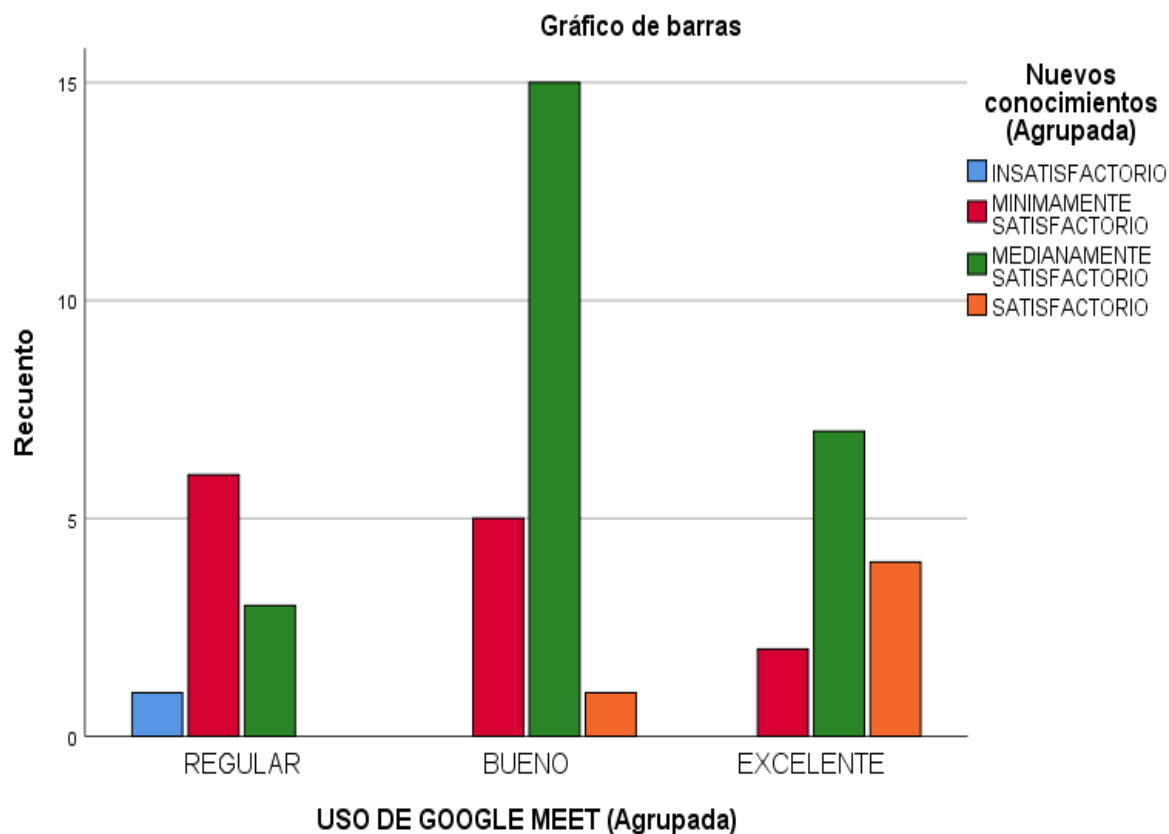
Este resultado permite inferir que mientras mejor o mayor sea el dominio del aplicativo del Google Meet o videoconferencia, mejor o mayor es la probabilidad de que el estudiante pueda reflexionar sobre sus conocimientos previos que presentan los estudiantes que tienen ese dominio. Así mismo se presenta en los estudiantes que no tienen buen dominio del uso del aplicativo, estos tendrán mayor dificultad de manifestar o expresar sus ideas previas.

Tabla 19:
Uso de Google Meet y Nuevos Conocimientos

			Nuevos conocimientos (Agrupada)				Total
			Insatisfactorio	Mínimamente Satisfactorio	Medianamente Satisfactorio	Satisfactorio	
USO DE GOOGLE MEET (Agrupada)	Regular	Recuento	1	6	3	0	10
		% del total	2,3%	13,6%	6,8%	0,0%	22,7%
	Bueno	Recuento	0	5	15	1	21
		% del total	0,0%	11,4%	34,1%	2,3%	47,7%
	Excelente	Recuento	0	2	7	4	13
		% del total	0,0%	4,5%	15,9%	9,1%	29,5%
Total	Recuento	1	13	25	5	44	
	% del total	2,3%	29,5%	56,8%	11,4%	100,0%	

Fuente: Base de datos

Figura 15:
Uso de Google Meet y Nuevos Conocimientos



Análisis e interpretación:

Considerando la tabla 17 y figura 15 para el análisis de del uso del Google Meet según el nuevo aprendizaje o conocimientos nuevos que tienen los estudiantes universitarios de la Escuela de Educación filial Espinar, en ambas presentaciones se observa que:

- El dato más resaltante que se observa es que existe un 47,7% de estudiantes que tienen un buen nivel de uso del Google Meet, de ellos el 34,1% de estudiantes presentan un nivel medianamente satisfactorio de adquirir nuevos conocimientos; el 11,4% están en mínimamente satisfactorio, y solo el 2,3%

restante menciona que están en nivel satisfactorio en adquirir nuevos conocimientos.

- Se observa también que existe un 29,5% de estudiantes que tienen un excelente nivel de uso del Google Meet; de ellos el 15,9% de estudiantes alcanzan el nivel de medianamente satisfactorio de adquisición de nuevos conocimientos a través del Google Meet; el 9,1% alcanza un nivel satisfactorio de adquisición de nuevos conocimientos a través del Google Meet; y el 4,5% restante menciona que su adquisición de nuevos conocimientos es mínimamente satisfactoria.
- El 4,5% de estudiantes que tienen un aprendizaje significativo satisfactorio a través del Google Meet; de ellos la mitad, es decir el 2,3% tienen un nivel de bueno de uso del Google Meet y el otro 2,3% están en nivel de excelente.
- Por último, existe un porcentaje de 22,7% de estudiantes que tienen un regular nivel de uso de Google Meet: de ellos el 13,6% presenta un nivel de mínimamente satisfactorio en cuanto a los nuevos conocimientos; un 6,8% en el nivel medianamente satisfactorio y solo un 2,3% en el nivel insatisfactorio.

Este resultado permite inferir también de forma similar a la anterior, mientras mejor o mayor sea el dominio del aplicativo del Google Meet o videoconferencia, mejor o mayor es la probabilidad de que el estudiante adquirir conocimientos nuevos en los estudiantes que tienen ese dominio. Así mismo se presenta en los estudiantes que no tienen buen dominio del uso del aplicativo, estos tendrán mayor dificultad adquirir conocimientos nuevos.

Tabla 20:

Uso de Google Meet * Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.

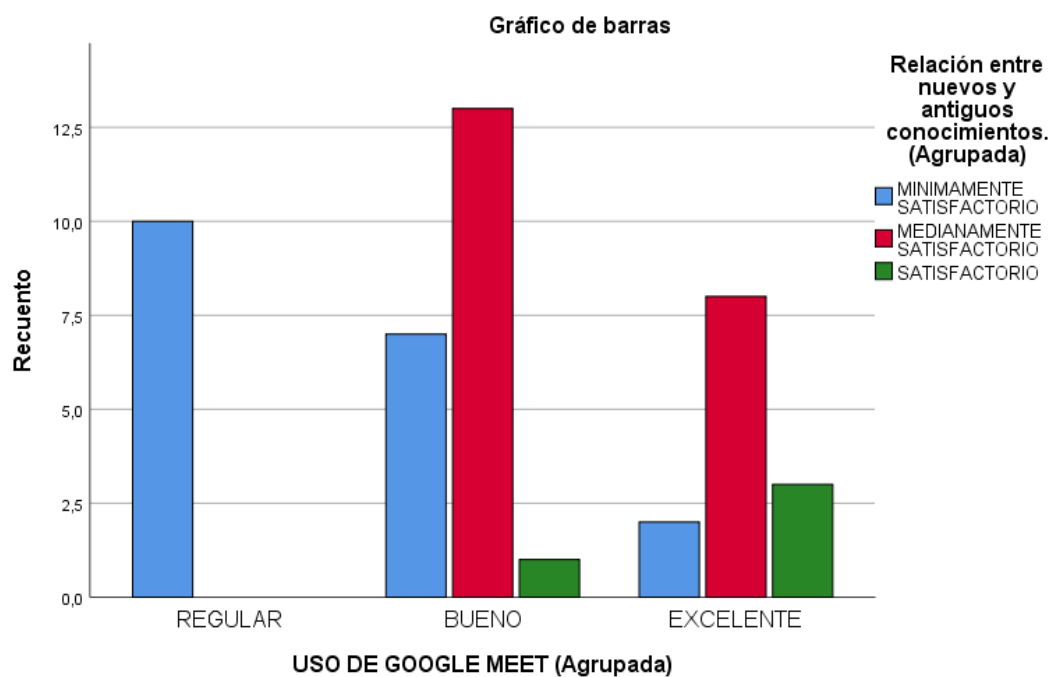
Tabla cruzada Uso de Google Meet * Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.

			Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.			Total
			Mínimamente Satisfactorio	Medianamente Satisfactorio	Satisfactorio	
USO DE GOOGLE MEET (Agrupada)	Regular	Recuento	10	0	0	10
		% del total	22,7%	0,0%	0,0%	22,7%
	Bueno	Recuento	7	13	1	21
		% del total	15,9%	29,5%	2,3%	47,7%
	Excelente	Recuento	2	8	3	13
		% del total	4,5%	18,2%	6,8%	29,5%
Total	Recuento	19	21	4	44	
	% del total	43,2%	47,7%	9,1%	100,0%	

Fuente: Base de datos

Figura 16:

Uso de Google Meet * Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.



