



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE DOCENCIA DEL INGLÉS COMO
LENGUA EXTRANJERA**

Plataformas virtuales de juegos en la enseñanza-aprendizaje docente
del inglés en una entidad educativa, Arequipa-2024

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA
EXTRANJERA**

AUTORA:

Cayro Ponce, Blanca Ursula (orcid.org/0009-0006-9628-1821)

ASESOR:

Mtro. Ninatanta Alva, Jorge Humberto (orcid.org/0000-0002-3274-013X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo académico a mi familia, por su amor incondicional, sacrificios y constante apoyo. Su dedicación y sabiduría han sido fundamentales para alcanzar este logro, gracias por tu paciencia, comprensión y por motivarme a seguir adelante y culminar esta etapa con éxito.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios por darme la fuerza y sabiduría para completar con éxito este proceso.

A mis padres, Augusto y Miriam, por su amor incondicional y su constante apoyo a lo largo de mi vida. Sin su guía, mis logros no habrían sido posibles, gracias por motivarme día a día y no permitir que me rinda.



Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, NINATANTA ALVA JORGE HUMBERTO, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Plataformas virtuales de juegos en la enseñanza-aprendizaje docente del inglés en una entidad educativa, Arequipa-2024", cuyo autor es CAYRO PONCE BLANCA URSULA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16%, 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 el Trabajo Académico II 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.

TRUJILLO, 06 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
NINATANTA ALVA JORGE HUMBERTO DNI: 18189264 ORCID: 0000-0002-3274-013X	Firmado electrónicamente por: JNINATANTAA el 10- 07-2024 12:34:09

Código documento Trilce: TRI - 0798872



FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, CAYRO PONCE BLANCA URSULA estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Plataformas virtuales de juegos en la enseñanza-aprendizaje docente del inglés en una entidad educativa, Arequipa-2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado 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 publicado, ni presentado 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.

Nombres y Apellidos	Firma
BLANCA URSULA CAYRO PONCE DNI: 44168652 ORCID: 0009-0006-9628-1821	Firmado electrónicamente por: BCAYRO el 06-07-2024 07:02:03

Código documento Trilce: TRI - 0798871

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR.....	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. MÉTODO	9
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	9
3.2. Variables y operacionalización	10
3.3. Población, muestra y muestreo	11
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	11
3.5. Procedimiento	12
3.6. Métodos de análisis de datos	12
3.7. Aspectos éticos.....	12
IV. RESULTADOS.....	13
V. DISCUSIÓN	20
VI. CONCLUSIONES.....	23
VII. RECOMENDACIONES.....	24
REFERENCIAS	25
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 : <i>Tabla cruzada Plataformas Virtuales * Enseñanza Aprendizaje</i>	13
Tabla 2.	14
Tabla 3. Tabla cruzada Recursos de aprendizaje * Enseñanza - aprendizaje.....	15
Tabla 4. Prueba de normalidad Shapiro- Wilk.....	16
Tabla 5. Influencia entre plataformas virtuales de juegos en la enseñanza – aprendizaje en docentes del idioma inglés en una institución educativa en Arequipa	17
Tabla 6. Influencia entre utilidad de las herramientas y la enseñanza – aprendizaje docente del idioma inglés en una institución en la ciudad de Arequipa	18
Tabla 7. Influencia entre recursos de aprendizaje y la enseñanza – aprendizaje docente del idioma inglés en una institución en la ciudad de Arequipa	19

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo establecer la influencia del uso de plataformas virtuales de juegos en la enseñanza - aprendizaje docente del idioma inglés en una entidad educativa de la ciudad de Arequipa en el año 2024.

Para la realización del proyecto se llevó a cabo una investigación aplicada, con un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental, correlacional, descriptivo. La investigación fue censal y pudo contar con la participación de 20 docentes del idioma inglés cuya edad promedio es de 30 y 45 años de edad. Como resultados se obtuvieron, valores altos que corresponden al uso de plataformas virtuales en la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés alcanzando un 50%, con un 75% nivel medio en la enseñanza- aprendizaje docente, lo que nos indica que existe una influencia positiva entre las plataformas virtuales de juegos y la enseñanza – aprendizaje docente.

Los resultados también se reflejan en el coeficiente de correlación Spearman ($Rho = 0.866$) y un valor $p = 0.000$ lo cual es menor que el nivel de significancia establecido ($p < 0.01$). Esto confirma que la hipótesis alterna es válida, por lo tanto, se concluye que el uso de plataformas de juegos influye en el proceso de enseñanza – aprendizaje docente del idioma inglés en una entidad privada en Arequipa, 2024.

Palabras clave : Plataformas virtuales de juegos, enseñanza, aprendizaje, idioma inglés

ABSTRACT

The present research aimed to establish the influence of using virtual gaming platforms on the teaching and learning of English by teachers in an educational institution in the city of Arequipa in the year 2024.

To carry out the project, applied research was conducted with a quantitative approach and a non-experimental, correlational, descriptive design. The research was census-based and included the participation of 20 English teachers whose average age ranged from 30 to 45 years. The results showed high values corresponding to the use of virtual platforms in the teaching and learning of English, reaching 50%, with a 75% medium level in teaching and learning by teachers. This indicates a positive influence between virtual gaming platforms and the teaching and learning process by teachers.

The results are also reflected in the Spearman correlation coefficient ($Rho = 0.866$) and a p-value = 0.000, which is less than the established significance level ($p < 0.01$). This confirms that the alternative hypothesis is valid. Therefore, it is concluded that the use of gaming platforms influences the teaching and learning process of English by teachers in a private entity in Arequipa in 2024.

Keywords: Virtual gaming platforms, teaching, learning, English language

I. INTRODUCCIÓN

La enseñanza del idioma inglés ha experimentado cambios con la aparición de nuevas metodologías, muchas de las cuales integran la tecnología permitiendo que el estudiante reciba una educación distinta a la tradicional (González y Álvarez 2020), por lo tanto, los educadores se deben adaptar a los cambios tecnológicos que se vienen presentando a nivel educativo.

A nivel internacional el uso de plataformas digitales forma parte de la educación diaria, los centros educativos cuentan con plataformas virtuales y las utilizan para diversos fines entre ellos los juegos virtuales. Barra & Morales (2023), refieren que los juegos en diversos países son una herramienta indispensable para el aprendizaje del idioma. Gallo et al. (2021), nos menciona que al hablar de juegos se crea incertidumbre porque se le puede dedicar varias horas al día causando adicción, pero en educación se ha demostrado que es una estrategia pedagógica que ayuda a reforzar el conocimiento del aprendizaje del idioma inglés. Según Gozme & Uracchahua (2019), los juegos virtuales causan adicción en los estudiantes, pero su aplicación en las aulas brinda destrezas y habilidades. Muñoz et al. (2020), nos menciona que el uso indiscriminado de los juegos puede causar un desorden denominado gaming disorder, pero puede desarrollarse habilidades en el aprendizaje logrando que los estudiantes tengan mayor capacidad de atención. Dias (2019), menciona que los alumnos necesitan de situaciones reales para aprender el idioma inglés y a través de los juegos se estimula que los estudiantes participen en clases. Según Alonso (2021), Piaget consideraba que las capacidades cognitivas pueden desarrollarse a través de los juegos ya que presentan diversos roles, ejercicios, reglas que ayudan a la construcción del aprendizaje.

En nuestro país existen diversos problemas educativos relacionados al acceso a plataformas digitales ya que no se cuenta con las herramientas necesarias para su uso. Muñoz et al. (2021), señalan que el Perú es un país desigual y se enfrenta a distintas realidades tecnológicas, menciona que los docentes prefieren el uso de la metodología tradicional y evitan el uso

plataformas virtuales, ya que desconocen su uso y aplicación. Según Gonzáles y Álvarez (2020), los educadores deben de adaptarse a la transformación digital en educación, por lo tanto, el uso de los juegos digitales puede ser beneficioso en el aprendizaje del idioma y mejorar habilidades beneficiando al estudiante.

