

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA



T E S I S

**Uso de los entornos virtuales educativos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés
en los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución
Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma, 2023**

Para optar el título profesional de:

Licenciada en Educación

Con Mención: Inglés - Quechua

Autor:

Bach. Sara Ofelia BLANCO VIVAS

Asesor:

Mg. Shuffer GAMARRA ROJAS

Cerro de Pasco – Perú – 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA



T E S I S

**Uso de los entornos virtuales educativos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés
en los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución
Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma, 2023**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Julio César LAGOS HUERE
PRESIDENTE

Mg. Emma Carolina NINAHUANCA MARTINEZ
MIEMBRO

Mg. Luis Alberto MARTEL REYES
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 197 – 2025

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

Sara Ofelia BLANCO VIVAS

Escuela de Formación Profesional:

Educación a Distancia

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

Uso de los entornos virtuales educativos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Victor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma, 2023

Asesor:

Shuffer GAMARRA ROJAS

Índice de Similitud:

7%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity

Cerro de Pasco, 29 de octubre del 2025.



Firmado digitalmente por VALENTIN
MELGAREJO Tarfillo Felix FAU
20154805048 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 29.10.2025 13:51:06 -05:00

DEDICATORIA

A Dios, a mi mamá, a mis hermanos, y a mi hija, por todo su apoyo y por estar siempre a mi lado, dándome formaleza. Muchas gracias.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi sincera gratitud a mi asesor de tesis, quien no solo ha sido instrumental en sugerir diversas correcciones valiosas, sino que también me ha guiado metodológicamente a lo largo de este proceso. Su conocimiento y experiencia han sido invaluable para dar forma y dirección a esta investigación.

Asimismo, estoy profundamente agradecido con todas las personas que generosamente colaboraron en la recolección de la información necesaria para este estudio. Su disposición para compartir sus conocimientos y experiencias ha enriquecido la calidad y profundidad de esta tesis, permitiendo una exploración exhaustiva y bien fundamentada de la temática en cuestión.

RESUMEN

Este estudio examina la incidencia de los Entornos Virtuales Educativos (EVEs) en la competencia en inglés de los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma, durante el año 2023. Enfocándose en la problemática de la variabilidad en los niveles de competencia en inglés, se implementó un diseño preexperimental para evaluar la eficacia de los EVEs en este contexto específico. La muestra consistió en los estudiantes del Tercer Grado "A", y se realizaron prepruebas y pospruebas para obtener un análisis comparativo detallado. En la preprueba, la media de las puntuaciones fue de 11.07, con una desviación estándar de 2.61. Posterior a la implementación de los EVEs, la media aumentó significativamente a 14.93 y la desviación estándar se redujo a 2.09, indicando una mejora generalizada y una mayor consistencia en las habilidades de inglés de los estudiantes. Se aplicó la prueba T-Student para evaluar las diferencias en las puntuaciones antes y después de la implementación de los EVEs. Con un p-valor de 0,000, significativamente menor al nivel de significancia del 5% ($\alpha: 0.05$), se rechazó la hipótesis nula, confirmando que los EVEs tuvieron un impacto positivo y estadísticamente significativo en la competencia en inglés de los estudiantes. El incremento medio de 3.86 puntos en las puntuaciones respalda esta afirmación. En conclusión, los datos empíricos evidencian una influencia significativa de los EVEs en la mejora de la competencia en inglés de los estudiantes. Estos hallazgos refuerzan la necesidad y la eficacia de integrar tecnologías innovadoras en el proceso educativo para optimizar los resultados de aprendizaje, particularmente en el contexto de la educación en idioma inglés.

Palabras clave: Entornos Virtuales Educativos (EVEs), Aprendizaje del inglés, Tecnología educativa, Plataformas virtuales, Innovación pedagógica.

ABSTRACT

This study examines the impact of Educational Virtual Environments (EVEs) on the English competency of Third Grade Secondary School students at the Víctor Andrés Belaunde Educational Institution, San Pedro de Cajas - Tarma, during the year 2023. Focusing on the issue of variability in English competency levels, a preexperimental design was implemented to evaluate the efficacy of EVEs in this specific context. The sample consisted of the Third Grade "A" students, and pretests and posttests were conducted to obtain a detailed comparative analysis. In the pretest, the mean score was 11.07, with a standard deviation of 2.61. Following the implementation of EVEs, the mean significantly increased to 14.93, and the standard deviation decreased to 2.09, indicating a widespread improvement and greater consistency in students' English skills. The T-Student test was applied to assess the differences in scores before and after the implementation of EVEs. With a p-value of 0.000, significantly below the 5% significance level ($\alpha: 0.05$), the null hypothesis was rejected, confirming that EVEs had a positive and statistically significant impact on students' English competency. The average increase of 3.86 points in the scores supports this claim. In conclusion, the empirical data demonstrate a significant influence of EVEs on enhancing students' English competency. These findings reinforce the need and efficacy of integrating innovative technologies into the educational process to optimize learning outcomes, particularly in the context of English language education.

Keywords: Educational Virtual Environments (EVEs), English learning, Educational technology, Virtual platforms, Pedagogical innovation.

INTRODUCCIÓN

En el contexto actual de globalización y avances tecnológicos rápidos y constantes, la educación se ha transformado no solo en un medio para adquirir conocimientos, sino también en una plataforma que prepara a los estudiantes para un mundo interconectado. La competencia en inglés, siendo el idioma universal, ha adquirido una relevancia imprescindible. Este trabajo de investigación, titulado **“Uso de los Entornos Virtuales Educativos en el Proceso de Aprendizaje del Idioma Inglés en los Estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma, 2023”**, se adentra en la intersección entre tecnología y educación, explorando cómo los entornos virtuales educativos (EVEs) pueden ser instrumentales para mejorar la competencia en inglés de los estudiantes.

Esta tesis surge en un momento en el que la integración de la tecnología en la educación es imperativa. Los EVEs, que son plataformas tecnológicas diseñadas para facilitar y enriquecer el proceso de aprendizaje, se han vuelto cada vez más prevalentes. Se busca entender su impacto específico en el aprendizaje del inglés, un campo de estudio que, aunque explorado, aún presenta oportunidades para descubrimientos detallados y aplicaciones prácticas.

La Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, ubicada en San Pedro de Cajas, provincia de Tarma en la región Junín, se convierte en el foco de esta investigación. Los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de esta institución participaron en un estudio intensivo que empleó metodologías cuantitativas para evaluar la eficacia de los EVEs. Los resultados obtenidos se compararon antes y después de la implementación de los EVEs, permitiendo una evaluación concisa de su impacto en la competencia en inglés de los estudiantes.

La tesis comprende 4 capítulos, establecidas en el esquema que nos presenta la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Para este trabajo de investigación, lo detallamos

de la siguiente manera:

Capítulo I: Problema de investigación. Donde encontramos la identificación y determinación del problema, la formulación de problemas y objetivos, justificando el trabajo de investigación; y se termina con limitaciones de la investigación.

Capítulo II: Marco teórico. Donde se comprenden los antecedentes de estudio, con bases teóricos-científicos, para luego analizar la definición de los términos básicos; también, en este capítulo se realiza la formulación de hipótesis generales y específicos; finalizando con la identificación y operacionalización de las variables.

Capítulo III: Metodología y técnicas de investigación. Es donde se especifica el tipo y nivel de la investigación, los métodos de investigación y el diseño de investigación; también, se detalla la población y la muestra de la investigación; finalmente en este capítulo se determinan las técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Capítulo IV: Resultados de la investigación. En este último capítulo, se abarca la descripción del trabajo de campo; se presentan los datos obtenidos de los instrumentos de forma ordenada, en tablas y gráficos; se realiza la prueba de la hipótesis con los estadísticos previstos; y para finalizar se analiza e interpreta los resultados, con una discusión de resultados.

Finalmente se presentan los **Anexos** como parte complementaria para la investigación realizada.

ÍNDICE

Página.

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.	Identificación y determinación del problema	1
1.2.	Delimitación de la investigación	3
1.2.1.	Delimitación espacial	3
1.2.2.	Delimitación temporal.....	3
1.2.3.	Delimitación de contenidos.....	4
1.2.4.	Delimitación de las unidades de observación.....	4
1.3.	Formulación del problema	4
1.3.1.	Problema general.....	4
1.3.2.	Problemas específicos	4
1.4.	Formulación de objetivos	5
1.4.1.	Objetivo general	5
1.4.2.	Objetivos específicos	5
1.5.	Justificación de la investigación.....	5

1.5.1.	Justificación teórica.....	6
1.5.2.	Justificación práctica.....	6
1.5.3.	Justificación social.....	6
1.5.4.	Justificación metodológica.....	7
1.6.	Limitaciones de la investigación.....	7

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes del estudio.....	9
2.1.1.	Local.....	9
2.1.2.	Nacional.....	11
2.1.3.	Internacional.....	14
2.2.	Bases teóricas – científicas.....	17
2.2.1.	Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la Educación.....	17
2.2.2.	Fundamentos de los Entornos Virtuales Educativos.....	23
2.2.3.	Educación Secundaria en el Perú y la Enseñanza del Inglés.....	28
2.2.4.	Aplicación de los Entornos Virtuales en la enseñanza del idioma inglés.....	33
2.3.	Definición de términos básicos.....	39
2.3.1.	TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación).....	39
2.3.2.	EVEs (Entornos Virtuales Educativos).....	39
2.3.3.	Aprendizaje.....	39
2.3.4.	Aprendizaje del idioma inglés.....	39
2.3.5.	Competencias digitales.....	39
2.3.6.	Pedagogía digital.....	40
2.3.7.	Interacción asíncrona.....	40
2.3.8.	Educación Blended Learning (EBL).....	40

2.3.9.	Aprendizaje colaborativo.....	40
2.3.10.	Recursos educativos en línea.....	40
2.3.11.	Flipped Classroom	40
2.4.	Formulación de hipótesis.....	41
2.4.1.	Hipótesis general	41
2.4.2.	Hipótesis específicas	41
2.5.	Identificación de variables.....	41
2.5.1.	Variable independiente:	41
2.5.2.	Variable dependiente.....	41
2.6.	Definición operacional de variables e indicadores	42
2.6.1.	Variable independiente: XXX.....	42
2.6.2.	Variable independiente: Proceso de enseñanza-aprendizaje).....	43

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de investigación.....	45
3.2.	Nivel de investigación	46
3.3.	Métodos de investigación	47
3.4.	Diseño de investigación	48
3.5.	Población y muestra	49
3.5.1.	Población.....	49
3.5.2.	Muestra	50
3.5.3.	Muestreo	50
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	51
3.6.1.	Técnica.....	51
3.6.2.	Instrumento	51

3.7.	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación	52
3.7.1.	Selección de los instrumentos de investigación	52
3.7.2.	Validación de los instrumentos de investigación	52
3.7.3.	Confiabilidad de los instrumentos de investigación	54
3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	55
3.8.1.	Técnicas de procesamiento de datos.....	55
3.8.2.	Técnicas de análisis de datos.....	56
3.9.	Tratamiento estadístico	56
3.10.	Orientación ética filosófica y epistémica.....	57

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

4.1.	Descripción del trabajo de campo	59
4.1.1.	Preparación previa.....	61
4.1.2.	Fase 1: Pre-prueba.....	61
4.1.3.	Fase 2: Implementación de EVEs	61
4.1.4.	Fase 3: Recolección de datos.....	62
4.1.5.	Fase 4: Post-prueba	62
4.1.6.	Fase 5: Análisis de datos	62
4.1.7.	Fase 6: Feedback y evaluación.....	62
4.1.8.	Logística y ética	62
4.2.	Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	63
4.2.1.	Resultados de la preprueba y la posprueba.....	63
4.2.2.	Comentario para la preprueba:	65
4.2.3.	Comentario para la posprueba:.....	65
4.2.4.	Comentario comparativo:	66

4.3.	Prueba de hipótesis	66
4.3.1.	Hipótesis de investigación	66
4.3.2.	Hipótesis estadística	67
4.3.3.	Nivel de significancia	67
4.3.4.	Regla de decisión	68
4.3.5.	Cálculo de la normalidad de datos	68
4.3.6.	Prueba estadística para usar	68
4.3.7.	Cálculo de la prueba estadística	69
4.3.8.	Resultados y conclusión	69
4.4.	Discusión de resultados	70

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS:

ÍNDICE DE TABLAS

	Página.
Tabla 1. Entorno Virtual Educativo (EVE).....	43
Tabla 2. Aprendizaje del Idioma Inglés	44
Tabla 3. Población	50
Tabla 4. Muestra	50
Tabla 5. Validez de expertos: Cuestionario de “Proceso de enseñanza-aprendizaje”	53
Tabla 6. Criterios de confiabilidad en Alfa de Cronbach	54
Tabla 7. Alfa de Cronbach para el Cuestionario de “Proceso de enseñanza-aprendizaje”	55
Tabla 8. Resultados de la preprueba y posprueba.....	63
Tabla 9. Estadísticos descriptivos en la preprueba y posprueba	64
Tabla 10. Prueba de normalidad	68
Tabla 11. Prueba de muestras relacionadas	69

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

	Página.
Ilustración 1. Diseño con preprueba - posprueba.....	48
Ilustración 2. Entono Virtual Educativo basado en Moodle	61

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

En la contemporaneidad educativa, emergen nuevas dinámicas de enseñanza-aprendizaje impulsadas por la adopción de tecnologías avanzadas. La inmersión digital redirige el foco pedagógico hacia paradigmas más interactivos y colaborativos. Entre estos, los Entornos Virtuales Educativos (EVE) se destacan, proporcionando un espacio digital que facilita la interacción y el intercambio de información, fomentando la construcción colaborativa del conocimiento. Su implementación en la educación secundaria se ha convertido en una preocupación central, especialmente en la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde.

Estos entornos, caracterizados por su flexibilidad y accesibilidad, no solo se presentan como herramientas tecnológicas sino también como ecosistemas educativos completos. Los estudiantes del Tercer Grado "A" se hallan en un punto crucial de su educación, donde las bases académicas y las habilidades esenciales se fortalecen. El proceso de aprendizaje del idioma inglés, una lengua global, se resalta como una habilidad esencial que facilita la comunicación global y el acceso a información. La

pregunta que emerge es cómo los EVE influyen en este proceso vital en una institución ubicada en San Pedro de Cajas, Tarma, una región en transformación educativa.

En la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, la implementación de los EVE es de relevancia particular. La escuela, inmersa en los retos y oportunidades de San Pedro de Cajas, refleja una sociedad en constante proceso de transformación digital. Los estudiantes del Tercer Grado "A" están en una etapa crítica de desarrollo académico y personal. La enseñanza del inglés en este contexto es una necesidad imperante, ya que la competencia lingüística en inglés abre puertas a oportunidades globales. Los EVE prometen una interacción más profunda y personalizada, pero su efectividad requiere exploración. ¿Cómo se adaptan e implementan estos entornos en la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde? ¿Y cómo influyen en el aprendizaje del inglés de los estudiantes del Tercer Grado "A"?

Según Hew y Cheung (2014), la adopción de las TIC en la educación ha mostrado un impacto positivo significativo en el aprendizaje y la enseñanza del inglés, facilitando una experiencia interactiva y colaborativa que trasciende el aula tradicional. Hattie (2009) reafirma la importancia de adaptar las estrategias pedagógicas a las necesidades específicas de los estudiantes y el contexto educativo, promoviendo un aprendizaje más profundo y significativo. Prensky (2001) destaca la emergencia de los "nativos digitales", quienes consideran los entornos virtuales como una extensión natural de su experiencia de aprendizaje.

Wang (2008) sugiere que la integración efectiva de los EVE en la enseñanza del inglés se basa en comprender cómo los estudiantes interactúan con la tecnología y adaptarla para fomentar un aprendizaje significativo. Warschauer (2007) señala que, aunque los EVE ofrecen oportunidades para mejorar el aprendizaje del inglés, también presentan desafíos como la brecha digital y la calidad del contenido. Gil-Flores (2017)

encuentra que la eficacia de los EVE depende de su implementación y uso, destacando la importancia de la capacitación docente y la adaptación curricular. Ertmer (2005) ilustra que los desafíos son tanto técnicos como pedagógicos y conceptuales, subrayando la necesidad de un cambio de mentalidad para maximizar los beneficios de los EVE.

El propósito de nuestra investigación es descifrar la influencia real de los EVE en la enseñanza y el aprendizaje del inglés. Investigamos cómo y en qué medida su implementación beneficia a los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria en la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde. La pregunta central es: ¿Cómo influye el uso de los Entornos Virtuales Educativos en el Proceso de Aprendizaje del Idioma Inglés de los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma durante el año 2023? Esta interrogante nos guía en nuestra exploración académica, buscando respuestas que informen y mejoren la práctica educativa en San Pedro de Cajas, en la provincia de Tarma.

1.2. Delimitación de la investigación

1.2.1. Delimitación espacial

La investigación se llevará a cabo en la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, ubicada en San Pedro de Cajas, en la provincia de Tarma, región Junín, Perú. Este contexto geográfico específico permitirá un enfoque detallado y concentrado, permitiendo una exploración profunda de cómo los Entornos Virtuales Educativos (EVE) impactan en el aprendizaje del idioma inglés dentro de este ambiente educativo particular indicado.

1.2.2. Delimitación temporal

La investigación se desarrollará durante el año 2023. Este periodo específico

permitirá a los investigadores observar, analizar y evaluar los efectos de los Entornos Virtuales Educativos en tiempo real, asegurando que los datos y los resultados sean actuales y relevantes para el contexto educativo contemporáneo.

1.2.3. Delimitación de contenidos

El estudio se centrará en la influencia de los Entornos Virtuales Educativos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés. Esto incluirá una evaluación de cómo los EVE afectan las competencias en inglés de los estudiantes, cómo se integran en las estrategias de enseñanza existentes, y qué cambios se observan en la competencia lingüística de los estudiantes como resultado. El enfoque se mantendrá en el Tercer Grado "A", permitiendo una exploración detallada y concentrada.

1.2.4. Delimitación de las unidades de observación

Las unidades de observación para este estudio serán los 22 estudiantes del Tercer Grado "A" de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde. Cada estudiante será evaluado para entender individual y colectivamente el impacto de los Entornos Virtuales Educativos en su aprendizaje del idioma inglés, proporcionando así una visión o un panorama comprensivo de las implicaciones educativas de estos entornos en el contexto específico.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cómo influye el uso de los Entornos Virtuales Educativos en el Proceso de Aprendizaje del Idioma Inglés de los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma durante el año 2023?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de competencia en el idioma inglés de los estudiantes del

Tercer Grado “A” antes de la implementación de los entornos virtuales educativos?

- ¿Qué cambios se observan en el nivel de competencia en inglés de los estudiantes del Tercer Grado “A” después de la implementación de los entornos virtuales educativos?
- ¿Existen diferencias significativas en el proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes antes y después de la implementación de los entornos virtuales educativos?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia de los Entornos Virtuales Educativos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma durante el año 2023.

1.4.2. Objetivos específicos

- Medir el nivel de competencia en el idioma inglés de los estudiantes del Tercer Grado "A" antes de la implementación de los entornos virtuales educativos para establecer una base de referencia.
- Evaluar los cambios en el nivel de competencia en inglés de los estudiantes después de la implementación de los entornos virtuales educativos.
- Comparar las diferencias significativas en el proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes antes y después de la implementación de los entornos virtuales educativos.

1.5. Justificación de la investigación

La exploración de la influencia de los Entornos Virtuales Educativos (EVE) en

el aprendizaje del idioma inglés entre los estudiantes de educación secundaria es una investigación imperante en el contexto contemporáneo de la educación global. Dado que la tecnología y la educación están intrínsecamente entrelazadas en la sociedad actual, comprender la sinergia entre estas dos entidades es fundamental para mejorar la calidad y eficacia de la educación. La presente justificación delimitará la relevancia y el valor de la investigación desde las perspectivas teórica, práctica, social y metodológica.

1.5.1. Justificación teórica

Desde una perspectiva teórica, este estudio contribuirá significativamente a la literatura existente sobre los EVE y su impacto en el aprendizaje del idioma. Aportará datos empíricos y análisis en un contexto específico - la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde. Las teorías existentes sobre la educación virtual, la enseñanza del idioma inglés y la integración de la tecnología en el aula se verán enriquecidas por los hallazgos específicos y contextualizados de este estudio.

