



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Competencia entornos virtuales y logros de aprendizaje del área  
de inglés en los estudiantes de una Institución Educativa, Puno  
2023**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Administración de la Educación**

**AUTORA:**

Guevara Callire, Veronica ([orcid.org/0009-0002-5416-9250](https://orcid.org/0009-0002-5416-9250))

**ASESORES:**

Dra. Sierralta Pinedo, Sheila ([orcid.org/0000-0001-6076-9194](https://orcid.org/0000-0001-6076-9194))

Dra. Cruzado Vallejos, María Peregrina ([orcid.org/0000-0001-7809-4711](https://orcid.org/0000-0001-7809-4711))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Gestión y Calidad Educativa

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles.

TRUJILLO - PERÚ

2023

## **Dedicatoria**

A mis hijos Helen y Harold que son fuente de mi inspiración, a mi esposo por ser mi gran fortaleza y a mis padres por su apoyo incondicional para lograr mis objetivos.

## **Agradecimiento**

A Dios que me permite lograr mis metas y a la universidad César Vallejo, por brindarme la oportunidad de seguir desarrollándome en mi formación profesional mediante mi participación en el estudio de esta maestría en educación.

A los asesores Dra. Sierralta Pinedo Sheila y Dra. Cruzado Vallejos, María Peregrina, por brindar su asesoramiento metodológico durante el desarrollo y culminación del presente informe de tesis. A la institución Educativa San Juan Bosco – Puno, por brindarme su autorización y apoyo en la aplicación de instrumentos de recolección de datos.

**Declaratoria de Autenticidad de la Asesora**

Yo, Sierralta Pinedo Sheila, docente de la Escuela de posgrado y Programa académico de Maestría en Administración de la Educación de la Universidad César Vallejo - Trujillo, asesora de la tesis, titulada: Competencia entornos virtuales y logros de aprendizaje del área de inglés en los estudiantes de una Institución Educativa, Puno 2023, de la autora Verónica Guevara Callire, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Apellidos y Nombres de la Asesora: Dra. Sierralta Pinedo, Sheila	
DNI 18157345	 Firma
ORCID: <a href="https://orcid.org/0000-0001-6076-9194">orcid.org/0000-0001-6076-9194</a>	



**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, GUEVARA CALLIRE VERONICA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Competencia entornos virtuales y logros de aprendizaje del área de inglés en los estudiantes de una Institución Educativa, Puno 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
GUEVARA CALLIRE VERONICA <b>DNI:</b> 44470756 <b>ORCID:</b> 0009-0002-5416-9250	Firmado electrónicamente por: VGUEVARA el 13-11- 2023 12:17:55

Código documento Trilce: INV - 1351738

## Índice de contenidos

	Pág.
Carátula.....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Declaratoria de Autenticidad de la Asesora.....	iii
Declaratoria de Originalidad del Autor.....	iv
Índice de contenido .....	vi
Índice de tablas .....	vii
Resumen.....	viii
Abstract .....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	14
3.2 Variables y Operacionalización .....	16
3.3 Población Muestra y Muestreo .....	18
3.4 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	19
3.5 Procedimiento.....	21
3.6 Método para el análisis de los datos .....	22
3.7 Aspectos éticos a considerar.....	22
IV. RESULTADOS .....	23
V. DISCUSIÓN .....	33
VI. CONCLUSIONES.....	41
VII. RECOMENDACIONES .....	42
REFERENCIAS.....	43
ANEXOS.....	47

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1: Nivel de manejo de la competencia entornos virtuales.....	23
Tabla 2: Distribución de frecuencia de las dimensiones de la Competencia entornos virtuales .....	24
Tabla 3: Nivel de manejo de logros de aprendizaje en el idioma inglés .....	25
Tabla 4: Distribución de frecuencia de las dimensiones de logros de aprendizaje en el idioma inglés .....	26
Tabla 5: Prueba de Kolmogorov – Smirnov.....	27
Tabla 6: Correlación entre la competencia entornos virtuales y logros de aprendizaje en el idioma inglés .....	28
Tabla 7: Correlación entre la competencia entornos virtuales y la habilidad - escucha .....	29
Tabla 8: Correlación entre la competencia entornos virtuales y la habilidad habla.....	30
Tabla 9: Correlación entre la competencia entornos virtuales y la habilidad lee .....	31
Tabla 10: Correlación entre competencia de entornos virtuales y la habilidad escribe .....	32

## Resumen

La investigación se centró en establecer la relación entre la competencia entornos virtuales y logros de aprendizaje en inglés en una Institución Educativa en Puno durante 2023. Se empleó un enfoque cuantitativo, descriptivo y enfoque hipotético deductivo. La población fue de 248 estudiantes que mediante muestreo aleatorio se aplicó el cuestionario a 80 estudiantes. Para la obtención de datos, se utilizó un par de cuestionarios, las cuales se evaluaron empleando una escala tipo Likert. Los cuestionarios fueron sometidos a procesos de validación a través de la revisión por expertos, y se evaluó su confiabilidad, resultando en coeficientes de 0.8671 y 0.8681 respectivamente. El análisis estadístico de los datos se realizó utilizando herramientas como SPSS y Excel y Jasp. Los productos de la investigación mostraron que el 58.58% de los alumnos percibieron como Altas la variable Competencias entornos virtuales, y un 61.77% evaluó los logros de aprendizaje en el idioma inglés como Alto. La correlación de Spearman dio un valor de 0.959 para la hipótesis general, demostrando una correlación positiva y significativa. En resumen, se determinó que hay correlación significativa y positiva entre la competencia entornos virtuales y logros de aprendizaje en inglés.

**Palabras clave:** Competencia, entornos virtuales, logros, aprendizaje, inglés.

## **Abstract**

The research focused on establishing the relationship between virtual environment competence and English learning achievements in an educational institution in Puno during 2023. A quantitative, descriptive and hypothetical deductive approach was used. The population was 248 students who, through random sampling, applied the questionnaire to 80 students. To obtain data, a pair of questionnaires, which were evaluated using a Likert-type scale. The questionnaires were subjected to validation processes through expert review, and their reliability was evaluated, resulting in coefficients of 0.8671 and 0.8681 respectively. The statistical analysis of the data was carried out using tools such as SPSS and Excel and Jasp. The research products showed that 58.58% of the students perceived the Virtual Environment Competences variable as High, and 61.77% evaluated the Learning Achievements in the English language as High. Spearman's correlation gave a value of 0.959 for the general hypothesis, demonstrating a positive and significant correlation. In summary, it was determined that there is a significant and positive correlation between Competence in virtual environments and Learning achievements in English.

**Keywords:** Competence, Virtual environments, Achievements, learning, English.

## I. INTRODUCCIÓN

La competencia entornos virtuales son esenciales para la obtención de conocimiento en el área de inglés, ya que permiten solucionar una serie de limitaciones en el aprendizaje. Los entornos virtuales brindan acceso a recursos en línea, permiten la práctica de habilidades de comunicación en un contexto auténtico, fomentan el aprendizaje cooperativo, y promueven el aumento de competencias digitales necesarias en el total de las áreas del conocimiento actual.

Según el informe de la UNESCO publicado por Mundial, G. B., & UNICEF (2016) para el año 2030, se espera que las personas hayan adquirido niveles de competencia relevantes y reconocidos en habilidades funcionales de alfabetización y aritmética. Este objetivo se fundamenta en principios, estrategias y acciones que respaldan un continuo de niveles de competencia para los niveles requeridos y la aplicación de habilidades de lecto-escritura que variarán según los contextos específicos. Así mismo First Education (2022) en su reporte anual English Proficiency Index evalúa la calidad de dominio del inglés en diferentes países, indicando que los puntajes de los jóvenes han experimentado una disminución significativa desde el año 2020 debido principalmente a los cierres prolongados durante la pandemia. El Perú se ubica en el lugar 51 en el mundo y a nivel Latinoamérica sólo por encima de Venezuela, Colombia y Ecuador. Acuña et al, (2019) señalan que el saber del idioma inglés no solo es considerado una tendencia, sino también una necesidad imperante que brinda amplias oportunidades tanto en el ámbito académico como laboral. Núñez et al, (2019) señalan que el capital humano desempeña un rol primordial en el impulso del desarrollo socio económico, siendo uno de los indicadores clave el dominio de más de un idioma. Batista et al, (2021) menciona que los programas de enseñanza de idioma inglés deben dirigirse hacia la capacitación profesional de los estudiantes, que refleje los cambios surgidos en la sociedad basada en el conocimiento. Cruz et al, (2021) señalan que los niveles de competencia en el idioma inglés no han logrado alcanzar las expectativas esperadas. En el panorama nacional, Montoya (2021) enfatiza que la formación en una segunda lengua ya no se limita a la comprensión lectora, sino que abarca todas las habilidades

comunicativas, incluyendo la expresión oral y escrita. Sin embargo, ha identificado inconsistencias teórico-prácticas en el aprendizaje del inglés. Miranda (2021) relaciona la enseñanza de inteligencia lingüística con la fluidez verbal y la comprensión personal de los textos. Observa dificultades en el desarrollo del vocabulario y la ortografía. Bringas (2020) señala problemas en la educación, como la inseguridad al hablar en inglés y la falta de habilidad de los profesores en la utilización de herramientas digitales.

En función a lo descrito anteriormente y en el contexto del informe de la UNESCO se planteó la siguiente interrogante: ¿Cuál es el grado de relación que existe entre la competencia entornos virtuales y logros de aprendizaje del área de inglés en los estudiantes de una Institución Educativa, Puno 2023? Siendo las interrogantes específicas: ¿Cuál es el grado de relación entre la competencia entornos virtuales y la habilidad de escucha en los estudiantes de una Institución Educativa, Puno?, ¿Cuál es el grado de relación entre la competencia entornos virtuales y la habilidad de habla en los estudiantes de una Institución Educativa, Puno?, ¿Cuál es el grado de relación que existe la competencia entornos virtuales con la habilidad lee en los estudiantes de una Institución educativa, Puno? y por último ¿Cuál es el grado de relación que existe entre la competencia entornos virtuales con la habilidad escribe en los estudiantes de una Institución educativa, Puno?

Se buscó explorar y definir conceptos derivados de varios contextos que involucran estas variables Hernández-Sampieri (2018), considerando las normativas y procedimientos del Ministerio de Educación. Para esto, se analizaron las afirmaciones planteadas en la investigación desde diversas perspectivas teóricas. A través de este enfoque, se pretende construir una base conceptual y argumentativa que mejore la comprensión del proceso de aprendizaje de inglés en relación con la competencia entornos virtuales. Desde una perspectiva práctica, esta investigación pretende mejorar el aprendizaje en implementando soluciones basadas en la enseñanza a través de entornos virtuales. Esto se orienta a la toma de decisiones en instituciones educativas para favorecer logros más destacados en la formación del aprendizaje del inglés por parte de los alumnos. En términos

metodológicos, se adoptó el método científico, hipotético-deductivo. Se desarrolló con enfoque descriptivo-explicativo y diseño no experimental Hernández-Sampieri (2018). Esta metodología permitirá identificar propiedades generales y establecer relaciones amplias entre las variables y dimensiones propuestas. El enfoque descriptivo brindará una comprensión detallada de las características y dinámicas de las variables. Dado que no se manipularon deliberadamente variables ni se controlarán condiciones, el diseño no experimental fue utilizado. Se recopiló información existente y se realizó un análisis detenido para comprender las relaciones y correlaciones entre las variables y dimensiones presentadas.

Por lo que el objetivo general de la presente tesis es: Definir la relación existente entre la competencia entornos virtuales y logros de aprendizaje del área de inglés en los estudiantes de una Institución Educativa, Puno 2023. Los objetivos específicos son: Establecer la relación entre la competencia entornos virtuales y la habilidad de escucha en los estudiantes de una Institución Educativa, Puno; establecer la relación entre la competencia entornos virtuales y la habilidad de habla en los estudiantes de una Institución Educativa, Puno; establecer la relación entre la competencia entornos virtuales y la habilidad lee en los estudiantes de una institución educativa, Puno y por último establecer la relación entre la competencia entornos virtuales y la habilidad escribe en los estudiantes de una Institución Educativa, Puno. Finalmente se plantea hipótesis de carácter general: Existe relación significativa entre la competencia entornos virtuales y el logro aprendizaje del área de inglés en los estudiantes en una Institución Educativa, Puno 2023. Y las siguientes hipótesis específicas: Existe relación significativa entre la competencia entornos virtuales y la habilidad de escucha en los estudiantes de una Institución Educativa, Puno; existe relación significativa entre la competencia entornos virtuales y la habilidad de habla en los estudiantes de una Institución Educativa, Puno; existe relación significativa entre la competencia entornos virtuales y la habilidad lee en los estudiantes de una Institución Educativa, Puno. Y por último existe relación significativa entre la competencia entornos virtuales y habilidad escribe en los estudiantes de una Institución Educativa, Puno.

## II. MARCO TEÓRICO

En su investigación, Guerra (2020) evaluó la preponderancia de los ambientes virtuales en la formación de una segunda lengua en una escuela ecuatoriana. Empleó un enfoque cuantitativo con metodología inductiva. El estudio reveló que los entornos virtuales impulsan el aprendizaje autodirigido y la colaboración entre estudiantes. Un 82% de los participantes apoyó que los entornos virtuales promueven estos aspectos. En resumen concluye que la implementación de ambientes virtuales en la formación de una segunda lengua es beneficiosa y fomenta comunidades de aprendizaje. Basantes-Arias et al. (2021) realizaron una investigación en Ecuador para describir cómo la virtualidad ha afectado la enseñanza del inglés en alumnos universitarios. Utilizaron el enfoque teórico y exploratorio, basándose en fuentes bibliográficas especializadas y en experiencias docentes de las investigadoras. Concluyeron que la conectividad es esencial para un aprendizaje significativo y resaltaron que las plataformas virtuales son fundamentales para la formación de competencias en comunicación que mejoran el aprendizaje del inglés. García et al. (2021) enfocaron su investigación en Ecuador en cómo la pandemia influyó en el aprendizaje del inglés, llevando a los estudiantes a depender más de sus propias estrategias. Su estudio, de diseño observacional, descriptivo y transversal, evaluó la competencia en comunicación de los alumnos, basándose en la teoría histórico-cultural y el pensamiento crítico presentes en el libro de texto "Life". Utilizaron un enfoque metodológico mixto y destacaron la mejora en la capacidad de manifestación oral, que aumentó de 7.9 a 8.9 en promedio al final del semestre. Concluyeron que existe una relación interdependiente entre el pensamiento crítico y la competencia comunicativa. Bayas & León (2019) evaluaron la plataforma educativa virtual gratuita "Liveworksheets" en una Universidad de Ecuador, para la enseñanza del inglés. Utilizaron un enfoque descriptivo que combinó componentes cualitativos y cuantitativos. Su encuesta con 100 usuarios, reveló que el 80% estuvo satisfecho con la interactividad y el 85% calificó el servicio como excelente. Concluyeron que "Liveworksheets" es beneficioso para el aprendizaje del inglés debido a su enfoque interactivo y tecnología web 2.0. En el estudio de De la Paz et al,

(2022), desarrollaron pautas metodológicas en la administración de Entornos Virtuales en la enseñanza de inglés en una universidad en Cuba. Su metodología combinó enfoques analítico-sintéticos, análisis documentales, encuestas y análisis estadístico-matemáticos. Los resultados evaluaron la competencia digital metodológica de los docentes de inglés así como delinearon directrices para recursos humanos y pedagógicos. El promedio de cumplimiento fue 9.525, superando el umbral de 8, con una valoración pronóstica positiva y una previsión de validez, validando los objetivos de la investigación.

La investigación de Velásquez (2021) a nivel nacional planteó demostrar el impacto de los entornos virtuales en la capacidad de lectura de textos en inglés en los estudiantes de un colegio. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, y diseño preexperimental. La prueba de Wilcoxon, utilizada para evaluar las hipótesis, muestra un resultado de  $P=0,01$ . El estudio resalta diferencias entre los puntajes promedio del pretest y post test, siendo 8.70 y 12.90 respectivamente. En resumen concluye que la implementación de entornos virtuales resulta en un aumento significativo de la competencia de lectura de diversos textos en el idioma extranjero. En Arequipa, Veliz (2022) describió la correlación entre los entornos virtuales de formación y las competencias en el sector de inglés en estudiantes de secundaria en el año 2021. La metodología tuvo enfoque cuantitativo, diseño descriptivo y correlacional no experimental, con enfoque transversal. 62 estudiantes fueron muestreados y los datos se recopilaron a través de encuestas y cuestionarios. El 6.5% de los alumnos tenía un bajo nivel en "entornos virtuales de formación", el 25.8% tenía nivel medio y el 67.7% presentó un alto nivel. En términos de "habilidades en el área de inglés", se observó que el 6.5% mostraba un bajo nivel, el 25.8% un nivel regular y el 67.7% un alto nivel. Mediante pruebas de hipótesis, se obtuvo una correlación positiva alta de  $Rho=0.907$ . En resumen concluyó que efectivamente se da una relación de los entornos virtuales de formación y las competencias en el área de inglés. En Chiclayo, Sosa (2022) determinó la correlación entre los entornos virtuales y el desarrollo en la formación del inglés en alumnos de secundaria. El enfoque fue cuantitativo, básico, correlacional, no experimental y diseño transversal. En la recopilación de

los datos utilizó dos cuestionarios. Los resultados revelaron una correlación significativa de las variables en estudio, con valor de Rho igual a 0.576, indicando una relación positiva de grado moderado de los entornos virtuales y el desarrollo en la formación del idioma inglés. En conclusión, este estudio indicó una relación positiva moderada, estadísticamente significativa en los entornos virtuales y los pasos en la formación del aprendizaje del inglés. En un contexto similar Trevejo (2021) enfoca su estudio en identificar la relación entre la utilización de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y el proceso de enseñanza del inglés en alumnos de nivel básico de una Universidad. La investigación adoptó un enfoque básico, no experimental, descriptivo y correlacional. Utilizó 45 estudiantes como muestra y se apoyó en cuestionarios. Como resultado señala un coeficiente de correlación de 0,618, lo que indica una correlación directa entre el uso de las TIC y el aprendizaje del inglés. Esta relación presenta una magnitud moderada del 61,8%. En conclusión, el estudio revela una clara asociación entre la incorporación de las TIC y el proceso de aprendizaje del idioma inglés. Finalmente, Alcántara (2019) buscó determinar la interacción entre los ambientes virtuales de enseñanza del inglés y las diferentes formas de enseñanza en alumnos de una universidad. El enfoque metodológico abarca un enfoque prospectivo, observacional, transversal y analítico, explicativo y no experimental transversal explicativo. La muestra, seleccionada mediante muestreo probabilístico aleatorio simple, fue de 92 alumnos. Recopilaron datos mediante encuestas y observaciones. Los resultados obtenidos revelan relaciones significativas entre los ambientes virtuales de aprendizaje del inglés y ciertas formas de aprendizaje. Específicamente, se observan correlaciones entre el entorno virtual y las formas de enseñanza activa con un Rho de 0,602, reflexivo (Rho de Spearman 0,654) y pragmático (Rho de Spearman 0,406). Sin embargo, no se identifica una correlación importante del entorno virtual y el estilo de formación teórico (Rho de Spearman 0,378). En resumen, este estudio demuestra que los ambientes virtuales de enseñanza del inglés vinculan diferentes estilos de aprendizaje presentes en los alumnos, con implicaciones importantes para la pedagogía y la formación educativa.