La institución educativa en la cual se realizó el estudio cuenta con una metodología no tradicional, se realizan talleres o clases temáticas en los cuales se deben de incluir los juegos, los cuales toman el nombre de “game time” y se desarrollan de acuerdo a un tema específico, la institución cuenta con clases híbridas por lo tanto se debe de utilizar plataformas o juegos virtuales para poder realizar la actividad, el estudio se basa en conocer la influencia de las plataformas de juegos en el proceso de enseñanza - aprendizaje docente y como esta ayuda en el aprendizaje de los estudiantes.

Basándome en lo expuesto anteriormente se plantea *el siguiente problema general*: ¿Cuál es la influencia del uso de las plataformas virtuales de juegos en la enseñanza - aprendizaje docente del idioma inglés en una entidad privada en la ciudad de Arequipa, 2024? Y se presentan los siguientes problemas *específicos*: ¿Cuál es la influencia de la utilidad de las herramientas de las plataformas virtuales de juegos en la enseñanza – aprendizaje en docentes del idioma inglés en una entidad educativa privada en la ciudad de Arequipa?, ¿Cuál es la influencia de los recursos de aprendizaje de las plataformas virtuales de juegos en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en una entidad educativa privada en la ciudad de Arequipa?

- Se presentan los siguientes aportes que se detallan a continuación, en cuanto a *justificación teórica*, se analizará la influencia de las plataformas de juegos virtuales en la enseñanza - aprendizaje de docentes de inglés, desde una perspectiva del conectivismo y constructivismo. En cuanto a *justificación práctica*, se da por la necesidad de conocer si la aplicación de plataformas

de juegos virtuales en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés beneficia al aprendizaje de los estudiantes. Tenemos en *justificación metodológica*, se busca conocer la influencia de las plataformas de juegos y la enseñanza - aprendizaje de docentes de inglés, a través de la información recopilada se permitió conocer como las plataformas de gamificación son útiles en la práctica docente. En cuanto a *justificación social* se buscó que los resultados obtenidos sean útiles para aquellos educadores que desean aplicar los juegos en su práctica docente, para captar la atención de los estudiantes.

En cuanto al *objetivo general* de la investigación tenemos: Establecer la influencia del uso de plataformas virtuales de juegos en la enseñanza - aprendizaje docente del idioma inglés en una entidad educativa de la ciudad de Arequipa en el año 2024 y como *objetivos específicos* tenemos: Determinar la influencia de la utilidad de las herramientas en la enseñanza – aprendizaje docente en una entidad educativa de la ciudad de Arequipa 2024 y determinar la influencia de los recursos de aprendizaje en la enseñanza – aprendizaje docente en una entidad educativa de la ciudad de Arequipa, 2024.

Lo expuesto anteriormente permite que nos planteemos como *hipótesis alterna*: el uso de plataformas virtuales de juegos influye en el proceso de enseñanza – aprendizaje docente del idioma inglés en una entidad privada en Arequipa, 2024. Como *hipótesis nula* tenemos: el uso de plataformas virtuales de juegos no influye en el proceso de enseñanza – aprendizaje docente del idioma inglés en una entidad privada en Arequipa, 2024

II. MARCO TEÓRICO

En investigaciones a nivel internacional contamos con Restrepo (2023), realizó un estudio sobre la utilización de juegos en la enseñanza del idioma inglés, en Colombia. La finalidad de la investigación es conocer como los juegos contribuye con la enseñanza y el aprendizaje del inglés en una institución educativa. El estudio es cualitativo en la cual participaron 45 alumnos. Como conclusión se obtuvo que los juegos generan interés en los estudiantes, además se diseñó una estructura que deben de seguir los docentes. La investigación permite conocer como las actividades lúdicas planificadas favorecen a los estudiantes a mejorar las habilidades como son escritura, conversación y la participación entre ellos.

Caraballo (2023), presenta un estudio en Panamá, sobre el uso de la gamificación y el impacto que esta tiene en la enseñanza y aprendizaje del inglés, el propósito del estudio es llevar a cabo revisión bibliográfica sobre la efectividad del uso de la gamificación en el aprendizaje del idioma. Realizó una investigación descriptiva con una recopilación de 20 documentos, publicados entre el 2018 y 2022. Los resultados obtenidos destacan el beneficio de la aplicación de los juegos en la enseñanza del idioma inglés. El presente estudio permitió argumentar las razones por la cuales la gamificación es considerada una estrategia adecuada para ponerla en práctica en las aulas.

El objetivo del estudio de Céspedes (2022), es evaluar el uso de los juegos y sus plataformas virtuales en la enseñanza del idioma inglés. Tuvo un enfoque cualitativo, no experimental, descriptivo. Presentó una muestra de 10 profesores y 150 estudiantes de 5 centros educativos públicos en Santo Domingo. El resultado obtenido demostró que la gamificación es una herramienta de motivación para los estudiantes que aprender el idioma inglés, mejorando aspectos motivacionales, afectivos y actitudinales, generando nuevas experiencias en el aprendizaje. El estudio ayuda a fundamentar teóricamente como el uso de las plataformas de juegos en el aula mejora el rendimiento del estudiante.

A nivel nacional contamos con el trabajo de Carbajal (2019), nos presenta un estudio experimental realizado en la ciudad de Huánuco, su propósito principal fue el de conocer como los juegos influyen en el proceso de adquirir habilidades de speaking y listening en el idioma inglés. El estudio tuvo una población de 47 estudiantes obteniendo como resultados en listening 95% y speaking 93%, logrando un aprendizaje significativo. Se demostró que los estudiantes tuvieron una mejora de aprendizaje con la aplicación de los juegos. Permitiendo fundamentar teóricamente la investigación ya que se comprobó que la aplicación de los juegos en la enseñanza del idioma inglés es una herramienta de utilidad para la enseñanza.

Pardave (2020), realizó un estudio cuyo objetivo es el de determinar cuál es la influencia del uso de estrategias de gamificación y aprendizaje del idioma inglés en educandos del nivel intermedio en una entidad de educación superior en Huánuco. Adoptó un enfoque cuantitativo, aplicativo - experimental, con una muestra de 15 estudiantes. Los estudiantes en el post test obtuvieron un resultado deficiente y luego de la aplicación de juegos se obtuvo un resultado excelente, demostrando que el empleo de los juegos en las aulas mejora el aprovechamiento de los alumnos. El estudio ayudó a demostrar que las estrategias en las cuales se aplican juegos benefician a los estudiantes al momento de adquirir nuevos conocimientos.

Saavedra (2020), presenta un estudio en un establecimiento educativo en Pucallpa cuyo propósito es el de conocer cuál es la relación que se da entre los juegos y estrategias de enseñanza en el idioma inglés. La investigación es básica descriptiva, en la cual participaron 36 alumnos del nivel primario. La conclusión a la que se llegó es que las estrategias de juegos favorecen la adquisición de conocimientos y se corroboró mediante la aceptación de la hipótesis alterna que indica que los juegos tienen una relación con las estrategias de aprendizaje. La investigación proporciona evidencia al estudio sobre la relación entre los juegos y el aprendizaje ya que permite que los estudiantes comprendan mejor el idioma.

La primera variable del estudio es las *plataformas virtuales de juegos*, Gonzales (2022) nos dice que estas ayudan en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes. Gutiérrez et al. (2020) nos menciona que permiten la adquisición de conocimientos desarrollando habilidades cognitivas y sociales. Gutiérrez (2023) afirma que generan motivación en los estudiantes y se debe aplicar los juegos en el proceso de aprendizaje. El empleo de la plataforma de juegos facilita que la enseñanza sea más dinámica y el estudiante adquiera con mayor facilidad los conocimientos. Dicha variable se basa en la teoría del conectivismo dada por George Siemens y Stephen Downes, Reyna et al. (2022), nos mencionan que el conectivismo fomenta el aprendizaje a través de recursos tecnológicos permitiendo que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos y habilidades.