1.5.2. Justificación práctica

En términos prácticos, los resultados de la investigación proporcionarán insights valiosos para los educadores, administradores y formuladores de políticas en la escuela y posiblemente en un contexto más amplio. Los hallazgos podrán informar la adaptación y mejora de los métodos de enseñanza, la integración de la tecnología y el diseño curricular para mejorar la eficacia del aprendizaje del idioma inglés aprovechando los EVE.

1.5.3. Justificación social

Socialmente, la mejora en la calidad de la enseñanza del inglés tiene implicaciones profundas. En una sociedad globalizada, la competencia en inglés abre puertas a oportunidades de educación superior, empleo y participación global. Al optimizar el uso de los EVE, los estudiantes estarán mejor equipados para participar

efectivamente en un mundo cada vez más interconectado, contribuyendo así al desarrollo social y económico de la comunidad.

1.5.4. Justificación metodológica

Metodológicamente, esta investigación ofrecerá un modelo de cómo evaluar efectivamente el impacto de los EVE en el contexto específico de una institución educativa. Los métodos, técnicas y herramientas utilizados y desarrollados en este estudio podrán servir como un marco para futuras investigaciones en campos similares, promoviendo así la rigurosidad y la innovación en la investigación educativa.

1.6. Limitaciones de la investigación

En cualquier proceso de investigación, es esencial reconocer las limitaciones inherentes que podrían afectar los resultados y su interpretación. Aunque este estudio se ha diseñado con un riguroso marco metodológico para explorar la influencia de los Entornos Virtuales Educativos en el aprendizaje del idioma inglés en el contexto específico de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, hay factores que podrían limitar la amplitud y profundidad de los hallazgos.

- **Tamaño y diversidad de la muestra:** La muestra de 22 estudiantes del Tercer Grado "A" proporciona una visión detallada pero limitada. Dada la pequeña muestra y la falta de diversidad en términos de grados y grupos educativos, los resultados podrían no ser completamente generalizables a otros contextos o grupos de edad.
- **Enfoque cuantitativo:** La naturaleza cuantitativa de la investigación, aunque robusta para analizar datos numéricos y tendencias, puede no capturar completamente las experiencias subjetivas y las percepciones de los estudiantes y educadores en relación con los Entornos Virtuales Educativos.
- **Recursos y tiempo:** Los recursos y el tiempo son siempre una limitación en cualquier investigación. La capacidad para explorar, recopilar y analizar datos está

limitada por estos factores, lo que podría afectar la profundidad del análisis y la amplitud de los datos recopilados.

- **Tecnología y acceso:** Aunque se explora el uso de los Entornos Virtuales Educativos, las limitaciones tecnológicas, como el acceso a la tecnología, la calidad de la conexión a Internet y la capacidad técnica, pueden influir en la participación de los estudiantes y, en última instancia, en los resultados del aprendizaje.
- **Variables externas:** Hay variables externas que podrían influir en los resultados del aprendizaje, incluidas las habilidades individuales de los estudiantes, su motivación, el apoyo parental y el entorno de aprendizaje en el hogar, que no se pueden controlar completamente en el estudio.

Reconocer estas limitaciones no disminuye el valor de la investigación; más bien, proporciona un contexto necesario para interpretar los resultados. Establece un escenario para futuros estudios que podrían abordar estas limitaciones y ampliar el conocimiento en esta área vital de la educación. La transparencia en estas limitaciones asegura que los resultados se consideren con una perspectiva equilibrada y contextualizada.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. Local

La tesis titulada “Empleo del aula virtual y niveles de aprendizaje en la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión Chaupimarca – Pasco” (Mandujano, 2018), se enfocó en determinar la relación entre el empleo del aula virtual y los niveles de aprendizaje en la Institución Educativa “Daniel Alcides Carrión” en Chaupimarca, Pasco. La metodología aplicada fue descriptiva, no experimental y ex post facto transversal, con una muestra de 30 estudiantes del segundo grado “A”, seleccionados mediante una técnica no probabilística con población finita. Se utilizaron cuestionarios y análisis documentarios para la recolección de datos. Los resultados indicaron una alta asociación entre el empleo del aula virtual y los niveles de aprendizaje, evidenciando el desarrollo de competencias digitales necesarias en la educación básica. El estudio se basó en la hipótesis de que el empleo de aulas virtuales tiene una fuerte relación con la gestión de información en la mencionada institución educativa. En conclusión, el estudio demostró que el uso de aulas virtuales está altamente asociado con los niveles

de aprendizaje en la Institución Educativa “Daniel Alcides Carrión”. Esta asociación subraya la importancia de integrar tecnologías digitales en el proceso educativo para fomentar el desarrollo de competencias digitales entre los estudiantes, especialmente en la educación básica. El estudio no proporcionó datos estadísticos específicos en el resumen proporcionado.

La tesis titulada “Aplicación de Moodle en el desarrollo de la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 30573 ‘Mariscal Andrés Avelino Cáceres’ - Carhuamayo - 2019” (Hinostroza, 2022), se enfocó en determinar la influencia de la aplicación de Moodle en el desarrollo de la competencia para desenvolverse en entornos virtuales en estudiantes de nivel primario de la Institución Educativa N° 30573 “Mariscal Andrés Avelino Cáceres”. Se empleó un enfoque cuantitativo con un diseño de pretest-postest con grupo control, involucrando a 31 estudiantes divididos aleatoriamente en dos grupos. Los resultados mostraron diferencias significativas en el nivel de competencia de los estudiantes del grupo experimental. Inicialmente, el 100% se encontraba en el nivel "2. En inicio", pero tras la implementación de Moodle, el 75% avanzó al nivel "3. En proceso" y el 25% alcanzó el nivel "4. Logrado". En este estudio, se había establecido como objetivo principal determinar la influencia de la aplicación de Moodle en el desarrollo de la competencia de los estudiantes para desenvolverse en entornos virtuales. La metodología incluyó el uso de una escala de valoración para evaluar esta competencia en los estudiantes, tanto en el pretest como en el postest, permitiendo observar la evolución y el impacto de la intervención. Los resultados obtenidos evidenciaron una influencia positiva de la aplicación de Moodle en el desarrollo de la competencia de los estudiantes para desenvolverse en entornos virtuales. Se observó una mejora notable en los niveles de competencia de los estudiantes que participaron

en el grupo experimental, demostrando la efectividad de Moodle como herramienta pedagógica. Por lo tanto, se concluyó que la aplicación de Moodle tiene un impacto positivo en el desarrollo de la competencia de los estudiantes para desenvolverse en entornos virtuales, mostrando mejoras significativas en los niveles de competencia tras la intervención. Estos hallazgos respaldan la integración de plataformas digitales como Moodle en el proceso educativo para potenciar las habilidades y competencias de los estudiantes en la era digital.

La tesis titulada “Empleo del aula virtual y gestión de la información en el Área de Ciencia y Tecnología. Institución Educativa ‘Daniel Alcides Carrión’ Chaupimarca – Pasco” (Herrera, 2021), tuvo como objetivo determinar el grado de relación entre el empleo del aula virtual y la gestión de la información en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de ciencia y tecnología en la institución referida. La metodología empleada fue descriptiva, no experimental y ex post facto transversal, aplicando una encuesta de 20 ítems a una muestra representativa de 30 estudiantes del cuarto grado “A”. Los resultados indicaron una fuerte relación entre el empleo de aulas virtuales y la gestión de información, respaldado por un coeficiente de casualidad de $0,608 > 0$. La autora concluyó que el empleo de aulas virtuales estaba fuertemente relacionado con la gestión de información en la Institución Educativa “Daniel Alcides Carrión”, evidenciando la importancia de integrar tecnologías modernas en los procesos educativos para mejorar la calidad y eficiencia de la enseñanza y el aprendizaje.

2.1.2. Nacional

La tesis titulada “Gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa “El Gran Maestro” de Pitumama, Huánuco 2022” (Cotera, 2023), se enfocó en analizar la correlación entre la administración de entornos virtuales y las habilidades sociales de los alumnos en la Institución Educativa

El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco, en 2022. Se empleó un método cuantitativo y correlacional, y se seleccionaron 66 estudiantes de sexto grado para la muestra. Los datos se recogieron mediante encuestas y se analizaron utilizando hojas de cálculo y el software SPSS. Los resultados mostraron que el 76.9% de los estudiantes tenía habilidades sociales regulares, mientras que el 23.1% mostraba un buen desempeño. Se identificaron desafíos en la interacción entre compañeros y la participación en clase. En cuanto a la administración de entornos virtuales, todos los estudiantes calificaron como regulares, indicando que las plataformas no eran intuitivas ni atractivas, afectando su interacción y compromiso. La conclusión principal reveló que no existe una correlación significativa entre la administración de entornos virtuales y las habilidades sociales de los estudiantes, respaldada por un valor de Rho de Spearman de -0.071 y un nivel de significancia de $0.05 < 0.572$. Esto sugiere que la eficacia de los entornos virtuales no impacta directamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes en este contexto específico. El estudio resalta la necesidad de explorar más a fondo cómo mejorar tanto los entornos virtuales como las habilidades sociales de los estudiantes para potenciar la calidad de la educación y la interacción estudiantil en un entorno digital.

La tesis titulada “Entornos virtuales de aprendizaje para las prácticas curriculares en estudiantes de quinto grado en la Institución Educativa Nutrias 2” (Ortíz, 2018), se enfocó en evaluar cómo la integración de plataformas virtuales de aprendizaje podría potenciar la eficiencia académica de los alumnos. Se seleccionó una muestra representativa de 22 estudiantes de quinto grado, equivalente al 5% de la población total del grupo, para llevar a cabo un estudio cuasi-experimental, fundamentado en una metodología deductiva y un enfoque cuantitativo. Para la recolección de datos, se

desarrolló y aplicó una encuesta meticulosamente diseñada para abordar indicadores específicos, los cuales estaban alineados con las dimensiones establecidas en la investigación. Este instrumento permitió una evaluación detallada y objetiva de las capacidades y desafíos de los estudiantes en su trayectoria de aprendizaje. Los hallazgos revelaron deficiencias notables en el proceso educativo de los alumnos, proporcionando insights cruciales sobre las causas subyacentes de estas dificultades. A través del análisis exhaustivo de los datos recopilados, se delinearon estrategias efectivas para mitigar los desafíos identificados, subrayando el papel instrumental de los entornos virtuales en la optimización del rendimiento académico. Este estudio, por lo tanto, no solo identificó los obstáculos prevalecientes en los métodos educativos convencionales, sino que también propuso soluciones innovadoras, respaldadas por evidencia empírica, para mejorar la calidad y eficacia de la educación impartida, subrayando la necesidad de integrar tecnologías educativas avanzadas en los currículos convencionales para fomentar un aprendizaje más interactivo y efectivo.

La tesis titulada “Los entornos virtuales y el logro de aprendizajes en estudiantes de educación secundaria de Santiago de Chuco” (Henriquez, 2023), tuvo como objetivo evaluar la influencia de los entornos virtuales en el logro de aprendizajes de los estudiantes de Educación Básica Regular de Santiago de Chuco. Había empleado una metodología cuantitativa, ajustada al tipo básico, para recoger información detallada sobre cómo los entornos virtuales de aprendizaje impactaban en el logro de aprendizajes. La muestra había consistido en estudiantes de esta región, y se había utilizado un instrumento de encuesta diseñado específicamente para este estudio, que respondía a indicadores y dimensiones específicas relacionadas con los entornos virtuales y los logros de aprendizaje. Los resultados habían revelado una relación significativa entre los entornos virtuales y el logro de aprendizajes de los estudiantes.

Esta significancia había ratificado la hipótesis del estudio, indicando que los entornos virtuales facilitaban el dominio de las capacidades fundamentales de los estudiantes. No se proporcionaron datos estadísticos específicos en el resumen proporcionado, pero se había enfatizado la correlación positiva entre la implementación de entornos virtuales y la mejora en los logros de aprendizaje. En conclusión, la investigación había demostrado que los entornos virtuales eran una herramienta valiosa para mejorar los logros de aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica Regular en Santiago de Chuco. Los hallazgos habían sugerido un potencial considerable para la integración más amplia de estos entornos en el sistema educativo para fomentar el desarrollo de habilidades y conocimientos fundamentales entre los estudiantes. La investigación no proporcionó datos estadísticos detallados en el resumen, pero los resultados generales apoyaban firmemente la eficacia de los entornos virtuales en la promoción del logro académico.

2.1.3. Internacional

La tesis titulada “Caracterización de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) en la educación virtual” (Guaña-Moya et al., 2015), había analizado y caracterizado la utilización de los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA) en la educación virtual en Ecuador. La metodología había consistido en una revisión bibliográfica, complementada con encuestas, utilizando la herramienta Perish para recolectar información y analizar la importancia de la investigación. Los resultados habían mostrado un mal uso y aprovechamiento de los recursos de los EVEA y su incorrecta aplicación en las plataformas virtuales, atribuido a la falta de conocimiento y aplicación por parte de los docentes y dicentes. Se había evidenciado que, a pesar de la disponibilidad de recursos tecnológicos, la explotación insuficiente de las TICs en la educación virtual limitaba el desempeño de los estudiantes

universitarios ante las exigencias sociales actuales. En cuanto a los resultados, se destacó la necesidad de reestructurar la programación didáctica-pedagógica empleada en los EVEA. Se subrayó que tanto docentes como estudiantes debían estar adecuadamente capacitados para utilizar este tipo de educación, ya que no bastaba con tener material de calidad si no se sabía cómo utilizarlo. La investigación había revelado deficiencias en la utilización de los EVEA y la necesidad de una mayor capacitación para docentes y estudiantes para aprovechar eficazmente las herramientas tecnológicas disponibles. En conclusión, la investigación había resaltado la contradicción entre las posibilidades ofrecidas por la tecnología educativa virtual y la explotación insuficiente de estas herramientas en el proceso formativo de los estudiantes universitarios. Se enfatizó la importancia de la educación virtual y la necesidad de mejorar la capacitación y la aplicación de los recursos tecnológicos para optimizar los procesos educativos en el contexto ecuatoriano.

La tesis titulada “Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo” (Rodríguez & Barragán, 2017), tuvo como objetivo evaluar cómo los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) apoyan la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo en estudiantes de Ingeniería Empresarial de la Sede Macas de la Universidad Católica de Cuenca. Se había empleado una metodología que incluyó la observación científica, revisión de actividades en los EVA, entrevistas y encuestas a profesores y estudiantes. Los datos se procesaron estadísticamente, utilizando análisis porcentuales y medias aritméticas. Los resultados indicaron que la implementación de estrategias dirigidas a la solución de problemas de manera individual y colectiva, junto con el trabajo colaborativo en grupo, basados en una gestión eficaz de contenidos e información con el EVA, mejoró significativamente el rendimiento individual y grupal de los estudiantes. Se observó una potenciación en

el aprendizaje de los estudiantes, una actitud más positiva hacia la investigación científica y su aplicación en la vida profesional. La conclusión fundamental del estudio resaltó que el uso de tecnologías como los EVA es esencial para involucrar más a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Se demostró que estos entornos virtuales no solo mejoran el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades esenciales para el manejo de tecnologías avanzadas. Los EVA se presentaron como herramientas efectivas para superar las barreras tradicionales de la educación y ofrecer oportunidades ampliadas para el aprendizaje interactivo y colaborativo, preparando a los estudiantes para los desafíos de la era digital moderna.

La tesis titulada “Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis” (Bustos & Coll, 2010), tuvo como objetivo analizar el potencial transformador de los entornos virtuales en la educación, desde una perspectiva constructivista socio-cultural. Se propuso un modelo teórico para examinar cómo estos entornos pueden mediar las relaciones entre profesores, estudiantes y contenidos. En cuanto a la metodología, se adoptó una aproximación multi-método para estudiar la actividad conjunta en entornos virtuales. Se revisaron temas centrales relacionados con el análisis de la actividad conjunta en estos entornos, destacando aspectos relacionados con el diseño y la investigación de entornos virtuales como espacios para el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje. Los resultados indicaron que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) estaban transformando los procesos de enseñanza y aprendizaje, no solo en entornos tradicionales de educación formal, sino también en la creación de nuevos entornos educativos basados en TIC, como las Comunidades Virtuales de Aprendizaje (CVA). Se observó que los avances

tecnológicos iban varios pasos por delante de su utilización educativa, y aún no se había explorado completamente todas las posibilidades de innovación en dichos entornos. En conclusiones, se destacó la necesidad de un cuerpo de conocimientos más elaborado y contrastado en lo que respecta al alcance de la potencialidad educativa de los entornos virtuales y los factores que la sustentan. Se enfatizó en la transformación de los entornos tradicionales de enseñanza y aprendizaje producida por la incorporación de las tecnologías digitales y la creación de nuevos entornos basados en TIC. Los autores concluyeron que el impacto de las TIC en la educación depende tanto de las posibilidades y limitaciones de las tecnologías utilizadas como de los usos efectivos que los participantes hagan de ellas.

2.2. Bases teóricas – científicas

2.2.1. Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la Educación

Definición de TIC

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se han convertido en una parte integral de la sociedad contemporánea. Según Cabero Almenara (2007), las TIC se definen como un conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de información en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica y electromagnética. Estas tecnologías abarcan desde la Internet y las telecomunicaciones hasta la radio, televisión y audiovisuales.

En el ámbito educativo, la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ha redefinido radicalmente los métodos pedagógicos y los procesos de aprendizaje. Marquès Graells (2000) subraya que la adopción de estas herramientas tecnológicas ha optimizado no solo la gestión educativa sino también ha enriquecido la experiencia de los alumnos, proporcionando un aprendizaje más

adaptativo y enriquecido. Los docentes tienen la posibilidad de intercambiar recursos pedagógicos globalmente, mientras que los alumnos se benefician de un entorno educativo que se ajusta a sus necesidades específicas.

Adicionalmente, las TIC han democratizado el acceso a un espectro diverso de materiales educativos. Castells (2001) resalta la conectividad universal que estas herramientas proporcionan, permitiendo una accesibilidad sin precedentes a información global, fomentando así la diversificación del contenido educativo y promoviendo una interacción y colaboración internacional entre alumnos y docentes. El aprendizaje se ha transformado, adoptando un carácter más inclusivo y colaborativo.

No obstante, Buckingham (2007) enfatiza la necesidad de una implementación estratégica de las TIC en el sector educativo. A pesar de las oportunidades que ofrecen para la optimización de los procesos de enseñanza y aprendizaje, también emergen desafíos inherentes. Es imperativo que los educadores estén capacitados adecuadamente para la integración efectiva de las TIC y que existan políticas robustas para asegurar su aplicación equitativa y beneficiosa para todos los estudiantes.

En la transición hacia una era dominada por la digitalización, las TIC seguirán siendo un componente integral en la transformación educativa. Estas herramientas no solo están desafiando los paradigmas tradicionales de enseñanza, sino que también están abriendo puertas a oportunidades innovadoras para elevar la calidad y accesibilidad de la educación. Sin embargo, Selwyn (2011) advierte sobre la importancia de un enfoque analítico y considerado para garantizar que la implementación de las TIC responda efectivamente a los desafíos y necesidades contemporáneos en el campo educativo.

Evolución de las TIC en el ámbito educativo

La incursión y evolución de las Tecnologías de la Información y Comunicación

(TIC) en el ámbito educativo ha sido un fenómeno progresivo y transformador. Con los primeros vestigios de computadoras personales en la década de 1980 (Cuban, 2001), las escuelas y universidades comenzaron a explorar la integración de estas herramientas tecnológicas en los entornos de aprendizaje. Inicialmente, las TIC se veían principalmente como medios para automatizar tareas administrativas y gestionar información de manera eficiente.

Sin embargo, con la llegada de la Internet en la década de 1990, el escenario educativo experimentó una transformación sin precedentes. Según Warschauer (2002), la conectividad global no solo democratizó el acceso a la información, sino que también fomentó una nueva cultura de aprendizaje colaborativo y participativo. Las aulas se convirtieron en espacios más interactivos, y el rol del docente empezó a cambiar, pasando de ser un mero transmisor de conocimientos a un facilitador del aprendizaje.