Análisis e interpretación:

Considerando la tabla 18 y figura 16 para el análisis del uso del Google Meet según la relación entre los nuevos y antiguos conocimientos que tienen los estudiantes universitarios de la Escuela de Educación filial Espinar, en ambas presentaciones se observa que:

- El dato más resaltante que se observa es que existe un 47,7% de estudiantes que tienen un buen nivel de uso del Google Meet, de ellos el 29,5% de estudiantes manifiestan que relacionar los nuevos y antiguos conocimientos a través del Google Meet es medianamente satisfactoria; el 15,9% de estudiantes manifiestan que relacionar los nuevos y antiguos conocimientos a través del Google Meet es mínimamente satisfactorio; el 2,3% de estudiantes manifiestan que relacionar los nuevos y antiguos conocimientos a través del Google Meet es satisfactoria.
- Se observa además, que existe un 29,5% de estudiantes que tienen un excelente nivel de uso del Google Meet; de ellos el 18,2% de estudiantes manifiestan que relacionar los nuevos y antiguos conocimientos a través del Google Meet es medianamente satisfactoria; 6,8% de estudiantes manifiestan que relacionar los nuevos y antiguos conocimientos a través del Google Meet es satisfactorio; el 4,5% de estudiantes manifiestan que relacionar los nuevos y antiguos conocimientos a través del Google Meet es mínimamente satisfactorio.
- Por último existe un porcentaje de 22,7% de estudiantes que tienen un regular nivel de uso de Google Meet: todos ellos con el 22,7% presenta un nivel de

mínimamente satisfactorio en cuanto a relacionar los nuevos y antiguos conocimientos a través del Google Meet.

En cuanto a estos resultados se puede inferir que la relación entre los nuevos y antiguos conocimientos se va a dar en mayor medida si el estudiante tiene un buen nivel de uso del aplicativo o programa de Google Meet, es decir a mejor dominio del programa se incrementa también el nivel de aprendizaje significativo que se da a través de relacionar las nuevas ideas con la estructura cognitiva que ya posee el estudiante, es decir sus antiguos conocimientos. También se puede afirmar que, si el estudiante carece de buenas condiciones para asistir o aprovechar este recurso de las videoconferencias, difícilmente podrá adquirir nuevos conocimientos.

5.7. Criterios para la ccontrastación de la Hipótesis de Investigación

Para el contraste de hipótesis se empleó la prueba no paramétrica de Rho de Spearman.

Nivel de confiabilidad

- Al 95% de confianza

Nivel de significancia (α)

- Al 5% de error máximo permisible. (0,05)

Criterios de decisión:

- Si $p < 0.05$ se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a)

- Si $p > 0.05$ entonces se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza a hipótesis alterna (H_a).

5.8. Criterio para interpretar el coeficiente de correlación

Para poder interpretar el coeficiente de correlación que pueda existir en las variables analizadas se utiliza una tabla de correlaciones, donde los valores oscilan de 1 a -1 indicando estos puntos extremos una asociación perfecta; y en el caso de acercarse al cero (0) esta relación será nula. Los parámetros de estos valores se indican en la siguiente tabla.

*Tabla 21:
Niveles de correlación de Pearson y Spearman*

Valor	Significado
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0,9 a -0,99	Correlación negativa muy alta
-0,7 a -0,89	Correlación negativa alta
-0,4 a -0,69	Correlación negativa moderada
-0,2 a -0,39	Correlación negativa baja
-0,01 a -0,19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0,01 a 0,19	Correlación positiva muy baja
0,2 a 0,39	Correlación positiva baja
0,4 a 0,69	Correlación positiva moderada
0,7 a 0,89	Correlación positiva alta
0,9 a 0,99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

Fuente: Hernández, Fernández y Baptista (2014)

Prueba de hipótesis de investigación

Hipótesis nula de la investigación

- El uso del Google Meet no se relaciona significativamente en el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo semestre de la de la Escuela Profesional de Educación filial Espinar – 2022.

Hipótesis alterna de investigación

- El uso del Google Meet se relaciona significativamente en el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo semestre de la de la Escuela Profesional de Educación filial Espinar – 2022.

Tabla 22:

Prueba de hipótesis de investigación

Correlaciones – Prueba no paramétrica Spearman				
		USO DE GOOGLE MEET	APRENDIZA JE SIGNIFICATI VO	
Rho de Spearman	USO DE GOOGLE MEET (Agrupada)	Coeficiente de correlación	1,000	,484**
		Sig. (bilateral)	.	,001
	N	44	44	
	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO (Agrupada)	Coeficiente de correlación	,484**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	44	44

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

Análisis e interpretación:

Según la prueba no paramétrica Rho de Spearman podemos observar los resultados de la tabla 20; lo primero que se observa es el resultado del p-valor cuyo valor es de 0,001 menor al establecido de 0,05 ($0,001 < 0,05$) en los criterios de decisión, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto, se determina que:

“El uso del Google Meet se relaciona significativamente en el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo semestre de la de la Escuela Profesional de Educación filial Espinar – 2022”.

Así mismo se observa en la tabla 19 que el coeficiente de correlación hallado tiene un valor de 0,484 y según los niveles de correlación de Pearson y Spearman se puede afirmar que su nivel de correlación es positiva y moderada. Es decir, a mayor uso de la plataforma Google Meet, mayor será el aprendizaje significativo que tendrán los estudiantes.

Prueba de hipótesis específicas de investigación

Hipótesis específica de investigación 1

- El nivel de uso del Google Meet es excelente en la gran mayoría de estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación filial Espinar – 2022.

Tabla 23:

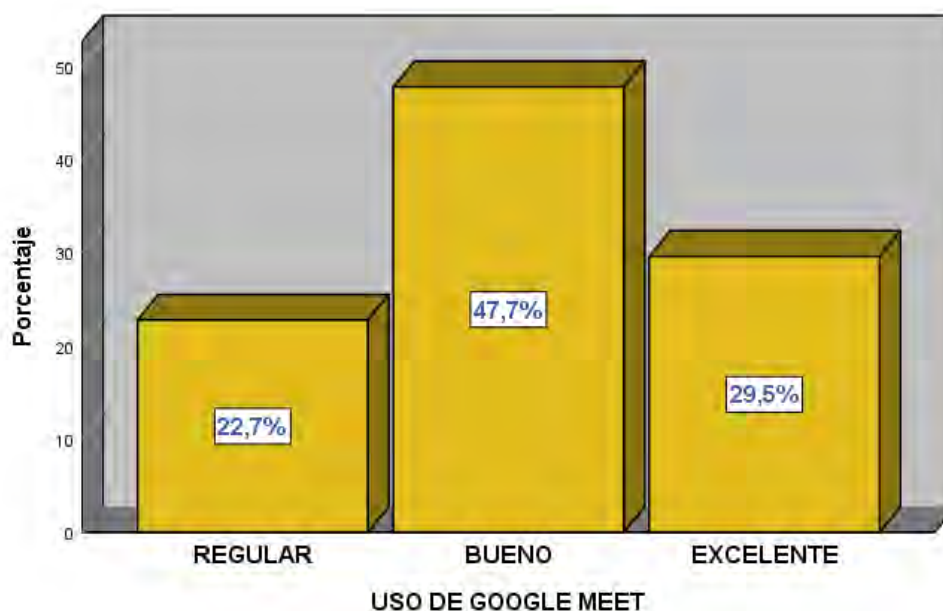
Hipótesis específica 1 - Nivel de uso del Google Meet

		USO DE GOOGLE MEET			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	10	22,7	22,7	22,7
	Buena	21	47,7	47,7	70,5
	Excelente	13	29,5	29,5	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos

Figura 17:

Hipótesis específica 1 - Nivel de uso del Google Meet



Análisis e interpretación:

Según la presentación de la tabla 21 y figura 17, se observa que la mayoría de estudiantes con el 47,7% de estudiantes tiene el nivel o dominio de bueno del uso del Google Meet; el 29,5% manifiesta que su dominio del uso del Google Meet es excelente; así mismo existe en menor medida un 22,7% de estudiantes que manifiesta que su dominio es de nivel regular. Se debe mencionar que ningún estudiante menciona que su uso del Google Meet es deficiente.

Estos resultados muestran que el dominio del Google Meet por los estudiantes que conforman la muestra es de regular a excelente, resaltando que la gran mayoría de estudiantes tienen de buen dominio a excelente.

Hipótesis específica de investigación 2

- El nivel del aprendizaje significativo es satisfactorio en la mayoría de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación filial Espinar – 2022.