Como *primera dimensión* tenemos *utilidad de las herramientas*, Cámara & Hernández (2021) indican que ayuda con la interacción y comunicación entre alumnos y docentes, repercutiendo en el proceso de aprendizaje. Molinero & Chávez (2019) afirma que las herramientas digitales son un apoyo en las actividades que se desarrollan en clases. Su aplicación sirve para incentivar a los estudiantes en su aprendizaje. Como *primer indicador* tenemos *herramientas para el uso del profesor*, Molinero & Chávez (2019) afirman que su uso en el dictado de clases crea un ambiente más dinámico. Cámara & Hernández (2021) nos mencionan que en el aula crea un ambiente más interactivo. López et al. (2022) nos dice genera un ambiente novedoso facilitando la ejecución de las actividades en el aula. El *segundo indicador* es *facilidad del uso de las herramientas*, López et al. (2022) menciona que poseen características que favorecen el proceso educativo. Molinero & Chávez (2019) indican que dotan de diversos recursos facilitando la enseñanza y adquisición de conocimientos. Las herramientas favorecen las actividades educativas de las cuales participaran los alumnos.

Como segunda dimensión tenemos *recursos de aprendizaje*, Samané & Vilchez (2021) indican que poseen estrategias que incluyen recursos interactivos. Quiroz (2022) menciona, que permite manejar información y

brindar instrucciones dentro de las clases enfocándose en el alumno. Ciertamente, los recursos educativos ayudan a un mejor manejo de los temas y a estructurar el trabajo mejorando el desempeño de los estudiantes. Como *primer indicador* tenemos *recursos tecnológicos*, Serrano & Bolívar, (2021), indican que permiten la adquisición de nuevas habilidades haciendo uso de las TICs. Vélez et al. (2022) afirma que facilitan la creación y optimizan el desarrollo de actividades educativas. Por lo tanto, el uso de las TICs ayuda a mejorar las actividades educativas, logrando que sean más fáciles y efectivas. Como *segundo indicador* tenemos a los *recursos didácticos*, Quiroz (2022) afirma que se desarrollan destrezas y capacidades en los estudiantes. López et al. (2022) menciona que desarrolla el pensamiento, de la socialización, imaginación y mejora la labor educativa.

En la segunda variable tenemos *la enseñanza – aprendizaje*, Abreu et al. (2018) indican que la enseñanza aprendizaje se da a través de un proceso de comunicación ya que se socializa, organiza y expresan contenidos que generan un nuevo conocimiento. Meneses (2019), nos menciona que la enseñanza se relaciona con el intercambio de información entre docentes y alumnos. Ampuero (2022), afirma que la enseñanza – aprendizaje transforma el comportamiento pedagógico potenciando el aprendizaje y rendimiento de los estudiantes. Dicha Variable se basa en la teoría del constructivismo de Piaget, Vera et al. (2021), nos menciona el aprendizaje se da por medio de métodos participativos, motivando a los estudiantes a crear su propio aprendizaje.

Como *dimensión* tenemos *pedagogía*, Bastardo (2023) indica que incluye las formas de enseñanza, el evaluar y examinar el contenido que se va a dictar en clases. Falcon & Garay (2018) afirman que se da a través de diversas experiencias, obteniendo el conocimiento y adquiriendo una nueva habilidad. La pedagogía se centra lograr que se aprenda habilidades como ordenar, analizar, interpretar, deducir entre otras. Como *primer indicador* tenemos *la calidad de contenido*, para Martelo et al. (2020), es la incorporación de los recursos de un programa didáctico que ayudan al cumplimiento de los

objetivos de aprendizaje. Moreira et al. (2021), afirma que se construye de manera secuencial buscando la efectividad y utilidad del material desarrollado para alcanzar el aprendizaje. Como *segundo indicador* tenemos la *participación estudiantil*, Ballón & Pilco (2022) indican que se da cuando los estudiantes poseen el deseo de aprender y mejorar su desempeño. Para Espinoza & Pérez (2022) incentiva a los alumnos a la adquisición de nuevos conocimientos, demostrando el interés aprender. Como *tercer indicador* tenemos *adaptación curricular*, Real & Marcillo (2021) nos mencionan que es una herramienta fundamental que se ajusta a estudiantes con dificultades de aprendizaje. Chong & Marcillo (2020), indican que permite un cambio en metodología y recursos utilizados para lograr la participación de los alumnos, ayudándolo a adquirir nuevos conocimientos.

Como *segunda dimensión* tenemos *contenido educativo*; Camizán (2021) afirma que se relaciona con distintos elementos como el lenguaje, conceptos, habilidades, procedimientos que se transmiten. Ricopa (2020) indica que son técnicas, actividades y recursos que ayudan a lograr el aprendizaje esperado. Favoreciendo el cumplimiento de los propósitos educativos y a la vez la toma de decisiones. Como *indicadores* tenemos la *calidad*, Ligia et al. (2020), indican que esta relaciona con la perfección, eficiencia, eficacia y logro de objetivos. Asiyai (2020), menciona que el concepto es polisémico, ya que su definición varía dependiendo del área en la que se desarrolla y este dado de estándares establecidos. Esto permite que se trabaje con eficiencia, equidad y eficacia. El siguiente *indicador* es la *relevancia*, Macanchí et al. (2020) menciona que se relaciona con explicar un conocimiento que posee una característica primordial de originalidad y novedad de contenido. Quiroz (2023) nos menciona que se analizan los conocimientos significativos dados en un entorno específico. De esta manera los individuos obtienen información que ayuda a la creación de nuevo conocimiento. Otro *indicador* es la *aplicabilidad*, Chahuan (2019) menciona que permite describir elementos que justifican su implementación. Carriazao et al. (2020) menciona que Peter Druker enfatiza que la aplicabilidad pone una práctica una teoría o un conocimiento adquirido.

III. MÉTODO

3.1. Tipo y diseño de investigación

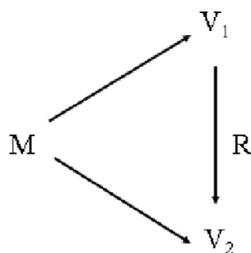
- **Tipo de investigación**

Posee una investigación aplicada, Murillo. (2020), nos indica que esta se da por la utilización de conocimientos que fueron adquiridos previamente y luego se implementa o sustenta para llevarlos a la práctica.

- **Diseño o método de investigación**

El estudio llevado a cabo posee el enfoque cuantitativo, Yucra & Bernedo (2020), nos mencionan que la investigación cuantitativa se focaliza en recolectar datos y procesarlos para luego verificar algún hecho.

El estudio posee un diseño no experimental, correlacional, descriptivo. Arias (2021), indica que en el diseño no experimental no existe estímulos a las cuales se ven afectadas las variables, las personas objeto de estudio se analizan en contextos que no son alterados ni manipulados. También indica que la investigación correlacional – descriptiva, analiza el comportamiento de una variable respecto a otra, mide la relación que existen entre ambas.



M = Número total de docentes de un centro educativo de la ciudad de Arequipa, 2024

O1= Plataformas virtuales de juegos

O2 = Enseñanza – aprendizaje de docentes del idioma inglés

r = Influencia entre variables

3.2. Variables y operacionalización

a) Variable Independiente

Plataformas virtuales de juegos

- **Definición Conceptual**

Guamán et al. (2022), nos indican que los juegos virtuales permiten que los docentes hagan uso de herramientas digitales que permite la interacción con los estudiantes, los cuales aprenden y se motivan con la realización de actividades lúdicas logrando que estos adquieran nuevos conocimientos.

- **Definición operacional**

La variable se midió con la aplicación de un cuestionario a docentes del idioma inglés de un centro educativo de la ciudad de Arequipa, con el propósito de medir la utilidad de las herramientas y los recursos de aprendizaje.

b) Variable Dependiente

Enseñanza - Aprendizaje

- **Definición Conceptual**

Abreau et al. (2018), mencionan que es un proceso que se da a través de la comunicación ya que el docente se encarga de proporcionar los contenidos, convirtiéndose en un facilitador de esta manera, los estudiantes construyen su propio conocimiento e interactúan con el docente generando nuevas competencias y destrezas.