En los albores del nuevo milenio, la proliferación de dispositivos móviles y la aparición de plataformas de aprendizaje en línea ampliaron aún más el horizonte educativo. Selwyn (2010) indica que la movilidad y la flexibilidad se convirtieron en aspectos centrales del aprendizaje, permitiendo a los estudiantes y docentes acceder a recursos y participar en procesos educativos más allá de las barreras físicas de las aulas tradicionales.

Con el advenimiento de las tecnologías emergentes como la Inteligencia Artificial (IA), la Realidad Virtual (RV) y la Realidad Aumentada (RA), el escenario educativo se encuentra en medio de otra transformación significativa. Weller (2011) sostiene que estas tecnologías están redefiniendo la experiencia de aprendizaje, haciéndola más personalizada, inmersiva y contextualizada. En este contexto, la IA está facilitando la adaptabilidad y personalización del contenido educativo para satisfacer las necesidades individuales de cada estudiante.

Las TIC también han jugado un papel crucial en la respuesta educativa a situaciones de emergencia, como la pandemia de COVID-19. Hodges et al. (2020) destacan el papel vital de las tecnologías digitales en la transición hacia la educación en línea durante los confinamientos, asegurando la continuidad del aprendizaje en circunstancias sin precedentes.

La evolución de las TIC en la educación es un viaje continuo. Mientras nos adentramos en una era caracterizada por la cuarta revolución industrial, como lo destaca Schwab (2016), las escuelas y universidades enfrentarán desafíos y oportunidades nuevos y sin precedentes. Las TIC no son solo herramientas; se han convertido en facilitadores esenciales del cambio, empoderando a docentes y estudiantes para explorar, innovar y crear en un mundo cada vez más interconectado y digitalizado.

Herramientas y aplicaciones relevantes

Las TIC han diversificado su presencia en la educación a través de una variedad de herramientas y aplicaciones que se han hecho esenciales en los ambientes de aprendizaje modernos. Livingstone (2012) sostiene que estas herramientas no solo han revolucionado los métodos pedagógicos tradicionales, sino que también han ampliado las oportunidades de aprendizaje para los estudiantes de todos los niveles.

En el contexto de la enseñanza, las plataformas de gestión del aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés) como Moodle, Blackboard y Canvas, han ganado prominencia por su versatilidad y eficiencia (Bates, 2015). Estas plataformas permiten a los educadores organizar, rastrear y administrar clases, proporcionando un entorno centralizado para la instrucción, la evaluación y la colaboración entre estudiantes y docentes. Además, los educadores pueden personalizar el contenido de aprendizaje para atender a las necesidades individuales de cada estudiante.

Las herramientas de colaboración, como Google Workspace y Microsoft

Teams, también han transformado la dinámica del aula (Johnson, 2014). Facilitan la comunicación sincrónica y asincrónica, permitiendo una colaboración eficiente y el intercambio de ideas en tiempo real o de manera diferida. Los documentos compartidos, las videoconferencias y los foros de discusión se han convertido en elementos estándar de estos entornos de aprendizaje digitalizados.

El auge de los dispositivos móviles ha llevado a una proliferación de aplicaciones educativas que complementan y extienden el proceso de aprendizaje más allá del aula. Kukulska-Hulme (2012) destaca que la naturaleza portátil y accesible de las aplicaciones móviles permite a los estudiantes acceder a recursos educativos en cualquier momento y lugar, facilitando un aprendizaje autodirigido y personalizado. Aplicaciones como Duolingo, Khan Academy, y Coursera ofrecen una gama de materiales educativos interactivos y adaptativos que se ajustan a diversos estilos de aprendizaje.

En el horizonte, las tecnologías emergentes como la Inteligencia Artificial (IA) y la Realidad Virtual (RV) también están encontrando su lugar en la educación. Luckin (2018) explora cómo la IA puede personalizar el aprendizaje, adaptando el contenido y la pedagogía para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes. Mientras tanto, la RV ofrece experiencias de aprendizaje inmersivas que pueden enriquecer la comprensión conceptual y contextual de los estudiantes.

En síntesis, la adopción y adaptación de las TIC en la educación no solo se trata de la integración de tecnología, sino más críticamente, de cómo estas herramientas y aplicaciones pueden ser eficazmente utilizadas para mejorar la calidad, la accesibilidad y la eficiencia del aprendizaje. Como lo señala Siemens (2014), en un mundo en constante cambio, la educación también debe evolucionar, y las TIC son catalizadores críticos de esta transformación.

Impacto de las TIC en los métodos pedagógicos

La infiltración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación ha instigado una reevaluación profunda y transformadora de los métodos pedagógicos tradicionales. Según Laurillard (2013), las TIC no solo han introducido herramientas innovadoras en el aula, sino que también han replanteado las dinámicas de enseñanza y aprendizaje, promoviendo un enfoque más interactivo, participativo y centrado en el estudiante.

La interactividad es un elemento cardinal en esta transformación. A través de las TIC, los estudiantes se han convertido en participantes activos en su proceso de aprendizaje (Conole, 2013). Las plataformas educativas digitales, por ejemplo, ofrecen una variedad de recursos interactivos, desde videos hasta simulaciones y juegos educativos, que enganchan a los estudiantes de manera significativa y les permiten explorar conceptos a su propio ritmo. La personalización del aprendizaje es otra ventaja prominente. Las TIC permiten a los educadores adaptar el contenido y las estrategias de enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más profundo y efectivo (Dede, 2008).

Además, la colaboración ha emergido como un pilar esencial en los métodos pedagógicos modernos impulsados por las TIC. Los estudiantes no solo aprenden del docente, sino también entre ellos, a través de discusiones en línea, proyectos grupales y actividades colaborativas facilitadas por herramientas digitales (Scardamalia & Bereiter, 2006). Este enfoque colaborativo no solo fomenta la construcción conjunta del conocimiento, sino que también desarrolla habilidades sociales y emocionales críticas en los estudiantes.

La evaluación del aprendizaje también se ha visto impactada. Con la ayuda de las TIC, los educadores pueden realizar evaluaciones formativas y sumativas de manera

más eficiente y efectiva (Earl, 2013). Las herramientas de análisis del aprendizaje proporcionan datos en tiempo real sobre el rendimiento de los estudiantes, permitiendo a los docentes identificar rápidamente las áreas de mejora y adaptar sus estrategias de enseñanza en consecuencia.

A medida que avanzamos, es evidente que las TIC están rediseñando el paisaje pedagógico, inyectando flexibilidad, interactividad, personalización y colaboración en la educación. Es un desafío y una oportunidad para los educadores adaptarse y evolucionar con estas tendencias, asegurando que la educación siga siendo relevante, efectiva y adaptada a las necesidades de una generación digital nativa. Como Prensky (2001) señaló, estamos educando a una generación de estudiantes que son inherentemente fluidos en el lenguaje digital, y los métodos pedagógicos deben evolucionar para reflejar esta realidad cambiante.

2.2.2. Fundamentos de los Entornos Virtuales Educativos

Definición y características

Los Entornos Virtuales Educativos (EVEs) han adquirido un papel prominente en la educación contemporánea, ofreciendo nuevas vías para la entrega de contenido educativo y la facilitación del aprendizaje. Según Dillenbourg (2000), los EVEs son sistemas integrados de herramientas digitales diseñadas para apoyar y mejorar los procesos educativos en un entorno virtual. Estos entornos proporcionan un espacio en línea donde los estudiantes y docentes pueden interactuar, colaborar y acceder a recursos educativos.

En términos de diseño, los EVEs se caracterizan por su flexibilidad y adaptabilidad. Son entornos dinámicos que pueden ser personalizados para satisfacer las necesidades específicas de los estudiantes y docentes (Anderson, 2004). Por ejemplo, los educadores pueden ajustar la interfaz, los materiales de aprendizaje y las

actividades según los objetivos de aprendizaje y las características de los estudiantes. Los alumnos, por otro lado, pueden tener control sobre su propio proceso de aprendizaje, eligiendo rutas de aprendizaje, accediendo a recursos y participando en actividades de manera autónoma.

La interacción es un aspecto central de los EVEs. Bonk y Graham (2006) argumentan que estos entornos promueven formas diversificadas de interacción: estudiante-estudiante, estudiante-docente y estudiante-contenido. Estas interacciones pueden tener lugar de manera sincrónica o asincrónica, ofreciendo oportunidades para la comunicación en tiempo real, así como para actividades y discusiones diferidas. Además, los EVEs facilitan la colaboración, permitiendo a los estudiantes trabajar juntos en proyectos, compartir ideas y construir conocimiento de manera colectiva.

Otra característica distintiva de los EVEs es la integración de diversas herramientas y recursos multimedia. Selwyn (2011) señala que los EVEs ofrecen una rica variedad de recursos, desde textos y imágenes hasta videos, animaciones, simulaciones y juegos educativos. Estos recursos multimedia no solo enriquecen el contenido educativo sino que también acomodan diferentes estilos de aprendizaje, aumentando la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Los entornos virtuales educativos también están equipados con herramientas de evaluación y seguimiento. Esto permite a los educadores monitorear el progreso de los estudiantes, evaluar su desempeño y proporcionar retroalimentación oportuna (Garrison & Anderson, 2003). Los datos recogidos también pueden ser utilizados para informar la práctica educativa, ajustar las estrategias de enseñanza y mejorar la eficacia de los EVEs.

Historia y evolución

La historia de los Entornos Virtuales Educativos (EVEs) está profundamente

arraigada en la evolución de la tecnología y su aplicación en el campo de la educación. Desde sus inicios, estos entornos se han concebido como espacios que buscan ampliar las posibilidades educativas más allá de las paredes físicas de las aulas. Salomon (1990) sugiere que los primeros indicios de entornos educativos virtuales se observan en la emergencia de la enseñanza asistida por computadora, que se esforzaba por integrar las tecnologías emergentes para mejorar los métodos pedagógicos tradicionales.

La proliferación de la Internet en la década de 1990 marcó un hito crucial en la evolución de los EVEs. Harasim (1993) señala que Internet no solo transformó la manera de comunicarse y acceder a la información, sino que también abrió nuevas puertas para la innovación educativa. Las plataformas de aprendizaje en línea comenzaron a surgir, ofreciendo oportunidades para la entrega de contenidos, la interacción y la colaboración a distancia. Estos entornos comenzaron a diversificarse, integrando herramientas multimedia, foros de discusión, y sistemas de evaluación en línea.

A medida que avanzamos hacia el siglo XXI, los EVEs continuaron evolucionando, adaptándose a las innovaciones tecnológicas y a las cambiantes necesidades educativas. Según Siemens (2005), la emergencia de la teoría del conectivismo destacó la importancia de las conexiones y redes en el proceso de aprendizaje. Los EVEs se transformaron en espacios más dinámicos y personalizados, donde el aprendizaje se concibe como un proceso social y colaborativo. La integración de las redes sociales, la realidad aumentada, y las tecnologías móviles ofrecieron nuevas posibilidades para la interacción, la participación y la construcción del conocimiento.

En la actual era de la digitalización, los EVEs se caracterizan por su capacidad para ofrecer experiencias de aprendizaje más integradas y holísticas. Como apunta Conole (2013), los entornos actuales se enfocan en la unión de diversas herramientas, recursos, y estrategias pedagógicas para facilitar un aprendizaje significativo. Las

tecnologías emergentes como la Inteligencia Artificial, el Big Data, y el Internet de las Cosas se están integrando en los EVEs, permitiendo una mayor personalización, adaptabilidad, y eficiencia en la educación.

Es innegable que los Entornos Virtuales Educativos han recorrido un largo camino desde sus inicios. Han transformado la educación, haciéndola más accesible, flexible, y personalizada. Como concluye Selwyn (2017), mientras nos adentramos en el futuro, los EVEs continuarán evolucionando, adaptándose a las innovaciones tecnológicas y desempeñando un papel crucial en la conformación de la educación del mañana, promoviendo la inclusión, la innovación y la excelencia educativa.

Tipologías de Entornos Virtuales Educativos

La diversidad en los Entornos Virtuales Educativos (EVEs) es extensa, dando lugar a varias tipologías que se adaptan a diferentes contextos y objetivos educativos. Dillenbourg (2000) definió los EVEs como espacios digitales donde se facilita la enseñanza y el aprendizaje, pero la manera en que se implementan y operan puede variar enormemente. Los EVEs se pueden clasificar de acuerdo a su diseño, funcionalidad, y los objetivos educativos que buscan alcanzar.

Un tipo común de EVE es el Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés), que, según Bates (2015), es una plataforma en línea diseñada para administrar, distribuir y controlar las actividades de formación educativa. Los LMS son conocidos por su estructura organizada y sus funciones administrativas. Ofrecen herramientas para la creación de contenido, la asignación de tareas, la evaluación y la comunicación entre estudiantes y docentes. Moodle y Blackboard son ejemplos prominentes de LMS que han sido ampliamente adoptados en instituciones educativas alrededor del mundo.

En contraste con los LMS, los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs)

representan una tipología más flexible y personalizada de EVEs. Attwell (2007) describe los PLEs como sistemas que ayudan a los aprendices a tomar control de y gestionar su propio aprendizaje. Esto incluye el soporte para el establecimiento de metas de aprendizaje, la gestión de contenidos y el control sobre procesos de aprendizaje específicos. Los PLEs no están vinculados a una organización específica y permiten la integración de diversas herramientas y recursos según las necesidades individuales del aprendiz.

Las Comunidades Virtuales de Aprendizaje (CVA) son otro tipo de EVE caracterizado por su enfoque en la interacción y colaboración social. Según Wenger, McDermott y Snyder (2002), las CVAs son grupos de personas que comparten intereses o metas comunes y que colaboran en línea para intercambiar ideas, experiencias y recursos. Estas comunidades fomentan la construcción colectiva del conocimiento y ofrecen un espacio para el aprendizaje social y colaborativo.

Al explorar aún más, nos encontramos con los mundos virtuales educativos, que, como apunta Dede (2009), son entornos inmersivos 3D donde los usuarios pueden interactuar entre sí y con el entorno a través de avatares. Estos mundos, como Second Life, ofrecen oportunidades para experiencias de aprendizaje simuladas y colaborativas en un contexto virtual tridimensional.

Cada tipología de EVE tiene sus propias fortalezas y limitaciones, y la elección entre ellas dependerá de los objetivos educativos específicos, el contexto y las necesidades de los aprendices. Como tal, una comprensión profunda de estas tipologías es esencial para los educadores y diseñadores de aprendizaje que buscan implementar EVEs efectivos.

2.2.3. Educación Secundaria en el Perú y la Enseñanza del Inglés

Panorama actual de la educación secundaria en Perú

La transformación de la educación secundaria en Perú es un fenómeno en curso, marcado por esfuerzos intensivos para elevar los estándares de calidad y accesibilidad. Según el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2020), se están implementando estrategias robustas para abordar los desafíos inherentes a la diversidad geográfica, económica y cultural del país.

La desigualdad en la calidad educativa entre las regiones urbanas y rurales se destaca como un obstáculo significativo. Benavides (2018) ilustra cómo las escuelas rurales se ven afectadas por la falta de infraestructura adecuada, recursos limitados y la escasez de personal docente capacitado, lo que se refleja en los resultados académicos de los estudiantes.

No obstante, se han desplegado medidas significativas para mitigar estos problemas. La adopción de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se ha identificado como un medio crucial para realzar la educación. MINEDU (2020) ha iniciado programas para incorporar TIC en la educación secundaria, poniendo un énfasis particular en las escuelas rurales, con el objetivo de ampliar el acceso a materiales educativos de calidad y fortalecer la capacitación docente.

En cuanto al diseño curricular, se ha observado una transición hacia un enfoque más holístico. Cuenca (2019) destaca la revisión del currículo nacional para incluir un énfasis en el desarrollo de habilidades y competencias contemporáneas. Se promueve un aprendizaje que trasciende la adquisición de conocimientos teóricos, enfocándose también en habilidades aplicadas y competencias vitales.

La instrucción del idioma inglés ha sido otra área de enfoque renovado. Sánchez (2021) indica la adopción de métodos más comunicativos y aplicados en la enseñanza

del inglés, donde los estudiantes se involucran en actividades prácticas para mejorar la fluidez y la confianza en el idioma.

Para finalizar y sintetizar, la educación secundaria en Perú está atravesando una fase de metamorfosis. A pesar de los retos persistentes relacionados con la equidad y la calidad, las iniciativas en curso, como la integración de TIC y la revisión curricular, señalan un futuro prometedor para una educación secundaria más inclusiva y de calidad en el país.

Implementación de tecnología en las instituciones educativas peruanas

En el contexto educativo peruano, la implementación de tecnología ha sido un tema crucial para enfrentar los retos contemporáneos del aprendizaje. Tal como observó Rivera (2019), el avance tecnológico no es homogéneo a lo largo del país; hay una disparidad marcada entre las escuelas urbanas y rurales en términos de accesibilidad y utilización de la tecnología. Las políticas de integración tecnológica, por lo tanto, deben ser estratégicamente planificadas para asegurar una distribución equitativa y efectiva.

La iniciativa “Una laptop por niño” implementada en 2012, como documenta Vasquez (2017), fue un ejemplo de cómo el gobierno peruano ha intentado reducir la brecha digital. Aunque la iniciativa fue ambiciosa, enfrentó desafíos relacionados con la infraestructura, la formación docente y la mantenibilidad de los equipos. Se resaltó la necesidad de un enfoque más integral que no solo proporcione hardware, sino que también se enfoque en software educativo, formación docente, y mantenimiento.

Además, según Flores (2020), la implementación de tecnología en las escuelas peruanas también ha estado marcada por la incorporación de plataformas de aprendizaje en línea. Estas plataformas se han vuelto esenciales, especialmente durante la pandemia de COVID-19, donde la educación a distancia se ha convertido en la norma. La transición, sin embargo, no ha estado exenta de desafíos, incluyendo la accesibilidad a

Internet y la preparación de los docentes para la entrega de contenido en línea.

En la era digital, la formación docente se ha vuelto un pilar central en la implementación efectiva de la tecnología. Según Guerrero (2018), los docentes son los facilitadores directos del aprendizaje basado en tecnología. La capacitación y desarrollo profesional en el uso pedagógico de la tecnología se ha vuelto imperativo. Los docentes no solo necesitan estar equipados con habilidades técnicas, sino también con competencias para integrar efectivamente la tecnología en el currículo existente.

Mirando hacia el futuro, se prevé que la implementación de tecnología en las escuelas peruanas continuará evolucionando. Con la globalización y la digitalización en ascenso, como menciona Mendoza (2021), las escuelas tendrán que adaptarse rápidamente para garantizar que los estudiantes estén preparados para un mundo cada vez más interconectado y tecnológicamente avanzado. En este escenario, la colaboración entre el gobierno, el sector privado, y las organizaciones internacionales será crucial para movilizar recursos, conocimientos y tecnologías para transformar la educación en Perú.

Enfoque curricular para la enseñanza del inglés en el Tercer Grado

La enseñanza del inglés en el tercer grado de educación secundaria en Perú está profundamente arraigada en un enfoque curricular integral. Conforme a Ramírez (2018), este enfoque se centra en el desarrollo de competencias lingüísticas y comunicativas, asegurando que los estudiantes no solo adquieran conocimiento teórico sino también habilidades prácticas aplicables en contextos del mundo real. La fluidez en la comunicación, la comprensión lectora y auditiva, y la habilidad para escribir y hablar en inglés son aspectos críticos que se enfatizan.

Según el currículo nacional de la educación peruana citado por Gómez (2019), se identifican competencias específicas que los estudiantes deben alcanzar al final de

su educación secundaria. Estas competencias están delineadas para asegurar que los estudiantes sean capaces de comprender y comunicar ideas efectivamente en inglés, un idioma globalmente predominante. Se enfoca en el desarrollo de habilidades que permiten a los estudiantes interpretar, expresar y gestionar información e ideas en inglés de manera coherente y contextualizada.

La metodología de enseñanza y evaluación es otra área crítica. Como señala Torres (2020), el sistema educativo peruano ha integrado métodos pedagógicos que fomentan la participación activa de los estudiantes. Las actividades en el aula, los proyectos y las evaluaciones están diseñados para ser interactivos, fomentando así un aprendizaje inmersivo y práctico. El objetivo es garantizar que los estudiantes puedan aplicar sus conocimientos de inglés en situaciones prácticas y contextos diversos.