En el contexto local, Paredes (2021) plantea evaluar la eficacia del aprendizaje en entornos virtuales como estrategia para impulsar la formación respaldada por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el área del inglés, dirigido a estudiantes de una Institución Educativa Secundaria. El enfoque metodológico adoptado fue diseño experimental, descriptivo. Utilizó un cuestionario con 10 preguntas para recopilar los datos. La población objetivo consistió en 51 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 8 para su investigación. Como resultado señala que en las trece variables evaluadas, los porcentajes de respuestas en las categorías "Muy buena," "Buena," y "Regular" no bajan del 87% en ningún caso. Concluye que la implementación del aprendizaje de inglés a través de las TIC, es una estrategia de mejora para las habilidades de expresión oral, tiene un impacto significativo en la formación de estas pericias lingüísticas en el inglés. En el entorno de Puno, Iquise (2022) señaló como fin investigar la correlación entre el rendimiento en el aprendizaje del inglés y la educación virtual. La metodología planteada fue cuantitativa, con un enfoque no experimental, correlacional y de corte transversal. Los datos fueron recopilados utilizando un cuestionario aplicado a 60 alumnos a través de un muestreo no probabilístico. Estos cuestionarios se validaron con expertos y su fiabilidad se evaluó utilizando el coeficiente Alfa de Cronbach. Como resultados indica que el 53.30% de los alumnos se hallan en un estado "en formación" en cuanto a la variable de educación virtual, mientras que el rendimiento académico obtiene un 43.30%, considerado bajo. Mediante el coeficiente de Spearman, de 0.895 indica una relación proporcional y notable entre estas variables. En resumen, se concluye que existe una correlación significativa entre la educación virtual y la productividad académica en el área de inglés en una institución educativa en el departamento de Puno. Mayta (2021) en Juliaca busca encontrar la correlación entre la enseñanza del inglés y la utilización de entornos virtuales. La metodología adoptada es cuantitativa, no experimental y descriptivo. Utilizó un cuestionario aplicado a 18 docentes. Señala que el 66.70% de los docentes posee un grado considerado bueno en la utilización de medios virtuales para la formación, mientras que el 83.30% muestra un nivel bueno en el uso de recursos auditivos y visuales

en la enseñanza. Un análisis de correlación, con un nivel de significancia del 95%, revela una relación positiva entre ambas variables. En última instancia, concluye que el uso de plataformas virtuales tiene una influencia significativa en la integración de medios auditivos y visuales en la formación de los procesos de aprendizaje del inglés. En Puno, Calderón (2019) determinar la relación entre la aplicación y el uso de la TIC, incluyendo los entornos virtuales, y los resultados de aprendizaje. Adoptó un enfoque cuantitativo, diseño descriptivo correlacional, implementando cuestionarios dirigidos a una muestra de 268 estudiantes provenientes de distintas instituciones educativas en Puno. Los resultados obtenidos, a un nivel significativo del 5%, revelan que el factor de determinación R cuadrado arroja un valor del 56.60%. Determina la existencia de una conexión significativa para la implementación y el uso de las TIC y los logros de formación en alumnos de la ciudad de Puno. En Huancané, Queque (2021) investiga la relación entre la utilización de la herramienta Zoom en la formación y el rendimiento en al área académica en la habilidad de desenvolverse en ambientes virtuales generados por las TIC. Se enfocó en estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria, durante el año 2020. El método utilizado fue el cuantitativo, no experimental transaccional, descriptiva, correlacional. Utilizó 47 estudiantes para medir el uso de la plataforma Zoom como herramienta de enseñanza, aplicando un cuestionario. Para determinar el nivel académico en la habilidad de desenvolverse en medios virtuales dados por las TIC, se usó la observación con un cuadro de calificaciones. Utilizó el software estadístico SPSS para determinar que los resultados descriptivos muestran que el 61% de la población estudiantil se encuentra en el nivel medio en relación con el "uso de la plataforma Zoom como medio de aprendizaje". En cuanto a la variable de rendimiento académico, el 45% se encuentran "En proceso". La prueba de hipótesis revela un coeficiente de correlación de Spearman de 0,431 y una significancia estimada de 0,004, que es menor a 0,05. Indica la existencia de una relación proporcional entre las variables examinadas, respaldando la hipótesis planteada.

La variable "Competencia entornos virtuales" se basa en la definición propuesta por Barrionuevo (2022), que indica que se caracterizan como

espacios educativos que incorporan herramientas electrónicas e informáticas para mejorar las habilidades y la adquisición de información por parte de los estudiantes. Esto fomenta la interacción entre profesores y estudiantes, eliminando las restricciones físicas mediante la comunicación virtual. Quiñones-Negrete et al. (2021) definen los entornos virtuales como aplicaciones informáticas basadas en tecnologías de la información, con el propósito de simplificar la relación entre profesores y estudiantes. La UNESCO (2019) destaca la importancia de estas competencias para el desarrollo del conocimiento, permitiendo un uso efectivo de las herramientas digitales. En resumen, las competencias en entornos virtuales se refieren a la capacidad de utilizar medios digitales para la educación y la comunicación, facilitando la interacción efectiva entre profesores y estudiantes, superando las barreras físicas y enriqueciendo el proceso educativo.

La primera dimensión "Personaliza los entornos virtuales," según la definición de Mayhua (2021), se enfoca en la capacidad de los estudiantes para ajustar los entornos digitales de acuerdo con sus necesidades individuales, en entornos seguros con protección de datos personales. Comienza con la alfabetización digital, que proporciona habilidades en el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación, promoviendo comportamientos éticos y seguros. De manera similar, las directrices del MINEDU (2016) subrayan que la personalización de entornos virtuales involucra adaptar su aspecto y funcionalidad de acuerdo a las actividades, valores, cultura y características individuales. La personalización se logra mediante la selección, modificación y reorganización de componentes del entorno virtual para proporcionar una experiencia más pertinente a las necesidades y preferencias del usuario. En resumen, esta dimensión se centra en la capacidad de los usuarios para adaptar y ajustar entornos virtuales, involucrando habilidades como la configuración de parámetros de privacidad, la modificación de interfaces visuales y la organización personalizada de espacios virtuales.

En la dimensión "Gestión de información en el entorno virtual" según Mayhua (2021), se destaca la importancia de la ética y la organización adecuada de la información en los entornos virtuales. A través de un

análisis detallado y una organización estratégica de la información recopilada e investigada en el ámbito educativo, se implementa en el entorno virtual el proceso y formato digital apropiados. De manera coherente, las directrices del MINEDU (2016) también resaltan que esta dimensión implica la ética y la adecuada organización y sistematización de la información en el entorno virtual. Al llevar a cabo esta organización y sistematización, se agrega valor a las actividades relevantes y se asegura una gestión eficaz de la información para su aplicación beneficiosa en el entorno virtual. En resumen, esta dimensión se relaciona con la competencia de ubicar, seleccionar, evaluar y organizar los datos disponibles en contextos virtuales. Esto implica habilidades para utilizar de manera eficiente herramientas de búsqueda, discernir la pertinencia y confiabilidad de la información encontrada, así como la capacidad de estructurar y almacenar dichos datos de manera efectiva.

La tercera dimensión llamada "Interacción en entornos virtuales," según Mayhua (2021) se enfoca en la habilidad de establecer y comprender conexiones con otros individuos con el propósito de llevar a cabo actividades colaborativas y construir relaciones coherentes. El principal enfoque de esta dimensión es aumentar el nivel de participación en diferentes espacios digitales, mejorando la comunicación, fomentando el aprendizaje y creando vínculos beneficiosos tanto para los estudiantes como para otros participantes en el entorno educativo. Esta perspectiva está respaldada por las directrices del MINEDU (2016), que también destacan que esta dimensión implica la organización e interpretación de las interacciones con otros individuos para llevar a cabo actividades colaborativas y formar relaciones coherentes. En resumen, esta dimensión se enfoca en la organización e interpretación de las interacciones con el objetivo de fomentar la colaboración y establecer vínculos significativos, considerando tanto los aspectos socioculturales como el entorno digital educativo. En consecuencia, "Interacción en entornos virtuales" se centra en las habilidades de comunicación y participación activa en contextos virtuales, incluyendo la correcta utilización de herramientas de comunicación, así como la capacidad de colaborar de manera efectiva, respetuosa y constructiva con otros usuarios.

En relación con la variable "Competencia entornos virtuales," particularmente en su dimensión "Crea objetos virtuales en diversos formatos," según Mayhua (2021), involucra la generación de artefactos digitales con diversos propósitos. Esta creación surge en respuesta a la evolución continua y la retroalimentación tanto en el ámbito educativo como en la vida cotidiana. En consonancia con esto, las directrices del MINEDU (2016) afirman que esta competencia implica la creación de recursos digitales con múltiples propósitos, surgidos como resultado de la mejora constante y la retroalimentación tanto en entornos educativos como familiares. Por lo tanto, se puede inferir que esta dimensión se refiere a la habilidad de generar y elaborar contenido en diversos formatos dentro de los entornos virtuales. Esto incluye capacidades como la creación de presentaciones, documentos, videos, infografías y otros elementos virtuales relevantes para el contexto de aprendizaje en línea.

La variable "Logros de aprendizaje en el idioma inglés" se puede definir según Ruiz & Gaby (2020) como el proceso mediante el cual se obtienen nuevas habilidades, conocimientos, conductas o valores a través de la participación en actividades de estudio, experiencia, instrucción y observación. En el contexto del inglés, se destacan sus particularidades debido a su complejidad como sistema de comunicación y su papel integral en la identidad y la interacción social. Guarderas (2019) señala que aprender inglés implica adquirir competencias comunicativas orales y escritas, así como la habilidad de comprender información. Educación (2005) indica que aprender un idioma extranjero contribuye a entender nuevas culturas, promoviendo la convivencia y la interacción intercultural. La enseñanza de idiomas se centra en fomentar habilidades comunicativas, adaptándose a las necesidades de los estudiantes y usando el texto como base de la comunicación. En resumen, las destrezas clave en el aprendizaje del inglés involucran comprensión y expresión oral y escrita, enfocando en competencias comunicativas para un uso efectivo del idioma.

La dimensión "Escucha," está relacionada con la capacidad de comprender el lenguaje oral, como lo describe Gutierrez (2020). Contrario a la creencia común, la comprensión auditiva no es un proceso pasivo, ya que el receptor desempeña un papel activo al interpretar lo que escucha

utilizando su conocimiento previo para dar coherencia y sentido lógico a la información. Educación (2005) destaca que esta habilidad implica reconstruir el significado de un texto hablado o escrito, identificando ideas principales y secundarias, aplicando estructuras lingüísticas adecuadas al contexto. Esta competencia facilita una comprensión crítica de la información, fundamental para una comunicación efectiva y la adquisición de nuevos conocimientos. En resumen, esta dimensión se refiere a la capacidad de entender y procesar información auditiva en inglés. Incluye captar y seguir instrucciones verbales, comprender diálogos y discursos en diversos contextos, y apreciar detalles y matices en el habla en inglés.

Dentro de la variable "Logros de aprendizaje en el idioma inglés," en su dimensión "Habla," Gutierrez (2020) enfatiza la estrecha relación entre las habilidades de "comprensión auditiva" y "expresión oral" desde una perspectiva comunicativa. El desarrollo de la expresión oral se logra de manera progresiva y enfocada, involucrando a los estudiantes en prácticas auténticas del idioma, como conversaciones u otras estrategias que los incentiven a comunicarse de manera oral. Para alcanzar competencia en la expresión oral, no es necesario llegar a la perfección lingüística, sino poder comunicarse de manera efectiva. También Educación (2005) resalta que es un enfoque interactivo que promueve tanto la comprensión como la producción de textos orales, además de fomentar la interacción entre los participantes. Este proceso se lleva a cabo en varios contextos comunicativos y aborda aspectos de la vida diaria, tanto personales como familiares y sociales. En resumen, esta dimensión se enfoca en la habilidad de expresarse verbalmente en inglés. Esto implica competencias como pronunciación adecuada, construcción de oraciones y discursos coherentes, uso preciso de vocabulario y estructuras gramaticales, y capacidad de comunicación en diversas situaciones de interacción verbal.

Para la dimensión "Lee," según Gutierrez (2020), involucra la habilidad de comprensión lectora que implica un proceso analítico para entender y analizar el contenido de un texto mediante una serie de preguntas interrelacionadas. La comprensión va más allá de descifrar palabras o frases, se trata de crear una representación mental del contenido del texto, generando significado en un mundo real o ficticio. Estas

permiten la creación de significado y la generación de nueva información a partir de la interacción entre el texto y el conocimiento previo del lector. Educación (2005) respalda esta idea, enfatizando que esta dimensión también abarca la capacidad de entender y producir textos escritos en situaciones de la vida cotidiana y temas sociales relevantes. En resumen, esta dimensión se refiere a la habilidad de comprender textos escritos en inglés, lo que implica leer y entender varios tipos de textos, como artículos, cuentos e instrucciones. Además, incluye identificar información clave, inferir significados a partir del contexto y analizar textos críticamente.

La dimensión final, "Escribe," según Gutierrez (2020), enfatiza que la escritura se considera una ampliación y complemento de las habilidades lingüísticas como escuchar, hablar y leer. Ejercicios como dictados en clase, por ejemplo, requieren retroalimentación y revisión inmediata. Los textos escritos pueden adoptar diversos géneros, cada uno con reglas específicas. Educación (2005) también destaca que escribir implica expresar ideas y emociones de manera organizada en textos planificados. Esto fomenta una mentalidad activa y creativa, ayudando tanto en aspectos lingüísticos como no lingüísticos. En resumen, esta dimensión se centra en la competencia para generar textos escritos en inglés, incluyendo redacción coherente, gramática y puntuaciones correctas, estructuración lógica de ideas y adaptación del estilo según audiencias y objetivos diversos.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

##### **3.1.1 Tipo de investigación**

Es de naturaleza básica, que, según Hernández-Sampieri (2018), se caracteriza por buscar la ampliación y profundización del conocimiento científico existente sobre la realidad objeto de estudio, sin un propósito utilitario inmediato. En el caso de esta investigación, su objetivo es encontrar la conexión entre la competencia entornos virtuales y logros de aprendizaje en el idioma inglés.

Este estudio siguió un enfoque cuantitativo, el cual implica una secuencia de procesos dirigidos hacia la comprobación de hipótesis, según lo manifestado por Hernández-Sampieri (2018). Algunas características principales de este enfoque incluyen su independencia con respecto al investigador, su planificación predefinida y predecible, su capacidad para ser replicado, su tendencia a generalizar y su búsqueda de relaciones entre variables específicas, en este caso, entre las Competencias en entornos virtuales y los frutos de la formación en la lengua inglesa. Para lograr esto, se utiliza un razonamiento lógico-deductivo, partiendo de teorías generales para llegar a conclusiones particulares.

Por lo que la tesis tuvo enfoque de investigación cuantitativa, el cual se guía por procesos secuenciales dirigidos a confirmar hipótesis, y busca establecer relaciones entre los entornos virtuales y el idioma inglés enfocado en su aprendizaje. Se fundamenta en la independencia con respecto al investigador, una estructuración predeterminada y predecible, la capacidad de reproducibilidad y la búsqueda de generalización mediante un razonamiento lógico-deductivo basado en teorías generales.

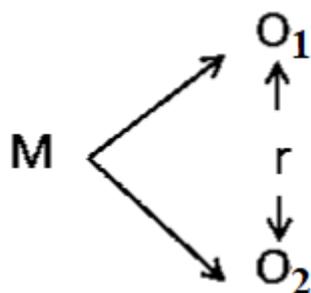
##### **3.1.2 Diseño de investigación**

La tesis siguió una perspectiva cuantitativa cuyo objetivo principal es explorar, establecer conexiones y describir fenómenos, tal como lo señala Hernández-Sampieri (2014), lo que lo convierte en un estudio de naturaleza descriptiva. Su propósito es establecer relaciones entre valores de las variables: la competencias en entornos

virtuales y los logros de aprendizaje en la lengua inglesa en un colegio del departamento de Puno.

Asimismo, este estudio adoptó un enfoque explicativo, dado que en su fase inicial se recopilan datos con el propósito de un análisis y evaluación posteriores, con el fin de identificar relaciones entre dos o más variables o proporcionar explicaciones. Su diseño corresponde con un estudio correlacional, de naturaleza transversal y no experimental. El enfoque correlacional trata de encontrar el nivel de conexión entre conceptos, categorías o variables, tal como se observa en esta investigación que se centra en la relación entre entornos virtuales y logros obtenidos en la enseñanza del inglés.

Al ser no experimental, el diseño adoptado es transversal o transaccional, lo que implica que la toma de información se hace en un único momento en el tiempo, analizando las variables y su relación (las Competencias en entornos virtuales y la consecución de la formación del inglés) para una realidad específica de un colegio en el departamento de Puno.



Donde:

M = Institución educativa del departamento de Puno

O<sub>1</sub> = Competencias entornos virtuales

O<sub>2</sub> = Logros de aprendizaje en el idioma inglés

R = Relación

Se utilizó el método Hipotético Deductivo, basado en los conceptos de Klimovsky mencionados en el trabajo de Perez (2018), que proporciona ordenación y propagación del conocimiento aplicable a diversos problemas o investigaciones en todos los ámbitos de la ciencia, excepto las matemáticas. Con este método, se busca

estructurar la investigación de manera lógica y deductiva, partiendo de hipótesis para llegar a conclusiones coherentes.

### **3.2 Variables y Operacionalización**

#### **Variable 1: Competencia entornos virtuales**

##### **Definición Conceptual**

La competencia entornos virtuales se caracterizan como espacios educativos que incorporan herramientas electrónicas e informáticas para mejorar las habilidades y la adquisición de información por parte de los estudiantes. Esto fomenta la interacción entre profesores y estudiantes, eliminando las restricciones físicas mediante la comunicación virtual Barrionuevo, (2022). Por lo que son competencias fundamentales para el desarrollo del conocimiento, ya que permiten utilizar herramientas digitales comunes y conocidas, y conforme se logran niveles superiores de competencia, se promueve la flexibilidad en el uso de herramientas digitales, dejando que la institución educativa señale cuáles son las más importantes para las tareas específicas UNESCO (2019).

##### **Definición Operacional**

Son las capacidades de adquirir un dominio y control sobre las habilidades fundamentales necesarias para utilizar eficientemente medios digitales, como procesadores de texto, aplicaciones en línea, software, hojas de cálculo, entre otros entornos virtuales centrados principalmente en las plataformas virtuales. Por lo que son competencias fundamentales para el desarrollo del conocimiento, ya que permiten utilizar herramientas digitales comunes y conocidas, y a medida que se avanza en niveles superiores de competencia, se promueve la flexibilidad en la utilización de medios digitales, dejando que la comunidad de formación determine cuáles son las más adecuadas para las tareas específicas.

Los indicadores para la variable Competencia entornos virtuales son definidos en el anexo correspondiente.

Así mismo la escala utilizada es la escala ordinal pues se usó para medir variables que tienen un sentido de orden o jerarquía, pero donde no se puede establecer una distancia precisa entre los valores.

## **Variable 2: Logros de aprendizaje en el idioma inglés**

### **Definición Conceptual**

Se utilizó la siguiente definición conceptual: Procesos en el cuales se obtienen nuevas capacidades, habilidades, conocimientos, conductas o valores a partir de la participación en actividades de estudio, experiencia, instrucción y observación, cuyo propósito radica en el logro de competencias comunicativas Guarderas (2019), tanto orales como escritas, y en la capacidad de comprensión de información lo que permite ser más receptivo a las nuevas aportaciones culturales, las cuales se pueden asimilar de manera más efectiva cuando se han desarrollado adecuadamente las habilidades comunicativas en el idioma nativo Educación (2005).

### **Definición Operacional**

Son procesos en las cuales se obtienen nuevas capacidades, habilidades, conocimientos, conductas o valores a partir de la participación en actividades de estudio, experiencia, instrucción y observación, cuyo propósito radica en el logro de competencias comunicativas, tanto orales como escritas, y en la capacidad de comprensión de información lo que permite ser más receptivo a las nuevas aportaciones culturales, las cuales se pueden asimilar de manera más efectiva cuando se han desarrollado adecuadamente las habilidades comunicativas en el idioma nativo.

Los indicadores para la variable Logros de aprendizaje en el idioma inglés son definidos en el anexo correspondiente

Así mismo la escala utilizada es la ordinal pues se usó para medir variables que tienen un sentido de orden o jerarquía, pero donde no se puede establecer una distancia precisa entre los valores.

### **3.3 Población Muestra y Muestreo**

#### **3.3.1 Población**

Bernal (2014) indica que es el conjunto total de partes que son objeto de estudio en una investigación. También se puede describir como la totalidad de las muestras que se someterán al análisis. Igualmente, se refiere al conjunto completo de personas o elementos que comparten características comunes y que son objeto de inferencias en la investigación. Para la presente tesis la población está compuesta por 246 alumnos de secundaria pertenecientes a un colegio del departamento de Puno. Estos escolares son los sujetos de interés para la investigación, y a partir de sus características y comportamientos se obtendrán los datos y conclusiones relevantes para el estudio.

#### **Criterio de inclusión:**

Alumnos que asistan regularmente a las sesiones de clase en el colegio seleccionado.

Se considerarán únicamente aquellos estudiantes que gocen de un buen estado de salud.

Además, se incluirá a aquellos alumnos que muestren una predisposición favorable hacia la realización de la tesis. Es decir, se considerarán a aquellos estudiantes que manifiesten interés y disponibilidad para participar.

#### **Criterio de exclusión:**

Estudiantes que no asisten regularmente.

Estudiantes que no gocen de un buen estado de salud o que presenten alguna enfermedad.

#### **3.3.2 Muestra**

De las definiciones ofrecidas por Hernández-Sampieri (2018), se refiere a la elección de qué personas o elementos serán considerados para recopilar datos en la investigación. La determinación de la muestra está influenciada por los problemas formulados, objetivos y el diseño general del estudio. Además, según lo explicado por Otzen y Manterola (2017), el muestreo

aleatorio simple representa una técnica de selección en la que cada individuo que conforma la población tiene igual posibilidad de ser tomado como parte de la muestra. En esta tesis se realizaron encuestas a 80 alumnos quienes forman parte del colegio ubicado en el departamento de Puno.