- **Definición Operacional**

Mediante la utilización de un cuestionario se pudo medir la variable, los encuestados fueron docentes del idioma inglés de un centro educativo de la ciudad de Arequipa, con el propósito de medir la pedagogía y contenido educativo

Indicadores: Además presenta 10 indicadores: herramientas para el uso del profesor, facilidad del uso de las herramientas, recursos tecnológicos, recursos didácticos, calidad de contenido, participación estudiantil, adaptación curricular, calidad, relevancia y aplicabilidad.

3.3. Población, muestra y muestreo

- **Población**

La investigación pudo contar con la participación de 20 docentes del idioma inglés que laboran en una entidad educativa privada de la ciudad de Arequipa, los cuales cuentan con trayectoria en la enseñanza del idioma inglés cuya edad promedio es de 30 y 45 años de edad. La investigación realizada es censal ya que se busca obtener información de todos los miembros de la población.

Criterios de selección:

- **Criterios de inclusión:** Docentes que laboran en una entidad educativa en la ciudad de Arequipa, que realizan clases híbridas y participan de la clase llamada “Game time”.
- **Criterios de exclusión:** Docentes de inglés que no se encuentren en la ciudad de Arequipa, que enseñan en el nivel primario y secundario, que no realizan clases híbridas y no utilizan plataformas virtuales para la enseñanza.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para recolectar datos se empleó la técnica de la encuesta y el cuestionario como instrumento que cuenta con 33 ítems, el cual se basa en la escala de Likert y cuenta con las siguientes alternativas: Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1), a la cual se le otorgo una puntuación que oscilaba 8 y 40 puntos. Se recopiló información sobre la percepción que tienen los docentes al momento de utilizar las plataformas virtuales de juegos y la enseñanza aprendizaje del idioma inglés. Se plantearon preguntas que permiten analizar la unidad de estudio.

Para evaluar la confiabilidad, se empleó el método Alfa de Cronbach obteniendo un valor de 0.973 lo que indica una excelente relación entre los ítems del cuestionario (anexo n°5). Para poder validar los instrumentos se utilizó el juicio de expertos, que consiste en someter los instrumentos a la evaluación de tres expertos, quienes evalúan la importancia, relevancia y claridad. Gónzales & Bermeo (2024), nos mencionan que la se deben de usar diferentes procedimientos que nos permitan garantizar

la calidad y la medición del instrumento.

3.5. Procedimiento

La información se recopiló con el uso de un cuestionario estructurado el cual posee preguntas sobre el uso de plataformas virtuales de juegos y la enseñanza – aprendizaje de docentes del idioma inglés, esta fue aplicada a los docentes a través de Google Form.

3.6. Métodos de análisis de datos

Se empleó el programa estadístico SPSSv26 para poder analizar los datos que fueron recolectados a través de Google form. Al momento de analizar la hipótesis se realizó el análisis a través de la prueba de Shapiro Wilk que se aplica cuando la muestra cuenta con menos de 50 participantes, se decidió utilizar el análisis estadístico Rho de Spearman ya que facilitó el analizar ambas variables y la relación que existe entre ellas y de esta manera poder comprobar la hipótesis.

3.7. Aspectos éticos

Al momento de desarrollar el presente trabajo se ha dado crédito a todas de las referencias consultadas, citándolas de acuerdo al manual APA proporcionado por la universidad.

En cuando al tratamiento de los datos obtenidos de las personas entrevistadas, se guardó confidencialidad. La información obtenida en el presente proyecto fue consignada sin falsificar ni alterar las respuestas brindadas por los docentes que participaron del estudio.

IV. RESULTADOS

- **Análisis descriptivos**

Tabla 1 : *Tabla cruzada Plataformas Virtuales * Enseñanza Aprendizaje*

		Enseñanza Aprendizaje			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Plataformas	Bajo	5,0%			5,0%
Virtuales	Medio		45,0%		45,0%
	Alto		30,0%	20,0%	50,0%
Total		5,0%	75,0%	20,0%	100,0%

Fuente: Cuestionario Plataformas virtuales de juegos – Enseñanza Aprendizaje

Interpretación

La tabla n°1 nos muestra en plataformas virtuales que el nivel alto con un 50% de los docentes encuestados utilizan las plataformas virtuales de juegos, con un nivel medio 45% y un nivel bajo 5%. En cuando a la enseñanza – aprendizaje con un 75% nivel medio, 20% nivel alto y 5% en nivel bajo. Los resultados obtenidos nos indican que el 30% los encuestados tienen un nivel de enseñanza – aprendizaje alto y también utilizan plataformas virtuales en el mismo nivel, mientras que el 20% tienen un nivel alto en cuanto a enseñanza – aprendizaje y utilizan las plataformas virtuales de juegos en un nivel medio. Lo cual indica que un porcentaje significativo de los encuestados tienen una relación positiva entre las plataformas virtuales de juegos y la enseñanza aprendizaje docente.

Tabla 2.

*Tabla cruzada utilidad de las herramientas * Enseñanza – aprendizaje*

		Enseñanza - aprendizaje			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Utilidad de las herramientas	Bajo	5,0%			5,0%
	Medio		50,0%		50,0%
	Alto		25,0%	20,0%	45,0%
Total		5,0%	75,0%	20,0%	100,0%

Fuente: Cuestionario plataformas virtuales – enseñanza - aprendizaje

Interpretación

La tabla n°2 nos muestra que en enseñanza – aprendizaje, el 75% de los participantes tienen un nivel medio, mientras que el 20% un nivel alto y el 5% nivel bajo. En la utilidad de las herramientas se obtuvo que el 50% de los encuestados tienen un nivel de utilidad media, el 45% utilidad alta y el 5% utilidad baja. Por lo tanto, el 25% de los participantes tiene un nivel alto de enseñanza – aprendizaje y consideran que las herramientas son de utilidad, mientras que el 20% tienen un nivel alto de enseñanza – aprendizaje y consideran que las herramientas tienen una utilidad media. Por lo tanto, podemos observar que existe una influencia positiva entre la utilidad de las herramientas y la enseñanza – aprendizaje.

Tabla 3.*Tabla cruzada Recursos de aprendizaje * Enseñanza - aprendizaje*

		Enseñanza - Aprendizaje			
		Bajo	Medio	Alto	Total
Recursos de aprendizaje	Bajo	5,0%			5,0%
	Medio		55,0%		55,0%
	Alto		20,0%	20,0%	40,0%
Total		5,0%	75,0%	20,0%	100,0%

Fuente: Cuestionario Plataformas virtuales de juegos – Enseñanza Aprendizaje

Interpretación

La tabla n°3 nos muestra en cuanto a enseñanza – aprendizaje, el 20% de los docentes encuestados consideran que tienen un nivel alto, el 75% un nivel medio y el 5% un nivel bajo. En cuanto a recursos de aprendizajes, el 55% consideró que tiene un nivel medio, el 40% un nivel alto y el 5% un nivel bajo. Lo cual indica que existe una influencia positiva entre los recursos de aprendizaje y la enseñanza – aprendizaje, ya que los encuestados en un 55% consideran que los recursos de aprendizaje son de utilidad media en relación con la enseñanza – aprendizaje, lo que sugiere una influencia positiva entre ambos factores.

Prueba de normalidad

Tabla 4.
Prueba de normalidad Shapiro- Wilk

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Plataformas virtuales	,838	20	,003
Enseñanza - aprendizaje	,852	20	,006

Fuente: Cuestionario Plataformas virtuales de juegos – Enseñanza Aprendizaje

Inicialmente, la prueba de Shapiro-Wilk fue aplicada para evaluar los datos, la tabla n°4 muestra los valores de significancia de 0,003 para plataformas virtuales y 0,006 para enseñanza – aprendizaje ambos con, $p < 0.05$. Estos resultados indicaron que los datos obtenidos no mostraban una distribución normal. Al no cumplirse la suposición de normalidad, se optó por utilizar un método no paramétrico, específicamente, el coeficiente rho de Spearman para evaluar las correlaciones.