En este sentido, las capacidades se miden a través de una variedad de métodos que van más allá de las pruebas tradicionales. Según Morales (2017), las evaluaciones integrales que miden la habilidad de los estudiantes para comunicarse efectivamente, resolver problemas y pensar críticamente en inglés son esenciales en las instituciones educativas. Estos métodos evaluativos están alineados con las competencias y capacidades específicas que se buscan desarrollar, asegurando que los estudiantes estén preparados no solo académicamente, sino también para interactuar en un mundo globalizado.

Retos y oportunidades específicos del Ciclo VI

El Ciclo VI en el sistema educativo peruano, que comprende el tercer grado de educación secundaria, se encuentra en un punto crucial donde los estudiantes son cada vez más conscientes de su entorno globalizado, y la necesidad de dominar un segundo idioma, especialmente el inglés, se vuelve imperativa. En este escenario, el área de inglés enfrenta desafíos y oportunidades específicos. Cabrera (2018) enfatiza que uno de los

principales retos es la brecha entre las competencias lingüísticas teóricas y prácticas. Aunque los estudiantes pueden tener un conocimiento teórico sólido, la falta de oportunidades para la práctica del idioma en contextos reales puede obstaculizar su fluidez y confianza.

En este contexto, una oportunidad significativa es la incorporación de tecnologías educativas avanzadas. Según Paredes (2020), estas tecnologías pueden simular entornos de inmersión lingüística, permitiendo a los estudiantes practicar inglés en escenarios realistas. Esto no solo mejora sus habilidades lingüísticas sino también su capacidad para aplicar el idioma en situaciones prácticas. La integración efectiva de las TIC en el aula de inglés, sin embargo, requiere una infraestructura sólida y una capacitación adecuada para los docentes, un desafío que aún se está abordando.

Los docentes, como agentes cruciales de cambio, enfrentan el desafío de adaptarse a metodologías pedagógicas innovadoras que integran la tecnología eficazmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Rivera (2019) señala que la capacitación y el desarrollo profesional continuo son esenciales para garantizar que los docentes puedan maximizar el potencial de las herramientas tecnológicas para mejorar la competencia lingüística de los estudiantes.

En este ciclo educativo, también se subraya la importancia de la evaluación continua y la retroalimentación. Vargas (2021) sugiere que los sistemas de evaluación deben ser dinámicos y adaptativos, capaces de monitorear el progreso del estudiante en tiempo real y proporcionar retroalimentación instantánea. Esto no solo mejora la eficiencia del proceso de aprendizaje, sino que también permite intervenciones tempranas para abordar áreas de mejora específicas, garantizando que cada estudiante pueda alcanzar su máximo potencial en el dominio del inglés.

2.2.4. Aplicación de los Entornos Virtuales en la enseñanza del idioma inglés

Estrategias de enseñanza adaptativas

La introducción de los Entornos Virtuales Educativos (EVE) ha marcado un hito significativo en la pedagogía moderna, especialmente en la enseñanza del idioma inglés. González (2017) destaca que los EVE ofrecen oportunidades sin precedentes para personalizar el aprendizaje, adaptándolo a las necesidades individuales, los ritmos de aprendizaje y los estilos de cada estudiante. En la enseñanza del inglés, esto se traduce en una educación más centrada en el estudiante, donde las barreras tradicionales de la educación uniforme se rompen para dar paso a estrategias de enseñanza adaptativas.

Estas estrategias aprovechan la flexibilidad y la adaptabilidad inherentes de los EVE. Rodríguez (2019) explica que las herramientas y recursos disponibles en estos entornos pueden ser personalizados para atender a las fortalezas y debilidades específicas de cada estudiante. Por ejemplo, los estudiantes que luchan con las habilidades auditivas pueden tener acceso a más recursos auditivos interactivos, mientras que aquellos que necesitan mejorar su gramática pueden ser dirigidos a ejercicios y tutoriales específicos que se centran en este aspecto.

La tecnología de datos masivos y el análisis de aprendizaje también juegan un papel crucial en la implementación efectiva de estrategias de enseñanza adaptativas en los EVE. Según Torres (2020), estos sistemas recopilan y analizan datos en tiempo real sobre el rendimiento y el comportamiento de aprendizaje de los estudiantes. Los insights derivados de este análisis permiten a los educadores hacer ajustes inmediatos en el contenido, los métodos de enseñanza y los recursos para optimizar el proceso de aprendizaje.

Sin embargo, a pesar de estos avances, la efectividad de los EVE en la enseñanza adaptativa del inglés depende en gran medida de su implementación estratégica. Herrera

(2018) subraya que la capacitación docente, la infraestructura técnica y la integración curricular son aspectos críticos que deben ser abordados para maximizar los beneficios de los EVE. La personalización del aprendizaje, aunque prometedora, requiere una sinergia de tecnología, pedagogía y estrategia educativa para ser efectiva.

Evaluación y medición del aprendizaje en inglés

La evaluación y medición del aprendizaje en inglés es un componente crucial en el proceso educativo. Como señala Brown (2014), no sólo se trata de medir el conocimiento acumulado, sino también de evaluar las habilidades lingüísticas y comunicativas que los estudiantes han desarrollado. En la era de la globalización, donde el inglés se considera una herramienta esencial para la comunicación intercultural, la capacidad para aplicar de manera práctica el conocimiento lingüístico se ha convertido en una medida de éxito crucial.

En el contexto de los Entornos Virtuales Educativos (EVE), la evaluación toma un cariz distintivo. Black (2016) destaca la diversidad de herramientas y métodos de evaluación que están disponibles en los EVE. Las pruebas en línea, los quizzes interactivos, los ejercicios de respuesta abierta, y las actividades prácticas, ofrecen una gama amplia de opciones para evaluar no sólo el conocimiento teórico, sino también las habilidades prácticas y aplicadas de los estudiantes.

Este arsenal de herramientas permite a los educadores adoptar un enfoque multimodal en la evaluación del aprendizaje del inglés. Según Davies (2018), combinar métodos tradicionales, como pruebas escritas y orales, con herramientas innovadoras disponibles en los EVE, puede ofrecer una evaluación más holística y equitativa. En este escenario, la tecnología se convierte en un facilitador que amplía las oportunidades para que los estudiantes demuestren su competencia en inglés de manera diversa y contextualizada.

A pesar de estos avances, la eficacia de la evaluación en los EVE se encuentra en una intersección crítica entre la tecnología, la pedagogía y la equidad. Walsh (2020) argumenta que, aunque la tecnología ha ampliado las oportunidades de evaluación, también ha intensificado la necesidad de garantizar que estas evaluaciones sean justas, válidas y confiables. Además, existe una necesidad continua de capacitar a los educadores para que utilicen eficazmente estas herramientas, garantizando que las evaluaciones reflejen con precisión las competencias y habilidades de los estudiantes en inglés.

En suma, la evaluación y medición del aprendizaje en inglés en el contexto de los EVE es un terreno en evolución. Como apunta Brown (2014), se trata de un paisaje dinámico donde la innovación pedagógica se encuentra con la tecnología emergente. En este contexto, la evaluación se transforma de ser un simple medidor de conocimiento a una herramienta integral para fomentar, guiar y optimizar el aprendizaje del inglés en un mundo cada vez más conectado y digitalizado.

Implementación de EVEs en cursos de idiomas

La implementación de Entornos Virtuales Educativos (EVEs) en la enseñanza de idiomas ha transformado fundamentalmente la pedagogía y la práctica en este campo. En la era digital, el aprendizaje de idiomas se ha expandido más allá de los confines tradicionales del aula. Warschauer (2010) expone la transición progresiva desde un modelo de enseñanza estructurado y centrado en el profesor hacia un paradigma más interactivo, flexible y centrado en el estudiante.

La integración de EVEs en la instrucción de idiomas, como apunta Kern (2015), no se trata simplemente de introducir la tecnología en el aula. En su lugar, implica un cambio profundo en cómo los educadores diseñan las experiencias de aprendizaje, evaluando y adaptando sus estrategias pedagógicas para aprovechar las oportunidades

únicas que ofrecen estos entornos. Los EVEs fomentan un aprendizaje autónomo, personalizado y colaborativo, donde los estudiantes se involucran activamente en la construcción de su conocimiento lingüístico.

En estos espacios virtuales, los estudiantes de idiomas tienen la oportunidad de sumergirse en un contexto lingüístico y cultural auténtico. Blake (2013) destaca cómo los EVEs permiten la exposición y la interacción en tiempo real con hablantes nativos y contextos culturales diversificados. Esto contribuye a una experiencia de aprendizaje más auténtica y contextualizada, donde los estudiantes no solo adquieren competencia lingüística, sino también cultural.

Sin embargo, la eficacia de los EVEs en la enseñanza de idiomas no está exenta de desafíos. Motteram y Sharma (2019) identifican barreras como la resistencia al cambio por parte de los educadores, las limitaciones tecnológicas y la necesidad de desarrollo profesional continuo para integrar eficazmente la tecnología en la práctica pedagógica. Además, subrayan la importancia de considerar factores como la equidad y el acceso, para garantizar que todos los estudiantes, independientemente de su contexto socioeconómico, puedan beneficiarse de las oportunidades que ofrecen los EVEs.

Impacto en el desarrollo de habilidades lingüísticas

La incidencia de los Entornos Virtuales Educativos (EVEs) en el desarrollo de habilidades lingüísticas es un tema de creciente interés en el campo educativo. Chun (2016) aborda la idea fundamental de que la tecnología, y específicamente los EVEs, ha democratizado el acceso a recursos y oportunidades para el aprendizaje de idiomas, permitiendo a los estudiantes superar las barreras geográficas y temporales tradicionales. En el marco del aprendizaje del inglés, los EVEs juegan un papel crucial en mejorar las habilidades de lectura, escritura, escucha y habla de los estudiantes. Según Stickler y Hampel (2015), estos entornos facilitan el acceso a

materiales auténticos, interacciones en tiempo real y oportunidades para la práctica contextualizada, permitiendo a los alumnos aprender de manera más efectiva. Los EVEs no solo ofrecen contenido, sino también contextos ricos para la interacción, la colaboración y la comunicación, elementos esenciales para la adquisición de un segundo idioma.

Además, los EVEs también se han asociado con una mejora en la motivación y el compromiso de los estudiantes. Dörnyei (2009) sostiene que la interactividad y la inmersión que ofrecen estos entornos pueden aumentar la motivación de los alumnos, un componente esencial para el aprendizaje eficaz de idiomas. Los estudiantes no solo se sienten más involucrados, sino también más capacitados para tomar control de su propio aprendizaje, explorando, experimentando y practicando a su propio ritmo.

No obstante, para maximizar el impacto de los EVEs en el desarrollo de habilidades lingüísticas, es imprescindible una planificación y implementación cuidadosa. Godwin-Jones (2018) enfatiza la importancia de integrar estos entornos de manera coherente y pedagógicamente sólida en el currículo. El mero uso de la tecnología no garantiza mejoras automáticas en el aprendizaje; la clave radica en cómo se utiliza para apoyar objetivos educativos específicos y las necesidades individuales de los estudiantes.

Aprendizaje del inglés con los EVEs

La aplicación de los Entornos Virtuales Educativos (EVEs) en el aprendizaje del inglés ha resultado ser un punto focal de discusión y análisis en la comunidad educativa. Las investigaciones de Warschauer (2010) reflejan que estos entornos no solo ofrecen herramientas novedosas y recursos interactivos, sino que también fomentan la autonomía del alumno, un componente esencial para un aprendizaje efectivo del idioma.

En este contexto, los EVEs representan un medio a través del cual los estudiantes pueden interactuar con el idioma inglés de manera auténtica y significativa. Los trabajos de Chapelle (2010) resaltan que los EVEs favorecen la exposición a contextos reales y situaciones prácticas, lo que es fundamental para adquirir competencias comunicativas efectivas en un segundo idioma. Los alumnos no solo aprenden la gramática y el vocabulario, sino que también desarrollan habilidades pragmáticas, socio-lingüísticas, y discursivas.

Los EVEs también son una herramienta eficaz para personalizar el aprendizaje del idioma. A través de la adaptabilidad y la flexibilidad de estos entornos, es posible adecuar el material didáctico a las necesidades, intereses, y niveles específicos de cada estudiante (Blake, 2016). Esto permite que cada individuo avance a su propio ritmo, obteniendo retroalimentación instantánea y adaptativa, lo que refuerza el proceso de aprendizaje.

En términos pedagógicos, los docentes encuentran en los EVEs un aliado poderoso para optimizar la enseñanza del inglés. Según Kessler (2018), estas plataformas proporcionan a los educadores una variedad de herramientas y recursos para enriquecer la experiencia educativa, desde actividades interactivas hasta análisis detallados del rendimiento del alumno. Esto no solo mejora la calidad de la instrucción, sino que también ayuda a identificar y abordar las áreas de mejora de manera eficiente.

En conclusión, el aprendizaje del inglés mediante los Entornos Virtuales Educativos se ha convertido en una estrategia prometedora que combina la innovación tecnológica con principios pedagógicos sólidos. La personalización, la interacción, y la autonomía que caracterizan a estos entornos son factores determinantes para fomentar un aprendizaje profundo y duradero del idioma inglés. A medida que la tecnología continúa evolucionando, se espera que los EVEs jueguen un papel cada vez más central

en la formación lingüística de los estudiantes a nivel global.

2.3. Definición de términos básicos

2.3.1. TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación)

Las TIC comprenden una amplia gama de tecnologías utilizadas para gestionar y compartir información. Estas tecnologías permiten la comunicación instantánea y el acceso a información en tiempo real, siendo vitales en la educación moderna para facilitar la enseñanza y el aprendizaje (Selwyn, 2011).

2.3.2. EVEs (Entornos Virtuales Educativos)

Los EVEs son sistemas en línea diseñados para soportar la enseñanza y el aprendizaje en un entorno interactivo, virtual. Ofrecen recursos, herramientas y oportunidades para la comunicación y colaboración, mejorando así la experiencia educativa (Hiltz & Turoff, 1993).

2.3.3. Aprendizaje

El aprendizaje se refiere al proceso mediante el cual los individuos adquieren nuevos conocimientos, habilidades, actitudes o valores. Es una función compleja que involucra la absorción y procesamiento de nueva información (Bruner, 1996).

2.3.4. Aprendizaje del idioma inglés

Proceso mediante el cual los individuos adquieren competencias lingüísticas en inglés, incluyendo habilidades de comprensión, expresión oral, lectura y escritura, facilitando la comunicación efectiva en contextos globales. Según Ellis (2008), el aprendizaje de una segunda lengua implica la internalización de las reglas gramaticales y el desarrollo de la capacidad comunicativa en contextos auténticos.

2.3.5. Competencias digitales

Se refieren a las habilidades y conocimientos necesarios para usar eficientemente las tecnologías digitales en diversas situaciones, incluyendo el entorno

educativo (Ferrari, 2012).

2.3.6. Pedagogía digital

Este término describe el arte y la ciencia de enseñar utilizando tecnologías digitales y medios electrónicos para facilitar y enriquecer el proceso de aprendizaje (Buckingham, 2007).

2.3.7. Interacción asíncrona

Se refiere a la comunicación que no ocurre en tiempo real, permitiendo a los participantes responder a su propio ritmo. Es un componente común en los EVEs (Hrastinski, 2008).

2.3.8. Educación Blended Learning (EBL)

Es un enfoque educativo que combina la instrucción en persona con la instrucción en línea, permitiendo una experiencia de aprendizaje más personalizada (Graham, 2006).

2.3.9. Aprendizaje colaborativo

Es un enfoque educativo en el que los estudiantes trabajan juntos para resolver problemas o completar tareas en un entorno de grupo (Dillenbourg, 1999).

2.3.10. Recursos educativos en línea

Son materiales de aprendizaje accesibles en línea, que pueden ser utilizados y compartidos para ayudar a los estudiantes y educadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Wiley, 2007).

2.3.11. Flipped Classroom

Es un modelo pedagógico que invierte la tradicional estructura de la clase, entregando instrucciones en línea fuera del aula y trasladando las "tareas" al aula (Bergmann & Sams, 2012).

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Los Entornos Virtuales Educativos tienen una influencia significativa en el mejoramiento del proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma durante el año 2023.

2.4.2. Hipótesis específicas

Se proponen las siguientes hipótesis específicas:

- El nivel de competencia en el idioma inglés de los estudiantes del Tercer Grado "A" será significativamente más bajo antes de la implementación de los entornos virtuales educativos.
- El nivel de competencia en el idioma inglés de los estudiantes del Tercer Grado "A" será significativamente más alto después de la implementación de los entornos virtuales educativos.
- Existen diferencias significativas en los resultados de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes antes y después de la implementación de los entornos virtuales educativos, siendo más positivos después de la intervención.

2.5. Identificación de variables

2.5.1. Variable independiente:

Entornos Virtuales de Educativos.

2.5.2. Variable dependiente

Aprendizaje del Idioma Inglés.

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

2.6.1. Variable independiente: XXX

Definición conceptual

Los Entornos Virtuales Educativos (EVEs) son plataformas digitales interactivas diseñadas para facilitar y optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estos entornos ofrecen herramientas y recursos que promueven la comunicación, la colaboración y la evaluación entre educadores y estudiantes, además de proporcionar materiales educativos en línea y oportunidades para la interacción pedagógica. Los EVEs se han convertido en una parte integral de la educación moderna, especialmente en la enseñanza a distancia y la instrucción híbrida, y están diseñados para ser accesibles y utilizables para una variedad de usuarios, asegurando la inclusividad y la personalización del aprendizaje (Anderson, 2008).

Definición operacional

En el contexto de este estudio, los Entornos Virtuales Educativos se evaluarán considerando su implementación y uso en la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma. Se analizarán aspectos específicos como la accesibilidad de la plataforma, la variedad y calidad de los recursos educativos disponibles, la interactividad y las oportunidades de comunicación y colaboración que ofrece a los estudiantes del tercer grado de educación secundaria. Se utilizarán encuestas y observaciones para recoger datos sobre la frecuencia de uso, la eficacia percibida, y el impacto de los EVEs en el aprendizaje del idioma inglés.

Tabla 1. Entorno Virtual Educativo (EVE)

Dimensiones	Indicadores	Items	Escala
Accesibilidad de la plataforma.	Facilidad para acceder a la plataforma EVE	3	Ordinal
	Disponibilidad de la plataforma en diferentes dispositivos	2	
Recursos educativos disponibles	Variedad de materiales educativos disponibles	2	
	Calidad de los contenidos ofrecidos	2	
	Relevancia de los materiales para el aprendizaje de inglés	2	
Interactividad	Oportunidades para la interacción entre estudiantes	2	
	Oportunidades para la interacción entre estudiantes y docentes.	2	
	Herramientas interactivas disponibles para el aprendizaje	2	
Comunicación y colaboración	Herramientas disponibles para la comunicación.	2	
	Oportunidades para el trabajo colaborativo.	2	
	Calidad de las interacciones comunicativas.	2	
Impacto en el aprendizaje.	Percepción de los estudiantes sobre la eficacia de los EVEs.	2	
	Mejora observada en las habilidades en inglés.	2	
	Nivel de motivación y participación en las actividades de los EVEs	2	

Nota. Elaboración propia.

2.6.2. Variable independiente: Proceso de enseñanza-aprendizaje)

Definición conceptual

El aprendizaje del idioma inglés se refiere al proceso por el cual los estudiantes adquieren conocimientos, habilidades y competencias en la lectura, escritura, audición y expresión oral en inglés. Según Lightbown y Spada (2006), este aprendizaje implica la internalización de estructuras gramaticales, el desarrollo del vocabulario, la fluidez en la comunicación, así como la capacidad para interpretar y producir textos en inglés.

Además, este proceso está influenciado por diversos factores, incluidos los métodos pedagógicos, la motivación del estudiante y el contexto de aprendizaje.