### **3.3.3 Muestreo**

Fue empleado el método de muestreo probabilístico que, siguiendo la descripción de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), conlleva que cada componente de la población tenga en principio una igual probabilidad de ser elegido a través de un proceso aleatorio de selección. Esta estrategia se fundamenta en una fórmula estadística que permite determinar de manera justa y equitativa la muestra representativa de todos los elementos que integran la población. Al emplear el muestreo probabilístico, el propósito es reducir al mínimo cualquier inclinación en la elección de la muestra y asegurar que cada componente tenga la misma oportunidad de ser incorporado en el estudio. Este enfoque brinda una base sólida para extender los productos alcanzados al conjunto de la población, ya que se asegura una representación adecuada de todas las características relevantes de los individuos o elementos que conforman el grupo de estudio.

### **3.3.4 Unidad de Análisis**

Escolares de un colegio de Puno.

## **3.4 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos**

### **Técnicas**

Según Hernández-Sampieri (2014) la encuesta emerge como la técnica más apropiada para la recolección de los datos, los cuales fueron convertidos en información de relevancia. Para las variables definidas en esta investigación, se proporcionan las fichas técnicas siguientes:

**Ficha Técnica 1:** que se titula “Competencias en entornos virtuales” cuya autora es Verónica Guevara Callire. Tiene una duración de 20 minutos, siendo gestionada y administrada de forma presencial. Su escala es de tipo Likert.

**Ficha Técnica 2:** que se titula “Logros de aprendizaje en el idioma inglés” cuya autora es Verónica Guevara Callire. Tiene una duración de 20 minutos, siendo gestionada y administrada de forma presencial. Su escala es de tipo Likert.

### **Instrumentos de recolección de datos**

Se utilizó el cuestionario como instrumento de recolección según lo indicado por Hernandez-Sampieri, (2014) y se aplicó a los alumnos de un colegio del departamento de Puno.

### **Validez del Instrumento**

Según Hernandez-Sampieri (2014) se trata del nivel en que un instrumento evalúa fielmente las variables que se pretende medir. Por lo que para la presente tesis, la validez de los instrumentos utilizados fue determinada por los profesionales con pericia en el tema que se encuentran en el anexo correspondiente.

### **Confiabilidad del instrumento**

Conforme a las afirmaciones presentadas por Oviedo y Campo-Arias (2005), se trata del nivel en que su repetido uso sobre el objeto en estudio proporciona resultados consistentes. La confiabilidad evalúa la coherencia de los datos suministrados por un cuestionario y puede incluir errores que varían en las unidades analizadas en dicho instrumento. Por lo tanto, se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach en la determinación de la confiabilidad del cuestionario, siendo considerado válido si supera el umbral de 0.7 para ambas variables bajo estudio. La fiabilidad se relaciona con la cohesión y certeza de los datos generados. Por otro lado, la validez se vincula con la correspondencia

entre lo que se está evaluando y lo que se pretende medir. En esta investigación, los instrumentos se aplicaron a una muestra de 80 estudiantes, obteniendo valores de Factor de Alfa de Cronbach de 0.8671 y 0.8681 para la primera y segunda variable, respectivamente. Estos resultados indican una elevada confiabilidad en los cuestionarios utilizados, respaldando la robustez de la medición efectuada.

### **3.5 Procedimiento**

Se definieron dos etapas para la presente investigación:

#### **Plan de Recolección de Datos**

Conforme indica Bernal (2014), la recopilación de datos debe ser un procedimiento sistemático, orientado a abordar los objetivos de la investigación en un orden lógico. Para lograr esto, es crucial que los objetivos y las variables estén definidos con claridad. Además, tanto la población como la muestra deben estar cuidadosamente seleccionadas y definidas, y se deben establecer las fuentes y técnicas adecuadas para la recopilación de información. Finalmente obtenidos los datos, estos fueron procesados para su posterior transformación en información útil y significativa.

Para ello primero se realizaron coordinaciones verbales con el Director de la institución Educativa. Posteriormente se presentó una solicitud en la que se pide autorización para realizar las encuestas a través de los dos cuestionarios diseñados. Posteriormente se coordinaron las fechas para la toma de los cuestionarios a los alumnos del colegio. Por último se aplicó las encuestas en la institución educativa.

#### **Plan de Procesamiento de Datos**

Los datos suelen estar dispersos, individuales y desorganizados, por lo que el procesamiento de los mismos se hizo con el propósito de lograr información relevante y responder a los objetivos e hipótesis planteadas. Se llevaron a

cabo mediante el uso de herramientas informáticas apropiadas. En primer lugar, se procedió a recopilar la información de la población objetivo mediante dos cuestionarios diseñados para tal fin. Seguidamente, se definió de manera clara las variables de estudio. Después se eligió las herramientas estadísticas y software informáticos requeridos para analizar los datos recopilados. Entre estas herramientas se incluyeron Microsoft Excel, SPSS y Jasp que se consideró necesario para el análisis específico de esta investigación. Finalmente, los resultados obtenidos fueron consolidados y validados estadísticamente para certificar la robustez y validez de los hallazgos.

### **3.6 Método para el análisis de los datos**

Para verificar la normalidad de la muestra obtenida en esta tesis, se utilizó el test de Kolmogórov-Smirnov, haciendo uso del software adecuado. De igual forma, para validar las hipótesis planteadas, se implementó la prueba de Spearman. Estas técnicas estadísticas se emplearon con el fin de analizar los datos de manera exhaustiva y proporcionar una base sólida para respaldar los resultados del presente estudio.

### **3.7 Aspectos éticos a considerar**

Es esencial considerar los cimientos éticos en la indagación, los cuales engloban principios de equidad, salvaguardia contra posibles daños y el debido respeto hacia los individuos participantes en el análisis. En este contexto, el investigador asume la responsabilidad de consignar y analizar toda la información de manera transparente y precisa. Se asegura la salvaguardia de la identidad personal, puesto que los datos recopilados no divulgarán de manera específica la identidad de los alumnos vinculados con la investigación. El investigador se adhiere estrictamente al protocolo establecido y garantiza la conformidad de la ejecución del estudio con todas las normas éticas profesionales.

## IV. RESULTADOS

### Análisis descriptivo

#### Variable Competencia entornos virtuales

**Tabla 1**

*Nivel de manejo de la competencia entornos virtuales*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	49	61.14
Medio	30	37.23
Bajo	1	1.61
Total	80	100.00

Nota Data de resultados

**Interpretación:** Los resultados derivados del análisis de la Competencia entornos virtuales en los alumnos pertenecientes a un colegio en la localidad de Puno fueron segmentados en tres estratos: Alto, Medio y Bajo. Los hallazgos reflejan que el 1.61% de los estudiantes se sitúan en el estrato Bajo, mientras que el 37.23% se encuentra en estrato Medio y el 61.14% en el estrato Alto. Estos resultados subrayan que los alumnos de este colegio en Puno exhiben un nivel elevado en cuanto a la adquisición de Competencias en entornos virtuales, denotando así un empleo significativo del aprendizaje en el idioma Ingles.

**Tabla 2**

*Distribución de frecuencia de las dimensiones de la competencia entornos virtuales*

		Frecuencia	Porcentaje
Dimensión "Personaliza entornos virtuales"	Alto	51	64.16
	Medio	28	34.79
	Bajo	1	1.04
Dimensión "Gestiona información del entorno virtual"	Alto	53	66.25
	Medio	26	32.29
	Bajo	1	1.45
Dimensión "Interactúa en entornos virtuales"	Alto	47	58.54
	Medio	31	38.95
	Bajo	2	2.50
Dimensión "Crea objetos virtuales en diversos formatos"	Alto	45	55.62
	Medio	34	42.91
	Bajo	1	1.45

Nota Data de resultados

**Interpretación:** Los resultados derivados de la tabla previamente presentada reflejan un patrón distintivo en las dimensiones de la variable Competencia entornos virtuales. Se destaca la preponderancia de la categoría Alto en todas las dimensiones. En particular, la dimensión de Personaliza entornos virtuales, el porcentaje correspondiente es de 64.16%; para la dimensión de Gestiona información del entorno virtual, el porcentaje es de 66.25%; para la dimensión de Interactúa en entornos virtuales, el porcentaje es de 58.54%; y finalmente, para la dimensión de Crea objetos virtuales en diversos formatos, se registra un porcentaje de 55.62%.

## Variable Logros de aprendizaje en el idioma inglés

**Tabla 3**

*Nivel de manejo de logros de aprendizaje en el idioma inglés*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	49	61.77
Medio	29	36.34
Bajo	2	1.87
Total	80	100.00

Nota Data de resultados

**Interpretación:** Los resultados obtenidos, relativos a la evaluación de los Logros de aprendizaje en el idioma inglés entre los alumnos de un colegio en la ciudad de Puno, han sido categorizados en tres estratos: Alto, Medio y Bajo. Se observa que el 1.87% se sitúa en la categoría de Bajo, mientras que el 36.35% se posiciona en la categoría de Medio, y el 61.77% se acomoda en la categoría de Alto. Los hallazgos anteriores ilustran que los alumnos del mencionado colegio en Puno exhiben un nivel significativamente alto en el dominio de los Logros de aprendizaje en el idioma inglés. En otras palabras, los estudiantes muestran una comprensión alta de los conocimientos pertinentes al ámbito de la adquisición de un idioma extranjero.

**Tabla 4**

*Distribución de frecuencia de las dimensiones de logros de aprendizaje en el idioma inglés*

		Frecuencia	Porcentaje
Dimensión "Escucha"	Alto	51	63.54
	Medio	28	35.20
	Bajo	1	1.25
Dimensión "Habla"	Alto	53	66.66
	Medio	25	31.45
	Bajo	2	1.87
Dimensión "Lee"	Alto	48	59.58
	Medio	30	37.29
	Bajo	3	3.12
Dimensión "Escribe"	Alto	46	57.29
	Medio	33	41.45
	Bajo	1	1.25

Nota Data de resultados

**Interpretación:** De la tabla se indica que las dimensiones de la variable Logros de aprendizaje en el idioma inglés, existe un predominio en la categoría Alto con un porcentaje de 63.54% para la dimensión Escucha, para la dimensión Habla se tiene un porcentaje de 66.66%, para la dimensión Lee se tiene un porcentaje de 59.58% y por último para la dimensión Escribe se alcanzó un porcentaje de 57.29%.

## Análisis inferencial

### Prueba de normalidad

**Tabla 5**

*Prueba de Kolmogorov – Smirnov*

		V1: Competencia entornos virtuales	V2: Logros de aprendizaje en el idioma inglés
	N	1920	1920
Parámetros normales	Media	1.60	1.60
	Desv. Desviación	0.523	0.527
Máximas diferencias extremas	Absoluto	0.392	0.394
	Positivo	0.261	0.254
	Negativo	-0.392	-0.394
	Estadístico de prueba	0.392	0.394
	Sig. Asintótica (bilateral)	0.000	0.000

De la tabla precedente se deduce que en todas las instancias presentadas, el nivel de significación bilateral (representado como significancia asintótica bilateral = p) se sitúa por debajo de 0.05. Esto conduce al rechazo de la hipótesis de normalidad. En consecuencia, se puede inferir que los datos no exhiben una distribución normal, tal como indica la prueba de Kolmogorov-Smirnov, donde el nivel de significación es fijado en el 5%. De acuerdo con esta premisa, se optó por emplear la prueba estadística no paramétrica de Rho de Spearman.

### Planteo de las hipótesis General:

**Ho:** No existe relación significativa entre la competencia entornos virtuales y el logro aprendizaje del área de inglés en estudiantes en una Institución Educativa, Puno 2023.

**Ha:** Existe relación significativa entre la competencia entornos virtuales y el logro aprendizaje del área de inglés en estudiantes en una Institución Educativa, Puno 2023.

### Tabla 6

*Correlación entre la competencia entornos virtuales y logros de aprendizaje en el idioma inglés*

		V2: Logros de aprendizaje en el idioma inglés	
Rho de Spearman	V1: Competencia entornos virtuales	Coeficiente de correlación	.959**
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	1920
	V2: Logros de aprendizaje en el idioma inglés	Coeficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	
		N	1920

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

### Interpretación

El valor de Rho de Spearman fue de 0.959, lo cual muestra una correlación significativamente alta. Además, el valor de significancia bilateral obtenido es de 0.000, un valor menor a la región crítica establecida en  $\alpha = 0.05$ . Esto resulta en el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis alterna. Consecuentemente, se afirma que existe una relación directa entre la Competencia entornos virtuales y los Logros de aprendizaje en el idioma inglés en los alumnos de un colegio en Puno en el año 2023.

### Planteo de las hipótesis Específica 1:

**Ho:** No existe relación significativa entre la competencia de entornos virtuales y la habilidad de Escucha en estudiantes de una institución educativa, Puno.

**Ha:** Existe relación significativa entre la competencia de entornos virtuales y la habilidad de Escucha en estudiantes de una institución educativa, Puno.

**Tabla 7**

*Correlación entre la competencia de entornos virtuales y nivel de escucha*

		D1: Escucha	
Rho de Spearman	V1: Competencia entornos virtuales	Coeficiente de correlación	.925**
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	480
	D1: Escucha	Coeficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	
		N	480

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0.01(bilateral)

### Interpretación

De la tabla anterior se obtuvo el valor de Rho de Spearman de 0.925, lo que denota una relación considerablemente alta. Además, el valor de la significancia bilateral es 0.000, lo que es inferior al umbral crítico. Por lo que la hipótesis nula es rechazada y se acepta la hipótesis alterna. En resumen, se puede concluir que hay una relación directamente proporcional entre las Competencias de entornos virtuales y el nivel de Escucha en los alumnos de un colegio en Puno en el año 2023.

## Planteo de las hipótesis Específica 2:

**Ho:** No existe relación significativa entre la competencia de entornos virtuales y la habilidad de Habla en estudiantes de una institución educativa, Puno 2023.

**Ha** Existe relación significativa entre la competencia de entornos virtuales y la habilidad de Habla en estudiantes de una institución educativa, Puno 2023.

### Tabla 8

*Correlación entre la competencia de entornos virtuales y la habilidad de habla*

			D2: Habla
Rho de Spearman	V1: Competencia entornos virtuales	Coeficiente de correlación	.376**
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	480
	D2: Habla	Coeficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	
		N	480

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0.01(bilateral)

### Interpretación

El valor del coeficiente de Spearman fue de 0.376, lo que indica una correlación de magnitud mediana. Además, el valor de la significancia bilateral es 0.000. Por lo tanto, se niega la hipótesis nula en favor de la hipótesis alternativa. En síntesis, se puede afirmar que existe una proporcionalidad directa entre la Competencia en entornos virtuales y la habilidad de Habla en los alumnos de un colegio en Puno en el año 2023.

### Planteo de las hipótesis Específica 3:

**Ho:** No existe relación significativa entre la Competencia de entornos virtuales y la habilidad Lee en estudiantes de una institución educativa, Puno 2023.

**Ha:** Existe relación significativa entre la Competencia de entornos virtuales y la habilidad Lee en estudiantes de una institución educativa, Puno 2023.

**Tabla 9**

*Correlación entre competencia entornos virtuales y la habilidad lee*

			D3: Lee
Rho de V1:	Competencias	Coeficiente de correlación	.181**
Spearman	en entornos virtuales	Sig. (bilateral)	0.000
	D3: Lee	N	480
		Coeficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	
		N	480

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0.01(bilateral)

El valor de Rho calculado fue de 0.181, lo que indica una correlación de magnitud baja. La significancia bilateral obtenida es 0.000. Por lo tanto se acepta la hipótesis alternativa. Se concluye que existe una relación directa e importante entre la Competencia entornos virtuales y la habilidad de Lectura en los alumnos de un colegio en Puno durante el año 2023.

#### Planteo de las hipótesis Específica 4:

**Ho:** No existe relación significativa entre la Competencia de entornos virtuales y la habilidad Escribe en estudiantes de una institución educativa, Puno 2023.

**Ha:** Existe relación significativa entre la Competencia de entornos virtuales y la habilidad Escribe en estudiantes de una institución educativa, Puno 2023.

**Tabla 10**

*Correlación entre la Competencia entornos virtuales y la habilidad escribe*

			D4: Escribe
Rho de V1:	Coeficiente		.262**
Spearman	Competencias de correlación	Sig. (bilateral)	0.000
	en entornos virtuales	N	480
	D4: Escribe	Coeficiente	1.000
		de correlación	
		Sig. (bilateral)	
		N	480

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0.01(bilateral)

#### Interpretación

El valor de Rho calculado fue de 0.262, lo que sugiere una correlación de magnitud baja. La significancia bilateral obtenida, registrada en 0.000. Por consiguiente se admite la hipótesis alterna. En consecuencia, se puede deducir que hay una relación directa y significativa entre la Competencia entornos virtuales y la habilidad de Escritura en los alumnos de un colegio en Puno durante el año 2023.

## V. DISCUSIÓN

En el marco de este estudio, se investigó la conexión entre la Competencia entornos virtuales y Logros de aprendizaje en el inglés en un colegio localizado en la ciudad de Puno. En la actualidad, los entornos virtuales con el acceso a recursos educativos en línea, como videos, audios, libros digitales, ejercicios interactivos y juegos educativos facilitan la enseñanza del inglés. Así mismo a causa de la flexibilidad y autogestión de parte del estudiante, este puede aprender a su propio ritmo, gestionando su tiempo de manera más eficiente. De la misma forma personaliza su aprendizaje adaptándose a sus necesidades individuales, pero al mismo tiempo facilita la interacción con otros estudiantes a través de foros, chats, videoconferencias y otras herramientas de comunicación, por último permite la actualización constante, incorporando tecnologías y herramientas de vanguardia para estar al día con las últimas tendencias en la formación del idioma inglés y ofrecer experiencias de aprendizaje más enriquecedoras. Los aspectos anteriormente mencionados permiten construir bases sólidas y seguras para la consecución de competencias en la lengua inglesa, lo cual es fundamental para su desarrollo académico.

Asimismo, es necesario contar con indicadores que permitan contrastar cómo se está trabajando y en qué medida se debe fortalecer el acompañamiento a cada estudiante en el contexto de las competencias en entornos virtuales, considerando aspectos como la personalización, gestión, interacción y creación en diversos formatos de las áreas virtuales y sus herramientas. De acuerdo con Bossolasco & Chiecher, (2015), se definen como la capacidad de adquirir un dominio y control sobre las habilidades fundamentales necesarias para utilizar eficientemente herramientas digitales. También UNESCO (2019) indica que son competencias fundamentales para el desarrollo del conocimiento, ya que permiten utilizar herramientas digitales comunes y conocidas permitiendo que las instituciones educativas determinen cuáles son las más idóneas para las tareas particulares.

La presente investigación trata de contribuir al entendimiento y mejora de las capacidades en ambientes virtuales en el área de formación del idioma extranjero.

Los resultados encontrados en la presente tesis demuestran una correlación significativa para la Competencia entornos virtuales y los Logros de aprendizaje en el idioma inglés en los estudiantes que formaron parte de la muestra encuestada. El valor de correlación de Spearman fue de 0,959. Estos hallazgos coinciden con los resultados mencionados por Anampa (2022) que señala también que hay una relación proporcional entre los entornos virtuales y la enseñanza de inglés en un colegio en el departamento de Ica, obteniendo un coeficiente de correlación del 0.667. De la misma forma Mendoza, (2021) obtiene coeficiente de correlación de 0.646 que considera como moderado, ente el desarrollo de los entornos virtuales y el desarrollo de las capacidades digitales conceptuales en la formación de los futuros educadores en el departamento de Lima.

Los resultados descriptivos muestran que tanto la Competencia entornos virtuales y los Logros de aprendizaje en el inglés alcanzan un nivel alto representado por el 61.14% y el 61.77% de la muestra encuestada, respectivamente. Estos resultados están respaldados por investigaciones anteriores, como la de (Tapara, 2019) que también encontró una correlación significativa entre los modelos de instrucción y la formación del idioma inglés en un colegio del departamento de Moquegua.