Prueba correlacional no paramétrica

Tabla 5.

Influencia entre plataformas virtuales de juegos en la enseñanza – aprendizaje en docentes del idioma inglés en una institución educativa en Arequipa

		Plataformas virtuales	Enseñanza - aprendizaje
Rho de Spearman	Plataformas virtuales	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,866**
		N	20
	Enseñanza aprendizaje	Coefficiente de correlación	,866**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	20

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

Fuente: Cuestionario Plataformas virtuales de juegos – Enseñanza Aprendizaje

Interpretación

La tabla n°5 analiza la influencia entre las plataformas virtuales y la enseñanza – aprendizaje. El análisis indica que existe una correlación positiva fuerte y significativa entre el uso de las plataformas de juegos y la enseñanza aprendizaje docente, obteniendo un coeficiente de correlación Spearman (Rho = 0.866) y un $p = 0.000$ lo cual es menor que el nivel de significancia establecido ($p < 0.01$). Los resultados confirman que la hipótesis alterna es válida. Por lo tanto, existe una influencia consistente entre las plataformas virtuales de juegos y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 6.

Influencia entre utilidad de las herramientas y la enseñanza – aprendizaje docente del idioma inglés en una institución en la ciudad de Arequipa

			Utilidad de las herramientas	Enseñanza-aprendizaje
Rho de Spearman	Utilidad de las herramientas	Coeficiente de correlación	1,000	,640**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	20	20
Spearman	Enseñanza - aprendizaje	Coeficiente de correlación	,640**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	20	20

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

Fuente: Cuestionario Plataformas virtuales de juegos – Enseñanza Aprendizaje

Interpretación

La tabla n°6 nos muestra que la utilidad de las herramientas tiene una influencia positiva con la enseñanza – aprendizaje, se analizó que el coeficiente de correlación es de 0.640 y un valor p de 0.002 que es menor a 0.01. Lo cual señala que la correlación es estadísticamente significativa entre la utilidad de las herramientas y la enseñanza – aprendizaje. Esto quiere decir que cuando las herramientas son útiles, también tiende a haber una mejora en la enseñanza - docente aprendizaje.

Tabla 7.

Influencia entre recursos de aprendizaje y la enseñanza – aprendizaje docente del idioma inglés en una institución en la ciudad de Arequipa

			Recursos de aprendizaje	Enseñanza – aprendizaje
	Recursos de aprendizaje	Coefficiente de correlación	1,000	,689**
		Sig. (bilateral)	.	,001
Rho de		N	20	20
Spearman	Enseñanza – aprendizaje	Coefficiente de correlación	,689**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	20	20

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

Fuente: Cuestionario Plataformas virtuales de juegos – Enseñanza Aprendizaje

Interpretación

La tabla n°7 nos muestra que los recursos de aprendizaje tienen una influencia positiva con la enseñanza- aprendizaje obteniendo un coeficiente Rho = 0.689 y valor de $p = 0.001$, que es menor a 0.01. Los resultados sugieren que existe una influencia significativa entre los recursos de aprendizaje y la enseñanza – aprendizaje docente, es decir, a medida que aumentan los recursos de aprendizaje también aumenta la calidad de la enseñanza – aprendizaje docente.

V. DISCUSIÓN

El presente proyecto nos muestra la influencia que existe entre las plataformas virtuales de juegos y la enseñanza – aprendizaje docente, podemos observar en la tabla n°1 que se presentan valores altos en relación al uso de plataformas virtuales con un 50%, se indica que la mayoría de los docentes hacen uso de las plataformas virtuales de juegos en el aprendizaje del idioma inglés, y con un 45% un nivel medio. En cuanto a la enseñanza – aprendizaje, se demuestra que existe un nivel medio que corresponde al 75%, indicando de esta manera que los docentes utilizan las plataformas virtuales en la enseñanza aprendizaje docente. El objetivo general de la presente investigación es establecer la influencia que existe entre las plataformas virtuales de juegos y la enseñanza – aprendizaje docente en una entidad educativa en la ciudad de Arequipa, a través de los datos obtenidos en el estudio se pudo demostrar que el uso de las plataformas virtuales de juegos tiene una influencia en la enseñanza – aprendizaje de docentes del idioma inglés. Por lo tanto, existe una influencia positiva entre plataformas virtuales y enseñanza – aprendizaje, ya que, a través de los datos obtenidos, los docentes encuestados consideran en un 75% un nivel medio la relación entre ambos factores. En la tabla n°5 también se demuestra la influencia entre ambas variables, ya que a través de la correlación Spearman $Rho = 0.866$ y $p=0.001$ que es menor al nivel de significancia establecido 0.01, confirmando la validez de la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, demostrando la influencia considerable entre el uso de las plataformas virtuales y la enseñanza – aprendizaje. El resultado obtenido concuerda con la investigación de Restrepo (2023), quien nos menciona que los juegos contribuyen en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés, ya que las actividades de gamificación favorecen en mejorar las habilidades y participación de los estudiantes. Según la investigación se demostró que la aplicación de juegos en el aula genera interés en los alumnos. De la misma manera Caraballo (2023), a través de una revisión bibliográfica destacó el beneficio de la aplicación de juegos en la enseñanza – aprendizaje considerándola una estrategia que debe de ponerse en práctica en el aula.

El resultado obtenido concuerda con los resultados de Saavedra (2020), quien demostró que la aplicación de los juegos en el aula favorece la adquisición de conocimientos y existe una influencia directa en la enseñanza - aprendizaje. Confirmando que las plataformas virtuales son herramientas validas que pueden ser adaptadas en la enseñanza – aprendizaje docente, contribuyendo a incrementar el interés de los alumnos por las clases dictadas.

El primer objetivo específico, se demostró en los valores obtenidos en la tabla n°2, en la cual se observa que existe una influencia positiva entre la utilidad de las herramientas y la enseñanza – aprendizaje, ya que el 50% de los encuestados calificó en un nivel medio, esto implica que a medida que los docentes perciben una utilidad en las herramientas de las plataformas virtuales observan una mejora en la enseñanza – aprendizaje docente. También se demostró a través de la tabla n°6, evidenciándose a través del coeficiente Rho = 0.640 con un valor $p = 0.002$, menor al nivel de significancia 0.01. Los resultados indican que la integración de ambas variables no solo es posible, sino tambien puede tener un efecto significativo y favorable en la enseñanza – aprendizaje docente mejorando la adquisición de nuevo conocimiento. El resultado contrasta con la investigación de Carbajal (2019), quien realizó una investigación experimental donde se obtuvo resultados positivos en listening 95% y speaking 93% en una institución educativa, demostrando mejoras significativas en el aprendizaje de los alumnos con la aplicación de juegos en la enseñanza, corroborando la influencia positiva entre la utilidad de las herramientas de las plataformas de juegos y la enseñanza – aprendizaje. Estos hallazgos refuerzan el presente estudio ya que se comprobó la influencia que existen entre las plataformas virtuales de juegos, las cuales refuerzan la enseñanza – aprendizaje docente, contribuyendo a tener un aprendizaje más efectivo.