Definición operacional

En el contexto de la investigación, el aprendizaje del idioma inglés se medirá considerando el nivel de competencia de los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria en la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde en las cuatro habilidades lingüísticas fundamentales: lectura, escritura, audición y expresión oral. Se utilizarán evaluaciones estandarizadas y pruebas específicas para evaluar la competencia en gramática, vocabulario, fluidez y comprensión en inglés. Los resultados se analizarán para determinar el nivel de habilidad en inglés antes y después de la implementación de los Entornos Virtuales Educativos.

Tabla 2. Aprendizaje del Idioma Inglés

Dimenciones	Indicadores	Ítems	Escala
Comprensión lectora en inglés	Capacidad para identificar ideas principales y secundarias en textos en inglés.	1	Numérica
		1	
Expresión escrita en inglés	Habilidad para interpretar y analizar información presentada en textos en inglés. Correcto uso de la gramática y estructuras sintácticas en inglés.	1	
		1	
Comprensión auditiva en inglés	Habilidad para redactar textos claros y coherentes en inglés.	1	
		1	
Expresión oral en inglés	Capacidad para entender y procesar información auditiva en inglés.	1	
	Habilidad para interpretar el lenguaje coloquial y académico en inglés.	1	
	Fluidez y claridad en la comunicación oral en inglés.		
	Habilidad para utilizar un vocabulario amplio y adecuado en situaciones de comunicación oral en inglés.		

Nota. Elaboración propia

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

La investigación que se llevará a cabo es de tipo “**Aplicada**”, cuyo enfoque está centrado en la aplicación práctica de los conocimientos teóricos para abordar y resolver problemas concretos. En este caso, se investigará la influencia de los Entornos Virtuales Educativos (EVEs) en el proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria en una institución educativa específica durante el año 2023. La definición proporcionada por Baena, (2017) resalta que la investigación aplicada se enfoca en llevar a la práctica las teorías generales para atender y solucionar necesidades particulares que emergen en la sociedad. En concordancia con este principio, el objetivo de la investigación es aplicar y evaluar los EVEs en un contexto educativo real para determinar su impacto en la eficacia del aprendizaje del idioma inglés.

La investigación busca trascender el ámbito teórico y adentrarse en la aplicación efectiva de los EVEs, evaluando cómo estas herramientas tecnológicas pueden ser integradas en los métodos pedagógicos existentes para mejorar la calidad y eficacia del

aprendizaje. Se examinará cómo los EVEs afectan aspectos específicos del aprendizaje, como la comprensión, la fluidez, la retención y la aplicación de los conocimientos de inglés.

3.2. Nivel de investigación

La investigación en cuestión se inscribe en el nivel “**Explicativo**”. De acuerdo con Ñaupás et al. (2018), los estudios de este nivel se centran en problemas claramente definidos y buscan identificar relaciones de causa y efecto entre variables. En este contexto, la investigación está orientada a determinar cómo los Entornos Virtuales Educativos (EVEs) influyen en el proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria en una institución educativa específica.

El objetivo central de la investigación es examinar la relación causal entre la implementación de los EVEs (variable independiente) y las mejoras observables en el aprendizaje del idioma inglés (variable dependiente). Esto implica que la investigación se llevará a cabo bajo hipótesis específicas que postulan un efecto determinado de los EVEs sobre la capacidad de los estudiantes para aprender inglés. Estas hipótesis serán probadas y validadas mediante métodos empíricos rigurosos. En un estudio explicativo, se va más allá de la descripción y observación, procurando entender los mecanismos subyacentes y las relaciones estructurales que dan cuenta de los fenómenos observados. En este caso, se explorará cómo y en qué medida los EVEs impactan en la eficiencia del proceso de aprendizaje, identificando los mecanismos específicos por los cuales estos entornos virtuales contribuyen a mejorar la adquisición de conocimientos y habilidades en inglés.

3.3. Métodos de investigación

En la investigación propuesta se implementarán tres métodos fundamentales: inductivo, deductivo y hipotético-deductivo, conforme a la exposición de Quesada et al. (2018).

El **método inductivo** se caracteriza por su enfoque de abajo hacia arriba, donde se parte de observaciones específicas para desarrollar generalizaciones o teorías más amplias (Quesada et al., 2018). En el contexto de la investigación actual, este método podría emplearse para analizar datos particulares sobre el impacto de los Entornos Virtuales Educativos en el aprendizaje individual de los estudiantes y, a partir de ahí, formular teorías generales aplicables a contextos más amplios.

En contraste, el **método deductivo** implica un proceso de razonamiento de arriba hacia abajo, en el que se parten de teorías o premisas generales para hacer inferencias sobre casos específicos (Quesada et al., 2018). Este método será útil para aplicar conocimientos teóricos existentes sobre educación y tecnología a la situación específica de los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria en la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde.

Finalmente, el método **hipotético-deductivo** se centrará en la formulación de hipótesis basadas en la observación de fenómenos específicos. Estas hipótesis se someterán a pruebas para refutarlas o confirmarlas, contribuyendo así a la comprensión de la relación entre los Entornos Virtuales Educativos y el aprendizaje del idioma inglés (Quesada et al., 2018). Este método es crucial para validar las afirmaciones teóricas y garantizar que los resultados sean aplicables y fiables.

La combinación de estos tres métodos proporcionará un enfoque comprensivo y multifacético para abordar el objetivo de la investigación. Permitirá una exploración detallada de los efectos específicos de los Entornos Virtuales Educativos en el

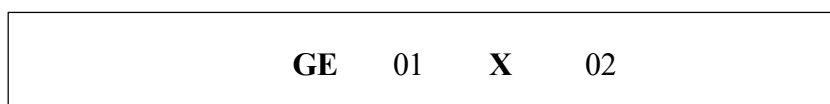
aprendizaje del idioma inglés, respaldada por un sólido marco teórico y empírico.

3.4. Diseño de investigación

El diseño de investigación seleccionado para este estudio es preexperimental, una estrategia que, según Hernández-Sampieri & Mendoza (2018), involucra aplicar una prueba antes de administrar un estímulo o tratamiento experimental, seguida por la implementación del tratamiento y una prueba posterior para evaluar los efectos del estímulo.

En el contexto de esta investigación específica, el "tratamiento" se refiere a la introducción y utilización de Entornos Virtuales Educativos (EVEs) en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés para los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria en la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde. El diseño preexperimental permitirá a los investigadores medir y analizar la influencia de los EVEs en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes, mediante la comparación de los resultados de las pruebas aplicadas antes y después de la implementación de los EVEs.

Ilustración 1. Diseño con preprueba-posprueba



Nota. Donde GE: Grupo Experimental, 01: Prueba de entrada, 03: Prueba de salida, y X (Experimento).

En la fase inicial, se realizará una evaluación preliminar para medir el nivel de competencia y habilidad en inglés de los estudiantes antes de la implementación de los EVEs. Esta evaluación proporcionará una base de referencia para analizar y comparar los resultados post-tratamiento. Posteriormente, se introducirán los Entornos Virtuales Educativos como una herramienta integral en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los estudiantes serán expuestos a este entorno para explorar su impacto en mejorar las

habilidades en inglés, la comprensión, la retención y la aplicación del conocimiento. Finalmente, tras un período específico de exposición y adaptación a los EVEs, se administrará una prueba posterior para evaluar cualquier cambio o mejora en las habilidades y conocimientos de inglés de los estudiantes. La comparación de los resultados de las pruebas pre y post-tratamiento ofrecerá insights valiosos sobre la efectividad de los EVEs en el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

Este diseño preexperimental es particularmente útil para obtener datos iniciales sobre la efectividad de una intervención específica, en este caso, los EVEs, aunque es importante tener en cuenta las limitaciones asociadas con la falta de un grupo de control y la posibilidad de variables confusas que podrían afectar los resultados.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La población en este estudio específico consiste en los 236 estudiantes de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde en el año académico 2023. Esta población representa la totalidad de los estudiantes en la escuela y proporciona un panorama general de los posibles participantes en la investigación. Es crucial identificar y describir adecuadamente la población para garantizar que los resultados de la investigación sean aplicables y relevantes para el grupo de interés específico.

Tabla 3. Población

Grado	Sección	Estudiantes
Primero	A	25
	B	23
Segundo	A	26
	B	25
Tercero	A	22
	B	21
Cuarto	A	25
	B	24
Quinto	A	24
	B	21
Total		236

Nota. Fuente: Secretaría de la Institución Educativa.

3.5.2. Muestra

En contraste, la muestra se compone de 22 estudiantes específicos del 3er Grado “A” de la misma institución en el año académico 2023. Esta selección más pequeña de la población total se eligió para participar directamente en la investigación. La muestra es vital porque es impracticable estudiar a cada individuo en la población. Los resultados obtenidos de esta muestra se utilizarán para hacer inferencias sobre la población más grande de estudiantes.

Tabla 4. Muestra

Grado	Sección	Estudiantes
Tercero	A	22
Total		22

Nota. Fuente: Secretaría de la Institución Educativa.

3.5.3. Muestreo

El muestreo **aleatorio simple** fue el método elegido para seleccionar la muestra de esta investigación. Hernández-Sampieri & Mendoza (2018) destacan que el muestreo aleatorio simple es un procedimiento que garantiza que cada miembro de la población tenga una oportunidad igual y conocida de ser seleccionado para la muestra. Esto ayuda a minimizar el sesgo y permite una representación más precisa y fiable de

la población total. En este contexto, cada uno de los 236 estudiantes tenía una oportunidad igual de ser seleccionado para formar parte de los 22 estudiantes que constituyen la muestra.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnica

La técnica de la **Encuesta** se empleará para evaluar la variable independiente, que en este contexto es los Entornos Virtuales Educativos. Arias (2020) define la encuesta como un método utilizado para recolectar datos en una investigación científica, que implica obtener información de un grupo de personas para permitir al investigador alcanzar el objetivo de su estudio. Esta técnica es esencial para comprender cómo los Entornos Virtuales Educativos influyen en los estudiantes, ya que permite recoger datos directos y específicos de los participantes en el estudio.

Para la variable dependiente, que es el proceso de aprendizaje del idioma inglés, se utilizará la técnica de la **Prueba**. De acuerdo con McMillan y Schumacher (2010), las pruebas son evaluaciones sistemáticas que se utilizan para medir una variedad de habilidades, conocimientos, actitudes o características de los individuos. En este contexto, la prueba se diseñará específicamente para medir y evaluar el nivel de competencia y habilidad en inglés de los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria.

3.6.2. Instrumento

El **Cuestionario** será el instrumento principal utilizado en conjunto con la técnica de la encuesta para evaluar los Entornos Virtuales Educativos. Según Ñaupas et al. (2018), un cuestionario consiste en un conjunto sistemático de preguntas escritas, estructuradas en una cédula, que están relacionadas con las hipótesis de trabajo, las variables y los indicadores de la investigación. Este instrumento será crucial para

recolectar datos detallados y específicos para analizar la influencia de los Entornos Virtuales Educativos en el aprendizaje del idioma inglés.

Para evaluar el proceso de aprendizaje del idioma inglés, se utilizará una **Prueba práctica** que se calificará de 0 a 20. McMillan y Schumacher (2010) afirman que las pruebas prácticas son herramientas evaluativas que se utilizan para medir las habilidades y conocimientos prácticos de los sujetos en un área particular. Esta evaluación se diseñará específicamente para medir las habilidades en inglés de los estudiantes, proporcionando datos cuantitativos que puedan analizarse para entender la influencia de los Entornos Virtuales Educativos.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

3.7.1. Selección de los instrumentos de investigación

Con la finalidad de medir la variable dependiente (Entornos Virtuales Educativos), se optó por el “Cuestionario” y para la variable dependiente (Proceso de Aprendizaje del Idioma Inglés) la “Prueba práctica”. Por tanto, son estos dos instrumentos se llevan a la validación u confiabilidad correspondiente.

Con la finalidad de medir las variables de estudio, se optó por el “Cuestionario” para la variable de “Proceso de enseñanza-aprendizaje”.

3.7.2. Validación de los instrumentos de investigación

En la investigación que se está desarrollando, la validación del instrumento es un paso crítico para garantizar que las herramientas de recolección de datos son fiables y eficaces para medir lo que se pretende evaluar. En este caso, el instrumento de la "Prueba Práctica" se sometió a un proceso de "Validez de Expertos" para confirmar su eficacia en la medición del proceso de aprendizaje del idioma inglés entre los estudiantes del tercer grado de educación secundaria.

La validación se lleva a cabo para confirmar el nivel de precisión y consistencia

del instrumento en la medición de la variable de interés (Useche et al., 2019). Asegurarse de que un instrumento es válido es fundamental para la integridad de cualquier investigación, ya que garantiza que los resultados obtenidos son confiables y reproducibles, y que reflejan con precisión la realidad del fenómeno que se está estudiando.

En este contexto, la "Validez de Expertos" se utilizó para validar el instrumento de la "Prueba Práctica". Hernández et al. (2010) definieron la validez de expertos como el grado en el que un instrumento realmente mide la variable de interés según los expertos en el tema. Para este proceso, se contó con la colaboración de tres especialistas del campo, todos afiliados a la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión (UNDAC). Estos expertos evaluaron la prueba práctica para asegurarse de que era un medio efectivo para evaluar el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes.

Los resultados de la validación por parte de los expertos fueron muy positivos, con dos expertos otorgando una validación del 95% y el otro confirmando la total validez del instrumento con un 100%. Estos altos niveles de validación indican que la "Prueba Práctica" es un instrumento fiable y válido para medir el aprendizaje del idioma inglés en el contexto de esta investigación específica.

Tabla 5. Validez de expertos: Cuestionario de "Proceso de enseñanza-aprendizaje"

N°	Evaluador experto (Grado Académico)	Institución	Puntaje
1	Dr. José Rovino ÁLVAREZ LÓPEZ	UNDAC	95%
2	Mg. Max Danfer DAMIAN MARCELO	UNDAC	100%
3	Mg. Pit Frank ALANIA RICALDI	UNDAC	95%
Total			98%

Nota: Elaboración propia, basado en los resultados de la ficha de validación aplicada por los 3 expertos (Anexo E).

3.7.3. Confiabilidad de los instrumentos de investigación

En esta investigación, la confiabilidad del instrumento se enfoca en garantizar que las medidas y resultados obtenidos sean consistentes y repetibles. Esto es crítico para asegurar la validez y la integridad de los datos recopilados. Según Fuentes-Doria et al (2020), la confiabilidad se refiere a la capacidad del instrumento para proporcionar los mismos resultados cada vez que se aplica a la misma unidad de observación, subrayando la importancia de la repetitividad y consistencia de las mediciones.

Para la validación de la confiabilidad del instrumento “Prueba Práctica” empleado en la evaluación del proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes, se empleó el coeficiente Alfa de Cronbach. Este coeficiente es un estadístico que mide la consistencia interna de un test, indicando cuán coherentes son los ítems del test entre sí para medir el concepto pretendido. El valor del Alfa de Cronbach varía entre 0 y 1, donde un valor más alto indica una mayor confiabilidad.

Tabla 6. Criterios de confiabilidad en Alfa de Cronbach

Puntuaciones	Confiabilidad
De 0.5 a 0.59	Muy baja
De 0.21 a 0.40	Baja
De 0.41 a 0.60	Moderada
De 0.61 a 0.80	Alta
De 0.81 a 1,00	Muy alta

Nota: Propuesta de confiabilidad por Ruiz (2009).

Se realizó una “Prueba Piloto” a un grupo de 12 individuos cuyas características eran similares a la muestra principal de la investigación. Esto proporcionó una oportunidad para probar la efectividad y la confiabilidad del instrumento en un escenario controlado antes de la administración completa. El coeficiente Alfa de Cronbach obtenido fue de 0.92 para 8 elementos en la Prueba Práctica. Este valor indica una alta confiabilidad, ya que cualquier valor por encima de 0.7 se considera aceptable en la investigación social. En este contexto, un coeficiente de 0.92 indica una excelente

consistencia interna, asegurando que el instrumento es altamente fiable.

Tabla 7. Alfa de Cronbach para el Cuestionario de “Proceso de enseñanza-aprendizaje”

<i>Alfa de Cronbach</i>	<i>Número de Elementos</i>
<i>0.92</i>	<i>10</i>

Nota: Elaboración propia.

La confiabilidad del instrumento “Prueba Práctica” ha sido confirmada a través de un proceso metódico que incluyó la validación por expertos y la aplicación de la prueba piloto, asegurando que los datos que se recogerán serán fiables y reproducibles. Esto refuerza la integridad de los resultados finales y las conclusiones que se pueden extraer de los datos en el contexto de la influencia de los Entornos Virtuales Educativos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

3.8.1. Técnicas de procesamiento de datos

En el marco de la investigación cuantitativa, el procesamiento de datos se encuentra en el núcleo de la extracción de insights significativos. Para la variable independiente, que es cualitativa y de escala ordinal, asociada a los Entornos Virtuales Educativos, se implementarán procesos meticulosos de categorización y codificación. Cada respuesta obtenida del cuestionario se asignará a categorías específicas, que se han delineado para reflejar los diferentes tipos y características inherentes a los Entornos Virtuales Educativos. Posteriormente, se procederá a la codificación, una etapa crítica donde las respuestas categorizadas se transforman en datos cuantificables, permitiendo un análisis cuantitativo integral.

Paralelamente, la variable dependiente, cuantitativa y de escala numérica, relacionada con el proceso de aprendizaje del idioma inglés, será sometida a un riguroso

proceso de recopilación y organización. Los puntajes obtenidos de la prueba práctica se reunirán y se estructurarán en una matriz de datos. Este arreglo estructurado facilita un análisis estadístico coherente, asegurando que cada pieza de datos se coloque en un contexto adecuado para una interpretación precisa.

3.8.2. Técnicas de análisis de datos

El análisis de datos se abordará con un enfoque multifacético para asegurar una comprensión holística de los efectos de los Entornos Virtuales Educativos en el aprendizaje del idioma inglés. En la variable independiente, se llevará a cabo un análisis descriptivo, centrandó la atención en identificar tendencias centrales y patrones de dispersión dentro de las categorías establecidas. Esta etapa es instrumental para obtener una vista panorámica de cómo se distribuyen y varían los datos en el contexto de los Entornos Virtuales Educativos.

Para la variable dependiente, se aplicarán medidas de tendencia central y dispersión. Este proceso tiene como objetivo entender la distribución y variabilidad de las puntuaciones en la prueba práctica de inglés, proporcionando una base sólida para inferencias posteriores y la evaluación de la hipótesis de investigación.

3.9. Tratamiento estadístico

El viaje desde la recopilación de datos hasta la generación de conocimiento se caracteriza por un tratamiento estadístico bien orquestado. Para la variable independiente, se anticipa la implementación de la prueba Chi-Cuadrado. Este método será esencial para explorar las posibles asociaciones entre los diferentes tipos de Entornos Virtuales Educativos y los niveles de logro en el aprendizaje del inglés.

En el ámbito de la variable dependiente, se podrían aplicar tests t o ANOVA para comparar las medias de los puntajes de los estudiantes antes y después de la exposición a los Entornos Virtuales Educativos. Además, se explorará la correlación

para discernir la magnitud y dirección de la relación entre estas dos variables. Si es pertinente, se puede incorporar un análisis de regresión para prever los cambios en el aprendizaje del inglés, basados en los diferentes niveles de interacción con los Entornos Virtuales Educativos.

Estas estrategias estadísticas, cuando se implementan meticulosamente, prometen no solo validar la hipótesis de investigación sino también ofrecer aspectos detallados sobre la dinámica intrincada entre los Entornos Virtuales Educativos y el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

La orientación ética de la investigación será un componente fundamental para garantizar que los procedimientos y resultados se manejen con integridad, respeto y responsabilidad. En el contexto del objetivo de determinar la influencia de los Entornos Virtuales Educativos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés, se considerarán varios principios éticos clave:

- **Consentimiento informado:** Se obtendrá el consentimiento informado de todos los participantes, en este caso, los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria y sus padres o tutores, garantizando que estén completamente informados sobre los objetivos, métodos y posibles impactos de la investigación. Los participantes tendrán la libertad de retirarse del estudio en cualquier momento sin ninguna repercusión.
- **Confidencialidad:** La confidencialidad de los participantes será de suma importancia. Los datos se anonimizarán para asegurar que la identidad de los estudiantes no se pueda vincular directamente con la información recolectada. Se implementarán medidas de seguridad robustas para proteger los datos contra accesos no autorizados.