Tabla 24:

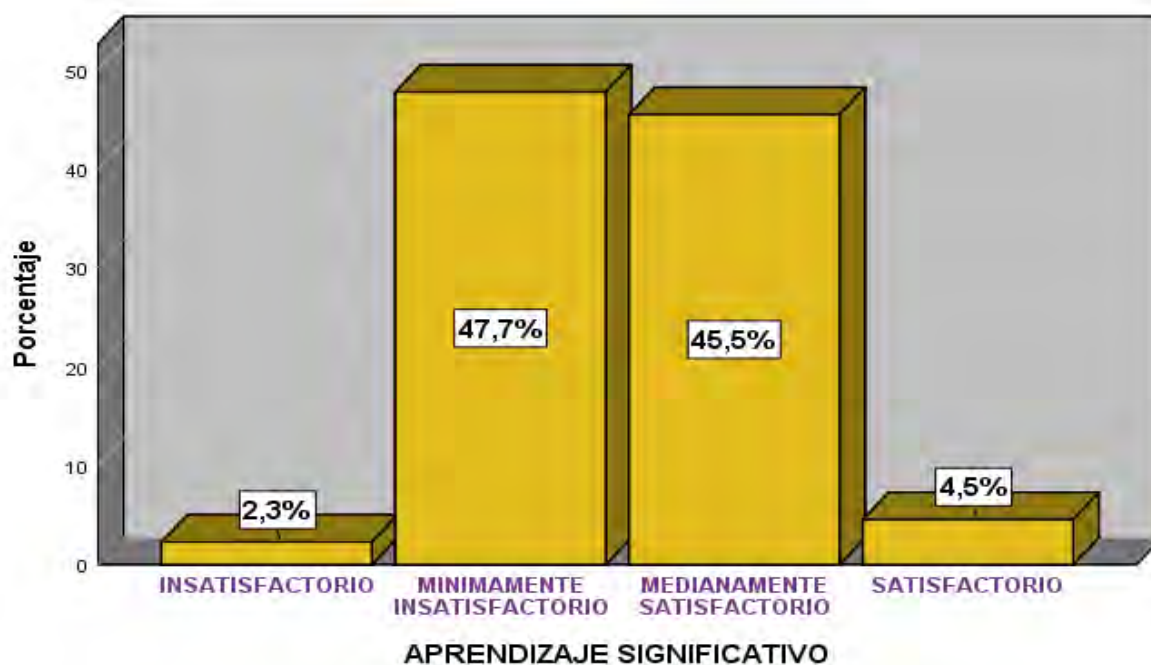
Hipótesis específica 2 - Nivel de Aprendizaje Significativo

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Insatisfactorio	1	2,3	2,3	2,3
	Mínimamente Insatisfactorio	21	47,7	47,7	50,0
	Medianamente Satisfactorio	20	45,5	45,5	95,5
	Satisfactorio	2	4,5	4,5	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos

Figura 18:

Hipótesis específica 2 - Nivel de Aprendizaje Significativo



Análisis e interpretación:

Sobre el nivel de Aprendizaje Significativo, según se observa la información presentada en la tabla 22 y figura 18 se puede afirmar que; el 47,7% de estudiantes percibe que su aprendizaje significativo a través de la videoconferencia es mínimamente satisfactorio; el 45,5% afirma que su aprendizaje significativo a través de la videoconferencia es medianamente satisfactorio; solo el 4,5% de estudiantes afirma que su aprendizaje significativo a través del uso de la videoconferencia es satisfactorio; por ultimo un mínimo porcentaje de 2,3% de estudiantes que manifiesta que su aprendizaje significativo a través del uso de la videoconferencia es insatisfactorio.

Estos resultados indican que la gran mayoría de estudiantes consideran que su aprendizaje que se desarrolla a través de las videoconferencias es de mínimamente a medianamente satisfactorio, es decir aún falta mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, quizás mejorar la interacción que pueda darse a través de las videoconferencias. El Google Meet permite interactuar, aunque aún falta desarrollar el aplicativo para mejorar el trabajo en grupo o equipo, así mismo puede ser que no se esté explotando el programa a su plenitud.

Hipótesis específica de investigación 3

Hipótesis nula de la investigación

- El uso del Google Meet se relaciona significativamente en las experiencias previas de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, filial Espinar 2022.

Hipótesis alterna de la investigación

- El uso del Google Meet no se relaciona significativamente en las experiencias previas de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, filial Espinar 2022.

Tabla 25:
Prueba de hipótesis específica 3

Correlaciones – Prueba no paramétrica Spearman

			USO DE GOOGLE MEET	Experiencias previas
Rho de Spearman	Uso de Google Meet (Agrupada)	Coeficiente de correlación	1,000	,121
		Sig. (bilateral)	.	,045
		N	44	44
	Experiencias previas (Agrupada)	Coeficiente de correlación	,241	1,000
		Sig. (bilateral)	,115	.
		N	44	44

Análisis e interpretación:

Según podemos observar los resultados de la tabla 23; se observa es el resultado del p-valor es de 0,045 menor al establecido de 0,05 ($0,045 < 0,05$) en los criterios de decisión, por lo que también se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica alterna. Por lo tanto, se determina que:

“El uso del Google Meet se relaciona significativamente en las experiencias previas de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, filial Espinar 2022”.

Así mismo se observa en la tabla 23 que el coeficiente de correlación hallado tiene un valor de 0,121 y según los niveles de correlación se puede afirmar que su nivel de correlación es positiva y muy baja. En ese sentido se puede manifestar que a mayor uso de la plataforma Google Meet, mayor será la manifestación de experiencia previas que manifestaran los estudiantes.

Hipótesis específica de investigación 4

Hipótesis nula

- El uso del Google Meet no se relaciona significativamente en los nuevos conocimientos de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, filial Espinar 2022.

Hipótesis alterna

- El uso del Google Meet se relaciona significativamente en los nuevos conocimientos de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, filial Espinar 2022.

Tabla 26:
Prueba de hipótesis específica 4

Correlaciones – Prueba no paramétrica Spearman

			USO DE GOOGLE MEET	Nuevos conocimientos
Rho de Spearman	USO DE GOOGLE MEET (Agrupada)	Coeficiente de correlación	1,000	,488**
		Sig. (bilateral)	.	,001
	N		44	44
	Nuevos conocimientos (Agrupada)	Coeficiente de correlación	,488**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
	N		44	44

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

Análisis e interpretación:

Según podemos observar los resultados de la tabla 24; se observa es el resultado del p-valor es de 0,001 y menor al establecido de 0,05 ($0,001 < 0,05$) en los criterios de decisión, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica alterna. Por lo tanto, se determina que:

“El uso del Google Meet se relaciona significativamente en los nuevos conocimientos de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, filial Espinar 2022”.

En cuanto al nivel de correlación se observa en la tabla 19 que el hallado alcanza un valor de 0,488 y según los niveles de correlación se puede afirmar que su nivel de correlación es positiva moderada. En ese sentido podemos afirmar que a mayor uso de la plataforma Google Meet, mayores serán los conocimientos nuevos que tendrán los estudiantes.

Hipótesis específica de investigación 5

Hipótesis nula

- El uso del Google Meet no se relaciona significativamente en los nuevos conocimientos de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, filial Espinar 2022.

Hipótesis alterna

- El uso del Google Meet se relaciona significativamente en los nuevos conocimientos de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, filial Espinar 2022.

Tabla 27:
Prueba de hipótesis específica 5

Correlaciones – Prueba no paramétrica Spearman

			USO DE GOOGLE MEET	Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.
Rho de Spearman	USO DE GOOGLE MEET (Agrupada)	Coeficiente de correlación	1,000	,602**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	44	44
	Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.	Coeficiente de correlación	,602**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	44	44

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

Análisis e interpretación:

En la tabla 25; se observa que el resultado del p-valor es de 0,000 menor al establecido de 0,05 ($0,000 < 0,05$) en los criterios de decisión, por lo que también se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica alterna. Por lo tanto, se determina que:

“El uso del Google Meet se relaciona significativamente en los nuevos conocimientos de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, filial Espinar 20222”.

Así mismo se observa en la tabla 19 que el coeficiente de correlación hallado tiene un valor de 0,602 y según los niveles de correlación se puede afirmar que su nivel de correlación es positiva moderada. Considerando estos resultados, podemos afirmar que a mayor uso de la plataforma Google Meet, mejor será la relación de los nuevos y antiguos conocimientos en estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, filial Espinar.

DISCUSIÓN

El objetivo del presente trabajo de investigación consistía en determinar cuál es la influencia del uso del Google Meet en el aprendizaje significativo que tienen los estudiantes del segundo semestre de la Escuela de Educación, filial Espinar. Dentro de las conclusiones a las que se llega luego del análisis estadístico y sus correspondientes contrastaciones de hipótesis de investigación y específicas esta que El uso del Google Meet si influye significativamente en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de la Escuela Profesional de Educación filial Espinar – 2022. Esta conclusión se desprende de los resultados hallados como el valor de significancia de 0,001 menor al establecido de 0,05 ($0,001 < 0,05$) en los criterios de decisión. Su nivel de correlación tiene un valor de 0,484 que indica una relación positiva y moderada.

Esta conclusión principal, confirma y coincide con los resultados hallados por Navarrete A. (2021), en que manifiesta que la plataforma Zoom ha tenido un impacto significativo en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes universitarios, completa su conclusión afirmando que el uso del programa Zoom fundamentalmente en videoconferencias durante el periodo analizado ha permitido que los estudiantes reflexionen y desarrollen las destrezas de aprendizaje en relación a los temas estudiados. Tanto la plataforma Zoom como el Google Meet son programas que permite realizar videoconferencias en vivo o comúnmente conocidos como online, es decir los estudiantes se encuentran en diferentes lugares, pero al mismo tiempo conectados e interactuando a través del computador, en ambos estudios se manifiesta que existe relación o asociación de

ambas variables por lo que el uso de la videoconferencia en estos tiempos de pandemia ha contribuido notablemente en el aprendizaje que tienen los estudiantes universitarios.

En relación al estudio realizado por López B. (2020), sobre la influencia de las aulas virtuales en el aprendizaje significativo de los estudiantes de derecho de la Universidad de Guayaquil en Ecuador, podemos afirmar que también se encuentran similitudes o concordancias en cuanto a sus conclusiones, la principal menciona que, el aprendizaje significativo por descubrimiento tiende a mejorar con la utilización de las aulas virtuales, además menciona que los estudiantes con mayor dominio de las aulas virtuales experimentan ligera mejora en el nivel de conocimientos que desarrollan.