El segundo objetivo específico concuerda con los valores de la tabla n°3 quienes demuestra la influencia positiva entre los recursos de aprendizaje

y la enseñanza – aprendizaje, el 75% indica que posee un nivel medio, por lo tanto, a medida que los encuestados perciben una mayor utilidad de los recursos de aprendizaje tienen a tener niveles más altos en la enseñanza aprendizaje. También se corrobora a través de la tabla n°7 en la cual se demuestra que existe una influencia positiva entre los recursos de aprendizaje de las plataformas virtuales de juegos y la enseñanza – aprendizaje docente. Esto se evidenció a través del coeficiente de correlación Spearman $Rho = 0.689$, con un valor $p = 0.001$, que es inferior al nivel de significancia establecida 0.01. Los resultados mostrados indican que existe una influencia significativa entre los recursos de aprendizaje y la enseñanza - aprendizaje. En consecuencia, podemos decir que los recursos de aprendizaje de las plataformas virtuales de juegos contribuyen a la enseñanza - aprendizaje, logrando que el proceso educativo sea más interactivo y atractivo, generando una experiencia de aprendizaje más dinámica. Los resultados concuerdan con el estudio de Pardave (2020), quien demostró mejoras notables al aplicar juegos en el aula, lo cual influye en el rendimiento académico de los estudiantes, demostrando una mejora en el aprovechamiento estudiantil, lo que se alinea con los recursos de las plataformas virtuales de juegos y la influencia positiva en la enseñanza - aprendizaje, ya que las estrategias aplicadas por Pardave en su estudio beneficiaron a los estudiantes en la adquisición de nuevo conocimiento. En consecuencia se puede decir que los recursos de aprendizaje de las plataformas virtuales de juego enriquecen la enseñanza - aprendizaje, fomentando que los estudiantes participen activamente en clases, aumentando la motivación. De la misma manera Céspedes (2022), en su estudio no experimental, descriptivo, demostró que las plataformas virtuales de juegos son un recurso de gran utilidad en la enseñanza, generando nuevas experiencias de aprendizaje en estudiantes del idioma inglés. Esto respalda la evidencia del estudio realizado, el cual demostró la influencia positiva que existe entre las plataformas virtuales de juegos y la enseñanza aprendizaje docente, convirtiendo el uso de juegos en una herramienta valiosa para potenciar el aprendizaje de los estudiantes.

VI. CONCLUSIONES

Se demostró que existe una influencia entre las plataformas virtuales de juegos y la enseñanza – aprendizaje mediante los resultados obtenidos en las tablas n°1 y 5 por lo tanto se demuestra la influencia positiva y significativa, por medio de Spearman $Rho = 0.866$ y $p = 0.000$, demostrando que tiene un valor de influencia medio del 75%, aceptando de esta manera la hipótesis alterna, lo cual determina que hay una influencia entre ambas variables.

Se estableció que la utilidad de las herramientas utilizadas en las plataformas virtuales de juegos tiene una influencia positiva en la enseñanza – aprendizaje docente. Esta afirmación se evidencia con la obtención del análisis que arrojó un coeficiente $Rho = 0.640$ y $p = 0.002$ siendo inferior a 0.01. Esto nos indica que existe una influencia consistente entre la utilidad de las herramientas y la enseñanza – aprendizaje, determinando que los recursos de aprendizaje están estrechamente asociados con la enseñanza-aprendizaje.

Se demostró la influencia que existe entre los recursos de aprendizaje de las plataformas virtuales de juegos y la enseñanza – aprendizaje docente en una entidad educativa en la ciudad de Arequipa. Este análisis basado en Spearman $Rho = 0.689$ y un $p = 0.001$, que es inferior 0.01, demostrando la importancia de integrar los recursos de aprendizaje en optimizar la enseñanza – aprendizaje.

VII. RECOMENDACIONES

Es recomendable que los educadores en su práctica docente deban integrar el uso de las plataformas virtuales de juegos para poder mejorar la enseñanza – aprendizaje, esto puede ayudar a complementar temas y materiales que se utilizan en clase, logrando que el aprendizaje sea más interactivo y motivador para los estudiantes.

Las instituciones educativas deben de capacitar a sus educadores en el uso eficaz de las herramientas con las que cuentan las plataformas virtuales de juegos para que puedan ser utilizadas de manera efectiva en el aula. Se sugiere la organización de cursos, capacitaciones y talleres para que los profesores adquieran conocimientos sobre estas plataformas y puedan identificar la más adecuadas para poder implementar en su práctica docente.

Se recomienda a los docentes que deseen integrar el uso de las plataformas virtuales de juegos en la enseñanza – aprendizaje, evaluar y seleccionar aquellas plataformas que cuenten con recursos de aprendizaje que permitan desarrollar las habilidades de sus estudiantes y estén alineadas los procesos educativos y la enseñanza – aprendizaje docente.

REFERENCIAS

- Abreu, Y., Barrera, A., Breijo, T., & Bonilla, I. (2018). *El proceso de enseñanzaaprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6622576>
- Aguiar, F. d. (2020). *Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual*. Obtenido de Scielo : <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v46n3/0718-0705-estped-46-03-213.pdf>
- Alonso, N. (Junio de 2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. Obtenido de Universidad de Valladolid: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Ampuero, N. (2022). *Enseñanza aprendizaje: Síntesis del análisis conceptual desde el enfoque centrado en procesos* . Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/journal/280/28073815009/html/>
- Barrera, E., & Morales, E. (2023). *Aplicación de videojuegos, en aulas virtuales ¿Es buena para aprender otro idioma?* . Obtenido de Ciencia Latina Revista Multidisciplinar: <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7072>
- Beltran, M. (2018). *El aprendizaje del idioma inglés como lengua Extranjera*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6119355>
- Camara, N., & Hernández, C. (2021). *El uso de las herramientas digitales para la enseñanza en educación superior durante la pandemia por COVID-19: Un estudio piloto* . Obtenido de <https://www.uv.mx/coil/files/2022/06/El-uso-de-las-herramientas-digitales-para-la-ensenanza-en.pdf>
- Caraballo, Y. (2023). *Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica*. Obtenido de Revista Multidisciplinar Ciencia Latina: <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7011>

- Carbajal, E. (2019). *Juegos didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de primaria de la I.E. Pedro Sánchez Gavidia, Huanuco - 2016*. Obtenido de Repositorio Universidad de Huánuco: <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2410;jsessionid=EEC3EB3621F8243B2A6745574C0CF49A>
- Castillo, G., Sailema, J., Chalacán, J., & Calva, A. (2022). *El rol docente como guía y mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de Ciencia Larina Revista: <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4409>
- Céspedes, E. (Octubre de 2022). *La Gamificación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés, una mirada desde plataformas digitales*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/367045604_Tesis_Doctoral_La_Gamificacion_Aplicada_al_Aprendizaje_del_Idioma_Ingles_una_mirada_des_de_plataformas_digitales
- Chaverra, D., Wilson, B., & Calle, G. (2020). *Diseño de contenidos educativos digitales para tutorar la escritura académica*. Obtenido de Revista ciudad y educación: <https://revistas.idep.edu.co/index.php/educacion-y-ciudad/article/view/2821/2366>
- Chehuan, M. (2019). *Algunas observaciones críticas al concepto de aplicabilidad como explicación a la aplicación de normas jurídicas irregulares*. Obtenido de Scielo: https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-09502019000200035
- Chimarro, S. (28 de Febrero de 2023). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje del inglés, de los niños de quinto grado de educación básica provincia de pichincha, cantón Cayambe, parroquia de Cayambe*. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5036>
- Chong, P., & Marcillo, C. (2020). *Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539680>

- Concepción, M. (2021). *Adaptaciones curriculares en entornos virtuales de aprendizaje*. Obtenido de Dialnet: <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1750>
- Condori, T., Copatarqui, Y., Alvarez, M., Chambi, J., & Rojas, N. (2021). *Estrategias y técnicas didácticas en entornos virtuales: análisis e importancia para docentes y estudiantes*. Obtenido de <https://educas.com.pe/index.php/paidagogo/article/view/51/170>
- Dias, R. C. (2019). *El uso del juego para enseñar inglés como segunda lengua extranjera*. Obtenido de Revista Multidisciplinar : <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-para-la-ensenanza>
- Durán, C., García, C., & Rosado, A. (2020). *El rol docente y estudiante en la era digital*. Obtenido de Revista Redipe: <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1213/1119>
- Falcon, H., & Garay, T. (2018). *Repositorio Universidad Científica del Perú*. Obtenido de Aprendizaje cooperativo: http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/658/FALCON_GARAY_TRABINV_BACH_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fernández, E., Ceballo, H., & Jimmy, Z. (2022). *Estrategia didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de las Ciencias Naturales*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8637900>
- Fuster, D. (2018). *Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico*. Obtenido de Scielo: <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v7n1/a10v7n1.pdf>
- Gallo, M., Vanegas, J., & Nicoll, V. (2021). *Universidad Cooperativa de Colombia*. Obtenido de <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/0451476e-7440-47c7-926d-4117001161d0/content>
- González, A., & Álvarez, A. (2022). *Aprendizaje basado en juegos para aprender una segunda lengua en educación superior*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8687343>