La competencia en entornos virtuales desempeñan un papel fundamental en los logros de aprendizaje en el área de inglés debido a que permiten adaptar la tecnología permitiendo a los estudiantes desenvolverse de manera efectiva y eficiente en el mundo digital, lo cual es esencial en la actualidad, donde la tecnología forma parte de la vida diaria y laboral. Proporcionan autonomía y autorregulación, lo que significa que los estudiantes pueden gestionar su propio proceso de aprendizaje, estableciendo metas, organizando su tiempo y tomando decisiones informadas sobre su progreso. Así mismo permiten acceso a recursos y materiales en línea: como videos, audios, ejercicios interactivos y materiales multimedia, lo que enriquece su experiencia educativa. También la competencia en entornos virtuales facilita la comunicación y la cooperación entre alumnos y docentes, permitiendo interacciones más fluidas y efectivas para discutir temas, resolver dudas y trabajar en proyectos conjuntos. Permiten a los estudiantes personalizar su

aprendizaje, eligiendo el tipo de contenido y actividades que mejor se adapten a sus necesidades, intereses y nivel de competencia en el idioma inglés. Así también pueden desarrollar habilidades transversales valiosas, como la capacidad de buscar información, evaluar su credibilidad, trabajar en equipo en línea y comunicarse de manera efectiva en diferentes contextos. Por último permiten a los alumnos estar actualizados con los últimos avances en la enseñanza del inglés, ya que lo tecnológico y los recursos digitales están en constante evolución.

En relación a la primera hipótesis específica, se encontró que existe una correlación directa entre la Competencia en entornos virtuales y la habilidad de Escucha, con un valor de correlación de Rho Spearman de 0.925, lo que indica una correlación positiva y estadísticamente significativa. De los encuestados, el 34.79% de los estudiantes que presentan un manejo regular en la Competencia en entornos virtuales también muestran un nivel regular en la habilidad de Escucha con 94.18%. Además, el 64.16% de aquellos que tienen un buen manejo en las Competencias en entornos virtuales también presentan un nivel alto en la habilidad de Escucha con 97.70%. Mientras que solo el 1.042% de los estudiantes con un manejo deficiente la Competencia en entornos virtuales enfrentan dificultades en la habilidad de Escucha.

Estos hallazgos concuerdan con la investigación realizada por Anampa (2022) quien señala que encontró relación significativa las Competencias en entornos virtuales con la habilidad de Escucha en la Institución educativa del departamento de Ica 2021 con un  $r = 0.532$  cuya correlación es positiva alta. Los resultados obtenidos en esta investigación sugieren que una mejor gestión en el uso de las competencias virtuales se traduce en un mayor desarrollo de la habilidad de Escucha en los logros de aprendizaje en el idioma inglés debido a que se tiene mayor acceso a recursos audiovisuales auténticos y variados para practicar la escucha en contextos reales, así como la flexibilidad en el ritmo de estudio, permitiendo pausar y repetir contenido para una comprensión completa. Así mismo la interacción en tiempo real mediante herramientas de comunicación en línea, mejorando la respuesta rápida a comunicaciones verbales, al mismo

tiempo que permite practicar con diferentes acentos y entonaciones, preparando a los estudiantes para contextos globales y diversos. También permite la retroalimentación continua y seguimiento del progreso, motivando a los estudiantes a mejorar sus habilidades auditivas.

Es importante destacar que, según el marco teórico de (Gutierrez, 2020) señala que la habilidad lingüística más practicada tanto en el idioma materno como en un idioma extranjero es la escucha. En el proceso de adquisición y aprendizaje de un idioma, la cantidad de información recibida (input) supera a la que se produce (output). A diferencia de la creencia común, la comprensión auditiva no es una habilidad pasiva, ya que el oyente desempeña un papel activo al interpretar lo que escucha utilizando sus conocimientos previos y tratando de atribuir un significado coherente y comprensible a la información. Estos resultados respaldan la relevancia de las Competencias en entornos virtuales como herramienta para mejorar la habilidad de Escucha en los estudiantes de una institución educativa de la ciudad de Puno.

Para la segunda hipótesis específica, se encontró que existe una correlación directa entre la Competencia en entornos virtuales y la habilidad de Habla, con un valor de correlación de Rho Spearman de 0.376, lo que indica una correlación positiva débil y estadísticamente significativa. De los encuestados, el 34.79% de los estudiantes que presentan un manejo regular la Competencia en entornos virtuales también muestran un nivel regular en la habilidad de Habla con 58.55%. Además, el 64.16% de aquellos que tienen un buen manejo en la Competencia en entornos virtuales también presentan un nivel alto en la habilidad de Habla con un 76.87%. Mientras que solo el 1.042%% de los estudiantes con un manejo deficiente la Competencia en entornos virtuales enfrentan dificultades en la habilidad de Habla.

Estos hallazgos concuerdan con lo manifestado por Anampa (2022) quien señala que encontró correlación significativa para la Competencia en entornos virtuales con la habilidad de Habla en la Institución educativa del departamento de Ica 2021 con un  $r = 0.578$  cuya correlación es positiva alta. Sugiere que una mejor gestión en la Competencia en entornos virtuales se traduce en un mayor desarrollo de las habilidades de Habla permitiendo a

los estudiantes la práctica del habla a través de herramientas de comunicación, facilitando la interacción con hablantes nativos y compañeros de aprendizaje, así mismo ofrecen retroalimentación instantánea sobre la pronunciación, gramática y fluidez del habla, facilitando la mejora rápida de las habilidades comunicativas. También los estudiantes pueden acceder a recursos en línea para practicar el habla de manera autónoma y personalizada, lo que también expone a los estudiantes constantemente al idioma inglés a través de materiales audiovisuales y escritos. Por último los estudiantes pueden unirse a comunidades en línea para interactuar con hablantes nativos y aprendices de todo el mundo, ampliando las oportunidades de práctica y mejora del habla.

Es necesario destacar que según el marco teórico proporcionado por Gutierrez (2020) esta dimensión se adquiere de manera gradual y dirigida, en el cual el estudiante practica el idioma de manera auténtica a través de debates, conversaciones u otras estrategias que lo motiven a expresarse oralmente. No obstante, el desarrollo de esta habilidad resulta desafiante y demandante, por lo que si se busca que una persona adquiera competencia oral, lo más relevante no es que lo haga de manera lingüísticamente perfecta, sino que sea capaz de comunicarse efectivamente. Estos resultados respaldan la relevancia de la Competencia en entornos virtuales como herramienta para mejorar la habilidad de Habla en el idioma inglés para los estudiantes de una institución educativa de la ciudad de Puno.

Para la tercera hipótesis específica, se encontró que existe una correlación directa entre la Competencia en entornos virtuales y la habilidad de Leer, con un valor de correlación de Rho Spearman de 0.181, lo que indica una correlación positiva débil y estadísticamente significativa. De los encuestados, el 34.79% de los estudiantes que presentan un manejo regular en la Competencia en entornos virtuales también muestran un nivel regular en la habilidad de Leer con 44.80%. Además, el 64.16% de aquellos que tienen un buen manejo en la Competencia en entornos virtuales también presentan un nivel alto en la habilidad de Leer con un 71.32%. Mientras que solo el 1.042%% de los estudiantes con un manejo deficiente

de la Competencia en entornos virtuales enfrentan dificultades en la habilidad de Leer.

Estos hallazgos concuerdan con la investigación realizada por Anampa (2022) quien señala que encontró relación significativa la Competencia entornos virtuales con la habilidad de Leer la Institución educativa del departamento de Ica 2021 con un  $r = 0.608$  cuya correlación es positiva media. Los resultados obtenidos en esta investigación sugieren que una mejor gestión en las Competencias en entornos virtuales se traduce en un mayor desarrollo de las habilidades de Leer, permitiendo a los estudiantes acceder a una amplia gama de materiales de lectura en inglés, como artículos, libros electrónicos, blogs, noticias y más, lo que permite a los estudiantes acceder a una variedad de textos auténticos. Así mismo los estudiantes pueden practicar la lectura regularmente mediante actividades y ejercicios en línea, lo que les brinda oportunidades para mejorar su comprensión y velocidad de lectura. Permiten a los estudiantes aprender a su propio ritmo, lo que es especialmente beneficioso para aquellos que necesitan más tiempo para procesar la información escrita. Así también algunas plataformas virtuales ofrecen retroalimentación instantánea sobre la comprensión del texto, lo que permite a los estudiantes identificar y abordar áreas de mejora. Por último permiten a los estudiantes participar en foros de discusión y grupos de lectura en línea, lo que fomenta la interacción y el intercambio de ideas sobre los textos leídos.

Es necesario destacar que según el marco teórico proporcionado por Gutierrez (2020) esta dimensión implica el razonamiento verbal que evalúa la facultad de comprender y analizar el contenido de un texto a través de diversas preguntas relacionadas con el mismo. Comprender un texto no se limita a desentrañar el significado de cada palabra o frase, ni siquiera a comprender la estructura del mismo, sino más bien a generar una representación mental del texto, es decir, construir un modelo mental de un mundo real o hipotético en el cual el texto adquiere sentido. Estos resultados respaldan la relevancia de las Competencias en entornos virtuales como herramienta para mejorar la habilidad de Leer diversos tipos de textos escritos en inglés para los estudiantes de una institución educativa de la ciudad de Puno.

Por último para la cuarta hipótesis se determinó la existencia de una correlación directa entre la Competencia entornos virtuales y la habilidad de Escribe, con un valor de correlación de Rho de 0.262, lo que señala correlación positiva débil y estadísticamente significativa. De los encuestados, el 34.79% de los estudiantes que presentan un manejo regular en la Competencia en entornos virtuales también muestran un nivel regular en la habilidad de Escribe con 51.75%. Además, el 64.17% de aquellos que tienen un buen manejo en la Competencia en entornos virtuales también presentan un nivel alto en la habilidad de Escribe con un 75.63%. Mientras que solo el 1.042%% de los estudiantes con un manejo deficiente de la Competencia en entornos virtuales enfrentan dificultades en la habilidad de Escribe.

Estos hallazgos concuerdan con lo realizado por Anampa (2022) que señala que encontró correlación significativa la Competencia en entornos virtuales con la habilidad de Escribe en la Institución Educativa del departamento de Ica 2021 con un  $r = 0.56$  cuya correlación es positiva media. Los resultados indican que una mejor gestión en la Competencia entornos virtuales se traduce en un mayor desarrollo de las habilidades de Escribe, permitiendo a los estudiantes que practiquen la escritura en inglés a través de tareas, ejercicios y actividades en línea, lo que les permite mejorar su habilidad de manera regular. Así también las plataformas virtuales proporcionan retroalimentación instantánea sobre la gramática, ortografía y estructura, lo que apoya a los alumnos en la corrección de errores y mejorar sus facultades de escritura. De la misma forma ofrecen a los alumnos una variedad de recursos escritos en inglés, como blogs, artículos, ensayos, entre otros, que sirven como modelos para los estudiantes al escribir sus propios textos. Así mismo ofrecen una diversidad de temas y géneros de escritura en inglés, lo que facilita a los alumnos a explorar diferentes estilos y mejorar su capacidad de redacción en contextos diversos. Por último facilitan la colaboración y retroalimentación entre compañeros en la escritura, lo que enriquece el proceso de aprendizaje y fomenta el intercambio de ideas.

Es necesario destacar que según el marco teórico proporcionado por Gutierrez (2020) esta dimensión se considera comúnmente como un

complemento y una extensión de las otras habilidades lingüísticas, como escuchar, hablar y leer. Desempeña un papel fundamental en el proceso de enseñanza del idioma inglés, por que inicialmente contribuye al desarrollo de la oralidad y la comprensión auditiva. Como ejemplo de este tipo de actividad y que se lleva a cabo en el aula y requiere retroalimentación inmediata y revisión es el dictado. Estos resultados respaldan la relevancia de la Competencia en entornos virtuales como herramienta para mejorar la habilidad de Escribe de diversos tipos de textos escritos en idioma inglés para los alumnos de una institución educativa de la ciudad de Puno.

## VI. CONCLUSIONES

Del análisis realizado se pueden plantear lo siguiente:

1. La competencia entornos virtuales se vinculan con logros de aprendizaje en la lengua inglesa en los alumnos de un colegio en Puno 2023 con un  $r$  de 0,959 que demuestra una correlación positiva alta.
2. Se estableció que la competencia entornos virtuales se relaciona con la habilidad escucha en el área del idioma inglés en escolares de un colegio de la ciudad de Puno 2023, con un  $r$  de 0,925 que demuestra una correlación positiva alta.
3. Se estableció que la competencia entornos virtuales se correlaciona con el habla en el área inglés en escolares de un colegio de la ciudad de Puno 2023; con un  $r$  de 0.376 que demuestra una correlación positiva débil.
4. Se estableció que la competencia entornos virtuales se relaciona con la lectura en el área inglés en escolares de un colegio de la ciudad de Puno 2023, con un  $r$  de 0,181 que demuestra una correlación positiva débil.
5. Se estableció que la competencia entornos virtuales se relaciona con la escritura en el área inglés en escolares de un colegio de la ciudad de Puno 2023, con un  $r$  de 0,262 que demuestra una correlación positiva débil.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. Se sugiere que las entidades responsables del Ministerio de Educación fomenten la incentivación de los educadores en todo el territorio nacional para que empleen entornos virtuales de formación que se caractericen por su interactividad, dinamismo y capacidad de motivación. Estos elementos son de esencial importancia en el desarrollo relacionado con la formación en el idioma inglés.
2. Se recomienda al Director Regional de Educación de Puno que incentive a los profesores de inglés a involucrarse en programas de capacitación actualizados centrados en la aplicación de entornos virtuales con el propósito de incrementar la habilidad de escucha en los alumnos. Estos programas de formación deberían dotar a los educadores con habilidades para reconocer y comprender sonidos, audios y elementos particulares dentro del idioma.
3. Se aconseja a las autoridades educativas que estimulen a los docentes de nivel superior a modernizar sus enfoques pedagógicos mediante la incorporación de plataformas virtuales diseñadas de manera específica para fortalecer la competencia de habla en los estudiantes. Resulta crucial que los alumnos perfeccionen su pronunciación, entonación y fluidez en la expresión oral, al mismo tiempo que adquieren un conocimiento sólido de los temas que planean presentar.
4. Se hace un llamado a los educadores de los centros escolares para que sensibilicen a los estudiantes acerca de la relevancia en la lectura en el idioma inglés. Es fundamental que los estudiantes desarrollen habilidades para reconocer las ideas fundamentales, elegir información pertinente y realizar inferencias que enriquezcan su vocabulario.
5. Se motiva a los estudiantes del centro educativo a participar en actividades que les permitan practicar la gramática y mejorar su escritura en inglés. Deben aprender a redactar pequeños textos con coherencia y cohesión, evitando errores de escritura y gramática.

## REFERENCIAS

- Acuña, H., Ayala, E., Duarte, W., & Laiton, M. (2019). Diagnóstico del mercado y estrategias para la Academia de Idiomas Tabula Rasa.
- Aguilera, M. (2020). El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB\*-Segunda Nueva Etapa*, 24(1), 51-74.
- Alcántara, F. (2019). Entorno virtual de aprendizaje del idioma inglés relacionado con los estilos de aprendizaje en estudiantes de tecnología médica de la universidad peruana los andes Huancayo-2018.
- Anampa, S. (2022). Entornos virtuales y el aprendizaje de inglés en estudiantes de un instituto público de Ica.
- Andrade, C. (2019). Uso de las TIC en el aprendizaje del inglés de estudiantes del grado 4° del colegio de la Universidad Pontificia Bolivariana.
- Barrionuevo, H. (2022). Uso de entornos virtuales y el desempeño docente de la Institución Educativa James Clerk Maxwell de Arequipa, 2021.
- Basantés-Arias, E., Escobar-Murillo, M., Cárdenas-Moyano, M., & de los Ángeles Barragán-Murillo, R. (2021). El impacto de la virtualidad en el aprendizaje del idioma inglés en educación superior. *Polo del conocimiento*, 6(5), 46-56. <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0002-1022-1240>
- Batista, J., Algurguez, M., & León, M. (2021). Estudio diagnóstico sobre la enseñanza del inglés técnico de ingeniería. *Laurus*, 13(25), 146-173.
- Bayas, M., & León, E. (2019). Influencia del uso de una plataforma gratuita en el aprendizaje del inglés en Babahoyo. *Dominio de las Ciencias*, 5(2), 209-222. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v5i2.1089>
- Bossolasco, M., & Chiecher, A. (2015). Competencias docentes para enseñar en entornos mediados: un ranking desde la perspectiva de un grupo de docentes universitarios. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 6(10), 38-53.
- Bringas, D. (2020). Estrategia didáctica para desarrollar habilidades productivas en los estudiantes del curso de inglés técnico de un instituto de educación superior de Lima.
- Calderón, J. (2019). Implementación Tecnológica, uso de TIC y su Relación con el Logro de Aprendizaje de los Estudiantes del Cuarto de Secundaria de la Ciudad de Puno.
- Carcausto, F. (2021). Aprendizaje Cooperativo Y El Logro Académico En La Competencia Gestiona Proyectos De Emprendimiento Económico O

Social En Los Estudiantes De Cuarto Y Quinto Año De Secundaria De La Institución Educativa Secundaria "Agro Industrial Putina" Del Distrito Put.

Cobas, M. (2016). A propósito del aprendizaje cooperativo.

Cruz, L., Matos, E., & Marriott, H. (2021). La metaenseñanza-aprendizaje del idioma inglés con fines didácticos. Dilemas contemporáneos: educación, política y valores, 8(3).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i3.2640>

de la Paz, N., Ferrer, A., & de la Paz, L. (2022). Indicaciones metodológicas para gestión de entornos virtuales: asignatura Inglés en la Universidad de Cultura Física. Revista científica especializada en Ciencias de la Cultura Física y del Deporte, 19(4), 138-157.

Educación, M. d. (2005). Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular - inicio del proceso de articulación.

Espinoza, M. (2022). Clima escolar y logro de aprendizaje en el área de comunicación en estudiantes del Inicial N° 662, Barranca 2021.

Falcón, J. e. (2022). Diagnóstico de la eficiencia de los recursos didácticos en la enseñanza del inglés. Universidad y Sociedad, 14(S2), 172-184.

First Education. (2022). EF English Proficiency Index. The world's largest ranking of countries and regions by English skills:  
<https://www.ef.com/assetscdn/WIBlwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/reports/2022/ef-epi-2022-english.pdf>

Fonseca, O., Pinzón, L., & Pinzón, A. (2014). Como inciden los ambientes virtuales de aprendizaje sobre las actitudes hacia las matemáticas de los estudiantes de secundaria. Nuevas Ideas en Informática Educativa TISE. Nuevas Ideas en Informática Educativa TISE, 291-299.

García, N., Quevedo, N., & Cañizares, F. (2021). La enseñanza del inglés en entornos virtuales de aprendizaje en Uniandes-Santo Domingo, Ecuador. Conrado, 17(81), 66-75.

Guarderas, K. (2019). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes del CP" San Pedro Chanel", Sullana, 2017.

Guerra, P. (2020). El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua: estudio de caso Institución Educativa Fiscal Amazonas.

Gutierrez, Y. (2020). El modelo VAK en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la IES Andrés Bello de Tacapisi-Yunguyo.

Hernández-Sampieri, R. (2014). Metodología de la Investigación . Mc Graw Hill.

Hernández-Sampieri, R. (2018). Metodología de la Investigación : Las rutas Cuantitativas, Cualitativas y Mixta. Mc Graw Hill.

- Iquise, R. (2022). Educación virtual y rendimiento académico en los estudiantes de inglés del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Julio Gabancho Enriquez, Puno-2021.
- Jarica, W. (2022). Uso de la plataforma zoom como medio de aprendizaje y el logro académico en la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por la TIC en los estudiantes de tercero y cuarto grado de secundaria de la Institución educativa secundaria poli.
- López, D., & Páez, A. (2019). Diagnóstico y percepciones sobre el aprendizaje del idioma inglés. *Educación Y Ciencia*, 23, 415-425.
- Lopez, R. (2016). Programa de capacitación para el desarrollo de competencias tecnológicas, didácticas y tutoriales en entornos virtuales de aprendizaje en docentes de posgrado.
- Mayhua, Y. (2021). Aprendizaje colaborativo y uso de entornos virtuales de los estudiantes de la Institución Educativa "FHPA", Lurigancho 2021.
- Mayta, M. (2021). Manejo de plataformas virtuales y medios audiovisuales como recurso para la enseñanza del idioma inglés en docentes de colegios técnicos de la ciudad de Juliaca.
- Mendoza, R. (2021). Entornos virtuales y desarrollo de competencias digitales en estudiantes de la maestría en educación de una Universidad privada de Lima, año 2021.
- MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Secundaria.
- Miranda, J. (2021). Miranda Condori, J. C. Inteligencia lingüística y el aprendizaje del idioma inglés en el Centro de Idiomas de la Universidad Privada de Tacna, periodo 2020.
- Montoya, G. (2021). Estrategia de enseñanza del idioma inglés basada en un modelo lúdico-comunicativo para la mejora de la interacción oral.
- Mundial, G. B., & UNICEF. (2016). Education 2030: Incheon declaration and framework for action: towards inclusive and equitable quality education and lifelong learning for all.
- Núñez, J., Téllez, O., & Monroy, J. (2019). Diagnóstico del estado del bilingüismo en Bogotá.
- Paredes, C. (2021). El uso de las aulas virtuales y su relación con el aprendizaje del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la IES San Pedro Unicachi 2019.
- Peraza, A., Natividad, G., Aguilera, Z., & Sellet, M. (2021). Impacto de la aplicación del aprendizaje cooperativo en aulas de Educación Básica. *Paradigma*, 42(2), 350-374.
- Perez, M. (2018). El Método Hipotético Deductivo y su posibilidad de aplicación en un caso práctico: La destitución de Fernando Lugo.