En cuanto a los resultados o conclusiones a las que llega Cruz J. (2015) en su investigación basada en el uso de videoconferencias para el mejoramiento de procesos de enseñanza en una carrera universitaria, menciona que La videoconferencia debe considerarse más que una herramienta tecnológica, debe considerarse una estrategia didáctica, además, indica que los avances tecnológicos implementados en educación requieren procesos educativos innovadores, en referencia a la presente investigación no descartar ni refuta los resultados hallados, muy por el contrario indica implícitamente que mientras mejor dominio se tenga de las videoconferencias por el docente como estrategia didáctica, mejores serán los logros de aprendizaje o rendimiento académico que tengan los estudiantes universitarios.

En cuanto al estudio realizado por Ramírez R. (2021) titulado, uso del Google Meet y el proceso de aprendizaje en estudiantes universitarios, también se coincide con sus resultados ya que el autor manifiesta que, existe relación significativa que implica un nivel alto de asociación entre las variables Google Meet y proceso de aprendizaje.

CONCLUSIONES

PRIMERA : Luego de analizar ambas variables y realizar su respectiva prueba de hipótesis, se concluye que el uso del Google Meet se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo semestre de la de la Escuela Profesional de Educación sede Espinar – 2022. Esta conclusión se desprende de los resultados hallados en la prueba de hipótesis de Rho de Spearman con un valor de significancia hallado de 0,001 menor al establecido de 0,05 ($0,001 < 0,05$) en los criterios de decisión. En cuanto al nivel de correlación, el valor hallado es de 0,484 que indica que existe relación positiva y moderada. Esto se interpreta que a mejor o mayor dominio del Google Meet, mejor o mayor será el aprendizaje significativo que logren los estudiantes de la escuela, de similar manera se presenta en los estudiantes que no tienen buen dominio o uso del aplicativo, mientras menor dominio del Google Meet, más dificultad presentaran para lograr ese aprendizaje, ya que presentarán dificultades para el manejo y la interacción con sus compañeros en el aula virtual o en la videoconferencia con el docente.

SEGUNDA : El dominio del Google Meet por los estudiantes del segundo semestre de la escuela profesional de Educación, filial Espinar es de regular a excelente; siendo específicos, el 29,5% de estudiantes afirma que su nivel de uso del Google Meet es excelente, así mismo el 47,7% de estudiantes afirma tener un nivel bueno del uso del Google Meet;

quedando un 22,7% de estudiantes que afirman presentar un dominio regular o de nivel medio del Google Meet. Esto significa que todos los estudiantes perciben como fácil su uso y utilización, así mismo la mayoría tienen experiencia en su empleo, sobre todo para realizar sus clases virtuales, su uso es relativamente sencillo, de fácil comprensión, motivador y lo perciben de gran utilidad como alternativa a las clases presenciales.

TERCERA : EL aprendizaje significativo que manifiestan alcanzar los estudiantes a través del Google Meet, es de medianamente satisfactoria a satisfactorio en un 50% de los estudiantes; el 47,7% de estudiantes afirma que su aprendizaje significativo es mínimamente satisfactorio y solo un 2,3% afirma que no se siente satisfecho de su aprendizaje a través del Google Meet. En ese sentido llegar a obtener aprendizajes significativos a través del uso de la videoconferencia por medio del Google Meet no ha trascendido en un cambio positivo contundente en la mejora de los aprendizajes de los estudiantes universitarios, posiblemente debido a las distracciones que están presentes en Internet, como pueden ser las redes sociales, los videojuegos, algunos aplicativos, los videos entre otros muchos, que de todas formas puede causar distracciones en los estudiantes mientras realizan sus clases virtuales.

CUARTA : Se determina que el uso del Google Meet se relaciona significativamente con la dimensión experiencias previas que tienen los

estudiantes, aunque el nivel de correlación tiene un valor de 0,121 que indica que la relación es positiva pero muy baja. Para llegar a esta conclusión se obtuvo un p-valor igual a 0,045 casi al límite del criterio establecido de 0,05. Cabe mencionar que aún resulta difícil participar y comunicar aquellos conocimientos previos que tienen los estudiantes, es difícil en la educación presencial y peor aún en la educación virtual; los motivos pueden ser variados, desde la falta de dispositivos que mejoren los canales de comunicación, hasta la presencia de temor, nerviosismo y tensión que presentan la mayoría de estudiantes.

QUINTA : Se determina que el uso del Google Meet se relaciona significativamente en los nuevos conocimientos que tienen los estudiantes, para esta dimensión se obtuvo un p-valor de 0,001 y un valor del nivel de correlación de 0,488 que indica que la relación entre el uso del Google Meet y la adquisición de conocimientos nuevos es positiva y de nivel moderado. El uso del Google Meet permitió a los estudiantes adquirir nuevos conocimientos, emplear nuevas estrategias, así como entender todo aquello que era transmitido mediante las clases virtuales o videoconferencias a través del Google Meet.

SEXTA : Se determina que el uso del Google Meet se relaciona significativamente en la relación de los nuevos y antiguos conocimientos de los estudiantes, el valor Sig. hallado para esta dimensión es de 0,000 con un valor del coeficiente de correlación de 0,602 que indica una

relación positiva y moderada entre la relación que existe de los antiguos y nuevos conocimientos. El uso del Google Meet permitió a los estudiantes intercambiar opiniones e información relevante tanto con el docente como con sus compañeros, esto generó aprendizajes significativos al relacionar los antiguos conocimientos con la nueva información obtenida a través de la videoconferencia.

SUGERENCIAS

Las sugerencias que se pueden realizar en función de todo el proceso de investigación, principalmente en función de los resultados y conclusiones halladas se describen a continuación:

PRIMERA : Continuar con el uso de las herramientas de educación a distancia, sobre todo el uso de la videoconferencia a través de la plataforma Google Meet, oficialmente adoptada por la UNSAAC en labores académicas. Su continua practica por parte de los docentes y estudiantes enriquecerán el proceso educativo y formativo, logrando cada vez mayor interacción a través de la videoconferencia, adquiriendo de esta forma aprendizaje significativos que puedan fortalecer la formación profesional de los egresados de la Escuela profesional de Educación, filial Espinar.

SEGUNDA : Estimular a los docentes y estudiantes en actividades que promuevan el aprendizaje a través del uso de la videoconferencia, sobre todo de tipo colaborativo, para ello se sugiere que los docentes sean continuamente capacitados y actualizados y poder ampliar su influencia y praxis como ejemplo para los estudiantes y futuros docentes de las instituciones educativas

TERCERA : Que los docentes implementen en su praxis experiencias y actividades que permitan al estudiante utilizar esos conocimientos en su vida cotidiana, estimulando de esta forma el aprendizaje autónomo y sobre

todo significativo, además de incluir actividades que mejoren su actitud para aprender

CUARTA : Existe un mínimo porcentaje de estudiantes que consideran que su aprendizaje a través de la videoconferencia es insatisfactorio, por lo que se recomienda indagar sus causas, con el fin o propósito de poder implementar acciones correctivas o planes de mejora en algunos casos especiales.

BIBLIOGRAFÍA

- Alanya, (2017). Uso de la videoconferencia y actitudes hacia la matemática en estudiantes de Arquitectura de una Universidad Privada. Tesis para optar el grado académico de Magister en Docencia Universitaria. Lima, Perú.
- Álvarez, M., González V., Morfin M., & Cabral, J. (2005). Aprendizaje en Línea . México: Centro Universitario de la Costa/Universidad de Guadalajara .
- Arévalo, E. (2002). Clima escolar y niveles de interacción social, en estudiantes secundarios del Colegio Claretiano de Trujillo. Tesis para optar el grado de maestría. Lima. Perú: Universidad César Vallejo.
- Arias, F. (2006). El proyecto de investigación: Introducción a la investigación científica (5ta ed.). Caracas, Venezuela: Editorial Episteme, C.A.
- Ausubel D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. 2ª edición, Barcelona: Paidós Ibérica.
- Ausubel, D. (2000). Psicología educativa: un punto de vista cognitivo. México: Editorial Trillas.
- Ausubel, D., Novak, J. & Hanesian, H. (1983). Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. 2da Edición. Trillas – México.
- Blázquez, F. (2003). Las nuevas tecnologías en los centros educativos, Mérida, Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología de la Junta de Extremadura, 99-115.

- Cabero, J. (2000): "La videoconferencia como instrumento educativo". En Cabero, J. (ed): Nuevas tecnologías aplicadas a la educación, Madrid, Síntesis, 97-110.
- Cabero, J. (2003): "La videoconferencia. Su utilización didáctica". En Blázquez Entonado, F. Las nuevas tecnologías en los centros educativos. Mérida: Junta de Extremadura. Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología. España.
- Chacón A. (2003). La videoconferencia: conceptualización, elementos y uso educativo. Disponible de <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/index.htm>
- Cooperberg, A. (2005). Las herramientas que facilitan la comunicación y el proceso de enseñanza-aprendizaje en los entornos de educación a distancia. S/dato. Disponible en <http://www.um.es/ead/red/3/cooperberg1.pdf>
- Cruz J. (2015). Desarrollo de una Estrategia Didáctica Basada en el Uso de Videoconferencias para el mejoramiento de Procesos de Enseñanza en una Carrera de Contabilidad y Auditoría. Ambato – Ecuador.
- Davis, F., Bagozzi, R. & Warshaw, P. (1989). User acceptance of computer technology: A comparison of two theoretical models. Management Science, 35 (8), pp.982-1003.
- Echaiz, A. (2001) "Desarrollo del aprendizaje significativo en la facultad de educación de la universidad San Martín de Porres" (Tesis de maestría).

Universidad de San Martín de Porres, Lima. Perú.