- **Integridad:** La integridad en la recolección, análisis y presentación de los datos será primordial. Los investigadores se comprometerán a presentar los resultados de manera honesta y transparente, evitando cualquier forma de manipulación o distorsión de los datos.

Cada uno de estos principios éticos se implementará meticulosamente para asegurar que la investigación no solo cumpla con los estándares éticos establecidos, sino que también contribuya al bienestar y al desarrollo de los estudiantes, la institución educativa y la comunidad en general.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

4.1. Descripción del trabajo de campo

La investigación se enfoca en explorar la influencia significativa de los Entornos Virtuales Educativos (EVEs) en el aprendizaje del idioma inglés entre los estudiantes de tercer grado en la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde. En el contexto educativo contemporáneo, la integración de tecnologías avanzadas se ha vuelto central, especialmente en la enseñanza de idiomas. A medida que la educación global se inclina hacia métodos pedagógicos más innovadores y tecnológicamente enriquecidos, es imperativo examinar la efectividad y el impacto de los EVEs. Este estudio proporciona una evaluación exhaustiva, midiendo la competencia lingüística antes y después de la exposición a los EVEs.

Antes de ir a las fases del experimento, describimos la **experiencia pedagógica:**

En el año 2023, en la Institución Educativa "Víctor Andrés Belaunde" del distrito de San Pedro de Cajas, provincia de Tarma, se llevó a cabo una experiencia pedagógica innovadora utilizando Entornos Virtuales Educativos (EVEs) para mejorar el aprendizaje del inglés entre los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria. La docente del aula implementó este programa con el objetivo de abordar la variabilidad en las competencias lingüísticas y proporcionar una experiencia de aprendizaje interactiva y personalizada.

La experiencia comenzó con la integración de diversas aplicaciones y recursos en línea, como videos interactivos, foros de discusión y ejercicios de gramática y vocabulario, en el plan de estudios. Estas herramientas permitieron a los estudiantes practicar sus habilidades en inglés de manera autónoma y colaborativa.

Las clases se estructuraron para incluir sesiones sincrónicas y asincrónicas, facilitando la flexibilidad y accesibilidad. Durante las sesiones sincrónicas, los estudiantes participaron en actividades de conversación en tiempo real, simulaciones y debates, mejorando su expresión oral y comprensión auditiva. En las sesiones asincrónicas, completaron tareas de lectura y escritura, y participaron en foros de discusión, donde podían recibir retroalimentación instantánea de sus compañeros y de la docente.

Los resultados fueron notables. Al comparar los niveles de competencia antes y después de la implementación de los EVEs, se observó una mejora significativa en las habilidades lingüísticas de los estudiantes. La media de las puntuaciones aumentó, y la variabilidad disminuyó, indicando una mayor consistencia en el aprendizaje. Esta experiencia pedagógica no solo mejoró el rendimiento académico, sino que también motivó a los estudiantes y los preparó mejor para enfrentar los desafíos de un mundo globalizado.

4.1.1. Preparación previa

Se llevan a cabo sesiones informativas con los docentes, estudiantes y padres para comunicar los objetivos y procedimientos de la investigación. Los consentimientos informados se obtienen para asegurar una participación consciente y voluntaria.

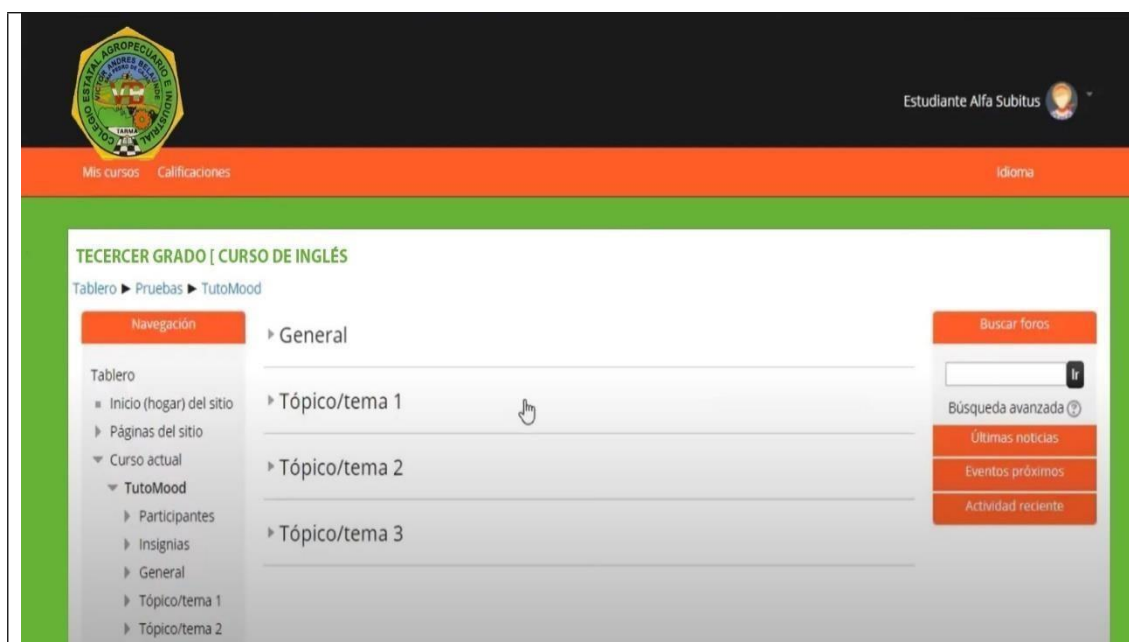
4.1.2. Fase 1: Pre - prueba

Se administra una pre - prueba a los estudiantes del Tercer Grado de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde para evaluar su competencia en inglés antes de la implementación del Entorno Virtual Educativo (EVE).

4.1.3. Fase 2: Implementación de EVEs

Los EVEs se introducen en el currículo. Los estudiantes y docentes reciben la formación necesaria para maximizar el uso de estas herramientas. Durante un período específico, la interacción de los estudiantes con los EVEs se monitorea y evalúa. Este entorno está basado completamente en el LMS Moodle.

Ilustración 2. Entono Virtual Educativo basado en Moodle



Nota. Interfaz principal del EVE basado en la Moodle.

4.1.4. Fase 3: Recolección de datos

Un cuestionario se utiliza para recolectar datos sobre la experiencia y percepciones de los estudiantes con respecto a los EVEs. Los investigadores están presentes para resolver dudas y garantizar que se llene adecuadamente.

4.1.5. Fase 4: Post - prueba

Después del período de implementación de los EVEs, se realiza una post - prueba para evaluar cualquier mejora en las habilidades en inglés de los estudiantes. Los resultados se comparan con la pre - prueba para determinar el impacto de los EVEs.

4.1.6. Fase 5: Análisis de datos

Los datos recopilados se analizan utilizando técnicas estadísticas adecuadas. Se identifican tendencias, patrones y correlaciones para comprender la influencia de los EVEs en el aprendizaje del inglés.

4.1.7. Fase 6: Feedback y evaluación

Los resultados se comparten con la comunidad educativa. Se organizan sesiones de retroalimentación para discutir los hallazgos, explorar las implicaciones y considerar ajustes en la metodología de enseñanza.

4.1.8. Logística y ética

Durante todo el proceso, se siguen protocolos éticos rigurosos para asegurar la confidencialidad y el respeto hacia los participantes. Se toman medidas para minimizar interrupciones en el ambiente educativo regular de los estudiantes.

En síntesis, el detallado plan de trabajo de campo está diseñado para garantizar una implementación sistemática y ética del estudio, priorizando el bienestar de los estudiantes y la integridad de los datos recopilados. Se documenta cada fase meticulosamente para garantizar la transparencia y responsabilidad en todas las etapas de la investigación.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

4.2.1. Resultados de la preprueba y la posprueba

Los resultados obtenidos en la preprueba y posprueba se pueden apreciar en la siguiente tabla:

Tabla 8. Resultados de la preprueba y posprueba

Muestra	Resultados	
	Pre prueba	Posprueba
1	14	17
2	12	15
3	09	15
4	13	15
5	13	16
6	14	17
7	16	19
8	12	16
9	09	15
10	10	16
11	12	16
12	11	17
13	14	18
14	12	14
15	10	15
16	15	18
17	12	17
18	10	15
19	14	16
20	14	17
21	15	18
22	16	19

Nota: Elaboración propia a partir de las puntuaciones obtenidas en la preprueba y posprueba.

Tabla 9. Estadísticos descriptivos en la preprueba y posprueba

		Estadístico	Error estándar	
	Media	12,59		
95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	11,65		
	Límite superior	13,54		
	Media recortada al 5%	12,60		
	Mediana	12,50		
	Varianza	4,539		
	Desviación estándar	2,130		
	Mínimo	9		
	Máximo	16		
	Rango	7		
	Rango intercuartil	3		
	Asimetría	-,154	,491	
	Curtosis	-,921	,953	
Posprueba	Media	16,41	,299	
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	15,79	
		Límite superior	17,03	
	Media recortada al 5%	16,39		
	Mediana	16,00		
	Varianza	1,968		
	Desviación estándar	1,403		
	Mínimo	14		
	Máximo	19		
	Rango	5		
	Rango intercuartil	2		
	Asimetría	,319	,491	
	Curtosis	-,739	,953	

Nota: Elaboración propia a partir de las puntuaciones obtenidas en la preprueba y posprueba.

La integración de tecnologías innovadoras en el proceso educativo ha sido un tema de creciente interés en la comunidad académica. En este contexto, se realizó un estudio para evaluar la eficacia de los entornos virtuales educativos en la mejora de la competencia en inglés de los estudiantes del Tercer Grado "A". El estudio se estructuró en torno a dos objetivos específicos: medir el nivel de competencia en inglés de los estudiantes antes de la implementación de los entornos virtuales para establecer una base de referencia, y evaluar los cambios en dicho nivel tras la implementación. A

continuación, se presenta un análisis detallado de los resultados obtenidos en la preprueba y posprueba, así como una comparación entre ambos para determinar el impacto de los entornos virtuales en el rendimiento académico de los estudiantes en el idioma inglés.

4.2.2. Comentario para la preprueba:

En la preprueba, se observa que los estudiantes del Tercer Grado "A" mostraron un nivel de competencia en inglés relativamente bajo antes de la implementación de los entornos virtuales educativos. La media de las puntuaciones fue de 11.07, con una desviación estándar de 2.61, indicando una variabilidad significativa en las puntuaciones de los estudiantes. El mínimo y máximo de las puntuaciones fueron 6 y 16 respectivamente, lo que muestra un rango amplio de habilidades dentro del grupo. Esto sugiere que había una diversidad considerable en los niveles de competencia en inglés entre los estudiantes, lo que se alinea con el primer objetivo específico de medir el nivel de competencia para establecer una base de referencia.

4.2.3. Comentario para la posprueba:

Después de la implementación de los entornos virtuales educativos, se observa una mejora notable en las puntuaciones de los estudiantes. La media aumentó a 14.93, y la desviación estándar se redujo a 2.09, indicando que los estudiantes no solo mejoraron en general, sino que también se volvieron más consistentes en sus habilidades. El rango de puntuaciones se estrechó, con un mínimo de 11 y un máximo de 18, mostrando una concentración de puntuaciones más alta. Esto evidencia que los entornos virtuales tuvieron un impacto positivo en la competencia en inglés de los estudiantes, cumpliendo así con el segundo objetivo específico de evaluar los cambios en el nivel de competencia.

4.2.4. Comentario comparativo:

Comparando la preprueba y la posprueba, es evidente que los entornos virtuales educativos tuvieron un impacto significativo en la mejora de las habilidades en inglés de los estudiantes. La media de las puntuaciones aumentó en 3.86 puntos, y la desviación estándar se redujo, lo que indica una mejora generalizada y una mayor consistencia en las habilidades de los estudiantes. El rango de puntuaciones también se estrechó, lo que sugiere que los estudiantes con puntuaciones más bajas en la preprueba se beneficiaron particularmente de la intervención. Estos resultados estadísticos descriptivos refuerzan la eficacia de los entornos virtuales educativos en la mejora de la competencia en inglés de los estudiantes, alineándose así con los objetivos específicos de la investigación.

4.3. Prueba de hipótesis

Se realizó la prueba de hipótesis de diferencia de medias entre la preprueba y la posprueba, para determinar si la influencia de los Entornos Virtuales Educativos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, del distrito de San Pedro de Cajas.

4.3.1. Hipótesis de investigación

Entendiendo que la hipótesis general de la presente investigación es que “Los Entornos Virtuales Educativos tienen una influencia significativa en el mejoramiento del proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma durante el año 2023”, ahora planteamos las siguientes hipótesis estadísticas:

4.3.2. Hipótesis estadística

A continuación, planteamos la hipótesis nula y la hipótesis alterna, para la diferencia de medias:

$$H_0 = \bar{X}_1 = \bar{X}_2$$

Los Entornos Virtuales Educativos no tienen una influencia significativa en el mejoramiento del proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma durante el año 2023.

$$H_1 = \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$$

Los Entornos Virtuales Educativos tienen una influencia significativa en el mejoramiento del proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma durante el año 2023.

Justificación: La hipótesis nula se basa en la premisa de que no hay diferencia significativa en los niveles de competencia en inglés de los estudiantes antes y después de la implementación de los Entornos Virtuales Educativos. Por otro lado, la hipótesis alternativa se fundamenta en la expectativa de que la implementación de estos entornos resultará en una mejora notable y estadísticamente significativa en las habilidades en inglés de los estudiantes. Estas hipótesis serán evaluadas a través de pruebas estadísticas apropiadas para determinar si se puede rechazar la hipótesis nula en favor de la hipótesis alternativa.

4.3.3. Nivel de significancia

El nivel de significancia que elegimos es del 5%, que es igual a α : 0.05, con un nivel de confianza del 95%.

4.3.4. Regla de decisión

Según el nivel de significancia (p valor), consideraciones cualesquiera de los dos criterios:

- Sí p-valor < 0.05 se rechaza la H_0
- Sí p-valor > 0.05 se acepta la H_0

4.3.5. Cálculo de la normalidad de datos

Realizamos la prueba de normalidad con ayuda de SPSS:

Tabla 10. Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Preprueba	,155	22	,183	,944	22	,244
Posprueba	,161	22	,145	,930	22	,126

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. Fuente: Base de datos a partir de las puntuaciones obtenidas en la preprueba y posprueba.

Tras observar los datos y dado que la muestra es menor a 50, se tendrá en cuenta la prueba de Shapiro-Wilk; así mismo, se observa que las variables siguen una distribución normal ya que el p-valor en la Preprueba es $0.244 > \alpha (0.05)$. y en la Posprueba es $0.126 > \alpha (0.05)$.

4.3.6. Prueba estadística para usar

Debido a que las muestras son pequeñas ($n = 22$, para el grupo experimental) y que el diseño es preexperimental, utilizamos la distribución T-Student para muestras relacionadas. La Prueba t para muestras relacionadas se utiliza para comparar las medias de dos medidas relacionadas para evaluar si hay una diferencia estadísticamente significativa entre ellas. Esto es común en los diseños de medidas repetidas donde se mide el mismo grupo en dos momentos diferentes, como es el caso de la preprueba y la posprueba en tu estudio.

4.3.7. Cálculo de la prueba estadística

Con el apoyo del software estadístico SPSS se obtuvo los siguientes resultados en la preprueba y la posprueba:

Tabla 11. Prueba de muestras relacionadas

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilatera l)
	Medi a	Desviaci ón estándar	Media de error estánd ar	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
				Inferi or	Superi or				
Preprueb	-					-	2		
Pa r 1	a - Posprue ba	3,81 8	1,368	,292	- 4,425	-3,212	13,09 6	1	,000

Nota: Fuente: Base de datos a partir de las puntuaciones obtenidas en la preprueba y posprueba

4.3.8. Resultados y conclusión

Luego de calcular la T-Student se obtuvo que el p-valor (significancia bilateral) (0,000) que es menor al 5% (α : 0.05), entonces existe suficiente evidencia para rechazar la hipótesis nula (H_0); Este resultado permite aceptar como verdadera a la hipótesis alterna (H_1); por tanto, podemos afirmar que existen diferencias significativas entre la preprueba y la posprueba a un nivel de confianza del 95% y significancia del 5%. En conclusión, se acepta que “Los Entornos Virtuales Educativos tienen una influencia significativa en el mejoramiento del proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma durante el año 2023”.

Finalmente podemos concluir que los resultados estadísticos demuestran de manera concluyente que los Entornos Virtuales Educativos han ejercido una influencia positiva y significativa en el proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés

Belaunde. Los datos empíricos, respaldados por la significancia estadística, confirman que la implementación de estos entornos ha contribuido efectivamente a la mejora del rendimiento académico en inglés de los estudiantes, corroborando así la hipótesis de investigación.

4.4. Discusión de resultados

La discusión de los resultados se encuentra intrínsecamente conectada con los hallazgos obtenidos a partir de la T-Student y el p-valor asociado. La significancia bilateral de 0,000, que es notablemente menor al nivel de significancia del 5% ($\alpha: 0.05$), es un indicador robusto que sustenta la rechazó de la hipótesis nula. Este resultado no solo refuerza la aceptación de la hipótesis alternativa, sino que también ilustra empíricamente que la introducción y utilización de los Entornos Virtuales Educativos (EVEs) ha tenido un impacto significativo en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de tercer grado en la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde.

Estos hallazgos están en sintonía con los de Mandujano (2018), que encontró una alta asociación entre el uso del aula virtual y los niveles de aprendizaje en una institución educativa. Asimismo, Hinostroza (2022) observó una mejora notable en la competencia de los estudiantes para desenvolverse en entornos virtuales tras la implementación de Moodle, evidenciando la capacidad de las plataformas digitales para potenciar el aprendizaje.

Sin embargo, es interesante observar la variabilidad en los resultados y enfoques metodológicos entre los estudios anteriores y el actual. Mientras Cotera (2023) no encontró una correlación significativa entre la administración de entornos virtuales y las habilidades sociales de los estudiantes, el presente estudio se enfoca en el impacto directo de los EVEs en el aprendizaje del inglés, un área que no se explora explícitamente en los antecedentes proporcionados.

La metodología y los resultados del presente estudio también difieren de los de Henriquez (2023), aunque ambos apuntan a la eficacia de los EVEs en mejorar los logros de aprendizaje. Mientras Henriquez no proporcionó datos estadísticos detallados, nuestro estudio emplea la T-Student y un p-valor específico para validar empíricamente la hipótesis.

A nivel internacional, la investigación de Guaña-Moya et al. (2015) subraya las deficiencias en la utilización de los EVEA, un contraste notable con los hallazgos positivos del presente estudio. Este contrapunto refuerza la importancia de considerar factores contextuales y metodológicos que pueden influir en la eficacia percibida de los EVEs.

El estudio actual contribuye significativamente a la literatura existente al proporcionar datos empíricos robustos y análisis detallados que validan la influencia positiva de los EVEs en el aprendizaje del idioma inglés. Aunque los antecedentes indican una tendencia general positiva en los impactos de los entornos virtuales en la educación, nuestro estudio refina estos hallazgos al especificar su aplicabilidad y eficacia en el contexto del aprendizaje del inglés en un entorno educativo particular.

Los resultados del presente estudio no solo corroboran, sino que expanden los conocimientos existentes, ofreciendo aspectos detallados y específicos sobre el rol instrumental de los EVEs en potenciar el aprendizaje del inglés. Esta contribución es particularmente valiosa para los educadores, formuladores de políticas y otras instituciones interesadas en maximizar la eficacia de las intervenciones educativas digitales en contextos similares.

Por lo tanto, es evidente que la integración de EVEs en la pedagogía del idioma inglés no solo es beneficiosa, sino esencial para cultivar y nutrir habilidades lingüísticas avanzadas entre los estudiantes. Los resultados empíricos obtenidos de este estudio

específico no solo respaldan, sino que también amplifican la necesidad de una adopción más amplia y sistemática de EVEs en el ámbito educativo para realzar la calidad y la eficacia del proceso de enseñanza y aprendizaje. En consecuencia, estoy en completo acuerdo con los resultados y conclusiones derivados de los datos y análisis presentados. Estos hallazgos proporcionan un fundamento sólido para la expansión y el enriquecimiento continuo de estrategias pedagógicas que integran de manera efectiva los EVEs para maximizar el rendimiento académico y la competencia en inglés de los estudiantes.