- Quiñones-Negrete, M., Martín-Cuadrado, A., & Coloma-Manrique, C. (2021). Rendimiento académico y factores educativos de estudiantes del programa de educación en entorno virtual. Influencia de variables docentes. *Formación universitaria*, 14(3), 25-36. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062021000300025>
- Ruiz, C., & Gaby, R. (2020). Los Factores motivacionales del aprendizaje y su relación en el Logro del aprendizaje del idioma inglés en el nivel secundario de la Institución Educativa “Alejandro Sánchez Arteaga” La Arena–Piura 2017.
- Soria, B., & Adenauer, K. (21 de Enero de 2018). Lawi. Diccionario Municipal Peruano: <https://leyderecho.org/diccionario-municipal-peruano/>
- Sosa, M. (2022). Entornos virtuales y aprendizaje del idioma inglés de estudiantes de cuarto grado de secundaria, de una institución educativa de Chiclayo.
- Tapara, L. (2019). Modelo didáctico y aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado José Carlos Mariátegui.
- Tapia, E. (2018). El aprendizaje colaborativo y el logro de competencias en el área de comunicación en la I.E 7212 UGEL 01- 2018.
- Trejejo, D. (2021). El uso de las TIC y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel básico del Instituto de Idiomas de La Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- UNESCO. (2019). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC UNESCO. UNESCO.
- Valentín, T. (2021). Aprendizaje cooperativo y la formación docente por competencias en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. *Horizonte de la Ciencia*, 11(20), 234-242. <https://doi.org/https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2021.20.780>
- Velásquez, N. (2021). Uso de entornos virtuales en la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en estudiantes de primaria, IE Antonio Raimondi, Chimbote.
- Veliz, E. (2022). Entorno virtual de aprendizaje y competencias del área inglés en estudiantes de secundaria IE Libertador Castilla, Arequipa, 2021.
- Vergara, T. (2011). La transparencia en la ley de contrataciones del Estado. *Derecho PUCP*(66), 195-221.

## ANEXOS

### ANEXO 1: Tabla de operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<b>V1: Competencia entornos virtuales</b>	Según (Barrionuevo, 2022) La competencia entornos virtuales se caracterizan como espacios educativos que incorporan herramientas electrónicas e informáticas para mejorar las habilidades y la adquisición de información por parte de los estudiantes. Esto fomenta la interacción entre profesores y estudiantes, eliminando las restricciones físicas mediante la comunicación virtual. (Quiñones – Negrete, 2021) definen los entornos virtuales como aplicaciones informáticas basadas en tecnologías de la información, con el propósito de simplificar la relación entre profesores y estudiantes. (UNESCO, 2019) destaca la importancia	Son la capacidad de adquirir un dominio y control sobre las habilidades fundamentales necesarias para utilizar eficientemente herramientas digitales, como procesadores de texto, aplicaciones en línea, software, hojas de cálculo, entre otros entornos virtuales centrados principalmente en las plataformas virtuales. Por lo que son competencias fundamentales para el desarrollo del conocimiento, ya que permiten utilizar herramientas digitales comunes y conocidas, y a medida que se avanza en niveles superiores de competencia, se promueve la	Personaliza entornos virtuales	Utiliza las opciones de configuración de privacidad para ajustar y personalizar los niveles de acceso y visibilidad en entornos virtuales. Modifica la apariencia de la interfaz virtual, como el fondo, los colores o los temas, para adaptarla a las preferencias personales. Organiza y personaliza los espacios virtuales de aprendizaje, como carpetas, pestañas o marcadores, para facilitar el acceso y la navegación. Adapta entornos virtuales para satisfacer las necesidades específicas de un grupo de estudiantes, por ejemplo, mediante la configuración de opciones de accesibilidad o la selección de herramientas adecuadas. Aprovecha las opciones de personalización disponibles en los entornos virtuales para adaptar el diseño, el flujo de información y las preferencias de notificación según las preferencias y el estilo de aprendizaje individual. Utiliza herramientas de personalización en entornos virtuales para eliminar distracciones, optimizar la productividad y mantenerse enfocado durante el estudio en línea	Escala ordinal
			Gestiona información del entorno virtual	Utiliza estrategias efectivas de búsqueda en entornos virtuales para localizar información relevante relacionada con el área de estudio. Evalúa la credibilidad y confiabilidad de la información encontrada en entornos virtuales, considerando fuentes confiables, verificando la autoría y analizando la objetividad. Organiza y almacena la información recopilada en entornos virtuales utilizando herramientas como marcadores, etiquetas, carpetas o sistemas de gestión de bibliotecas digitales. Filtra y selecciona la información más relevante dentro de un entorno virtual de aprendizaje, identificando la información que cumple con los objetivos de estudio o tareas específicas. Utiliza herramientas y recursos de gestión de información, como agregadores de noticias, herramientas de recopilación de información o aplicaciones de organización, para mantenerse actualizado y gestionar eficientemente la información relevante.	

	de estas competencias para el desarrollo del conocimiento, permitiendo un uso efectivo de las herramientas digitales.	flexibilidad en el uso de herramientas digitales, dejando que la comunidad de aprendizaje determine cuáles son las más adecuadas para las tareas específicas.		Integra la información recopilada de diferentes fuentes en proyectos o tareas específicas dentro de un entorno virtual, citando adecuadamente las fuentes y utilizando la información para respaldar argumentos o ideas	
			Interactúa en entornos virtuales	<p>Participa activamente en foros o discusiones en línea, aportando ideas, formulando preguntas pertinentes y respondiendo de manera constructiva a las contribuciones de otros.</p> <p>Colabora de manera efectiva con otros estudiantes en proyectos en línea, estableciendo metas comunes, asignando tareas, compartiendo recursos y brindando retroalimentación constructiva.</p> <p>Adapta su estilo de comunicación para que sea adecuado y efectivo en un entorno virtual, utilizando un lenguaje claro y conciso, respetando las normas de etiqueta en línea y mostrando empatía hacia los demás participantes.</p> <p>Utiliza herramientas de comunicación en tiempo real, como chats o videoconferencias, de manera efectiva y apropiada, siguiendo las normas de etiqueta y aprovechando las funciones disponibles para una interacción fluida y colaborativa.</p> <p>Fomenta un ambiente respetuoso y constructivo de interacción en línea, valorando las ideas y perspectivas de los demás, evitando comentarios ofensivos o discriminatorios y promoviendo un diálogo constructivo.</p> <p>Supera las barreras de comunicación en entornos virtuales, como diferencias de idioma o culturales, utilizando estrategias de comunicación claras, adaptando el tono y el estilo de acuerdo con el contexto y mostrando disposición para resolver malentendidos.</p>	
			Crea objetos virtuales en diversos formatos	<p>Utiliza herramientas de diseño gráfico o multimedia para crear imágenes, infografías o gráficos visuales que transmitan información de manera efectiva.</p> <p>Emplea software de edición de video para crear y editar contenido audiovisual, como videos educativos, presentaciones o tutoriales interactivos</p> <p>Desarrolla presentaciones digitales utilizando software de presentación, integrando texto, imágenes, gráficos y animaciones de manera coherente y visualmente atractiva.</p> <p>Diseña y desarrolla sitios web interactivos utilizando lenguajes de programación, herramientas de gestión de contenido o plataformas de creación de sitios web.</p> <p>Crea y comparte contenidos escritos en formato digital, como blogs, artículos o publicaciones en redes sociales, utilizando técnicas de redacción efectiva y adaptándose a las características del medio virtual.</p>	

				Utiliza herramientas de realidad virtual o realidad aumentada para crear experiencias inmersivas y interactivas que faciliten el aprendizaje en entornos virtuales.	
<b>V2: Logros de aprendizaje en el idioma inglés</b>	Según (Ruiz & Gaby, 2020) Se define logros de aprendizaje en el idioma inglés como el proceso mediante el cual se obtienen nuevas habilidades, conocimientos, conductas o valores a través de la participación en actividades de estudio, experiencia, instrucción y observación. En el contexto del inglés, se destacan sus particularidades debido a su complejidad como sistema de comunicación y su papel integral en la identidad y la interacción social. (Guarderas, 2019) señala que aprender inglés implica adquirir competencias comunicativas orales y escritas, así como la habilidad de comprender información. Educación (2005) indica que aprender un idioma	Procesos en el cuales se obtienen nuevas capacidades, habilidades, conocimientos, conductas o valores a partir de la participación en actividades de estudio, experiencia, instrucción y observación, cuyo propósito radica en el logro de competencias comunicativas, tanto orales como escritas, y en la capacidad de comprensión de información lo que permite ser más receptivo a las nuevas aportaciones culturales, las cuales se pueden asimilar de manera más efectiva cuando se han desarrollado adecuadamente las habilidades	Escucha	Demuestra la capacidad de comprender y seguir instrucciones orales en inglés, realizando las acciones correspondientes de manera precisa y oportuna. Identifica y comprende la información específica en grabaciones o conversaciones en inglés, como detalles, datos o hechos relevantes. Reconoce y comprende diferentes acentos y variaciones en la entonación del inglés, adaptándose a distintos estilos de habla y mejorando la comprensión global. Capta matices y sutilezas en audios o conversaciones en inglés, como el tono emocional, el sarcasmo o los dobles sentidos, lo que demuestra una comprensión más profunda del lenguaje. Utiliza estrategias de comprensión auditiva, como la anticipación, la inferencia y la elaboración, para comprender mejor los mensajes en inglés. Utiliza recursos en línea, como grabaciones de audio, podcasts o videos con subtítulos en inglés, para practicar y mejorar la comprensión auditiva en diferentes contextos.	Escala ordinal
			Habla	Expresa ideas y opiniones de forma clara y coherente en inglés, utilizando un vocabulario adecuado y una estructura gramatical correcta. Participa activamente en conversaciones en inglés, demostrando habilidades para mantener el flujo de la conversación, hacer preguntas pertinentes y responder de manera adecuada. Utiliza una pronunciación clara y precisa en inglés, aplicando los sonidos, el ritmo y el acento adecuados para facilitar la comprensión por parte de los interlocutores. Utiliza estrategias de comunicación efectiva, como el uso de gestos, expresiones faciales y lenguaje corporal, para apoyar y enriquecer la comunicación verbal en inglés. Adapta su discurso en inglés según el contexto y la audiencia, utilizando un lenguaje más formal o informal según corresponda, y ajustando el nivel de vocabulario y complejidad de las frases. Participa en presentaciones o exposiciones orales en inglés, organizando y estructurando la información de manera coherente, utilizando recursos visuales y captando la atención de la audiencia.	

	<p>extranjero contribuye a entender nuevas culturas, promoviendo la convivencia y la interacción intercultural. La enseñanza de idiomas se centra en fomentar habilidades comunicativas, adaptándose a las necesidades de los estudiantes y usando el texto como base de la comunicación.</p>	<p>comunicativas en el idioma nativo</p>	<p>Lee</p>	<p>Comprende textos escritos en inglés de diferentes géneros y formatos, como artículos, ensayos, historias cortas o textos académicos. Identifica y comprende la información específica en textos escritos en inglés, como detalles, datos, fechas o nombres relevantes. Reconoce y comprende la estructura y organización de textos escritos en inglés, como la secuencia de ideas, los párrafos y las secciones, lo que facilita la comprensión global del texto. Utiliza estrategias de lectura, como la inferencia, la anticipación, la identificación de palabras clave y el contexto, para comprender mejor los textos en inglés. Analiza y evalúa la información en textos escritos en inglés, identificando la relevancia, la veracidad y la validez de las fuentes, y formulando opiniones fundamentadas basadas en la lectura. Amplía su vocabulario en inglés a través de la lectura, identificando nuevas palabras y expresiones, y aplicándolas en su propio uso del idioma.</p>	
			<p>Escribe</p>	<p>Produce textos escritos en inglés de manera clara, coherente y organizada, utilizando una estructura gramatical correcta y un vocabulario adecuado. Desarrolla párrafos bien estructurados en sus escritos en inglés, con oraciones que se relacionan lógicamente y apoyan el tema o la idea principal. Utiliza correctamente los diferentes tipos de escritos en inglés, como ensayos, informes, cartas o correos electrónicos, adaptándose a las convenciones y características propias de cada uno. Demuestra habilidades para la redacción persuasiva en inglés, utilizando argumentos sólidos, ejemplos relevantes y técnicas retóricas para persuadir a la audiencia. Revisa y edita sus escritos en inglés para corregir errores gramaticales, mejorar la claridad y coherencia, y asegurarse de que el mensaje se transmita de manera efectiva. Utiliza fuentes confiables y adecuadas para respaldar sus escritos en inglés, citando correctamente las fuentes y evitando el plagio.</p>	

## ANEXO 2: Instrumento de recolección de datos

### UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

TITULO: **Competencia entornos virtuales y logros de aprendizaje del área de inglés en los estudiantes de una Institución Educativa, Puno 2023**

### CUESTIONARIO ENTORNOS VIRTUALES

Se le hace llegar el presente cuestionario, que tienen por finalidad obtener información sobre la **Competencia entornos virtuales y logros de aprendizaje del área de inglés en los estudiantes de una Institución Educativa, Puno 2023**. La presente encuesta es anónima y los resultados serán de uso exclusivo para la investigación.

#### INSTRUCCIONES:

Marque con una (x) la alternativa que más se acerque a su opinión, de acuerdo a lo indicado, es importante que sus respuestas sean totalmente honestas.

1	2	3	4	5
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	<b>En desacuerdo</b>	<b>Ni acuerdo ni en desacuerdo</b>	<b>De acuerdo</b>	<b>Totalmente de acuerdo</b>

N°	ÍTEMS	1	2	3	4	5
	<b>Personaliza entornos virtuales</b>					
1	En general, puedo personalizar los ajustes y preferencias de los entornos virtuales según mis necesidades					
2	Soy capaz de adaptar las interfaces de los entornos virtuales para que sean más intuitivas y fáciles de usar.					
3	Me siento cómodo/a personalizando las herramientas y características de los entornos virtuales para que se ajusten a mis preferencias.					
4	Puedo cambiar la apariencia visual de los entornos virtuales para que se adapten a mis preferencias estéticas.					
5	Soy capaz de ajustar la configuración de privacidad y seguridad de los entornos virtuales según mis necesidades y preferencias.					
6	Puedo personalizar las notificaciones y alertas de los entornos virtuales para que se ajusten a mi flujo de trabajo.					
	<b>Gestiona información del entorno virtual</b>					
7	Soy capaz de buscar y encontrar información relevante en los entornos virtuales de manera eficiente					
8	Puedo organizar y gestionar la información que encuentro en los entornos virtuales de manera efectiva					
9	Utilizo herramientas y funciones de filtrado y clasificación para gestionar la información en los entornos virtuales de manera eficiente.					
10	Soy capaz de evaluar la confiabilidad y la calidad de la información que encuentro en los entornos virtuales.					

11	Utilizo herramientas de marcadores o favoritos para guardar y acceder fácilmente a la información importante en los entornos virtuales.					
12	Soy capaz de mantenerme actualizado/a con las últimas noticias y tendencias relevantes utilizando los entornos virtuales.					
	<b>Interactúa en entornos virtuales</b>					
13	Me siento cómodo/a participando activamente en foros y discusiones en línea.					
14	Soy capaz de colaborar de manera efectiva con otros usuarios en proyectos en línea.					
15	Utilizo un lenguaje claro y respetuoso al interactuar con otros usuarios en entornos virtuales.					
16	Utilizo herramientas de comunicación en tiempo real, como chats o videoconferencias, para interactuar con otros usuarios de manera efectiva.					
17	Fomento un ambiente respetuoso y constructivo al interactuar con otros usuarios en entornos virtuales.					
18	Utilizo estrategias de comunicación efectiva para superar barreras y malentendidos en entornos virtuales.					
	<b>Crea objetos virtuales en diversos formatos</b>					
19	Utilizo herramientas de diseño gráfico o multimedia para crear imágenes, infografías o gráficos visuales					
20	Empleo software de edición de video para crear y editar contenido audiovisual					
21	Desarrollo presentaciones digitales utilizando software de presentación					
22	Diseño y desarrollo sitios web interactivos utilizando lenguajes de programación o herramientas de gestión de contenido.					
23	Creo y comparto contenidos escritos en formato digital, como blogs o publicaciones en redes sociales.					
24	Utilizo herramientas de realidad virtual o realidad aumentada para crear experiencias inmersivas y interactivas.					

## UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

TITULO: **Competencia entornos virtuales y logros de aprendizaje del área de Inglés en los estudiantes de una Institución Educativa, Puno 2023**

### CUESTIONARIO LOGRO DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE INGLÉS

Se le hace llegar el presente cuestionario, que tienen por finalidad obtener información sobre la **Competencia entornos virtuales y logros de aprendizaje del área de inglés en los estudiantes de una Institución Educativa, Puno 2023**. La presente encuesta es anónima y los resultados serán de uso exclusivo para la investigación.

#### INSTRUCCIONES:

Marque con una (x) la alternativa que más se acerque a su opinión, de acuerdo a lo indicado, es importante que sus respuestas sean totalmente honestas.

1	2	3	4	5
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	<b>En desacuerdo</b>	<b>Ni acuerdo ni en desacuerdo</b>	<b>De acuerdo</b>	<b>Totalmente de acuerdo</b>

N°	ÍTEMS	1	2	3	4	5
	<b>Escucha</b>					
1	Entiendo claramente las instrucciones y las conversaciones en inglés					
2	Soy capaz de identificar detalles específicos en grabaciones o conversaciones en inglés.					
3	Puedo comprender diferentes acentos y variaciones en la entonación del inglés.					
4	Capturo los matices y las intenciones detrás de las palabras en audios o conversaciones en inglés.					
5	Utilizo estrategias efectivas, como la anticipación y la inferencia, para comprender mejor los mensajes en inglés.					
6	Utilizo recursos en línea, como grabaciones de audio o videos, para mejorar mi comprensión auditiva en inglés					
	<b>Habla</b>					
7	Expreso mis ideas y opiniones de manera clara y coherente en inglés					
8	Participo activamente en conversaciones en inglés, manteniendo el flujo de la comunicación					
9	Mi pronunciación en inglés es clara y comprensible para los demás.					
10	Utilizo gestos y expresiones faciales adecuadas para apoyar mi comunicación verbal en inglés..					
11	Me adapto al contexto y a la audiencia al hablar en inglés.					
12	Puedo realizar presentaciones o exposiciones orales en inglés de manera efectiva					
	<b>Lee</b>					
13	Comprendo claramente los textos escritos en inglés.					

14	Identifico la información específica en los textos escritos en inglés.					
15	Entiendo la estructura y la organización de los textos escritos en inglés.					
16	Utilizo estrategias de lectura, como inferir el significado de palabras desconocidas, para comprender mejor los textos en inglés.					
17	Analizo y evalúo la información en los textos escritos en inglés de manera crítica					
18	Amplío mi vocabulario en inglés a través de la lectura de diversos textos					
	<b>Escribe</b>					
19	Escribo en inglés de manera clara y coherente					
20	Organizo mis ideas en párrafos bien estructurados al escribir en inglés					
21	Utilizo los diferentes tipos de escritos en inglés, como ensayos o correos electrónicos, de manera apropiada					
22	Utilizo un vocabulario variado y preciso al escribir en inglés					
23	Reviso y edito mis escritos en inglés para mejorar la gramática y la claridad.					
24	Cito y referencio correctamente las fuentes en mis escritos en inglés.					

## ANEXO 3: Matriz Evaluación por juicio de expertos



### Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: "CUESTIONARIO COMPETENCIA ENTORNOS VIRTUALES". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### 1. Datos generales del juez:

Nombre del juez	José Emmanuel Cruz de la Cruz
Grado Profesional	Maestría ( ) Doctor (X)
Area de formación Académica	Clínica ( ) Social ( ) Educativa (X) Organizacional ( )
Áreas de experiencia profesional	Docencia Universitaria
Institución donde labora	Universidad Nacional Puno
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años ( ) Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación Psicométrica (si corresponde)	

#### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

#### 3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Cuestionario Competencia Entornos Virtuales
Autora:	Verónica Guevara Callire
Procedencia:	Puno, Perú
Administración:	Realizado por la investigadora
Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ambito de aplicación:	Estudiantes de Educación Secundaria
Significación:	La prueba de 24 ítems que se encuentra dividida en cuatro dimensiones. Todas las dimensiones constan de 6 ítems, con una escala de Totalmente en desacuerdo, En desacuerdo, No acuerdo ni en desacuerdo, De acuerdo y Totalmente de acuerdo.