Figuroa J. (2021). Retos de la Educación Universitaria virtual en Lima: Análisis cualitativo en contexto de la Covid -19. Edición Online Vol. 1. N° 1, DOI: <https://doi.org/10.47796/ves.v10i1.466>.

Google Company. (2021). Videoconferencias con Google Meet. Disponible en <https://workspace.google.com/intl/es/resources/video-conferencing/>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación: Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado y Pilar Baptista Lucio (6a. ed. --.). México D.F.: McGraw-Hill.

INEGI (2005). Instituto Nacional de estadística Geográfica e Informática, metodología de la investigación. p. 22). México.

Izcara Palacios, S. P. (2014). Manual de investigación cualitativa. Perú: Ediciones Fontamara. Disponible en <https://www.porrúa.mx/libro/GEN:846424/manual-de-investigacion-cualitativa/simon-pedro-izcarapalacios/9786077360643>

Izcara S. (2014). *Manual de investigación cualitativa*. Perú: Ediciones Fontamara. Recuperado a partir de <https://www.porrúa.mx/libro/GEN:846424/manual-de-investigacion-cualitativa/simon-pedro-izcara-palacios/9786077360643>

Leal D. (2007). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Recuperado de [http://www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens\(2004\)-Conectivismo.doc](http://www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens(2004)-Conectivismo.doc)

Márquez, A. (2001). Videoconferencia. Disponible en <http://enlinea.unam.mx:8080/cjsp/rifet/piloto/matvc/videoconrifet.html>

Mayntz R., Kurt H. & Hubner P. (1988) Introducción a los métodos de la sociología emperica. Alianza Editorial. Madrid. (Cap. 1. Pg.16)

Monje C. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía Didáctica. Universidad Sur colombiana. Colombia.

Monje, C. (2011). Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa. México: McGraw-Hill/Interamericana

Navarrete A. (2021). "El Uso de la Plataforma Zoom en el Aprendizaje de Ciencias Naturales, en los estudiantes del Octavo Grado de Educación General Básica, Paralelo "A", de la Unidad Educativa "La Inmaculada" de la ciudad de Ambato, en el Primer Quimestre Del Año Lectivo 2020-2021". Tesis para optar el grado de maestro Ambato - Ecuador 2021 – Universidad Técnica De Ambato

Ramírez, R. (2020). Uso del Google Meet y el proceso de aprendizaje en estudiantes de la Universidad de Ciencias y Humanidades, 2020.

Rodríguez, J. (2009). Los factores motivacionales y el aprendizaje significativo de los estudiantes de las carreras de educación física y deportes. Tesis doctoral, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima.

Saavedra V. (2019). Uso de la Videoconferencia como Herramienta de apoyo en el Aprendizaje Colaborativo en los Estudiantes del Segundo Ciclo de la

asignatura de Informática de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres. Lima 2019. Tesis para optar el título de maestro.

Saavedra, V. (2019). Uso de la videoconferencia como herramienta de apoyo en el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del segundo ciclo de la asignatura de informática de la facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres. Tesis Para optar el grado académico de maestra en Educación. Lima, Perú.

Sánchez, E. (2001): Integración de la videoconferencia en la educación a distancia, Pixel Bit, 17, 89-98. — (2000). La videoconferencia en la Universidad Nacional de Educación a Distancia: análisis y posibilidades didácticas. Tesis Doctoral. Facultad de Educación, UNED. — (1996). La videoconferencia en la UNED. Trabajo de investigación. Facultad de Educación, UNED

Sifontes, L. (2002): El trabajo de investigación, Caracas: Fundación Sypal.

Sub Gerencia Regional de Acondicionamiento Territorial (2021). Proyecto Fortalecimiento del Desarrollo de Capacidades de Ordenamiento Territorial de la Región Cusco” Expediente Técnico de Caracterización Territorial de la Provincia de Espinar. Recuperado de https://web.archive.org/web/20150108222915/http://www.ot.regioncusco.gob.pe/MapasTem/MEDIO%20AMBIENTE/PROV_ESPINAR/DIAGNOSTICO%20PROVINCIAL/Espinar_Final.pdf

UNESCO (2011). TICS en la Educación. Disponible en

<http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/lifelonglearning/open-and-distance-learning/>

Vaill, P. (1996). Learning as a Way of Being. San Francisco, CA, Jossey-Blass Inc.

ANEXOS

DE LA INVESTIGACIÓN

Anexo 1: Matriz de consistencia

“Uso del Google Meet y aprendizaje significativo en estudiantes del II semestre de la Escuela Profesional de Educación, filial Espinar 2022”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo es la relación del uso del Google Meet en el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación Filial Espinar – 2022? 	<ul style="list-style-type: none"> Analizar cuál es la influencia del uso del Google Meet en el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación Filial Espinar – 2022. 	<p>El uso del Google Meet se relaciona significativamente en el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo semestre de la de la Escuela Profesional de Educación Filial Espinar – 2022.</p>	<p>VARIABLE 1:</p> <p>Uso del Google Meet</p> <p>Dimensiones</p>
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECIFICAS	
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es el nivel de uso del Google Meet por los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación Filial Espinar – 2022? ¿Cuál es el nivel del aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación Filial Espinar – 2022? ¿Cómo es la relación del uso del Google Meet y las experiencias previas de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, Filial Espinar 2022? ¿Cómo es la relación del uso del Google Meet con los nuevos conocimientos de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, Filial Espinar 2022? 	<ul style="list-style-type: none"> Precisar el nivel de uso del Google Meet por los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación Filial Espinar – 2022 Precisar el nivel del aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación Filial Espinar – 2022. Determinar cómo es la relación del uso del Google Meet y las experiencias previas de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, Filial Espinar 2022. Determinar cómo es la relación del uso del Google Meet con los nuevos conocimientos de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, Filial Espinar 2022. 	<ul style="list-style-type: none"> El nivel de uso del Google Meet es excelente en la gran mayoría de estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación Filial Espinar – 2022 El nivel del aprendizaje significativo es satisfactorio en la mayoría de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación Filial Espinar – 2022. El uso del Google Meet se relaciona significativamente en las experiencias previas de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, Filial Espinar 2022. El uso del Google Meet se relaciona significativamente en los nuevos conocimientos de los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, sede Espinar 2022. 	<ul style="list-style-type: none"> Perfil de uso de Google Meet Facilidad de uso percibida Disfrute percibido Utilidad percibida Actitud de uso Intención de uso <p>VARIABLE 2:</p> <p>Aprendizaje significativo</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> Experiencias previas Nuevos conocimientos Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.

<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo es la relación del uso del Google Meet y la relación entre los nuevos y antiguos conocimientos en estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación Filial Espinar 2022? 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar cómo es la relación del uso del Google Meet y la relación entre los nuevos y antiguos conocimientos en estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, Filial Espinar 2022. 	<ul style="list-style-type: none"> • El uso del Google Meet relaciona significativamente la relación de los nuevos y antiguos conocimientos en estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, Filial Espinar 2022. 	
MÉTODO Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	
<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN: Básica</p> <p>NIVEL DE INVESTIGACIÓN: Correlacional.</p> <p>DISEÑO: No experimental de corte transversal</p>	<p>POBLACIÓN Y MUESTRA</p> <p>44 estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, Filial Espinar 2022.</p>	<p>TÉCNICA E INSTRUMENTO</p> <p>Encuesta – cuestionario.</p>	

Anexo 2: instrumentos de investigación

CUESTIONARIO – USO DE GOOGLE MEET

Lea con detenimiento cada uno de los enunciados y luego marca solo una de las alternativas que corresponda al enunciado según tu propio criterio. Recuerda que no hay respuestas correctas o incorrectas, solo tu opinión.

1	2	3	4	5
NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE

Recuerda: No dejes de marcar ninguno de los enunciados

Nº	ENUNCIADOS	NUNCA 1	CASI NUNCA 2	A VECES 3	CASI SIEMPRE 4	SIEMPRE 5
1	Antes del confinamiento nacional por la pandemia de Covid 19, ¿Has utilizado Google Meet?					
2	Durante la pandemia actual por Covid 19 ¿Utilizas Google Meet?					
3	Uso Google Meet en todas mis clases online					
4	Durante este periodo de actividad no presencial, ¿Google Meet te ha resultado sencillo de utilizar?					
5	¿Has tenido problemas para aprender a utilizar Google Meet a lo largo de este tiempo como estudiante en tus asignaturas del semestre?					
6	¿La interfaz intuitiva, comprensible y amigable de Google Meet te ha facilitado su empleo durante la etapa de aprendizaje online en tus asignaturas del semestre?					
7	¿Las exposiciones que realizas a través del Google Meet te han resultado sencillas de presentar?					
8	¿Las exposiciones que realizan tus compañeros a través del Google Meet te han resultado sencillas de entender?					
9	Es fácil acceder a Google Meet desde diferentes dispositivos					
10	¿Utilizar Google Meet como recurso para la enseñanza y aprendizaje virtual ha sido entretenido y divertido en tus asignaturas?					
11	¿El uso de Google Meet te ha resultado interesante y motivador en tus asignaturas del presente semestre?					