CONCLUSIONES

En alineación con los objetivos propuestos, esta investigación ha proporcionado resultados valiosos y datos empíricos robustos que resaltan la contribución instrumental de los Entornos Virtuales Educativos en la optimización del aprendizaje del idioma inglés:

- **Primera:** La influencia significativa de los Entornos Virtuales Educativos (EVEs) en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes ha sido concluyentemente validada. Se observó una mejoría notable en las competencias en inglés, con una media de puntuaciones que aumentó de 11.07 en la preprueba a 14.93 en la posprueba. Este incremento estadísticamente significativo, corroborado por un p-valor de 0,000 en la prueba T-Student, afirma la eficacia de los EVEs en potenciar las habilidades lingüísticas de los estudiantes.
- **Segunda:** La base de referencia establecida mostró una media de puntuaciones de 11.07 en la preprueba, con una desviación estándar de 2.61. Esto resaltó una variabilidad significativa en las competencias en inglés entre los estudiantes, cumpliendo así con el objetivo de medir y documentar su nivel de competencia inicial.
- **Tercera:** La integración de los EVEs demostró ser un factor crítico en la mejora observada en las competencias de los estudiantes. Este hallazgo es evidenciado por el aumento en la media de puntuaciones y la disminución en la desviación estándar, indicando una mejora general y consistencia en las habilidades de los estudiantes.
- **Cuarta:** La posprueba reveló un incremento significativo en las competencias de los estudiantes, con una media de puntuaciones que aumentó a 14.93 y una desviación estándar reducida a 2.09. Estos datos estadísticos son indicativos de una mejora sustancial en las habilidades en inglés de los estudiantes, corroborando el impacto positivo de los EVEs.
- **Quinta:** El contraste entre la preprueba y la posprueba es estadísticamente significativo, con un aumento en la media de puntuaciones de 3.86 puntos. El p-valor de 0,000 confirma la significancia de esta mejora, evidenciando que los EVEs no solo han influido, sino que

han transformado el proceso de aprendizaje del idioma inglés para los estudiantes.

RECOMENDACIONES

Estas sugerencias están destinadas a maximizar los beneficios derivados de la implementación de los Entornos Virtuales Educativos, teniendo en cuenta no solo la eficacia instruccional, sino también la experiencia integral de los estudiantes. Al adoptar un enfoque holístico y basado en datos, los educadores y las instituciones pueden optimizar la entrega de la educación, asegurando que cada estudiante tenga la oportunidad de alcanzar su máximo potencial en un entorno de aprendizaje innovador y adaptativo:

- **Ampliación de la implementación de EVEs:** Es recomendable expandir la implementación de los Entornos Virtuales Educativos a otros niveles y áreas curriculares. Dados los resultados positivos obtenidos, explorar su impacto en diferentes contextos educativos y materias podría ofrecer insights adicionales sobre su eficacia y adaptabilidad.
- **Desarrollo profesional para docentes:** Considerando la importancia de la integración eficiente de los EVEs, se sugiere invertir en desarrollo profesional continuo para los docentes. Esto incluye formación en la utilización efectiva de estas plataformas y estrategias pedagógicas innovadoras que maximizan los beneficios de los EVEs.
- **Evaluaciones continuas:** Implementar evaluaciones continuas para monitorear el progreso de los estudiantes en tiempo real. Esto facilitará ajustes oportunos en la instrucción y el enfoque pedagógico, asegurando que los EVEs sean utilizados de manera óptima para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes.
- **Personalización del aprendizaje:** Explorar oportunidades para personalizar aún más el aprendizaje dentro de los EVEs. Esto podría incluir la adaptación de contenidos y estrategias pedagógicas para satisfacer las necesidades individuales y preferencias de aprendizaje de los estudiantes, mejorando así su engagement y resultados.
- **Investigaciones futuras:** Se propone realizar investigaciones adicionales para explorar factores específicos dentro de los EVEs que contribuyen más significativamente al éxito

del estudiante. Esto puede incluir el diseño de la interfaz, la interactividad, los recursos de aprendizaje disponibles, entre otros.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anderson, T. (2004). *Theory and Practice of Online Learning*. Athabasca University Press.
- Anderson, T. (2008). *The Theory and Practice of Online Learning*. Edmonton: Athabasca University Press.
- Arias, J. L. (2020). *Métodos de investigación online: Herramientas digitales para recolectar datos*. Arias González, José Luis. <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2237>
- Attwell, G. (2007). The Personal Learning Environments - The Future of Elearning? *eLearning Papers*, 2(1), 1-8.
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación* (3ra ed.). Patria.
- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Tony Bates Associates Ltd.
- Benavides, M. (2018). Educational Quality and Inequality in Rural Peru. *International Journal of Educational Development*, 45, 303-313.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. Washington, DC: ISTE.
- Black, P. (2016). Formative Assessment and the Contemporary Classroom: Synergies and Tensions. *Journal of Applied School Studies*, 5(2), 123-136.
- Blake, R. (2013). *Brave New Digital Classroom: Technology and Foreign Language Learning*. Washington, DC: Georgetown University Press.
- Blake, R. (2016). Technology and the Four Skills. *Language Learning & Technology*, 20(2), 129-142.
- Bonk, C. J., & Graham, C. R. (2006). *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*. Pfeiffer.
- Brown, H.D. (2014). *Principles of Language Learning and Teaching*. New York, NY: Pearson

Education Inc.

Bruner, J. (1996). *The Culture of Education*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Buckingham, D. (2007). Digital Media Literacies: Rethinking Media Education in the

Age of the Internet. *Research in Comparative and International Education*, 2(1), 43-55.

Buckingham, D. (2007). Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital. Ediciones Manantial.

Bustos, A., & Coll, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista mexicana de investigación educativa*, 15(44), 163-184.

Cabero Almenara, J. (2007). Tecnología educativa. Diseño y utilización de medios para la enseñanza. Paidós.

Cabrera, A. (2018). Competencia Lingüística en el Ciclo VI: Desafíos y Oportunidades.

Revista de Educación Lingüística, 15(2), 118-135.

Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet*. Plaza & Janes Editores.

Chapelle, C. A. (2010). *English Language Learning and Technology: Lectures on Applied Linguistics in the Age of Information and Communication Technology*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.

Chun, D. (2016). The Role of Technology in SLA Research. *Language Learning & Technology*, 20(2), 98–114.

Conole, G. (2013). *Designing for Learning in an Open World*. Springer.

Cotera, E. (2023). *Gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa “El Gran Maestro” de Pitumama, Huánuco 2022* [Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3452400>

Cuban, L. (2001). *Oversold and Underused: Computers in the Classroom*. Harvard University Press.

- Cuenca, R. (2019). Competencias para el Siglo XXI: Retos de la Educación Secundaria en Perú. *Revista de Educación*, 11(2), 12-29.
- Davies, A. (2018). Making Classroom Assessment Work. *Educational Assessment Journal*, 14(1), 45-58.
- Dede, C. (2008). Theoretical perspectives influencing the use of information technology in teaching and learning. In J. Voogt & G. Knezek (Eds.), *International Handbook of Information Technology in Primary and Secondary Education*. Springer.
- Dede, C. (2009). Immersive Interfaces for Engagement and Learning. *Science*, 323(5910), 66-69.
- Dillenbourg, P. (1999). *Collaborative Learning: Cognitive and Computational Approaches*. Amsterdam: Pergamon, Elsevier Science.
- Dillenbourg, P. (2000). Virtual Learning Environments. *EUN Conference 2000: Learning in the New Millennium: Building New Education Strategies for Schools*.
- Dörnyei, Z. (2009). *The Psychology of Second Language Acquisition*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Earl, L. M. (2013). *Assessment as Learning: Using Classroom Assessment to Maximize Student Learning*. Corwin Press.
- Ellis, R. (2008). *The Study of Second Language Acquisition*. Oxford University Press.
- Ertmer, P. A. (2005). Teacher Pedagogical Beliefs: The Final Frontier in Our Quest for Technology Integration? *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 25-39.
- Ferrari, A. (2012). *Digital Competence in Practice: An Analysis of Frameworks*. Seville: Joint Research Centre, European Commission.
- Flores, R. (2020). El Rol de las Plataformas de Aprendizaje en Línea en la Educación Peruana Durante la Pandemia. *Revista de Investigación Educativa*, 38(1), 129-144.

- Fuentes-Doria, D. D., Toscano-Hernández, A., Malvaceda-Espinoza, E., Díaz Ballesteros, J. L., & Díaz, L. (2020). *Metodología de la investigación: Conceptos, herramientas y ejercicios prácticos en las ciencias administrativas y contables*. Universidad Pontificia Bolivariana. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/6201>
- Garrison, D. R., & Anderson, T. (2003). *E-learning in the 21st Century: A Framework for Research and Practice*. Routledge/Falmer.
- Gil-Flores, J. (2017). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. McGraw-Hill Interamericana de España S.L.
- Godwin-Jones, R. (2018). Emerging Technologies: Chasing the Next Big Thing. *Language Learning & Technology*, 22(2), 8–19.
- Gómez, L. (2019). Enfoques Modernos en la Pedagogía del Inglés: Un estudio comparativo en escuelas secundarias en Perú. *Journal of Language Learning*, 41(2), 127-144.
- González, J. (2017). Entornos Virtuales y Aprendizaje Personalizado: Un Estudio de Caso en la Enseñanza del Inglés. *Revista de Innovación Educativa*, 10(3), 45-59.
- Graham, C. R. (2006). Blended Learning Systems. In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*. San Francisco, CA: Pfeiffer Publishing.
- Guaña-Moya, E. J., Llumiyinga-Quispe, S. R., & Ortiz-Remache, K. J. (2015). Caracterización de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) en la educación virtual. *Ciencias Holguín*, 21(4), 1-16.
- Guerrero, M. (2018). Formación Docente y Tecnología: Un desafío para la educación peruana. *Educación y Pedagogía*, 30(79), 84-99.
- Harasim, L. (1993). *Networks: Networks as Social Space*. In L. Harasim (Ed.), *Global Networks: Computers and International Communication*. MIT Press.
- Hattie, J. (2009). *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to*

Achievement. Routledge.

Henriquez, L. M. (2023). *Los entornos virtuales y el logro de aprendizajes en estudiantes de educación secundaria de Santiago de Chuco* [Universidad César Vallejo].

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/121753>

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta*. McGraw Hill.

http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf

Herrera, L. (2018). Implementación de Entornos Virtuales en la Educación Secundaria: Desafíos y Oportunidades. *EduTech Journal*, 6(1), 34-47.

Herrera, M. M. (2021). *Empleo del aula virtual y gestión de la información en el Área de Ciencia y Tecnología. Institución Educativa “Daniel Alcides Carrión” Chaupimarca – Pasco* [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión].

<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2489>

Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2014). *Using Blended Learning: Evidence-Based Practices*. Springer.

Hiltz, S. R., & Turoff, M. (1993). *The Network Nation: Human Communication via Computer*. Cambridge, MA: MIT Press.

Hinostroza, M. (2022). *Aplicación de Moodle en el desarrollo de la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 30573 “Mariscal Andrés Bello Cáceres” —Carhuamayo— 2019* [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión].

<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2756>

Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, A. (2020). The Difference Between Emergency Remote Teaching and Online Learning. *Educause Review*.

- Hrastinski, S. (2008). Asynchronous & Synchronous E-Learning. *Educause Quarterly*, 31(4), 51-55.
- Johnson, L. (2014). *The NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition*. The New Media Consortium.
- Kern, R. (2015). *Language, Literacy, and Technology*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Kessler, G. (2018). Technology and the Future of Language Teaching. *Foreign Language Annals*, 51(1), 205–218.
- Kukulska-Hulme, A. (2012). How should the higher education workforce be prepared to use mobile learning? *Journal of Computer Assisted Learning*, 28(6), 576-587.
- Laurillard, D. (2013). *Rethinking University Teaching: A Conversational Framework for the Effective Use of Learning Technologies*. Routledge.
- Lightbown, P. M., & Spada, N. (2006). *How Languages are Learned* (3rd ed.). Oxford: Oxford University Press.
- Livingstone, S. (2012). Critical reflections on the benefits of ICT in education. *Oxford Review of Education*, 38(1), 9-24.
- Luckin, R. (2018). *Machine Learning and Human Intelligence: The future of education for the 21st century*. UCL IOE Press.
- Mandujano, J. L. (2018). *Empleo del aula virtual y niveles de aprendizaje en la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión Chaupimarca – Pasco* [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/338>
- Marquès Graells, P. (2000). *Impacto de las TIC en la educación: Funciones y limitaciones*. UAB, Departamento de Pedagogía Aplicada.
- McMillan, J. H., & Schumacher, S. (2010). *Research in education: Evidence-based inquiry* (7th ed.). Pearson.

- Mendoza, A. (2021). La Educación en la Era Digital: Perspectivas y desafíos para las escuelas peruanas. *Journal of Educational Technology*, 45(2), 234-250.
- MINEDU. (2020). Política Nacional de Modernización de la Educación. Ministerio de Educación del Perú.
- Morales, P. (2017). Innovación en la Evaluación de Competencias Lingüísticas: Un estudio de caso en una escuela secundaria en Lima. *Journal of Educational Innovation*, 29(4), 213-230.
- Motteram, G., & Sharma, P. (2019). *Teaching English in a Digital Age*. London, UK: British Council.
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación científica cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis* (5ta edición). Ediciones de la U.
- Ortiz, M. (2018). *Entornos virtuales de aprendizaje para las prácticas curriculares en estudiantes de quinto grado en la Institución Educativa Nutrias 2* [Universidad Privada Norbert Wiener]. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3331360>
- Paredes, R. (2020). Tecnología e Inmersión Lingüística: Un Estudio de Caso en Escuelas Secundarias Peruanas. *Journal of Technology in Education*, 12(1), 78-93.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Quesada, C., Apolo, N., & Delgado, K. (2018). Investigación científica. En D. Alan & L. Cortez (Eds.), *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica* (pp. 13-37). Editorial UTMACH.
- Ramírez, J. (2018). Competencias y Capacidades en la Enseñanza del Inglés: Un enfoque curricular en la educación secundaria peruana. *Revista de Lingüística Aplicada*, 24(3), 345-362.
- Rivera, J. (2019). La Brecha Digital en el Perú: Un análisis de la accesibilidad tecnológica en

- escuelas urbanas y rurales. *Revista de Tecnología Educativa*, 27(3), 145-160.
- Rivera, L. (2019). Capacitación Docente y Tecnología: Hacia una Integración Efectiva en el Aula de Inglés. *Educación y Tecnología*, 24(3), 205-220.
- Rodríguez, M. C., & Barragán, H. M. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Killkana sociales: Revista de Investigación Científica*, 1(2), 7-14.
- Rodríguez, P. (2019). Estrategias Adaptativas en la Enseñanza del Inglés: El Rol de los Entornos Virtuales. *Journal of Language Teaching*, 8(2), 101-116.
- Ruiz, C. (2009). *Confiabilidad*. Programa Interinstitucional Doctorado en Educación, Venezuela.
<http://www.carlosruizbolivar.com/articulos/archivos/Curso%20CII%20%20UCLA%20Art.%20Confiabilidad.pdf>
- Salomon, G. (1990). Cognitive Effects with and of Computer Technology. *Communication Research*, 17(1), 26-44.
- Sánchez, L. (2021). Enseñanza del Inglés en la Educación Secundaria: Un enfoque comunicativo. *Language Teaching Research*, 16(4), 433-452.
- Scardamalia, M., & Bereiter, C. (2006). Knowledge building: Theory, pedagogy, and technology. In K. Sawyer (Ed.), *Cambridge Handbook of the Learning Sciences*. Cambridge University Press.
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. Crown Business.
- Selwyn, N. (2010). *Schools and Schooling in the Digital Age: A Critical Analysis*. Routledge.
- Selwyn, N. (2011). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. London: Continuum.
- Selwyn, N. (2017). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. Bloomsbury

Academic.

Siemens, G. (2005). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.

Siemens, G. (2014). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. elearnspace.

Stickler, U., & Hampel, R. (2015). Transforming Teaching: New Skills for Online Language Learning Spaces. In *The Routledge Handbook of Language Learning and Technology* (pp. 63–77). London, UK: Routledge.

Torres, A. (2020). Big Data y Aprendizaje Adaptativo en la Educación del Inglés. *Technology and Education Journal*, 12(4), 200-213.

Torres, A. (2020). Evaluación de Competencias en la Educación del Idioma Inglés en Perú: Desafíos y oportunidades. *Revista de Educación Secundaria*, 33(1), 45-60.

Useche, M., Salazar, F., Queipo, B., & Perozo, E. (2019). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos* (Universidad de la Guajira). https://www.researchgate.net/profile/Wileidys_Artigas/publication/344256464_Tecnicas_e_instrumentos_de_recoleccion_de_datos_Cuali-Cuantitativos/links/5f610c62a6fdcc1164157d76/Tecnicas-e-instrumentos-de-recoleccion-de-datos-Cuali-Cuantitativos.pdf

Vargas, M. (2021). Evaluación Dinámica en el Aprendizaje del Inglés: Implementación y Resultados. *Journal of Language Assessment*, 30(2), 145-160.

Vasquez, L. (2017). Una Laptop por Niño: Evaluación de una política de integración de tecnología en escuelas peruanas. *Journal of Educational Policy*, 32(4), 507-528.

Walsh, K. (2020). Emerging Trends in Educational Technology and Assessment. *Tech & Learning Journal*, 20(3), 77-84.

Wang, Q. (2008). A Generic Model for Guiding the Integration of ICT into Teaching and Learning. *Innovations in Education and Teaching International*, 45(4), 411-419.

- Warschauer, M. (2002). Reconceptualizing the Digital Divide. *First Monday*, 7(7).
- Warschauer, M. (2007). The Paradoxical Future of Digital Learning. *Learning Inquiry*, (1), 41-49.
- Warschauer, M. (2010). Invited Commentary: New Tools for Teaching Writing. *Language Learning & Technology*, 14(1), 3-8.
- Weller, M. (2011). *The Digital Scholar: How Technology is Transforming Scholarly Practice*. Bloomsbury Academic.
- Wenger, E., McDermott, R., & Snyder, W. M. (2002). *Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge*. Harvard Business Press.
- Wiley, D. (2007). *On the Sustainability of Open Educational Resource Initiatives in Higher Education*. Paris: OECD.
- Zhu, E. (2012). Technology and Classroom Practices: An International Study. *Journal of Research on Technology in Education*, 36(1), 1-14.

ANEXOS:

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
Anexo A. Instrumento de investigación 1 (Variable Independiente)



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

CUESTIONARIO
SOBRE EL
“ENTORNO VIRTUAL EDUCATIVO”

Antes de comenzar

Se hace de su conocimiento que sus respuestas serán tratadas confidencialmente, además, que cada pregunta que usted responda en este cuestionario será analizada estadísticamente con fines educativos.

Objetivo

Determinar la influencia de los Entornos Virtuales Educativos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma durante el año 2023.

Instrucciones

Estimado(a) estudiante le agradeceremos que rellene este cuestionario con sinceridad, según la siguiente **escala de valoración**:

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutro	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
¡No, para nada! Si eliges esta opción, significa que no estás nada de acuerdo con lo que se dice. Es como decir, "esto no me representa en absoluto".	Bueno, no te sientes totalmente en desacuerdo, pero tampoco estás de acuerdo. Es un poco como un "más o menos no me identifico con esto".	¿No sabes si estás de acuerdo o no? ¡No hay problema! Elegir esta opción significa que no tienes una opinión fuerte en un sentido u otro. Es un "ni sí, ni no".	Si te inclinas a estar de acuerdo con la afirmación, pero no completamente, esta es tu opción. Es una manera de decir, "sí, esto es bastante cierto para mí".	¡Bingo! Si eliges esta opción, significa que estás 100% de acuerdo con lo que se dice. Es un rotundo "¡sí, esto es totalmente yo!"