#### 4. Soporte teórico

Escala/ Área	Subescala (dimensiones)	Definición
La variable "Competencias entornos virtuales" se basa en la definición propuesta por Barrionuevo (2022), donde los entornos virtuales de aprendizaje se caracterizan como espacios educativos que incorporan herramientas electrónicas e informáticas para mejorar las habilidades y la adquisición de información por parte de los estudiantes. Esto fomenta la interacción entre profesores y estudiantes, eliminando las restricciones físicas mediante la comunicación virtual. Fonseca et al. (2014) agrega que estos entornos digitales establecen las condiciones para el aprendizaje, mediando la relación entre docentes y alumnos a través de la tecnología. Quiñones-Negrete et al. (2021) definen los entornos virtuales como	Personaliza los entornos virtuales	Según la definición de Mayhua (2021), se enfoca en la capacidad de los estudiantes para ajustar los entornos digitales de acuerdo con sus necesidades individuales. Esto implica un acceso autónomo a estos entornos, asegurando la seguridad de los dispositivos y la protección de datos personales ante amenazas en línea. Comienza con la alfabetización digital, que proporciona habilidades en el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación, promoviendo comportamientos éticos y seguros. También se trabaja en la identidad digital del estudiante. De manera similar, las directrices del MINEDU (2016) subrayan que la personalización de entornos virtuales involucra adaptar su aspecto y funcionalidad de acuerdo a las actividades, valores, cultura y características individuales. Esto requiere un ajuste cuidadoso en la forma y funcionamiento del entorno, considerando los contextos ambientales y culturales de la enseñanza y el aprendizaje. La personalización se logra mediante la selección, modificación y reorganización de componentes del entorno virtual para proporcionar una experiencia más pertinente a las necesidades y preferencias del usuario. En resumen, esta dimensión se centra en la capacidad de los usuarios para adaptar y ajustar entornos virtuales, involucrando habilidades como la configuración de parámetros de privacidad, la modificación de interfaces visuales y la organización personalizada de espacios virtuales.
		Según Mayhua (2021), se destaca la importancia de la ética y la organización adecuada de la información en los entornos virtuales. Esto involucra presentar información estructurada y coherente sobre estos entornos, considerando su tipo, nivel y relevancia en relación con las actividades realizadas en ellos. A través de un análisis detallado y una organización estratégica de la información recopilada e investigada en el

<p>aplicaciones informáticas basadas en tecnologías de la información, con el propósito de simplificar la relación entre profesores y estudiantes. La UNESCO (2019) destaca la importancia de estas competencias para el desarrollo del conocimiento, permitiendo un uso efectivo de las herramientas digitales. En niveles más avanzados, se promueve la flexibilidad en su aplicación para fortalecer el proceso de aprendizaje. En resumen, las competencias en entornos virtuales se refieren a la capacidad de utilizar medios digitales para la educación y la comunicación, facilitando la interacción efectiva entre profesores y estudiantes, superando las barreras físicas y enriqueciendo el proceso educativo.</p>	<p>Gestión de información en el entorno virtual</p>	<p>ámbito educativo, se implementa en el entorno virtual el proceso y formato digital apropiados. Esto agrega valor a las actividades relevantes y asegura una integración efectiva de la información para su aplicación en el contexto virtual. De manera coherente, las directrices del MINEDU (2016) también resaltan que esta dimensión implica la ética y la adecuada organización y sistematización de la información en el entorno virtual. Esto incluye la diversidad de tipos y niveles de información, junto con su importancia en relación con las actividades desarrolladas en ese entorno. El proceso implica recopilar, analizar y estructurar diversas informaciones identificadas e investigadas en el contexto educativo. Se presta atención tanto al proceso necesario como al formato digital actual para garantizar su incorporación efectiva. Al llevar a cabo esta organización y sistematización, se agrega valor a las actividades relevantes y se asegura una gestión eficaz de la información para su aplicación beneficiosa en el entorno virtual. En resumen, esta dimensión se relaciona con la competencia de ubicar, seleccionar, evaluar y organizar los datos disponibles en contextos virtuales. Esto implica habilidades para utilizar de manera eficiente herramientas de búsqueda, discernir la pertinencia y confiabilidad de la información encontrada, así como la capacidad de estructurar y almacenar dichos datos de manera efectiva.</p>
	<p>Interacción en entornos virtuales</p>	<p>Según Mayhua (2021). Esta dimensión se enfoca en la habilidad de establecer y comprender conexiones con otros individuos con el propósito de llevar a cabo actividades colaborativas y construir relaciones coherentes. En este proceso, se consideran diversos factores como la edad, los valores y los contextos socioculturales. El principal enfoque de esta dimensión es aumentar el nivel de participación en diferentes espacios digitales, mejorando la comunicación, fomentando el aprendizaje y creando vínculos beneficiosos tanto para los estudiantes como para otros participantes en el entorno educativo. Esta perspectiva está respaldada por las directrices del MINEDU (2016), que también destacan que esta dimensión implica la organización e interpretación de las interacciones con otros individuos para llevar a cabo actividades colaborativas y formar relaciones coherentes. Aquí, se tienen en cuenta aspectos como la edad, los valores y el contexto socio-cultural. La base de esta dimensión radica en el nivel de compromiso en diversas plataformas digitales, buscando ampliar la comunicación, adquirir conocimientos adicionales y establecer conexiones e intereses en apoyo de los estudiantes y otros participantes educativos. En resumen, esta dimensión se enfoca en la organización e interpretación de las interacciones con el objetivo de fomentar la colaboración y establecer vínculos significativos, considerando tanto los aspectos socioculturales como el entorno digital educativo. En consecuencia, "Interacción en entornos virtuales" se centra en las habilidades de comunicación y participación activa en contextos virtuales, incluyendo la correcta utilización de herramientas de comunicación como foros en línea, chats y videoconferencias, así como la capacidad de colaborar de manera efectiva, respetuosa y constructiva con otros usuarios dentro del ámbito virtual de enseñanza.</p>
	<p>Crea objetos virtuales en diversos formatos</p>	<p>Según Mayhua (2021), esta dimensión involucra la generación de artefactos digitales con diversos propósitos. Esta creación surge en respuesta a la evolución continua y la retroalimentación tanto en el ámbito educativo como en la vida cotidiana. Conforme a su nombre, esta dimensión se concentra en la elaboración de recursos digitales innovadores con objetivos específicos, además de abarcar procesos y acciones que buscan obtener beneficios y llevar a cabo operaciones eficientes en el contexto educativo. En consonancia con esto, las directrices del MINEDU (2016) afirman que esta competencia implica la creación de recursos digitales con múltiples propósitos, surgidos como resultado de la mejora constante y la retroalimentación tanto en entornos educativos como familiares. Por lo tanto, se puede inferir que esta dimensión se refiere a la habilidad de generar y elaborar contenido en diversos formatos dentro de los entornos virtuales. Esto incluye capacidades como la creación de presentaciones, documentos, videos, infografías y otros elementos virtuales relevantes para el contexto de aprendizaje en línea.</p>

### 5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el Cuestionario Competencia Entomos Virtuales. Elaborado por Mendoza R en el año 2021. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1) No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2) Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3) Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4) Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1) 1. totalmente en desacuerdo cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1) No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2) Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3) Moderado Nivel	El ítem es relativamente importante.
	4) Alto Nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio (1)
2. Bajo Nivel (2)
3. Moderado nivel (3)
4. Alto nivel(4)

#### Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Personaliza entornos virtuales.
- Objetivos de la Dimensión: Determinar los niveles de personalización de los entomos virtuales en la institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Utiliza las opciones de configuración de privacidad para ajustar y personalizar los niveles de acceso y visibilidad en entornos virtuales.	En general, puedo personalizar los ajustes y preferencias de los entornos virtuales según mis necesidades.	4	4	4	
Modifica la apariencia de la interfaz virtual, como el fondo, los colores o los temas, para adaptarla a las preferencias personales.	Soy capaz de adaptar las interfaces de los entornos virtuales para que sean más intuitivas y fáciles de usar.	4	4	4	
Organiza y personaliza los espacios virtuales de aprendizaje, como carpetas, pestañas o marcadores, para facilitar el acceso y la navegación.	Me siento cómodo/a personalizando las herramientas y características de los entornos virtuales para que se ajusten a mis preferencias.	4	4	4	
Adapta entornos virtuales para satisfacer las necesidades específicas de un grupo de estudiantes, por ejemplo, mediante la configuración de opciones de accesibilidad o la selección de herramientas adecuadas.	Puedo cambiar la apariencia visual de los entornos virtuales para que se adapten a mis preferencias estéticas.	4	4	4	
Aprovecha las opciones de personalización disponibles en los entornos virtuales para adaptar el diseño, el flujo de información y las preferencias	Soy capaz de ajustar la configuración de privacidad y seguridad de los entornos virtuales según mis necesidades y preferencias.	4	4	4	

de notificación según las preferencias y el estilo de aprendizaje individual.					
Utiliza herramientas de personalización en entornos virtuales para eliminar distracciones, optimizar la productividad y mantenerse enfocado durante el estudio en línea.	Puedo personalizar las notificaciones y alertas de los entornos virtuales para que se ajusten a mi flujo de trabajo.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Gestiona información del entorno virtual.
- Objetivos de la Dimensión: Determinar y medir las actividades de Gestión de la información del entorno virtual.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Utiliza estrategias efectivas de búsqueda en entornos virtuales para localizar información relevante relacionada con el área de estudio.	En general, puedo personalizar los ajustes y preferencias de los entornos virtuales según mis necesidades.	4	4	4	
Evalúa la credibilidad y confiabilidad de la información encontrada en entornos virtuales, considerando fuentes confiables, verificando la autoría y analizando la objetividad.	Soy capaz de adaptar las interfaces de los entornos virtuales para que sean más intuitivas y fáciles de usar.	4	4	4	
Organiza y almacena la información recopilada en entornos virtuales utilizando herramientas como marcadores, etiquetas, carpetas o sistemas de gestión de bibliotecas digitales.	Me siento cómodo/a personalizando las herramientas y características de los entornos virtuales para que se ajusten a mis preferencias.	4	4	4	
Filtra y selecciona la información más relevante dentro de un entorno virtual de aprendizaje, identificando la información que cumple con los objetivos de estudio o tareas específicas.	Puedo cambiar la apariencia visual de los entornos virtuales para que se adapten a mis preferencias estéticas.	4	4	4	
Utiliza herramientas y recursos de gestión de información, como agregadores de noticias, herramientas de recopilación de información o aplicaciones de organización, para mantenerse actualizado y gestionar eficientemente la información relevante.	Soy capaz de ajustar la configuración de privacidad y seguridad de los entornos virtuales según mis necesidades y preferencias.	4	4	4	
Integra la información recopilada de diferentes fuentes en proyectos o tareas específicas dentro de un entorno virtual, citando adecuadamente las fuentes y utilizando la información para respaldar argumentos o ideas.	Puedo personalizar las notificaciones y alertas de los entornos virtuales para que se ajusten a mi flujo de trabajo.	4	4	4	

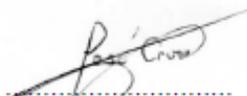
- Tercera dimensión: Interactúa en entornos virtuales.
- Objetivos de la Dimensión: Determinar y medir las actividades de interacción con los entornos virtuales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Participa activamente en foros o discusiones en línea, aportando ideas, formulando preguntas pertinentes y respondiendo de manera constructiva a las contribuciones de otros.	En general, puedo personalizar los ajustes y preferencias de los entornos virtuales según mis necesidades.	4	4	4	
Colabora de manera efectiva con otros estudiantes en proyectos en línea, estableciendo metas comunes, asignando tareas, compartiendo recursos y brindando retroalimentación constructiva.	Soy capaz de adaptar las interfaces de los entornos virtuales para que sean más intuitivas y fáciles de usar.	4	4	4	
Adapta su estilo de comunicación para que sea adecuado y efectivo en un entorno virtual, utilizando un lenguaje claro y conciso, respetando las normas de etiqueta en línea y mostrando empatía hacia los demás participantes.	Me siento cómodo/a personalizando las herramientas y características de los entornos virtuales para que se ajusten a mis preferencias.	4	4	4	

Utiliza herramientas de comunicación en tiempo real, como chats o videoconferencias, de manera efectiva y apropiada, siguiendo las normas de etiqueta y aprovechando las funciones disponibles para una interacción fluida y colaborativa.	Puedo cambiar la apariencia visual de los entornos virtuales para que se adapten a mis preferencias estéticas.	4	4	4	
Fomenta un ambiente respetuoso y constructivo de interacción en línea, valorando las ideas y perspectivas de los demás, evitando comentarios ofensivos o discriminatorios y promoviendo un diálogo constructivo.	Soy capaz de ajustar la configuración de privacidad y seguridad de los entornos virtuales según mis necesidades y preferencias.	4	4	4	
Supera las barreras de comunicación en entornos virtuales, como diferencias de idioma o culturales, utilizando estrategias de comunicación claras, adaptando el tono y el estilo de acuerdo con el contexto y mostrando disposición para resolver malentendidos.	Puedo personalizar las notificaciones y alertas de los entornos virtuales para que se ajusten a mi flujo de trabajo.	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Crea objetos virtuales en diversos formatos.
- Objetivos de la Dimensión: Determinar y medir las actividades de Creación de objetos virtuales en diversos formatos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Utiliza herramientas de diseño gráfico o multimedia para crear imágenes, infografías o gráficos visuales que transmitan información de manera efectiva.	Utilizo herramientas de diseño gráfico o multimedia para crear imágenes, infografías o gráficos visuales.	4	4	4	
Emplea software de edición de video para crear y editar contenido audiovisual, como videos educativos, presentaciones o tutoriales interactivos.	Empleo software de edición de video para crear y editar contenido audiovisual.	4	4	4	
Desarrolla presentaciones digitales utilizando software de presentación, integrando texto, imágenes, gráficos y animaciones de manera coherente y visualmente atractiva.	Desarrollo presentaciones digitales utilizando software de presentación.	4	4	4	
Diseña y desarrolla sitios web interactivos utilizando lenguajes de programación, herramientas de gestión de contenido o plataformas de creación de sitios web.	Diseño y desarrollo sitios web interactivos utilizando lenguajes de programación o herramientas de gestión de contenido.	4	4	4	
Crea y comparte contenidos escritos en formato digital, como blogs, artículos o publicaciones en redes sociales, utilizando técnicas de redacción efectiva y adaptándose a las características del medio virtual.	Creo y comparto contenidos escritos en formato digital, como blogs o publicaciones en redes sociales.	4	4	4	
Utiliza herramientas de realidad virtual o realidad aumentada para crear experiencias inmersivas e interactivas que faciliten el aprendizaje en entornos virtuales.	Utilizo herramientas de realidad virtual o realidad aumentada para crear experiencias inmersivas e interactivas.	4	4	4	

  
 .....  
 José Cruz de la Cruz  
 DNI 29676963

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: "CUESTIONARIO LOGROS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE INGLÉS". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración

### 1. Datos generales del juez:

Nombre del juez	Maruja Hilda Laura Chipana
Grado Profesional	Maestría ( ) Doctor ( X )
Área de formación Académica	Clínica ( ) Social ( ) Educativa ( X ) Organizacional ( )
Áreas de experiencia profesional	Coordinador pedagógico del área comunicación e inglés
Institución donde labora	I. E. S. GUE "San Carlos" - Puno
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años ( ) Más de 5 años ( X )
Experiencia en investigación Psicométrica (si corresponde)	

### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos

### 3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Cuestionario logro de aprendizaje del área de inglés
Autora:	Verónica Guevara Callire
Procedencia:	Puno, Perú
Administración:	Realizado por la investigadora
Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de Educación Secundaria
Significación:	La prueba de 24 ítems que se encuentra dividida en cuatro dimensiones. Todas las dimensiones constan de 6 ítems, con una escala de Totalmente en desacuerdo, En desacuerdo, No acuerdo ni en desacuerdo, De acuerdo y Totalmente de acuerdo.

### 4. Soporte teórico

Escala/ Área	Subescala (dimensiones)	Definición
Se utilizó la siguiente definición conceptual: Procesos en el cuales se obtienen nuevas capacidades, habilidades, conocimientos, conductas o valores a partir de la participación en actividades de estudio, experiencia, instrucción y observación, cuyo propósito radica en el logro de competencias comunicativas Guarderas (2019), tanto orales como escritas, y en la capacidad de comprensión de información lo que permite ser más receptivo a las nuevas aportaciones culturales, las cuales se pueden asimilar de manera más efectiva cuando se han desarrollado adecuadamente las habilidades comunicativas en el idioma nativo Educación (2005).	Escucha	Está relacionada con la capacidad de comprender el lenguaje oral, como lo describe Gutierrez (2020). Esta habilidad es esencial tanto en el idioma nativo como en uno extranjero. Contrario a la creencia común, la comprensión auditiva no es un proceso pasivo, ya que el receptor desempeña un papel activo al interpretar lo que escucha utilizando su conocimiento previo para dar coherencia y sentido lógico a la información. A menudo se subestima la importancia de aprender a escuchar debido a la idea errónea de que escuchar es un acto pasivo. No obstante, la habilidad de comprender auditivamente proporciona acceso claro a la información, lo cual es crucial en el procesamiento del lenguaje. Esta habilidad es esencial en la vida diaria, ya que todos la utilizamos constantemente para discernir sonidos, énfasis y entonación. Educación (2005) destaca que esta habilidad implica reconstruir el significado de un texto hablado o escrito, identificando ideas principales y secundarias, y aplicando estructuras lingüísticas adecuadas al contexto. Esta competencia facilita una comprensión crítica de la información, fundamental para una comunicación efectiva y la adquisición de nuevos conocimientos. En resumen, esta dimensión se refiere a la capacidad de entender y procesar información auditiva en inglés. Incluye captar y seguir instrucciones verbales, comprender diálogos y discursos en diversos contextos, y apreciar detalles y matices en el habla en inglés.
	Habla	En la dimensión "Habla," Gutierrez (2020) enfatiza la estrecha relación entre las habilidades de "comprensión auditiva" y "expresión oral" desde una perspectiva comunicativa. El desarrollo de la expresión oral se logra de manera progresiva y enfocada, involucrando a los estudiantes en prácticas auténticas del idioma, como conversaciones u otras estrategias

		que los incentiven a comunicarse de manera oral. Aunque perfeccionar la lengua es importante, el objetivo primordial es la capacidad de comunicarse de manera efectiva. Esta habilidad implica desafíos y requisitos significativos. Para alcanzar competencia en la expresión oral, no es necesario llegar a la perfección lingüística, sino poder comunicarse de manera efectiva. Los educadores en esta área deben emplear estrategias que naturalmente fomenten la práctica de la expresión hablada. En concordancia, Educación (2005) también resalta un enfoque interactivo que promueve tanto la comprensión como la producción de textos orales, además de fomentar la interacción entre los participantes. Este proceso se lleva a cabo en varios contextos comunicativos y aborda aspectos de la vida diaria, tanto personales como familiares y sociales. En resumen, esta dimensión se enfoca en la habilidad de expresarse verbalmente en inglés. Esto implica competencias como pronunciación adecuada, construcción de oraciones y discursos coherentes, uso preciso de vocabulario y estructuras gramaticales, y capacidad de comunicación efectiva en diversas situaciones de interacción verbal.
	Lee	Según Gutiérrez (2020), involucra la habilidad de comprensión lectora que implica un proceso analítico para entender y analizar el contenido de un texto mediante una serie de preguntas interrelacionadas. La comprensión va más allá de descifrar palabras o frases, se trata de crear una representación mental del contenido del texto, generando significado en un mundo real o ficticio. A lo largo de este proceso, el lector construye y actualiza modelos mentales constantemente. Esta comprensión lectora es activa y constructiva, involucrando operaciones y estrategias mentales para procesar la información. Estas permiten la creación de significado y la generación de nueva información a partir de la interacción entre el texto y el conocimiento previo del lector. Educación (2005) respalda esta idea, enfatizando que esta dimensión también abarca la capacidad de entender y producir textos escritos en situaciones de la vida cotidiana y temas sociales relevantes. En resumen, esta dimensión se refiere a la habilidad de comprender textos escritos en inglés, lo que implica leer y entender varios tipos de textos, como artículos, cuentos e instrucciones. Además, incluye identificar información clave, inferir significados a partir del contexto y analizar textos críticamente.
	Escribe	Según Gutiérrez (2020), enfatiza que la escritura se considera una ampliación y complemento de las habilidades lingüísticas como escuchar, hablar y leer. Esta dimensión es crucial en la formación del idioma inglés, ya que contribuye al desarrollo de la expresión oral y la comprensión auditiva. Ejercicios como dictados en clase, por ejemplo, requieren retroalimentación y revisión inmediata. Los textos escritos pueden adoptar diversos géneros, cada uno con reglas específicas. Esto incluye informes, ensayos, artículos, entre otros. Educación (2005) también destaca que escribir implica expresar ideas y emociones de manera organizada en textos planificados. Esto fomenta una mentalidad activa y creativa, ayudando tanto en aspectos lingüísticos como no lingüísticos. En resumen, esta dimensión se centra en la competencia para generar textos escritos en inglés, incluyendo redacción coherente, gramática y puntuación correctas, estructuración lógica de ideas y adaptación del estilo según audiencias y objetivos diversos.