12	¿Dadas las circunstancias actuales, te ha gustado utilizar Google Meet para el desarrollo de tus asignaturas del presente semestre?					
13	¿Te has sentido bien utilizando Google Meet en tus asignaturas del presente semestre?					
14	Me gusta recibir clases por el Google Meet y desde mi casa					
15	Prefiero usar un programa diferente al Google Meet.					
16	¿Crees que Google Meet es útil para aprender de manera online o virtual las asignaturas en este semestre?					
17	Dada la situación actual, ¿La utilización de Google Meet te ha ayudado a comprender mejor las asignaturas en este semestre?					
18	¿El uso de Google Meet te ha ayudado a mejorar tu aprendizaje en esta etapa de enseñanza virtual en tus asignaturas del presente semestre?					
19	¿Crees que Google Meet te ayuda a mejorar tu rendimiento en las asignaturas del presente semestre?					
20	Durante este periodo, ¿Google Meet te ha permitido estar en contacto con tus compañeros?					
21	Durante este periodo, ¿Google Meet te ha permitido estar en contacto con tus profesores?					
22	¿Crees que las videoconferencias grabadas del Google Meet aportan en tu aprendizaje?					
23	¿La interacción que tienes con tus docentes y tus compañeros a través del Google Meet te ha servido para aprender mejor?					
24	¿las presentaciones que realizan tus docentes a través del Google Meet, mejoran tu aprendizaje?					
25	¿El uso de Google Meet ha hecho que el aprendizaje de las asignaturas de este periodo excepcional haya sido más interesante?					
26	¿Crees que utilizar Google Meet como herramienta de aprendizaje online en tus asignaturas durante esta pandemia provocada por el COVID- 19, es una buena idea?					
27	La programación que se hace de las videoconferencias con anticipación ¿Te ayudan en la planificación de tus actividades?					

28	Una vez se retome la enseñanza presencial, ¿Te gustaría seguir utilizando Google Meet en tu vida académica?					
29	Una vez se retome la enseñanza presencial, ¿te gustaría continuar utilizando Google Meet para estar en contacto con tus compañeros fuera de clase?					
30	Una vez se retome la enseñanza presencial, ¿Te gustaría seguir empleando Google Meet para estar en contacto con tus docentes fuera de clase?					
31	¿Te gustaría utilizar Google Meet en tu futuro desempeño profesional si tuvieras la oportunidad, aunque no se produzcan situaciones excepcionales?					

GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN.

CUESTIONARIO - APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

INSTRUCCIONES:

- A continuación, encontrará algunas afirmaciones o enunciados sobre su aprendizaje en las diferentes asignaturas.
- Lea atentamente cada uno de ellos e indique por favor el grado de concordancia con respecto a las mismas. Señale con una "X" la respuesta que más se aproxime a sus preferencias.
- No hay respuestas correctas o incorrectas, ni buenas o malas.

CUESTIONARIO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

N°	ENUNCIADO	NUNCA	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
01	Respondo las preguntas sobre conocimientos previos al iniciar mi clase virtual o videoconferencia.				
02	Participo en dinámicas para responder sobre mis conocimientos previos o experiencias previas.				
03	Respondo preguntas sobre mis conocimientos previos al iniciar mi sesión virtual o videoconferencia.				
04	Participó activamente en compartir mis conocimientos previos en las videoconferencias.				
05	Participo de dinámicas para responder sobre mis conocimientos previos en la videoconferencia.				
06	Participo en el dialogo que se da en la videoconferencia respetando las opiniones de los demás.				
07	Realizo actividades académicas en el aula virtual empleando los conocimientos que ya tengo.				
08	Participó activamente en debates sobre temas que conozco				
09	La iniciar las clases participo dando mi opinión sobre los temas que domino.				
10	Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos individuales (organizadores gráficos, fichas etc.)				
11	Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajo en equipos.				
12	Aplico estrategias nuevas para aprender nuevos conocimientos.				
13	Los nuevos conocimientos son entendibles porque son estructuras de acuerdo a mi edad.				

14	Realizo preguntas de lo que no entiendo y se me hace difícil entender las explicaciones.				
15	Me gusta intercambiar ideas, opiniones e información de temas tratados para generar nuevos conocimientos.				
16	Participó activamente en la generación de nuevos conocimientos con respeto a las ideas u opiniones de los demás.				
17	Relaciono las nuevas experiencias adquiridas en la elaboración de trabajos individuales y/o grupales.				
18	Muchos conocimientos que he aprendido a través de las clases virtuales los pongo en práctica en casa o mis estudios.				
19	Los conocimientos útiles que aprendo los empleo para mejorar mis capacidades				
20	Busco aplicar lo aprendido en clase y si no funciona, averiguo las causas				
21	Aprendo mejor cuando escucho debates de diferentes temas educativos que no domino.				
22	Respondo preguntas para ser consciente de que he aprendido.				
23	Realizo actividades en el aula virtual, utilizando lo aprendido y relacionándolo con la vida diaria.				
24	Considero lo que he aprendido como algo útil y necesario.				
25	Aplico en la vida real lo que aprendí en las clases				
26	Los conocimientos adquiridos no satisfacen mis expectativas.				
27	Entro en discusión conmigo mismo sobre lo que aprendo y lo que ya conocía.				
28	Algunos conocimientos nuevos que aprendo, me hacen reflexionar.				
29	Me gusta debatir sobre temas que domino, y siempre aprendo algo nuevo				
30	Me es difícil aceptar ideas que no comparto, y menos ponerlas en práctica.				

GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN.

Anexo 3 Validación de Instrumentos

Experto 1

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR CRITERIO DE JUECES

i. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : Condori Uscca Walter
 1.2. Cargo e institución donde labora : Docente de la Escuela Profesional de Educación Filial Espinar de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco
 1.3. Nombre del instrumento evaluado : Cuestionario – Uso de Google Meet

ii. ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Muy Deficiente 1	Deficiente 2	No Deficiente ni Eficiente 3	Eficiente 4	Muy Eficiente 5
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado comprensible				X	
OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.				X	
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				X	
SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.				X	
CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.				X	
COHERENCIA	Existe coherencia entre variables, indicadores y los ítems.				X	
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.				X	
APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					X
CONTEO TOTAL DE MARCAS (se hace el conteo en cada una de las categorías de la escala)					36	5
		A	B	C	D	E

$$COEFICIENTE DE VALIDEZ = \frac{1xA+2xB+3xC+4xD+5xE}{50} = 0.82$$

iii. CALIFICACIÓN GLOBAL:

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado	[0,00 – 0,60]
Observado	[0,60 – 0,70]
Aprobado	[0,70 – 1,00]

iv. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento puede aplicarse.

Lugar: Espinar

06 de Enero del 2022



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR CRITERIO DE JUECES

i. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : Condori Uscca Walter
 1.2. Cargo e institución donde labora : Docente de la Escuela Profesional de Educación Filial Espinar de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco
 1.3. Nombre del instrumento evaluado : Cuestionario - Aprendizaje Significativo

ii. ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Muy Deficiente 1	Deficiente 2	NI Deficiente NI Eficiente 3	Eficiente 4	Muy Eficiente 5
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado comprensible				X	
OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.				X	
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				X	
SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.				X	
CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.				X	
COHERENCIA	Existe coherencia entre variables, indicadores y los ítems.				X	
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.				X	
APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.				X	

CONTEO TOTAL DE MARCAS (se hace el conteo en cada una de las categorías de la escala)				40	
	A	B	C	D	E

$$COEFICIENTE DE VALIDEZ = \frac{1xA+2xB+3xC+4xD+5xE}{50} = 0.8$$

iii. CALIFICACIÓN GLOBAL:

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado	[0,00 – 0,60]
Observado	[0,60 – 0,70]
Aprobado	[0,70 – 1,00]

iv. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento puede aplicarse.

Lugar: Espinar

06 de Enero del 2022

 UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAAD DEL CUSCO FACULTAD DE EDUCACION Y CIENCIAS DE LA COMUNICACION  Mg. Walter Condori Uscca CATEDRÁTICO
FIRMA DEL JUEZ

Experto 2

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR CRITERIO DE JUECES

i. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y nombres del Juez : MERMA SAICO, DELIO
 1.2 Cargo e institución donde labora : DOCENTE UNIVERSITARIO- UNSAAC-SE
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : _____

ii. ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Muy Deficiente 1	Deficiente 2	Nº Deficiente o Eficiente 3	Eficiente 4	Muy Eficiente 5
GLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado comprensible				X	
OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.				X	
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				X	
SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.				X	
CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.				X	
COHERENCIA	Existe coherencia entre variables, indicadores y los ítems.					X
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.				X	
APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.				X	
CONTEO TOTAL DE MARCAS (se hace el conteo en cada una de las categorías de la escala)					36	5
		A	B	C	D	E

$$\text{COEFICIENTE DE VALIDEZ} = \frac{1xA+2xB+3xC+4xD+5xE}{50} = 0.82$$

iii. CALIFICACIÓN GLOBAL:

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado	[0,00 – 0,60]
Observado	[0,60 – 0,70]
Aprobado	[0,70 – 1,00]

iv. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Es aplicable

Lugar: Espinar

12 de enero del 20 22



FIRMA DEL JUEZ

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO
POR CRITERIO DE JUECES**

i. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y nombres del Juez : MERMA SAICO, DELIO
 1.2 Cargo e institución donde labora : DOCENTE UNIVERSITARIO - LNSAAC-SE
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : _____

ii. ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Muy Deficiente 1	Deficiente 2	Nº Deficiente ni Eficiente 3	Eficiente 4	Muy Eficiente 5
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado comprensible				X	
OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.				X	
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				X	
SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					X
CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.				X	
COHERENCIA	Existe coherencia entre variables, indicadores y los ítems.				X	
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.				X	
APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.				X	

CONTEO TOTAL DE MARCAS (se hace el conteo en cada una de las categorías de la escala)				36	5
	A	B	C	D	E

$$COEFICIENTE DE VALIDEZ = \frac{1xA+2xB+3xC+4xD+5xE}{50} = 0.82$$

iii. CALIFICACIÓN GLOBAL:

CATEGORÍA	INTERVALO
Desaprobado	[0,00 – 0,60]
Observado	[0,60 – 0,70]
Aprobado	[0,70 – 1,00]

iv. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Es aplicable

Lugar: Espinar

12 de enero del 2022


 FIRMA DEL JUEZ

Anexo 4: Base de datos

Uso del Google Meet

N°	Perfil de uso de Google Meet				Facilidad de uso percibida						Disfrute percibido							
	01.- Antes del confinamiento nacional por la pandemia de Covid 19. ¿Has utilizado Google Meet?	02.- Durante la pandemia actual por Covid 19. ¿Utilizas Google Meet?	03.- Uso de Google Meet en todas mis clases online	D1	04.- Durante este periodo de actividad no presencia l, ¿Google Meet te ha resultado sencillo de utilizar?	05.- ¿Has tenido problemas para aprender a utilizar Google Meet a lo largo de este tiempo como estudiante en tus asignaturas del semestre?	06.- ¿La interfaz intuitiva, comprensible y amigable de Google Meet te ha facilitado su empleo durante la etapa de aprendizaje online en tus asignaturas?	07.- ¿Las exposiciones que realizas a través del Google Meet te han resultado sencillas de presentar?	08.- ¿Las exposiciones que realizas a través del Google Meet te han resultado sencillas de entender?	09.- ¿Es fácil acceder a Google Meet desde dispositivos diferentes?	D2	10.- ¿Utilizas Google Meet como recurso para la enseñanza y aprendizaje virtual que has sido entretenido y divertido en tus asignaturas?	11.- ¿El uso de Google Meet te ha resultado interesante y motivador en tus asignaturas del semestre?	12.- ¿Dadas las circunstancias actuales, te ha gustado utilizar Google Meet para el desarrollo de tus asignaturas del semestre?	13.- ¿Te sienten bien utilizando Google Meet en tus asignaturas del semestre?	14.- ¿Me gusta recibir clases por el Google Meet y desde mi casa?	15.- ¿Prefiero usar un programa diferente al Google Meet?	D3
1	1	2	3	6	2	3	1	3	2	3	14	2	3	2	1	2	3	13
2	1	4	4	9	3	4	2	3	1	2	15	1	1	2	2	1	1	8
3	2	3	5	10	5	3	3	4	2	4	21	3	4	4	4	5	2	22
4	4	5	5	14	5	1	5	5	4	4	24	4	5	5	5	4	4	27
5	1	4	4	9	4	2	4	4	4	4	22	4	5	4	5	4	4	26
6	1	3	2	6	3	2	1	2	4	3	15	4	3	2	4	2	3	18
7	2	5	4	11	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	4	3	3	19
8	2	3	5	10	3	4	3	3	4	3	20	3	4	3	3	2	2	17
9	4	5	5	14	4	2	5	3	3	5	22	5	4	5	5	4	1	24
10	1	5	5	11	5	1	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18
11	1	2	1	4	1	2	3	1	2	3	12	1	3	2	3	1	3	13
12	1	3	2	6	3	3	2	2	3	3	16	2	2	3	3	1	3	14
13	3	5	5	13	5	1	4	5	4	4	23	5	4	5	5	5	1	25
14	4	5	5	14	4	2	4	5	5	3	23	5	5	5	5	5	2	27
15	2	3	5	10	5	3	4	4	3	4	23	3	4	4	3	4	2	20
16	1	5	5	11	4	3	4	4	4	4	23	5	4	4	5	5	3	26
17	5	5	5	15	4	2	4	3	3	4	20	4	4	3	3	5	2	21
18	1	5	4	10	5	2	4	4	4	5	24	4	5	5	4	5	3	26
19	1	5	5	11	3	4	3	3	2	3	18	1	2	3	3	3	3	15
20	1	5	5	11	4	2	4	3	4	4	21	3	3	4	3	3	3	19
21	1	5	4	10	5	2	5	5	5	5	27	4	4	4	5	4	3	24
22	1	2	3	6	3	2	2	2	3	1	13	3	1	3	3	4	1	15
23	3	5	5	13	4	2	4	4	4	4	22	4	4	4	5	5	3	25
24	1	3	3	7	2	3	4	3	3	3	18	3	2	3	4	2	2	16
25	3	5	4	12	5	4	4	3	4	4	24	5	4	5	5	4	3	26
26	3	5	4	12	5	1	5	5	4	5	25	5	5	4	4	4	2	24
27	1	5	5	11	5	1	3	5	3	5	22	3	4	4	3	5	3	22
28	1	3	3	7	3	1	3	3	3	3	16	3	2	4	5	4	3	21
29	2	5	4	11	5	2	4	4	4	4	23	4	3	4	3	4	3	21
30	1	5	5	11	4	4	1	2	3	5	19	3	3	3	3	3	4	19
31	3	4	5	12	5	1	4	5	3	4	22	4	3	4	4	5	2	22
32	3	4	4	11	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24
33	1	4	5	10	3	3	3	3	4	3	19	3	3	4	3	4	3	20
34	1	4	5	10	5	3	3	4	2	4	21	4	4	5	5	3	2	23
35	1	5	5	11	5	4	5	4	4	5	27	4	4	5	4	5	3	25
36	3	4	5	12	4	2	4	4	4	5	23	4	4	4	4	4	4	24
37	3	5	5	13	5	1	4	4	4	4	22	4	4	4	4	5	3	24
38	4	5	5	14	5	1	5	4	4	4	23	5	3	5	5	5	3	26
39	3	5	4	12	5	1	4	5	3	4	22	4	3	4	5	1	3	20
40	3	2	1	6	2	3	1	2	2	3	13	3	2	2	3	1	3	14
41	4	4	4	12	4	4	4	3	4	3	22	3	3	3	3	3	3	18
42	1	4	5	10	3	1	3	2	3	4	16	3	3	3	3	2	3	17
43	4	4	4	12	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24
44	1	2	3	6	5	3	4	3	4	4	23	3	2	2	2	3	3	15

N°	Utilidad percibida									Actitud de uso			Intención de uso						
	17.- ¿Dada la situación actual, ¿Meets es una buena manera de aprender de manera virtual las asignaturas en este semestre?	18.- ¿El uso de Google Meet te ayudado a mejorar tu aprendizaje en esta etapa de enseñanza virtual?	19.- ¿Crees que Google Meet te ayuda a mejorar tu aprendizaje en este semestre?	20.- Durante este periodo, ¿Meets te ha permitido estar en contacto con tus compañeros?	21.- Durante este periodo, ¿Meets te ha permitido estar en contacto con tus profesores?	22.- ¿Crees que las videoconferencias grabadas del Meet aportan en tu aprendizaje?	23.- ¿La interacción que tienes con tus compañeros a través del Meet te ha servido para aprender mejor?	24.- ¿Las presentaciones que realizan tus docentes del Meet mejoran tu aprendizaje?	25.- ¿El uso de Google Meet ha hecho que el aprendizaje de las asignaturas de este periodo excepcional haya sido más interesante?	26.- ¿Crees que utilizar Google Meet como herramienta de aprendizaje online en tus asignaturas durante esta pandemia provocada por el COVID-19?	27.- ¿La programación de las videoconferencias con anticipación te ayudan en la planificación de tus actividades?	28.- ¿Una vez se retomó la enseñanza presencial, ¿Te gustará seguir utilizando Google Meet en tu vida académica?	29.- ¿Una vez se retomó la enseñanza presencial, ¿Te gustará continuar utilizando Google Meet para estar en contacto con tus compañeros fuera de clase?	30.- ¿Una vez se retomó la enseñanza presencial, ¿Te gustará seguir empleando Google Meet para estar en contacto con tus compañeros fuera de clase?	31.- ¿Te gustaría utilizar Google Meet en tu futuro desempeño profesional si tuvieras la oportunidad, aunque no se produzcan situaciones similares?				
1	2	1	3	1	2	3	1	3	2	18	1	3	2	6	2	1	2	1	6
2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	20	2	3	3	8	3	3	3	3	12
3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	31	3	5	4	12	5	5	4	5	19
4	4	4	3	3	3	4	2	3	4	30	4	4	3	11	4	4	4	4	16
5	3	4	4	3	4	4	4	4	4	34	3	4	4	11	4	5	4	4	17
6	3	2	3	2	3	1	2	2	3	21	3	5	2	10	3	2	3	3	11
7	3	4	3	3	4	4	4	3	3	30	3	3	4	10	3	2	4	2	11
8	3	3	3	4	2	4	2	2	4	27	3	3	3	9	4	4	4	3	15
9	4	5	5	4	5	4	5	4	5	41	5	4	5	14	4	5	4	5	18
10	3	3	3	4	3	4	3	3	3	29	3	3	4	10	5	3	3	3	14
11	1	3	3	1	2	3	2	1	3	19	3	3	1	7	2	2	3	1	8
12	2	3	2	3	1	2	2	3	1	19	3	2	3	8	2	2	1	3	8
13	5	4	4	5	5	4	5	5	4	41	4	5	4	13	5	5	3	5	18
14	4	5	4	4	4	4	5	4	4	38	5	5	3	13	4	5	3	4	16
15	4	3	4	4	3	5	3	4	4	34	4	3	4	11	3	5	4	5	17
16	5	5	5	5	4	4	5	4	5	42	5	5	5	15	5	5	5	4	19
17	5	4	4	3	3	4	3	3	4	33	4	4	4	12	3	3	3	5	14
18	4	4	4	3	4	5	4	3	3	34	4	4	4	12	4	4	4	4	16
19	3	5	3	3	3	2	4	3	3	29	3	4	4	11	3	3	4	3	13
20	3	4	3	3	3	3	3	4	3	29	4	4	4	12	4	4	4	4	16
21	4	4	4	4	4	4	5	4	4	37	4	4	5	13	4	4	4	4	16
22	2	1	3	2	3	3	2	4	2	22	3	3	3	9	2	1	2	3	8
23	5	5	4	5	4	4	3	4	4	38	4	5	4	13	5	5	5	5	20
24	4	2	4	2	2	2	2	3	4	25	2	2	2	6	2	2	3	3	10
25	3	4	4	4	5	4	2	4	5	35	4	4	5	13	3	5	4	5	17
26	4	4	4	4	5	4	4	4	4	37	4	4	4	12	5	4	4	4	17
27	5	5	2	2	3	3	3	3	3	29	2	3	3	8	5	5	4	5	19
28	3	3	2	3	4	3	4	3	4	29	3	3	4	10	3	3	4	3	13
29	4	5	4	4	5	5	4	4	4	39	4	3	4	11	4	3	5	4	16
30	3	2	3	3	3	3	4	4	3	28	2	2	2	6	3	2	2	3	10
31	4	4	3	3	4	4	3	4	3	32	3	4	3	10	4	4	4	4	16
32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	12	4	4	4	5	17
33	4	4	3	3	4	4	5	4	4	35	3	4	4	11	4	3	3	3	13
34	5	4	4	2	4	4	3	3	4	33	3	5	4	12	4	3	4	4	15
35	5	4	3	4	4	4	3	4	4	35	4	5	3	12	3	3	3	5	14
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	12	4	4	4	4	16
37	5	4	3	3	4	5	5	5	4	38	4	5	5	14	5	5	5	5	20
38	5	4	5	4	5	5	4	4	4	40	4	5	4	13	4	4	4	4	16
39	3	3	3	3	5	4	3	3	3	30	2	3	4	9	2	3	3	3	11
40	2	1	3	2	3	2	3	1	3	20	3	2	2	7	3	2	3	3	11
41	3	3	3	3	3	3	3	2	4	27	3	1	4	8	3	3	3	3	12
42	1	1	1	1	2	2	3	1	2	14	2	3	3	8	2	1	2	3	8
43	4	4	4	4	4	2	5	4	4	37	3	4	4	11	4	4	4	4	16
44	2	3	3	3	4	3	2	3	4	27	2	3	4	9	2	3	3	4	12