- González, A., & Bermeo, J. (2024). *Metodología para la construcción y validación de instrumentos en el área de la salud*. Obtenido de Universidad Autónoma de Zacateca: <https://revistas.uaz.edu.mx/index.php/ibnsina/article/view/2541>
- Gonzales, J. (2022). *Programa de Juegos Virtuales para mejorar la Autoestima de los estudiantes*. Obtenido de International Journal of Technology and Educational Innovation: https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/11287/Gonzales_%20Siles_Julia_%20Elena.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gozme, Y., & Uracchahua, P. (2019). *Influencia de los Videojuegos en el rendimiento académico de la Institución Educativa Particular Eduardo Francisco Forga de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de educación secundaria del fistrito de Hunter, Arequipa*. Obtenido de Universidad Nacional de San Agustín: <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2734feed-6f68-434e-a8be-9f1fa7d9be0e/content>
- Guaman, A., Jumbo, J., Jumbo, F., Miranda, G., & Jacinto, N. (2022). *El juego como estrategia pedagógica en entornos virtuales de aprendizaje para docentes en aula 2020 – 2022*. Obtenido de Ciencia Latina Revista Multidisciplinar: <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4338>
- Guamán, V. (2019). *El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica*. Obtenido de Scielo: http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000400218&script=sci_arttext&tIng=pt
- Guillén, C., & Sanz, F. (2020). *El rigor científico en investigación. Consideraciones desde el área de Didáctica de la Lengua y Literatura*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7984742>
- Gutiérrez, D. (2023). *Consumo de juegos online y su impacto en el rendimiento escolar e interacción social en estudiantes del sexto grado de primaria de la IE salesiano Don Bosco de Castilla, 2021*. Obtenido de <https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12676/4347/CEPIN-GUT-ROD-2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Gutierrez, J., & Rosana, M. (2023). *Estrategias cognitivas y competencias matemáticas en educación inicial*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8750569>
- Gutierrez, J., Hernandez, C., & Johana, O. (2016). *Los juegos interactivos como estrategias lúdica para facilitar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de 5 y 6 años en el colegio Venecia*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/665/Guti%C3%A9rezHu%C3%A9rfanoJohanna.pdf?sequence=2>
- Ifeoma, R. (2020). *Best practices for quality assurance in higher education: implications for educational administration*. Obtenido de Academia: https://www.academia.edu/90573082/Best_practices_for_quality_assurance_in_higher_education_implications_for_educational_administration
- Lopez, F., Gallardo, J., & Muñoz, D. (2020). *Videojuegos y preadolescencia. Uso, hábitos e implicaciones socioeducativas en función del género*. Obtenido de Universidad Pedagógica Nacional: <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/12701>
- Lopez, M., Llaguno, B., Llor, A., & Solano, I. (2023). *Recursos didácticos en el aprendizaje significativo del sub nivel medio*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8882721>
- Macanchi, M., Marlene, O., & Campoverde, A. (2020). *Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la educación superior*. Obtenido de Scielo: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100396
- Manrique, B., Zapata, M., & Arango, S. (2020). *Entorno virtual para cocrear recursos educativos digitales en la educación superior*. Obtenido de <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/632/399>
- Meneses, G. (2007). *El proceso de enseñanza- aprendizaje: el acto didáctico*. Obtenido de Universitat Rovira I Virgili:

<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf>

Molina, P., Molina, A., & Gentry, J. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926829>

Moreira, J., Beltron, R., & Beltrón, V. (2021). *Aprendizaje significativo una alternativa para transformar la educación*. Obtenido de Revista Científica Dominio de las Ciencias : <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1835>

Muñoz, M., Gonzales, G., Dueñas, H., & Víctor, V. (2022). *Plataformas educativas virtuales y el desempeño docente en las Instituciones Educativas de la UGEL 15 – Perú*. Obtenido de Revista Horizontes: <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/510>

Napa, Z. (2023). *Los recursos didácticos como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes*. Obtenido de <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/663>

Nasser, A., Lim, C., Hosam, A.-S., Reem, Y., Ahmed, I., & Samer, M. (2020). *Challenges and Prospects of Virtual Reality and Augmented Reality*. Obtenido de Researcha Gate: https://www.researchgate.net/publication/340821366_Challenges_and_Prospects_of_Virtual_Reality_and_Augmented_Reality_Utilization_among_Primary_School_Teachers_A_Developing_Country_Perspective

Pacheco, E. (2022). *El aprendizaje del idioma inglés mediado por las tecnologías en el sector rural durante la pandemia: retos y oportunidades en el nivel de secundaria*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8482988>

Páez, D., & Camargo, D. M. (2021). *Calidad de las instituciones de educación superior desde la perspectiva de América Latina y el Caribe*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/journal/5604/560468679013/html/>

- Pardave, D. (2020). *Utilización de estrategias lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del nivel intermedio del instituto de inglés Americano de Huánuco-2020*. Obtenido de <https://repositorio.unheval.edu.pe/browse?type=author&value=Pardav%C3%A9+Aguirre%2C+Diana+Carolina>
- Peña, S. (2019). *La concepción del aprendizaje y la evaluación en alumnos de educación primaria*. Obtenido de Revista Panorama: <https://www.redalyc.org/journal/3439/343964051007/343964051007.pdf>
- Quiroz, P. (2022). *Opinión docente sobre la utilidad de una plataforma virtual para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en una institución educativa privada de Lima*. Obtenido de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/23423/Quiroz_Burgos_Opini%C3%B3n_docente_utilidad1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Restrepo, M. (2023). *La gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera*. Obtenido de Universidad Lasalle : <http://repository.unilasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/3511/1/1017253618.pdf>
- Reyna, V., Lescano, G., & Boy, A. (2022). *El Conectivismo en el aprendizaje en línea empoderando las competencias comunicativas docentes*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8510545>
- Samamé, S., & Vilchez, S. (2021). *Nivel de utilidad de los recursos virtuales de los profesores de educación primaria de Urubamba y Lima, 2021*. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79698/Samam%C3%A9_SSO-Vilchez_SJR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Samané, S., & Juanita, V. (2021). *Nivel de utilidad de los recursos virtuales de los profesores de educación primaria de Urubamba y Lima, 2021*. Obtenido de Universidad César Vallejo: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79698/Samam%C3%A9_SSO-Vilchez_SJR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Serrano, C., & Bolivar, O. (2021). *Utilización de recursos tecnológicos para mejorar el aprendizaje virtual de los estudiantes de la especialidad contabilidad en la Unidad Educativa María Piedad Castillo Leví* . Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8384000>

Victor, G. (2021). *El método cualitativo y su aporte a la investigación en las ciencias sociales*. Obtenido de Revista Gestionar: <https://revistagestionar.com/index.php/rg/article/view/17/47>

Yucra, T., & Bernedo, L. (2020). *Epistemología e Investigación Cuantitativa*. Obtenido de Revista de investigación científica Igobernanza: <https://igobernanza.org/index.php/IGOB/article/view/88>

<p>entidad educativa privada en la ciudad de Arequipa?</p> <p>¿Cuál es la influencia de los recursos de aprendizaje de las plataformas virtuales de juegos en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en docentes de inglés en una entidad educativa privada en la ciudad de - Arequipa?</p>	<p>aprendizaje en la enseñanza - aprendizaje docente en una entidad educativa de la ciudad de Arequipa, 2024.</p>	<p>Arequipa, 2024</p>		<p>Contenido educativo</p>	<p>Adaptación curricular</p> <p>Calidad</p> <p>Relevancia</p> <p>Aplicabilidad</p>	<p>Técnica e instrumento Técnicas: Encuesta Instrumento: Cuestionario</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuestionario de plataforma de juegos virtuales - Cuestionario de enseñanza - aprendizaje <p>Población:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 20 docentes del idioma inglés de un centro educativo de la ciudad de Arequipa. <p>Procesamiento: SPSS ver. 26</p> <p>Prueba de normalidad Prueba de normalidad</p>
---	---	-----------------------	--	----------------------------	--	--