#### 5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el Cuestionario logro de aprendizaje del área de inglés. Elaborado por Mendoza R en el año 2021. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1) No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2) Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3) Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4) Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.

<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1) 1. totalmente en desacuerdo cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1) No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2) Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3) Moderado Nivel	El ítem es relativamente importante.
	4) Alto Nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio (1)
2. Bajo Nivel (2)
3. Moderado nivel (3)
4. Alto nivel(4)

#### Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Escucha
- Objetivos de la Dimensión: Determinar los niveles de Escucha en el logro de aprendizaje del área de inglés

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Demuestra la capacidad de comprender y seguir instrucciones orales en inglés, realizando las acciones correspondientes de manera precisa y oportuna.	Entiendo claramente las instrucciones y las conversaciones en inglés.	4	4	4	
Identifica y comprende la información específica en grabaciones o conversaciones en inglés, como detalles, datos o hechos relevantes.	Soy capaz de identificar detalles específicos en grabaciones o conversaciones en inglés.	4	4	4	
Reconoce y comprende diferentes acentos y variaciones en la entonación del inglés, adaptándose a distintos estilos de habla y mejorando la comprensión global.	Puedo comprender diferentes acentos y variaciones en la entonación del inglés.	4	4	4	
Capta matices y sutilezas en audios o conversaciones en inglés, como el tono emocional, el sarcasmo o los dobles sentidos, lo que demuestra una comprensión más profunda del lenguaje.	Capturo los matices y las intenciones detrás de las palabras en audios o conversaciones en inglés.	4	4	3	
Utiliza estrategias de comprensión auditiva, como la anticipación, la inferencia y la elaboración, para comprender mejor los mensajes en inglés.	Utilizo estrategias efectivas, como la anticipación y la inferencia, para comprender mejor los mensajes en inglés.	4	4	4	
Utiliza recursos en línea, como grabaciones de audio, podcasts o videos con subtítulos en inglés, para practicar y mejorar la comprensión auditiva en diferentes contextos.	Utilizo recursos en línea, como grabaciones de audio o videos, para mejorar mi comprensión auditiva en inglés.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Habla
- Objetivos de la Dimensión: Determinar los niveles de Habla en el logro de aprendizaje del área de inglés.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Expresa ideas y opiniones de forma clara y coherente en inglés, utilizando un vocabulario adecuado y una estructura gramatical correcta.	Expreso mis ideas y opiniones de manera clara y coherente en inglés.	4	4	4	
Participa activamente en conversaciones en inglés, demostrando habilidades para mantener el flujo de la conversación, hacer preguntas pertinentes y responder de manera adecuada.	Participa activamente en conversaciones en inglés, manteniendo el flujo de la comunicación.	4	3	4	
Utiliza una pronunciación clara y precisa en inglés, aplicando los sonidos, el ritmo y el acento adecuados para facilitar la comprensión por parte de los interlocutores.	Mi pronunciación en inglés es clara y comprensible para los demás.	4	4	4	
Utiliza estrategias de comunicación efectiva, como el uso de gestos, expresiones faciales y lenguaje corporal, para apoyar y enriquecer la comunicación verbal en inglés.	Utilizo gestos y expresiones faciales adecuadas para apoyar mi comunicación verbal en inglés.	4	4	4	
Adapta su discurso en inglés según el contexto y la audiencia, utilizando un lenguaje más formal o informal según corresponda, y ajustando el nivel de vocabulario y complejidad de las frases.	Me adapto al contexto y a la audiencia al hablar en inglés.	4	3	4	
Participa en presentaciones o exposiciones orales en inglés, organizando y estructurando la información de manera coherente, utilizando recursos visuales y captando la atención de la audiencia.	Puedo realizar presentaciones o exposiciones orales en inglés de manera efectiva.	4	4	4	

- Tercera dimensión: Lee
- Objetivos de la Dimensión: Determinar los niveles de Lee en el logro de aprendizaje del área de inglés.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Comprende textos escritos en inglés de diferentes géneros y formatos, como artículos, ensayos, historias cortas o textos académicos.	Comprendo claramente los textos escritos en inglés.	4	4	3	
Identifica y comprende la información específica en textos escritos en inglés, como detalles, datos, fechas o nombres relevantes.	Identifico la información específica en los textos escritos en inglés.	4	4	4	
Reconoce y comprende la estructura y organización de textos escritos en inglés, como la secuencia de ideas, los párrafos y las secciones, lo que facilita la comprensión global del texto.	Entiendo la estructura y la organización de los textos escritos en inglés.	4	3	4	
Utiliza estrategias de lectura, como la inferencia, la anticipación, la identificación de palabras clave y el contexto, para comprender mejor los textos en inglés.	Utilizo estrategias de lectura, como inferir el significado de palabras desconocidas, para comprender mejor los textos en inglés.	4	4	4	
Analiza y evalúa la información en textos escritos en inglés, identificando la relevancia, la veracidad y la validez de las fuentes, y formulando opiniones fundamentadas basadas en la lectura.	Analizo y evalúo la información en los textos escritos en inglés de manera crítica.	4	4	4	
Amplía su vocabulario en inglés a través de la lectura, identificando nuevas palabras y expresiones, y aplicándolas en su propio uso del idioma.	Amplío mi vocabulario en inglés a través de la lectura de diversos textos.	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Escribe
- Objetivos de la Dimensión: Determinar los niveles de Escribe en el logro de aprendizaje del área de inglés.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Produce textos escritos en inglés de manera clara, coherente y organizada, utilizando una estructura gramatical correcta y un vocabulario adecuado.	Escribo en inglés de manera clara y coherente.	4	4	4	
Desarrolla párrafos bien estructurados en sus escritos en inglés, con oraciones que se relacionan lógicamente y apoyan el tema o la idea principal.	Organizo mis ideas en párrafos bien estructurados al escribir en inglés.	4	4	3	
Utiliza correctamente los diferentes tipos de escritos en inglés, como ensayos, informes, cartas o correos electrónicos, adaptándose a las convenciones y características propias de cada uno.	Utilizo los diferentes tipos de escritos en inglés, como ensayos o correos electrónicos, de manera apropiada.	4	3	4	
Demuestra habilidades para la redacción persuasiva en inglés, utilizando argumentos sólidos, ejemplos relevantes y técnicas retóricas para persuadir a la audiencia.	Utilizo un vocabulario variado y preciso al escribir en inglés.	4	4	4	
Revisa y edita sus escritos en inglés para corregir errores gramaticales, mejorar la claridad y coherencia, y asegurarse de que el mensaje se transmita de manera efectiva.	Reviso y edito mis escritos en inglés para mejorar la gramática y la claridad.	4	3	4	
Utiliza fuentes confiables y adecuadas para respaldar sus escritos en inglés, citando correctamente las fuentes y evitando el plagio.	Cito y referencio correctamente las fuentes en mis escritos en inglés.	4	4	4	

  
 Dra. Mariya Hilda Linares Chipani  
 COORDINADOR PEDAGÓGICO DEL  
 ÁREA DE COMUNICACIÓN E INGLÉS  
 I.E.S./GUE. "SAN CARLOS"

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: "CUESTIONARIO COMPETENCIA ENTORNOS VIRTUALES". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 1. Datos generales del juez:

Nombre del juez	Ernán L. Puraca Soncco
Grado Profesional	Maestría ( ) Doctor ( X )
Área de formación Académica	Clínica ( ) Social ( ) Educativa ( X ) Organizacional ( )
Áreas de experiencia profesional	Coordinador pedagógico matemática
Institución donde labora	I. E. S. GUE "San Carlos" - Puno
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años ( ) Más de 5 años ( X )
Experiencia en investigación Psicométrica (si corresponde)	

### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Cuestionario Competencia Entornos Virtuales
Autora:	Verónica Guevara Callire
Procedencia:	Puno, Perú
Administración:	Realizado por la investigadora
Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de Educación Secundaria
Significación:	La prueba de 24 ítems que se encuentra dividida en cuatro dimensiones. Todas las dimensiones constan de 6 ítems, con una escala de Totalmente en desacuerdo, En desacuerdo, No acuerdo ni en desacuerdo, De acuerdo y Totalmente de acuerdo.

### 4. Soporte teórico

Escala/ Área	Subescala (dimensiones)	Definición
La variable "Competencias entornos virtuales" se basa en la definición propuesta por Barrionuevo (2022), donde los entornos virtuales de aprendizaje se caracterizan como espacios educativos que incorporan herramientas electrónicas e informáticas para mejorar las habilidades y la adquisición de información por parte de los estudiantes. Esto fomenta la interacción entre profesores y estudiantes, eliminando las restricciones físicas mediante la comunicación virtual. Fonseca et al. (2014) agrega que estos entornos digitales establecen las condiciones para el aprendizaje, mediando la relación entre docentes y alumnos a través de la tecnología. Quiñones-Negrete et al. (2021) definen los entornos virtuales como	Personaliza los entornos virtuales	Según la definición de Mayhua (2021), se enfoca en la capacidad de los estudiantes para ajustar los entornos digitales de acuerdo con sus necesidades individuales. Esto implica un acceso autónomo a estos entornos, asegurando la seguridad de los dispositivos y la protección de datos personales ante amenazas en línea. Comienza con la alfabetización digital, que proporciona habilidades en el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación, promoviendo comportamientos éticos y seguros. También se trabaja en la identidad digital del estudiante. De manera similar, las directrices del MINEDU (2016) subrayan que la personalización de entornos virtuales involucra adaptar su aspecto y funcionalidad de acuerdo a las actividades, valores, cultura y características individuales. Esto requiere un ajuste cuidadoso en la forma y funcionamiento del entorno, considerando los contextos ambientales y culturales de la enseñanza y el aprendizaje. La personalización se logra mediante la selección, modificación y reorganización de componentes del entorno virtual para proporcionar una experiencia más pertinente a las necesidades y preferencias del usuario. En resumen, esta dimensión se centra en la capacidad de los usuarios para adaptar y ajustar entornos virtuales, involucrando habilidades como la configuración de parámetros de privacidad, la modificación de interfaces visuales y la organización personalizada de espacios virtuales.
		Según Mayhua (2021), se destaca la importancia de la ética y la organización adecuada de la información en los entornos virtuales. Esto involucra presentar información estructurada y coherente sobre estos entornos, considerando su tipo, nivel y relevancia en relación con las actividades realizadas en ellos. A través de un análisis detallado y una organización estratégica de la información recopilada e investigada en el

<p>aplicaciones informáticas basadas en tecnologías de la información, con el propósito de simplificar la relación entre profesores y estudiantes. La UNESCO (2019) destaca la importancia de estas competencias para el desarrollo del conocimiento, permitiendo un uso efectivo de las herramientas digitales. En niveles más avanzados, se promueve la flexibilidad en su aplicación para fortalecer el proceso de aprendizaje. En resumen, las competencias en entornos virtuales se refieren a la capacidad de utilizar medios digitales para la educación y la comunicación, facilitando la interacción efectiva entre profesores y estudiantes, superando las barreras físicas y enriqueciendo el proceso educativo.</p>	<p>Gestión de información en el entorno virtual</p>	<p>ámbito educativo, se implementa en el entorno virtual el proceso y formato digital apropiados. Esto agrega valor a las actividades relevantes y asegura una integración efectiva de la información para su aplicación en el contexto virtual. De manera coherente, las directrices del MINEDU (2018) también resaltan que esta dimensión implica la ética y la adecuada organización y sistematización de la información en el entorno virtual. Esto incluye la diversidad de tipos y niveles de información, junto con su importancia en relación con las actividades desarrolladas en ese entorno. El proceso implica recopilar, analizar y estructurar diversas informaciones identificadas e investigadas en el contexto educativo. Se presta atención tanto al proceso necesario como al formato digital actual para garantizar su incorporación efectiva. Al llevar a cabo esta organización y sistematización, se agrega valor a las actividades relevantes y se asegura una gestión eficaz de la información para su aplicación beneficiosa en el entorno virtual. En resumen, esta dimensión se relaciona con la competencia de ubicar, seleccionar, evaluar y organizar los datos disponibles en contextos virtuales. Esto implica habilidades para utilizar de manera eficiente herramientas de búsqueda, discernir la pertinencia y confiabilidad de la información encontrada, así como la capacidad de estructurar y almacenar dichos datos de manera efectiva.</p>
	<p>Interacción en entornos virtuales</p>	<p>Según Mayhua (2021). Esta dimensión se enfoca en la habilidad de establecer y comprender conexiones con otros individuos con el propósito de llevar a cabo actividades colaborativas y construir relaciones coherentes. En este proceso, se consideran diversos factores como la edad, los valores y los contextos socioculturales. El principal enfoque de esta dimensión es aumentar el nivel de participación en diferentes espacios digitales, mejorando la comunicación, fomentando el aprendizaje y creando vínculos beneficiosos tanto para los estudiantes como para otros participantes en el entorno educativo. Esta perspectiva está respaldada por las directrices del MINEDU (2018), que también destacan que esta dimensión implica la organización e interpretación de las interacciones con otros individuos para llevar a cabo actividades colaborativas y formar relaciones coherentes. Aquí, se tienen en cuenta aspectos como la edad, los valores y el contexto socio-cultural. La base de esta dimensión radica en el nivel de compromiso en diversas plataformas digitales, buscando ampliar la comunicación, adquirir conocimientos adicionales y establecer conexiones e intereses en apoyo de los estudiantes y otros participantes educativos. En resumen, esta dimensión se enfoca en la organización e interpretación de las interacciones con el objetivo de fomentar la colaboración y establecer vínculos significativos, considerando tanto los aspectos socioculturales como el entorno digital educativo. En consecuencia, "Interacción en entornos virtuales" se centra en las habilidades de comunicación y participación activa en contextos virtuales, incluyendo la correcta utilización de herramientas de comunicación como foros en línea, chats y videoconferencias, así como la capacidad de colaborar de manera efectiva, respetuosa y constructiva con otros usuarios dentro del ámbito virtual de enseñanza.</p>
	<p>Crea objetos virtuales en diversos formatos</p>	<p>Según Mayhua (2021), esta dimensión involucra la generación de artefactos digitales con diversos propósitos. Esta creación surge en respuesta a la evolución continua y la retroalimentación tanto en el ámbito educativo como en la vida cotidiana. Conforme a su nombre, esta dimensión se concentra en la elaboración de recursos digitales innovadores con objetivos específicos, además de abarcar procesos y acciones que buscan obtener beneficios y llevar a cabo operaciones eficientes en el contexto educativo. En consonancia con esto, las directrices del MINEDU (2018) afirman que esta competencia implica la creación de recursos digitales con múltiples propósitos, surgidos como resultado de la mejora constante y la retroalimentación tanto en entornos educativos como familiares. Por lo tanto, se puede inferir que esta dimensión se refiere a la habilidad de generar y elaborar contenido en diversos formatos dentro de los entornos virtuales. Esto incluye capacidades como la creación de presentaciones, documentos, videos, infografías y otros elementos virtuales relevantes para el contexto de aprendizaje en línea.</p>

### 5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el Cuestionario Competencia Entornos Virtuales. Elaborado por Mendoza R en el año 2021. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1) No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2) Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3) Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4) Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1) 1. totalmente en desacuerdo cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1) No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2) Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3) Moderado Nivel	El ítem es relativamente importante.
	4) Alto Nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio (1)
2. Bajo Nivel (2)
3. Moderado nivel (3)
4. Alto nivel(4)

#### Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Personaliza entornos virtuales.
- Objetivos de la Dimensión: Determinar los niveles de personalización de los entornos virtuales en la institución educativa.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Utiliza las opciones de configuración de privacidad para ajustar y personalizar los niveles de acceso y visibilidad en entornos virtuales.	En general, puedo personalizar los ajustes y preferencias de los entornos virtuales según mis necesidades.	4	4	4	
Modifica la apariencia de la interfaz virtual, como el fondo, los colores o los temas, para adaptarla a las preferencias personales.	Soy capaz de adaptar las interfaces de los entornos virtuales para que sean más intuitivas y fáciles de usar.	4	4	3	
Organiza y personaliza los espacios virtuales de aprendizaje, como carpetas, pestañas o marcadores, para facilitar el acceso y la navegación.	Me siento cómodo/a personalizando las herramientas y características de los entornos virtuales para que se ajusten a mis preferencias.	4	4	4	
Adapta entornos virtuales para satisfacer las necesidades específicas de un grupo de estudiantes, por ejemplo, mediante la configuración de opciones de accesibilidad o la selección de herramientas adecuadas.	Puedo cambiar la apariencia visual de los entornos virtuales para que se adapten a mis preferencias estéticas.	4	3	4	
Aprovecha las opciones de personalización disponibles en los entornos virtuales para adaptar el diseño, el flujo de información y las preferencias	Soy capaz de ajustar la configuración de privacidad y seguridad de los entornos virtuales según mis necesidades y preferencias.	4	4	4	

de notificación según las preferencias y el estilo de aprendizaje individual.					
Utiliza herramientas de personalización en entornos virtuales para eliminar distracciones, optimizar la productividad y mantenerse enfocado durante el estudio en línea.	Puedo personalizar las notificaciones y alertas de los entornos virtuales para que se ajusten a mi flujo de trabajo.	4	4	3	

- Segunda dimensión: Gestiona información del entorno virtual.
- Objetivos de la Dimensión: Determinar y medir las actividades de Gestión de la información del entorno virtual.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Utiliza estrategias efectivas de búsqueda en entornos virtuales para localizar información relevante relacionada con el área de estudio.	En general, puedo personalizar los ajustes y preferencias de los entornos virtuales según mis necesidades.	4	4	4	
Evalúa la credibilidad y confiabilidad de la información encontrada en entornos virtuales, considerando fuentes confiables, verificando la autoría y analizando la objetividad.	Soy capaz de adaptar las interfaces de los entornos virtuales para que sean más intuitivas y fáciles de usar.	4	4	3	
Organiza y almacena la información recopilada en entornos virtuales utilizando herramientas como marcadores, etiquetas, carpetas o sistemas de gestión de bibliotecas digitales.	Me siento cómodo/a personalizando las herramientas y características de los entornos virtuales para que se ajusten a mis preferencias.	3	4	4	
Filtra y selecciona la información más relevante dentro de un entorno virtual de aprendizaje, identificando la información que cumple con los objetivos de estudio o tareas específicas.	Puedo cambiar la apariencia visual de los entornos virtuales para que se adapten a mis preferencias estéticas.	4	4	4	
Utiliza herramientas y recursos de gestión de información, como agregadores de noticias, herramientas de recopilación de información o aplicaciones de organización, para mantenerse actualizado y gestionar eficientemente la información relevante.	Soy capaz de ajustar la configuración de privacidad y seguridad de los entornos virtuales según mis necesidades y preferencias.	4	4	3	
Integra la información recopilada de diferentes fuentes en proyectos o tareas específicas dentro de un entorno virtual, citando adecuadamente las fuentes y utilizando la información para respaldar argumentos o ideas.	Puedo personalizar las notificaciones y alertas de los entornos virtuales para que se ajusten a mi flujo de trabajo.	3	4	4	

- Tercera dimensión: Interactúa en entornos virtuales.
- Objetivos de la Dimensión: Determinar y medir las actividades de interacción con los entornos virtuales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Participa activamente en foros o discusiones en línea, aportando ideas, formulando preguntas pertinentes y respondiendo de manera constructiva a las contribuciones de otros.	En general, puedo personalizar los ajustes y preferencias de los entornos virtuales según mis necesidades.	4	4	3	
Colabora de manera efectiva con otros estudiantes en proyectos en línea, estableciendo metas comunes, asignando tareas, compartiendo recursos y brindando retroalimentación constructiva.	Soy capaz de adaptar las interfaces de los entornos virtuales para que sean más intuitivas y fáciles de usar.	4	4	4	
Adapta su estilo de comunicación para que sea adecuado y efectivo en un entorno virtual, utilizando un lenguaje claro y conciso, respetando las normas de etiqueta en línea y mostrando empatía hacia los demás participantes.	Me siento cómodo/a personalizando las herramientas y características de los entornos virtuales para que se ajusten a mis preferencias.	3	4	4	