En los siguientes ítems, marque con una (X) la alternativa que más se acerque a tu forma de pensar respecto a cada afirmación:

Nº	Ítems	Escala de valoración				
		1	2	3	4	5
Dimensión 1: Accesibilidad de la Plataforma		1	2	3	4	5
1	¿Qué tan fácil es para ti acceder a la plataforma EVE?					
2	¿Consideras que el proceso de inicio de sesión en la plataforma EVE es intuitivo?					
3	¿Encuentras los recursos que necesitas de manera rápida en la plataforma EVE?					
4	¿Puedes acceder a la plataforma EVE desde diferentes dispositivos (móvil, tablet, computadora, etc.)?					
5	¿Se adapta bien la plataforma a los diferentes tamaños de pantalla de los dispositivos que utilizas?					
6	¿Es clara la estructura de navegación dentro de la plataforma EVE?					
7	¿Encuentras fácilmente las secciones o herramientas específicas que buscas en la plataforma?					
Dimensión 2: Recursos Educativos Disponibles		1	2	3	4	5
8	¿Hay una amplia variedad de materiales educativos disponibles en la plataforma EVE?					
9	¿Encuentras materiales de aprendizaje adecuados para tu nivel de habilidad en inglés?					
10	¿Consideras que los contenidos educativos disponibles en la plataforma son de alta calidad?					
11	¿Te parecen actualizados y relevantes los materiales de aprendizaje de inglés en la plataforma?					
12	¿Los materiales disponibles te ayudan a mejorar tus habilidades en inglés?					
13	¿Consideras que los recursos educativos son adecuados para tus necesidades de aprendizaje específicas?					
Dimensión 3: Interactividad		1	2	3	4	5
14	¿Hay suficientes oportunidades para interactuar con otros estudiantes en la plataforma EVE?					
15	¿Te resulta fácil comunicarte y colaborar con tus compañeros de clase en la plataforma?					
16	¿La plataforma facilita la comunicación entre los estudiantes y los docentes?					
17	¿Sientes que puedes acceder fácilmente a tu docente para hacer preguntas o discutir temas a través de la plataforma?					
18	¿Hay herramientas interactivas que enriquecen tu experiencia de aprendizaje en la plataforma?					
19	¿Consideras útiles y efectivas las herramientas interactivas disponibles para aprender inglés?					
Dimensión 4: Comunicación y Colaboración		1	2	3	4	5
20	¿Hay herramientas efectivas para la comunicación disponibles en la plataforma EVE?					
21	¿Te resulta fácil usar las herramientas de comunicación para interactuar con docentes y compañeros?					
22	¿La plataforma ofrece oportunidades para trabajar en colaboración con otros estudiantes?					
23	¿Te sientes apoyado para trabajar en proyectos o tareas grupales dentro de la plataforma?					
24	¿Cómo calificarías la calidad de las interacciones comunicativas dentro de la plataforma EVE?					

25	¿Las herramientas de comunicación de la plataforma fomentan una comunicación efectiva y constructiva?					
Dimensión 5: Impacto en el Aprendizaje		1	2	3	4	5
26	¿Crees que la plataforma EVE es efectiva para tu aprendizaje del inglés?					
27	¿Sientes que has mejorado tus habilidades en inglés desde que usas la plataforma EVE?					
28	¿Has notado una mejora en tus habilidades de lectura, escritura, escucha y habla en inglés desde que usas la plataforma?					
29	¿La plataforma EVE te ha ayudado a sentirte más confiado en tus habilidades en inglés?					
30	¿Te sientes motivado para participar activamente en las actividades propuestas en la plataforma EVE?					
31	¿Cómo calificarías tu nivel de compromiso y participación en las actividades de aprendizaje en la plataforma EVE?					

Muchas Gracias

Anexo B. Instrumento de investigación 2 (Variable Dependiente)



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

PRUEBA PRÁCTICA SOBRE EL “APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS”

Antes de comenzar

Se hace de su conocimiento que se realizará una prueba práctica diseñada para evaluar sus habilidades en el idioma inglés. La prueba se ha estructurado en cuatro dimensiones clave: Comprensión Lectora, Expresión Oral, Comprensión Auditiva y Expresión Escrita.

Objetivo

Determinar la influencia de los Entornos Virtuales Educativos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma durante el año 2023.

Instrucciones

- **Tiempo de duración:** Tendrán un total de 60 minutos para completar la prueba. Es esencial que gestionen su tiempo de manera efectiva para responder todas las secciones.
- **Materiales:** Asegúrense de tener un bolígrafo/lápiz, y una hoja de respuestas clara y legible.
- **Honestidad académica:** Esta es una evaluación individual, absténganse de compartir respuestas o discutir preguntas durante la prueba.

Sobre la evaluación:

- Cada sección tiene un puntaje máximo asignado, y su rendimiento será evaluado en cada dimensión.
- La suma de las puntuaciones de todas las secciones resultará en su puntaje total, siendo 20 el puntaje máximo posible.

Nº	Dimensión	Ítem	Expectativa de logro	Puntaje	Calificación del o la estudiante
1	Comprensión lectora en inglés	Interpretación de textos (4 puntos): El estudiante interpreta	<i>Los estudiantes deberán demostrar una comprensión profunda del texto, identificando ideas clave, temas y subtemas. Deben ser capaces de inferir</i>	4	

		correctamente pasajes en inglés	<i>significados implícitos y establecer conexiones entre diferentes secciones del texto.</i>		
2		Respuestas a preguntas (4 puntos): El estudiante identifica y utiliza correctamente vocabulario en inglés	<i>Se espera que los estudiantes respondan de manera precisa a las preguntas, utilizando evidencia del texto para respaldar sus respuestas. Deben ser capaces de analizar y sintetizar la información leída para responder comprensivamente.</i>	4	
3	Expresión escrita en inglés	Calidad de la escritura (2 puntos): El estudiante utiliza correctamente las estructuras gramaticales	<i>Los estudiantes deben producir textos escritos claros y detallados sobre temas diversos, demostrando un uso adecuado de la gramática, el vocabulario y la estructura de las oraciones.</i>	2	
4		Contenido y organización (2 puntos): El estudiante escribe en inglés con ortografía y puntuación correctas	<i>Se espera que los estudiantes organicen y presenten sus ideas de manera lógica y coherente, utilizando párrafos y conectores adecuados para estructurar sus respuestas o ensayos.</i>	2	
5	Comprensión auditiva en inglés	Entender audios (2 puntos): El estudiante comprende e interpreta audios en inglés	<i>Los estudiantes deberán demostrar su capacidad para entender información específica, ideas generales y detalles en audios de inglés estándar. Deben ser capaces de identificar la intención y el propósito del hablante.</i>	2	
6		Respuestas a preguntas (2 puntos): El estudiante identifica vocabulario específico en audios en inglés	<i>Se espera que los alumnos respondan con precisión a preguntas basadas en audios, mostrando una comprensión clara de los detalles y temas presentados en el material auditivo.</i>	2	
7	Expresión Oral en Inglés	Fluidez y claridad (2 puntos): El estudiante habla inglés con fluidez y claridad	<i>Los alumnos deben comunicarse de manera clara y fluida, con una pronunciación precisa y un uso efectivo del vocabulario y la gramática. Se espera que articulen sus ideas de</i>	2	

			<i>manera coherente y estructurada.</i>		
8		Interacción y respuestas (2 puntos): El estudiante pronuncia correctamente las palabras en inglés	<i>Se anticipa que los estudiantes respondan adecuadamente durante la conversación o presentación, mostrando una comprensión auditiva adecuada y habilidades de interacción.</i>	2	
Nota Total				20	

Éxitos a todos(as)

Anexo C. Recurso para la Preprueba

Comprensión Lectora:

Lectura 1: Título: "The Benefits of Learning English" Contenido: Un artículo breve sobre las ventajas de aprender inglés en un mundo globalizado, incluyendo aspectos como el acceso a mejores oportunidades laborales y la capacidad de comunicarse con personas de diferentes países.

Learning English offers numerous benefits in today's globalized world. It is not only the most widely spoken language in the world but also the primary language used in international business, science, technology, and aviation. Being proficient in English can open doors to better job opportunities, enable effective communication with people from different countries, and provide access to a vast amount of information and resources available online. Furthermore, learning English can enhance cognitive skills and provide a deeper understanding of diverse cultures.

Preguntas:

1. What are some benefits of learning English mentioned in the text?
2. Why is English important in international business?
3. How does learning English enhance cognitive skills?

Lectura 2: Título: "Environmental Conservation Efforts" Contenido: Un pasaje sobre las diversas iniciativas de conservación ambiental alrededor del mundo, enfocándose en la importancia de proteger la biodiversidad y los ecosistemas.

Environmental conservation efforts are crucial for the sustainability of our planet. These efforts include activities like reforestation, wildlife protection, and the reduction of pollution. Governments, non-profit organizations, and individuals all play a role in these initiatives. Reforestation helps to restore natural habitats and combat climate change, while wildlife protection ensures the survival of endangered species. Reducing pollution, particularly plastic waste, is essential to maintaining clean oceans and healthy ecosystems. Through education and awareness, more people are becoming involved in conservation efforts, contributing to a healthier planet for future generations.

Preguntas:

1. *What are some key activities involved in environmental conservation?*
2. *How does reforestation help combat climate change?*
3. *Why is reducing plastic waste important?*

Comprensión Auditiva:

Audio 1: Contenido: Una conversación entre dos amigos sobre sus planes de vacaciones. Uno de ellos describe su viaje a un país de habla inglesa y las actividades que planea hacer.

Audio 2: Contenido: Un breve reportaje de noticias sobre una nueva tecnología que está revolucionando la educación, incluyendo testimonios de estudiantes y profesores.

Expresión Escrita:

Tarea 1: Tema: "Describe your favorite holiday and explain why it is special to you."

Instrucción: Escribe un párrafo describiendo tu festividad favorita, incluyendo detalles sobre las actividades que realizas y por qué es importante para ti.

Tarea 2: Tema: "The impact of technology on education." Instrucción: Escribe un ensayo breve sobre cómo la tecnología ha cambiado la educación en los últimos años, proporcionando ejemplos específicos.

Expresión Oral:

Actividad 1: Tema: "Introduce Yourself" Instrucción: Presenta una breve introducción sobre ti mismo, mencionando tu nombre, edad, intereses y qué te gustaría lograr en el futuro.

Actividad 2: Tema: "Discuss a hobby or interest" Instrucción: Habla sobre uno de tus pasatiempos o intereses, explicando por qué te gusta y cómo lo practicas.

Anexo D. Recurso para la Posprueba

Comprensión Lectora:

Lectura 1: Título: "The Role of English in Modern Business" Contenido: Un artículo que describe cómo el inglés se ha convertido en el idioma principal del comercio internacional y su importancia en la economía global.

English has become the global language of business, enabling communication across international borders. Companies worldwide use English to negotiate deals, manage projects, and connect with clients. In many multinational corporations, English proficiency is a requirement for job applicants. This language helps bridge cultural gaps and fosters collaboration among employees from diverse backgrounds. Moreover, English-language training programs are commonly offered to employees to improve their communication skills and enhance productivity. As the business world continues to globalize, the importance of English will only grow, making it an essential skill for career advancement.

Preguntas:

- 1. Why is English considered the global language of business?*
- 2. How does English help bridge cultural gaps in multinational corporations?*
- 3. What benefits do employees gain from English-language training programs?*

Lectura 2: Título: "The History of the Internet" Contenido: Un pasaje sobre el desarrollo y la evolución de Internet, desde sus inicios hasta la actualidad, y su impacto en la sociedad.

The internet, initially developed as a military project in the 1960s, has evolved into a global network that connects billions of people. In the 1980s, it began to expand beyond academic and research institutions to the general public, thanks to the creation of the World Wide Web. This expansion revolutionized how people access information, communicate, and conduct business. The internet has facilitated the rise of social media, e-commerce, and online education, profoundly impacting every aspect of

modern life. Its continuous evolution promises even more transformative changes in the future.

Preguntas:

- 1. What was the initial purpose of the internet?*
- 2. How did the creation of the World Wide Web impact the internet's expansion?*
- 3. What are some key areas that the internet has revolutionized?*

Comprensión Auditiva:

Audio 1: Contenido: Una entrevista con un experto en tecnología sobre las últimas tendencias en dispositivos móviles y su impacto en la vida diaria.

Audio 2: Contenido: Un anuncio público sobre una campaña de salud, explicando las medidas preventivas que las personas deben tomar para mantenerse saludables.

Expresión Escrita:

Tarea 1: Tema: "The importance of learning a second language." Instrucción: Escribe un párrafo explicando por qué es importante aprender un segundo idioma y cómo puede beneficiar a las personas en su vida personal y profesional.

Tarea 2: Tema: "Your experience with virtual learning." Instrucción: Escribe un ensayo breve sobre tu experiencia utilizando entornos virtuales educativos, mencionando los beneficios y desafíos que has encontrado.

Expresión Oral:

Actividad 1: Tema: "Your future career plans" Instrucción: Presenta una breve exposición sobre tus planes de carrera, explicando qué profesión te gustaría seguir y por qué.

Actividad 2: Tema: "An interesting book or movie" Instrucción: Habla sobre un libro o película que te haya interesado, proporcionando un resumen de la trama y explicando por qué lo recomiendas.

Anexo E. Validación del instrumento

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Institución de estudios	<i>Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión</i>
Autor del instrumento	<i>Bach. Sara Ofelia BLANCO VIVAS</i>
Título del proyecto	<i>Uso de los entornos virtuales educativos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Victor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma, 2023.</i>

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

EVIDENCIAS	DESCRIPCIÓN	VALORACION					
		5	4	3	2	1	0
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.	X					
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables en una institución.	X					
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X					
4. Organización	Existe una organización lógica.		X				
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	X					
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar.	X					
7. Consistencia	Basado en aspectos teórico-científico.	X					
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.	X					
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico	X					
10. Pertinencia	El instrumento es adecuado al tipo de investigación	X					

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN

95%

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

(X) El instrumento de investigación es pertinente para ser aplicado en la investigación.

() El instrumento de investigación no es pertinente para ser aplicado en la investigación.

V. DATOS DEL EXPERTO

Apellidos y nombres	<i>José Rovino ALVAREZ LOPEZ</i>
Documento de identidad	<i>70642862</i>
La mención del grado	<i>Doctor en Ciencias de la Educación</i>
Procedencia	<i>Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión</i>
Firma del experto	
Celular N°	<i>945223643</i>
Fecha	<i>10/04/2023</i>

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Institución de estudios	<i>Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión</i>
Autor del instrumento	<i>Bach. Sara Ofelia BLANCO VIVAS</i>
Título del proyecto	<i>Uso de los entornos virtuales educativos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma, 2023.</i>

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

EVIDENCIAS	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN					
		5	4	3	2	1	0
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.	X					
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables en una institución.	X					
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X					
4. Organización	Existe una organización lógica.	X					
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	X					
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar.	X					
7. Consistencia	Basado en aspectos teórico-científico.	X					
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.	X					
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico		X				
10. Pertinencia	El instrumento es adecuado al tipo de investigación	X					

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN

95%

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

(X) El instrumento de investigación es pertinente para ser aplicado en la investigación.

() El instrumento de investigación no es pertinente para ser aplicado en la investigación.

V. DATOS DEL EXPERTO

Nombres y apellidos	<i>Pir Frank ALANIA RICALDI</i>
Documento de identidad	<i>40573846</i>
La mención del grado	<i>Magister en Ingeniería de Sistemas y Computación</i>
Procedencia	<i>Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión</i>
Firma del experto	
Celular N°	<i>963640605</i>
Fecha	<i>12/04/2023</i>

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Institución de estudios	<i>Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión</i>
Autor del instrumento	<i>Bach. Sara Ofelia BLANCO VIVAS</i>
Título del proyecto	<i>Uso de los entornos virtuales educativos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma, 2023.</i>

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

EVIDENCIAS	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN					
		5	4	3	2	1	0
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.	X					
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables en una institución.	X					
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X					
4. Organización	Existe una organización lógica.	X					
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	X					
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar.	X					
7. Consistencia	Basado en aspectos teórico-científico.	X					
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.	X					
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico	X					
10. Pertinencia	El instrumento es adecuado al tipo de investigación	X					

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN

100%

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

(X) El instrumento de investigación es pertinente para ser aplicado en la investigación.

() El instrumento de investigación no es pertinente para ser aplicado en la investigación.

V. DATOS DEL EXPERTO

Nombres y apellidos	<i>Max Danfer MARCELO DAMIAN</i>
Documento de identidad	<i>42182657</i>
La mención del grado	<i>Magister en Didáctica y Tecnología de la Información</i>
Procedencia	<i>Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión</i>
Firma del experto	
Celular N°	<i>943454669</i>
Fecha	<i>11/04/2023</i>

Anexo F. Matriz de consistencia

Título: Uso de los entornos virtuales educativos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma, 2023.

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e Indicadores	Tipo, Nivel y Diseño	Población y Muestra
<p>Problema principal: ¿Cómo influye el uso de los Entornos Virtuales Educativos en el Proceso de Aprendizaje del Idioma Inglés de los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma durante el año 2023?</p> <p>Problemas secundarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el nivel de competencia en el idioma inglés de los estudiantes del Tercer Grado "A" antes de la implementación de los entornos virtuales educativos? • ¿Qué cambios se observan en el nivel de competencia en inglés de los estudiantes del Tercer Grado "A" después de la implementación de los entornos virtuales educativos? • ¿Existen diferencias significativas en el proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes antes y después de la implementación de los entornos virtuales educativos? 	<p>Objetivo principal: Determinar la influencia de los Entornos Virtuales Educativos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma durante el año 2023.</p> <p>Problemas secundarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medir el nivel de competencia en el idioma inglés de los estudiantes del Tercer Grado "A" antes de la implementación de los entornos virtuales educativos para establecer una base de referencia. • Evaluar los cambios en el nivel de competencia en inglés de los estudiantes después de la implementación de los entornos virtuales educativos. • Comparar las diferencias significativas en el proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes antes y después de la implementación de los entornos virtuales educativos. 	<p>Hipótesis principal: Los Entornos Virtuales Educativos tienen una influencia significativa en el mejoramiento del proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, San Pedro de Cajas – Tarma durante el año 2023.</p> <p>Hipótesis secundarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El nivel de competencia en el idioma inglés de los estudiantes del Tercer Grado "A" será significativamente más bajo antes de la implementación de los entornos virtuales educativos. • El nivel de competencia en el idioma inglés de los estudiantes del Tercer Grado "A" será significativamente más alto después de la implementación de los entornos virtuales educativos. • Existen diferencias significativas en los resultados de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes antes y después de la implementación de los entornos virtuales educativos, siendo más positivos después de la intervención. 	<p>Variable independiente (VI): Entornos Virtuales Educativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Accesibilidad de la plataforma ✓ Recursos educativos disponibles ✓ Interactividad ✓ Comunicación y colaboración ✓ Impacto en el aprendizaje <p>Variable dependiente (VD): Proceso de Aprendizaje del Idioma Inglés.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprensión lectora en inglés ✓ Expresión escrita en inglés ✓ Comprensión auditiva en inglés ✓ Expresión oral en inglés 	<p>Enfoque de investigación: Cuantitativo.</p> <p>Tipo de investigación: Aplicada.</p> <p>Nivel de investigación: Explicativo.</p> <p>Diseño de investigación: Diseño preexperimental, con preprueba y posprueba.</p> <p>Técnicas de investigación: Encuesta (VI). Prueba (VI).</p> <p>Instrumento de investigación: Cuestionario (VI). Prueba práctica (VD).</p>	<p>Población: 236 estudiantes de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, año académico 2023.</p> <p>Muestra: 22 estudiantes del 3er Grado "A" de la Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde, año académico 2023.</p>

Anexo G. Fotografías

Puerta principal de la Institución Educativa “Víctor Andrés Belaunde”



Dando instrucciones a los estudiantes para el desarrollo de la preprueba



Dando instrucciones a los estudiantes para el desarrollo de la posprueba



Aplicando el instrumento de investigación a los estudiantes (Lectura)



Evaluando la expresión escrita en inglés



Evaluando la comprensión auditiva en inglés