Base de datos: Aprendizaje Significativo

N°	Experiencias previas								Nuevos conocimientos												Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.													
	01.- Respo ndo	02.- Partic ipo en	03.- Respo ndo	04.- Partic ipA	05.- Partic ipo de	06.- Partic ipoen	07.- Realiz o	08.- La Partic las	10.- Apre ndo	11.- Apre ndo	12.- Aplic o	13.- Los nuevo	14.- Realiz o	15.- Me gusta	16.- Partic ipA	17.- Relaci ono	18.- Much os	19.- Los conoc	20.- Busco aplica	21.- Apre do	22.- Respo ndo	23.- Realiz o	24.- Consi dero	25.- Aplic o	26.- Los conoc	27.- Entro en	28.- Algun os	29.- Me gusta	30.- Me es difícil					
1	1	2	3	1	3	3	1	1	1	16	3	1	2	1	2	2	1	1	1	1	19	1	2	2	2	1	2	2	2	16				
2	2	2	1	2	1	3	3	3	3	20	3	3	4	3	1	2	1	3	3	3	2	31	3	1	3	2	1	2	1	2	16			
3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	30	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	31	3	3	2	3	3	3	3	3	2	25			
4	3	3	4	3	3	4	3	4	2	29	3	4	3	3	2	3	2	2	3	4	2	33	3	3	3	2	3	2	3	2	2	23		
5	3	4	2	4	3	2	4	4	3	29	3	2	3	2	3	4	3	3	2	4	3	33	3	2	2	4	3	2	3	2	3	2	24	
6	4	3	3	2	2	2	2	3	2	23	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	32	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	22		
7	3	2	2	2	2	3	3	2	2	21	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	29	2	2	2	2	2	2	3	3	2	20		
8	2	2	2	2	2	2	3	2	2	19	3	3	2	3	2	2	2	3	3	4	2	33	2	2	3	4	3	2	3	2	2	23		
9	2	3	2	3	4	3	4	4	4	29	4	4	2	3	4	2	4	3	4	2	4	40	3	4	4	2	4	4	4	2	2	28		
10	2	1	2	2	2	2	2	2	2	17	3	3	2	3	1	2	2	3	3	3	3	30	2	1	2	2	2	3	2	2	2	19		
11	1	1	2	1	1	2	3	2	3	16	2	2	1	3	1	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	1	1	2	2	2	3	19		
12	4	4	3	4	3	4	4	4	2	32	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	16		
13	3	3	3	2	3	3	2	3	3	25	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	30	3	2	3	2	2	3	4	4	2	2	25	
14	4	3	4	2	2	3	4	2	4	27	3	2	2	3	3	3	2	3	3	4	3	34	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	30	
15	4	4	4	4	4	3	4	3	4	34	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	45	3	4	4	3	2	2	4	4	4	4	27	
16	1	2	1	2	2	2	2	1	2	15	3	3	2	2	1	2	2	2	1	4	1	24	3	2	2	2	3	3	4	3	1	23		
17	2	2	2	2	2	2	3	2	3	20	3	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	29	2	3	3	2	3	3	3	2	2	23		
18	2	3	2	2	3	3	3	3	2	23	4	4	3	3	2	2	3	3	2	3	4	36	3	2	4	4	2	3	4	3	2	27		
19	3	2	2	2	2	3	3	3	2	22	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	33	3	3	3	2	2	3	2	3	2	23		
20	2	2	2	2	2	2	3	3	2	20	3	3	3	3	2	3	1	2	2	4	2	32	3	2	2	2	2	2	2	1	1	19		
21	2	3	3	4	3	4	3	3	2	27	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	39	3	3	4	3	2	2	3	3	2	25		
22	2	2	1	2	1	2	1	2	2	15	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	27	2	3	1	2	1	1	2	2	3	17		
23	3	2	3	2	3	4	3	3	2	25	2	2	4	2	2	4	4	4	4	3	2	2	35	2	2	4	4	4	4	4	2	2	28	
24	2	2	1	3	2	2	1	2	1	16	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	29	2	2	2	2	2	2	4	3	3	2	22	
25	2	2	2	2	2	2	3	2	3	20	3	3	3	3	4	2	2	3	2	2	1	29	2	3	3	2	1	1	3	2	2	19		
26	2	2	2	2	2	3	3	2	2	20	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	31	2	3	3	3	3	3	3	3	2	25		
27	2	3	2	2	3	3	3	3	2	23	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	27	3	3	3	2	3	3	3	2	2	24		
28	2	2	2	2	2	3	2	2	2	19	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	28	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	21	
29	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	29	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	22	
30	2	2	2	3	2	3	2	2	2	20	4	4	4	3	2	3	2	2	3	3	3	35	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	24	
31	3	4	3	3	4	4	3	4	2	30	2	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	36	2	2	3	3	3	3	2	4	3	2	25	
32	2	2	2	2	3	3	3	2	3	22	3	3	3	2	2	3	3	4	3	4	2	35	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	29	
33	3	2	2	2	2	3	3	3	2	22	4	4	3	2	2	3	3	4	4	3	4	38	3	3	4	4	2	4	4	3	4	3	31	
34	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	20	
35	3	3	3	3	3	4	3	3	3	28	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	39	3	3	4	3	2	3	4	4	4	4	2	28
36	2	3	3	3	3	3	2	3	2	24	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	31	2	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	29
37	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	31	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	20
38	3	2	3	2	2	3	3	3	2	23	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	37	4	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	31
39	2	2	2	2	2	3	2	2	2	19	3	3	3	2	2	3	3	2	4	3	2	31	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	22
40	2	2	1	2	2	1	1	2	2	15	2	2	1	1	2	1	3	2	2	3	2	24	2	1	2	1	2	3	3	3	1	1	18	
41	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	23
42	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
43	2	4	2	4	4	3	4	4	2	29	3	4	4	5	4	5	4	4	2	4	2	4	4	5	5	4	2	4	2	4	2	4	2	32
44	2	3	2	2	2	2	2	2	2	19	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	31	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	21

Anexo 6: Informe de originalidad



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
VICE RECTORADO DE INVESTIGACIÓN

INFORME DE ORIGINALIDAD

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

El que suscribe asesor del trabajo de investigación titulado: **GOOGLE MEET Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO SEMESTRE DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION FILIAL ESPINAR, 2022.**


Presentado por la estudiante: Br. **Frida Roxana Lacuta Yucra**, con código Nro. **124512**; **Aydee Valenzuela Chañi**, con código Nro. **155652** para optar al **título profesional de Licenciada en Educación Especialidad: Primaria**. Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 03 (TRES) veces, mediante el software antiplagio Turnitin, conforme al Artículo 6° del presente reglamento y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de: **10% (diez por ciento)**.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación, tesis, textos, libros, revistas, artículos científicos, material de enseñanza y otros (Art. 7, inc. 2 y 3)

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

Por tanto, en mi condición de Asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto la primera hoja del reporte del software antiplagio.

Cusco, 24 de febrero de 2022


.....
Dr. Edwards Jesús Aguirre Espinoza
DNI Nro.: 23854868
Codigo orcid: 0000-0002-5514-6707

Se adjunta:

1. Reporte Generado por el sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio:

<https://unsaac.turnitin.com/viewer/submissions/oid:27259:83770128/print?locale=es>

Anexo 7: Panel fotográfico