Utiliza herramientas de comunicación en tiempo real, como chats o videoconferencias, de manera efectiva y apropiada, siguiendo las normas de etiqueta y aprovechando las funciones disponibles para una interacción fluida y colaborativa.	Puedo cambiar la apariencia visual de los entornos virtuales para que se adapten a mis preferencias estéticas.	4	4	4	
Fomenta un ambiente respetuoso y constructivo de interacción en línea, valorando las ideas y perspectivas de los demás, evitando comentarios ofensivos o discriminatorios y promoviendo un diálogo constructivo.	Soy capaz de ajustar la configuración de privacidad y seguridad de los entornos virtuales según mis necesidades y preferencias.	4	4	4	
Supera las barreras de comunicación en entornos virtuales, como diferencias de idioma o culturales, utilizando estrategias de comunicación claras, adaptando el tono y el estilo de acuerdo con el contexto y mostrando disposición para resolver malentendidos.	Puedo personalizar las notificaciones y alertas de los entornos virtuales para que se ajusten a mi flujo de trabajo.	4	4	3	

- Cuarta dimensión: Crea objetos virtuales en diversos formatos.
- Objetivos de la Dimensión: Determinar y medir las actividades de Creación de objetos virtuales en diversos formatos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Utiliza herramientas de diseño gráfico o multimedia para crear imágenes, infografías o gráficos visuales que transmitan información de manera efectiva.	Utilizo herramientas de diseño gráfico o multimedia para crear imágenes, infografías o gráficos visuales.	4	4	4	
Emplea software de edición de video para crear y editar contenido audiovisual, como videos educativos, presentaciones o tutoriales interactivos.	Empleo software de edición de video para crear y editar contenido audiovisual.	4	4	3	
Desarrolla presentaciones digitales utilizando software de presentación, integrando texto, imágenes, gráficos y animaciones de manera coherente y visualmente atractiva.	Desarrollo presentaciones digitales utilizando software de presentación.	3	4	4	
Diseña y desarrolla sitios web interactivos utilizando lenguajes de programación, herramientas de gestión de contenido o plataformas de creación de sitios web.	Diseño y desarrollo sitios web interactivos utilizando lenguajes de programación o herramientas de gestión de contenido.	4	4	4	
Crea y comparte contenidos escritos en formato digital, como blogs, artículos o publicaciones en redes sociales, utilizando técnicas de redacción efectiva y adaptándose a las características del medio virtual.	Creo y comparto contenidos escritos en formato digital, como blogs o publicaciones en redes sociales.	4	3	4	
Utiliza herramientas de realidad virtual o realidad aumentada para crear experiencias inmersivas e interactivas que faciliten el aprendizaje en entornos virtuales.	Utilizo herramientas de realidad virtual o realidad aumentada para crear experiencias inmersivas e interactivas.	4	4	4	

  
 Ernán L. Paraca Soncco  
 COORDINADOR PEDAGÓGICO  
 MATEMÁTICA  
 C.U.E. - SAN CARLOS

#### ANEXO 4: Cálculo del tamaño de la muestra

Se utilizó la siguiente fórmula para calcular la muestra:

$$n = \frac{Z^2 N(p \cdot q)}{E^2(N - 1) + Z^2 \cdot p \cdot q} = \frac{(1.96)^2(246)(0.5 * 0.5)}{(0.09^2)(246 - 1) + 1.96^2(0.5 * 0.5)}$$

Donde:

n = Tamaño de la muestra

Z = Nivel de confianza

N = Tamaño de la población

p = Variabilidad positiva

q = Variabilidad negativa

E = Precisión

Lo que nos da un número de 80 escolares como muestra.

## ANEXO 5: Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos

### Data de confiabilidad Alfa de Cronbach- Competencias entornos virtuales

Sujeto	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	Total
1	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	67
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	77
4	4	4	2	3	2	4	4	1	3	5	1	4	1	3	2	3	2	3	2	4	2	3	2	4	68
5	3	3	4	3	5	3	3	3	4	3	3	5	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	84
6	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	78
7	4	2	4	4	2	2	2	4	2	4	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	80
8	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	73
9	4	4	3	3	4	5	4	3	3	3	4	3	3	3	1	3	1	3	4	4	3	3	2	1	74
10	4	3	4	3	4	4	4	4	3	5	4	3	4	5	4	4	4	3	3	4	3	4	3	1	87
11	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	3	4	3	5	4	3	5	4	4	94
12	4	3	4	5	3	4	3	3	4	5	3	4	5	4	4	3	5	4	3	4	3	4	3	5	92
13	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	90
14	3	2	3	2	3	4	3	3	2	3	4	2	5	3	2	4	4	2	2	4	3	4	3	5	75
15	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82
16	4	3	3	3	2	4	3	4	5	3	1	3	4	1	5	5	4	4	2	1	1	4	4	4	77
17	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	2	3	5	4	5	105
18	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	5	5	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	84
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
20	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	85
	0.4	0.4	0.5	0.4	0.8	0.4	0.4	0.5	0.6	0.6	0.9	0.6	0.9	0.8	0.9	0.5	0.9	0.4	0.6	0.6	0.4	0.4	0.4	1.1	86.8

k=	24
Vi=	14.66
Vt=	86.76
Alpha=	0.86715978

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$$

$\alpha$  : Alfa de Cronbach  
 k : Número de ítems  
 $V_i$ : Varianza de cada ítem  
 $V_t$ : Varianza del total

### Data de confiabilidad Alfa de Cronbach- Logros de aprendizaje en el idioma inglés

Sujeto	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	Total
1	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	70
2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	5	3	4	3	79
3	2	3	3	3	5	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	79
4	4	3	2	3	2	4	4	1	3	5	1	4	1	3	2	3	1	3	2	4	2	3	2	4	66
5	3	3	4	3	5	3	3	3	4	3	3	5	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	84
6	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	5	3	3	3	3	3	3	81
7	3	2	4	4	2	3	1	4	2	4	2	5	4	4	5	2	4	4	3	4	5	4	4	4	83
8	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74
9	4	4	3	3	4	5	4	3	3	3	4	3	3	3	1	3	1	3	4	4	3	3	2	1	74
10	5	3	4	3	4	4	4	4	3	5	4	3	4	5	4	4	4	3	3	4	3	4	3	1	88
11	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	3	4	3	5	4	3	5	4	4	94
12	5	3	4	5	3	4	3	3	4	5	3	4	5	4	4	3	5	4	3	4	3	4	3	5	93
13	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	90
14	3	2	3	2	3	4	3	3	2	3	4	2	5	3	2	4	4	2	2	4	3	4	3	5	75
15	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	5	3	3	4	3	3	85
16	4	3	4	3	2	4	3	4	5	3	1	3	4	2	5	5	4	4	2	1	2	4	4	4	80
17	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	2	3	5	4	5	106
18	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	5	5	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	84
19	3	2	3	4	3	3	3	5	3	3	3	4	3	3	3	5	3	3	5	3	3	4	5	3	82
20	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	85
Var	0.5	0.6	0.5	0.4	0.9	0.3	0.5	0.6	0.6	0.6	0.9	0.7	0.9	0.5	1.0	0.6	1.0	0.5	0.8	0.6	0.6	0.4	0.5	1.1	78.0

k=	15
Vi=	11.968935
Vt=	63.078402
Alpha=	0.8681283

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$$

$\alpha$  : Alfa de Cronbach  
 k : Número de ítems  
 Vi: Varianza de cada ítem  
 Vt: Varianza del total

## ANEXO 6: Autorización de aplicación del instrumento firmado por la respectiva autoridad



**"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"**

Trujillo, 26 de junio de 2023

**CARTA N° 451-2023-UCV-VA-EPG-F01/J**

Sr. Santos Didi Jara Aquise

**Director**

I.E.S. G.U.E. "SAN JUAN BOSCO" - PUNO

**Presente.** -

**ASUNTO: AUTORIZACIÓN PARA APLICAR INSTRUMENTOS PARA EL DESARROLLO DE TESIS**

Es grato dirigirme a usted para saludarle cordialmente y así mismo presentar a la estudiante **VERONICA GUEVARA CALLIRE**, del programa de **MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**, de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo.

La estudiante en mención solicita autorización para aplicar los instrumentos necesarios para el desarrollo de su tesis denominada: **"COMPETENCIA ENTORNOS VIRTUALES Y LOGRO DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PUNO - 2023"**, en la Institución que usted dirige.

El objetivo principal de este trabajo de investigación es determinar la relación que existe entre la competencia entornos virtuales y logros de aprendizaje del área inglés, en estudiantes de una institución educativa, Puno 2023.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente, aprovecho la oportunidad para expresarle mi consideración y respeto.

**Atentamente.** -



*R Benites*

Mg. Ricardo Benites Aliaga  
Jefe de la Escuela de Posgrado-Trujillo  
Universidad César Vallejo

**ADJUNTO:**

Instrumentos de recolección de datos.

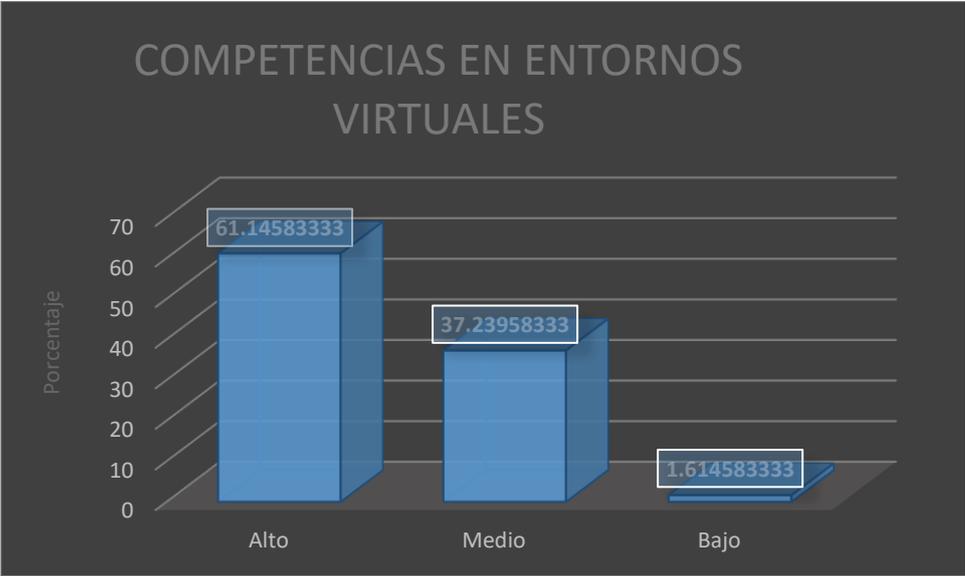
*Se autoriza aplicación de instrumentos (Encuestas) o estudiantes de 4º y 5º con el formato de los documentos respectivos entre los días miércoles 19 de julio y lunes 17*



**ANEXO 7: Figuras**

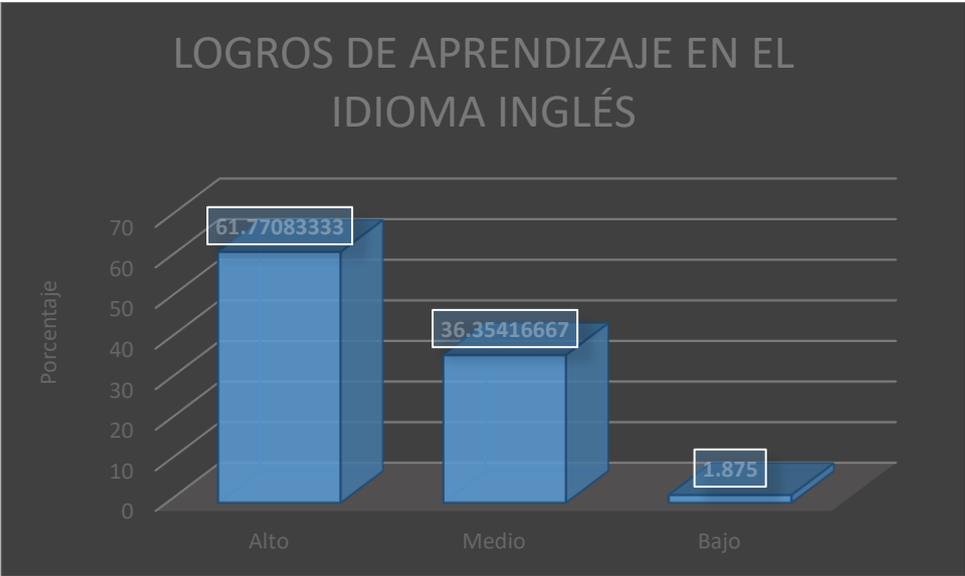
**Figura 1**

*Nivel de manejo de Competencias en entornos virtuales*



**Figura 2**

*Nivel de manejo de Logros de aprendizaje en el idioma inglés*



## ANEXO 8: Base de datos

Sujeto	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24
1	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4
4	4	4	2	3	2	4	4	1	3	5	1	4	1	3	2	3	2	3	2	4	2	3	2	4
5	3	3	4	3	5	3	3	3	4	3	3	5	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3
6	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3
7	4	2	4	4	2	2	2	4	2	4	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4
8	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	4	4	3	3	4	5	4	3	3	3	4	3	3	3	1	3	1	3	4	4	3	3	2	1
10	4	3	4	3	4	4	4	4	3	5	4	3	4	5	4	4	4	3	3	4	3	4	3	1
11	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	3	4	3	5	4	3	5	4	4
12	4	3	4	5	3	4	3	3	4	5	3	4	5	4	4	3	5	4	3	4	3	4	3	5
13	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	3	2	3	2	3	4	3	3	2	3	4	2	5	3	2	4	4	2	2	4	3	4	3	5
15	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	4	3	3	3	2	4	3	4	5	3	1	3	4	1	5	5	4	4	2	1	1	4	4	4
17	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	2	3	5	4	5
18	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	5	5	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3
21	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4
22	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
23	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	2	3	3	5	4	4	4	3	3	2	2
24	4	4	5	4	1	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	2	4	3	4	4	5	4
25	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5
26	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4

27	3	3	4	5	3	4	3	3	2	4	3	4	5	3	5	2	3	3	3	4	4	3	4	4
28	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
29	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4
30	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3
31	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3
32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3
33	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
34	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3
35	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4
36	4	2	4	2	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	2	4	3
37	3	4	4	4	2	2	2	2	4	4	2	2	3	2	2	3	5	5	2	4	4	3	2	2
38	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4
39	4	3	4	4	5	4	5	4	4	3	5	5	3	4	5	4	4	5	3	4	3	4	2	5
40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3
41	2	3	2	3	2	3	4	1	3	1	3	1	1	2	1	3	1	3	2	4	2	3	2	3
42	4	4	5	3	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	4	5	3	3	4	3	2	3	2	3
43	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4
44	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
45	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
46	4	4	1	1	4	4	4	4	4	5	5	4	1	4	4	5	4	4	1	4	4	5	4	4
47	3	1	1	3	2	4	4	2	3	4	5	3	4	5	3	4	4	5	5	5	4	4	3	2
48	3	3	2	2	2	3	4	4	3	3	3	1	1	1	3	1	2	3	3	4	3	2	2	2
49	3	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
50	4	4	4	2	2	2	3	4	2	2	3	2	1	4	5	3	4	4	5	4	2	3	2	1
51	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4
52	3	2	2	3	4	4	2	5	4	4	3	4	3	4	2	3	2	3	4	4	4	3	3	2
53	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	2	4	5	4	5	4	5	5	2	5	4	2	4
54	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
55	3	3	3	3	4	3	4	4	5	3	4	5	3	3	5	4	4	4	5	3	4	4	4	3

56	5	4	5	4	5	3	4	4	4	4	5	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5
57	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	5	4	4	3	4	4
58	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2
59	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
60	5	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	5	5	4	4	3	4	3	3
61	3	4	4	5	4	4	5	4	3	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5
62	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	3	3	4	4	4	5	4	5	4	5
63	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
64	3	4	3	4	5	3	4	3	4	5	4	4	3	3	4	5	4	3	3	3	3	3	4	4
65	5	3	3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	2	2	2	4	3	3	3	2	2	3	3
66	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3
67	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	2	2	3	3	3	2	4	3	2	3	3	1
68	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3
69	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
70	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4
71	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4
72	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
73	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4
74	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	5	4	4	5	4	3	5	5	4	4	4	3
75	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	2	3	3	5	4	4	4	3	3	2	2	3
76	5	4	5	4	5	3	4	4	4	4	5	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5
77	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	5	4	4	3	4	4
78	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2
79	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4
80	5	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	5	5	4	4	3	4	3	3

Sujeto	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24
1	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	5	3	4	3
3	2	3	3	3	5	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4
4	4	3	2	3	2	4	4	1	3	5	1	4	1	3	2	3	1	3	2	4	2	3	2	4
5	3	3	4	3	5	3	3	3	4	3	3	5	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3
6	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	5	3	3	3	3	3	3
7	3	2	4	4	2	3	1	4	2	4	2	5	4	4	5	2	4	4	3	4	5	4	4	4
8	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	4	4	3	3	4	5	4	3	3	3	4	3	3	3	1	3	1	3	4	4	3	3	2	1
10	5	3	4	3	4	4	4	4	3	5	4	3	4	5	4	4	4	3	3	4	3	4	3	1
11	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	3	4	3	5	4	3	5	4	4
12	5	3	4	5	3	4	3	3	4	5	3	4	5	4	4	3	5	4	3	4	3	4	3	5
13	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	3	2	3	2	3	4	3	3	2	3	4	2	5	3	2	4	4	2	2	4	3	4	3	5
15	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	5	3	3	4	3	3
16	4	3	4	3	2	4	3	4	5	3	1	3	4	2	5	5	4	4	2	1	2	4	4	4
17	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	2	3	5	4	5
18	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	5	5	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4
19	3	2	3	4	3	3	3	5	3	3	3	4	3	3	3	5	3	3	5	3	3	4	5	3
20	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3
21	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4
22	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
23	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	2	3	3	5	4	4	4	3	3	2	2
24	4	4	5	4	1	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	2	4	3	4	4	5	4
25	3	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5
26	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4
27	3	4	4	5	3	4	3	3	2	4	3	4	5	3	5	2	3	3	3	4	4	3	4	4

28	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
29	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	
30	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	
31	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	
32	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	3	3	3	3	
33	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
34	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	
35	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	
36	4	2	4	2	4	4	4	4	2	1	2	4	4	4	4	2	2	1	4	4	4	2	4	3	
37	3	4	4	4	2	2	2	2	4	4	2	2	3	2	2	3	5	5	2	4	4	3	2	2	
38	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	
39	4	3	4	4	5	4	5	4	4	3	5	5	3	4	5	4	4	5	3	4	3	4	2	5	
40	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	
41	2	3	2	3	2	3	4	1	3	1	3	1	1	2	1	3	1	3	2	4	2	3	2	3	
42	4	4	5	3	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	4	5	3	3	4	3	2	3	2	3	
43	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	
44	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
45	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	
46	4	4	1	1	4	4	4	4	4	5	5	4	1	4	4	5	4	4	1	4	4	5	4	4	
47	3	1	1	3	2	4	4	2	3	4	5	3	4	5	3	4	4	5	5	5	4	4	3	2	
48	3	3	1	2	2	3	4	4	3	3	3	1	1	1	3	1	1	3	3	4	3	2	2	2	
49	3	3	5	5	4	3	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	3	4	5	4	
50	4	4	4	2	2	2	3	4	2	2	3	2	1	4	5	3	4	4	5	4	2	3	2	1	
51	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	
52	3	2	2	3	4	4	2	5	4	4	3	4	3	4	2	3	2	3	4	4	4	3	3	2	
53	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	2	4	5	4	5	4	5	5	3	5	4	2	4	
54	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	
55	3	3	3	3	4	3	4	4	5	3	4	5	3	3	5	4	4	4	5	3	4	4	4	3	
56	5	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	5	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5

57	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	5	4	4	3	4	4
58	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2
59	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
60	5	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	5	5	4	4	3	4	3	3
61	3	4	4	5	4	4	5	4	3	4	5	3	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5
62	4	3	4	5	5	4	4	4	5	4	3	4	5	4	3	3	4	4	4	5	4	5	4	5
63	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
64	3	4	3	4	5	3	4	3	4	5	4	4	3	3	4	5	4	3	3	3	3	3	4	4
65	5	3	3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	2	2	2	4	3	3	3	2	2	3	3
66	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3
67	4	4	3	4	3	5	3	4	3	3	4	3	1	2	3	3	3	2	4	3	2	3	3	1
68	3	3	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3
69	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
70	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	2	2	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4
71	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4
72	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
73	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4
74	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	5	4	4	5	4	3	5	5	4	4	4	3
75	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	2	3	3	5	4	4	4	3	3	2	2	3
76	5	3	5	4	5	3	4	4	4	4	5	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5
77	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	5	4	4	3	4	4
78	5	2	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2
79	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4
80	5	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	2	3	4	4	5	5	4	4	3	4	3	3