ANEXO N° 2: OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Plataformas de juegos en la enseñanza - aprendizaje de docentes del idioma inglés en una entidad educativa, Arequipa 2024

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	NIVEL DE RANGO POR DIMENSIÓN
Variable independiente Plataformas virtuales de juegos	Guamán et al. (2022), nos indican que los juegos virtuales permiten que los docentes hagan uso de herramientas digitales que permite la interacción con los estudiantes, los cuales aprenden y se motivan con la realización de actividades lúdicas logrando que estos adquieran nuevos conocimientos.	Se llevó a cabo la medición de la variable con la aplicación de un cuestionario a docentes del idioma inglés de un centro educativo de la ciudad de Arequipa, con el propósito de medir la utilidad de las herramientas y los recursos de aprendizaje.	Utilidad de las herramientas	Herramientas para el uso del profesor	1,2,3,4	Escala ordinal Escala Likert	Bajo 8- 16 Medio 17 -24 Alto 25 - 32
				Recursos tecnológicos	5,6,7,8,	Opciones de respuestas Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1)	
			Recursos de aprendizaje	Facilidad del uso de las herramientas	9, 10, 11, 12	Escala ordinal Escala Likert	Bajo 8- 16 Medio 17 -24 Alto 25 - 32
				Recursos didácticos	13, 14, 15, 16	Opciones de respuestas Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1)	

Variable dependiente Enseñanza - aprendizaje	Abreau et al. (2018), mencionan que es un proceso que se da a través de la comunicación ya que el docente se encarga de proporcionar los contenidos, convirtiéndose en un facilitador de esta manera los estudiantes construyen su propio conocimiento e interactúan con el docente contribuyendo en la adquisición de nuevas habilidades y capacidades.	Con la aplicación de un cuestionario se pudo medir la variable, los encuestados fueron docentes del idioma inglés de un centro educativo de la ciudad de Arequipa, con el propósito de medir la pedagogía y contenido educativo Indicadores: Además presenta 10 indicadores: herramientas para el uso del profesor, facilidad del uso de las herramientas, recursos tecnológicos, recursos didácticos, calidad de contenido, participación estudiantil, adaptación curricular, calidad, relevancia y aplicabilidad.	Pedagógica	Calidad de contenido	1, 2, 3, 4	Escala ordinal Escala Likert Opciones de respuestas Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1)	Bajo 7 - 14 Medio 15 - 21 Alto 22 - 28
				Participación estudiantil	5, 6, 7		
			Contenido educativo	Adaptación curricular	8, 9, 10	Escala ordinal Escala Likert Opciones de respuestas Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1)	Bajo 10 - 20 Medio 21 - 30 Alto 31 - 40
				Calidad	11, 12, 13		
				Relevancia	14, 15, 16		
				Aplicabilidad	17		

ANEXO N° 3: CUESTIONARIOS

CUESTIONARIO PLATAFORMAS VIRTUALES DE JUEGOS

La presente encuesta es parte de una investigación cuya finalidad de recabar información sobre el uso de plataformas virtuales en la enseñanza - aprendizaje en una entidad educativa en la ciudad de Arequipa, 2024. Los resultados que se obtengan serán tratados de manera confidencial y reservada, solo se utilizarán para efecto de la investigación.

Acepta ser partícipe de la investigación: **(Sí) (No)**

Instrucciones:

Estimado docente lea cuidadosamente los siguientes ítems y de acuerdo con su criterio, responda marcando con un aspa (X) en la alternativa que estime la más apropiada.

- No deje ningún ítem sin responder
- Marca solo una alternativa por cada ítem
- Consulte al encuestador sobre alguna duda.

Para seleccionar tu respuesta adecuada deberás tomar en cuenta los criterios señalados en la tabla de puntaje.

Marca con un X la respuesta correcta.

Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1)

Dimensión: Utilidad de las herramientas		4	3	2	1
1	Utiliza plataformas de juegos en el dictado de las clases del idioma inglés.				
2	Con que frecuencia hace uso de las herramientas disponibles en las plataformas virtuales de juegos en la enseñanza - aprendizaje.				
3	Considera que las herramientas que brindan las plataformas virtuales de juegos son de utilidad para la enseñanza – aprendizaje				
4	Considera que las herramientas de las plataformas virtuales de juegos influyen en el aprendizaje – enseñanza docente				
5	Considera que las herramientas de las plataformas virtuales de juegos son intuitivas y no requiere de gran esfuerzo para aprender a utilizarlas.				
6	Las herramientas con las que cuentan las plataformas de juegos virtuales están diseñadas para la enseñanza – aprendizaje docente				
7	Las herramientas de las plataformas virtuales de juegos facilitan la experiencia de enseñanza – aprendizaje docente.				
8	Las herramientas de las plataformas virtuales de juegos poseen un interfaz que es amigable y fácil de utilizar				
Dimensión: Recursos de aprendizaje					
9	Los recursos de aprendizaje con los que cuentan las plataformas de juegos son de utilidad para la enseñanza del idioma inglés				
10	Los recursos de aprendizaje con los que cuenta las plataformas virtuales de juegos motivan a los estudiantes.				
11	Los recursos de aprendizaje con los que cuentan las plataformas de juegos son de utilidad para la enseñanza del idioma inglés.				
12	Los recursos tecnológicos con los que cuenta las plataformas de juegos favorecen con el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje.				
13	Los recursos didácticos con los que cuentan las plataformas de juegos son de utilidad para la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés				
14	Los recursos didácticos que se encuentran presentes en las plataformas virtuales de juegos contribuyen con la enseñanza aprendizaje de docentes.				
15	Los recursos didácticos con los que cuentan las plataformas de juegos virtuales presentan algún beneficio en la enseñanza – aprendizaje.				
16	Los recursos didácticos con los que cuentan las plataformas virtuales de juegos ayudan en la práctica docente.				

Gracias por su participación

CUESTIONARIO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

La presente encuesta es parte de una investigación cuya finalidad de recabar información sobre el uso de plataformas virtuales en la enseñanza - aprendizaje en una entidad educativa en la ciudad de Arequipa, 2024. Los resultados que se obtengan serán tratados de manera confidencial y reservada, solo se utilizarán para efecto de la investigación.

Acepta ser partícipe de la investigación: **(Sí)** **(No)**

Instrucciones:

Estimado docente lea cuidadosamente los siguientes ítems y de acuerdo con su criterio, responda marcando con un aspa (X) en la alternativa que estime la más apropiada.

- No deje ningún ítem sin responder
- Marca solo una alternativa por cada ítem
- Consulte al encuestador sobre alguna duda.

Para seleccionar tu respuesta adecuada deberás tomar en cuenta los criterios señalados en la tabla de puntaje.

Marca con un X la respuesta correcta.

Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1)

Dimensión: Pedagogía		4	3	2	1
1	El contenido con el que cuentan las plataformas virtuales de juegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje es de calidad educativa				
2	El contenido que se encuentra en las plataformas de juegos se adecua a las necesidades de la enseñanza aprendizaje de los docentes del idioma inglés.				
3	El contenido con el que cuentan las plataformas virtuales de juegos es confiable para la enseñanza – aprendizaje docente.				
4	El contenido de las plataformas virtuales de juegos se adapta a las necesidades de enseñanza – aprendizaje de los docentes.				
5	Las plataformas digitales de juegos fomentan la participación de los estudiantes.				
6	Los alumnos se sienten motivados al participar de las actividades con las que cuentan las plataformas virtuales de juegos.				
7	Las actividades en las plataformas virtuales involucran la participación activa a los estudiantes.				
8	Las plataformas virtuales de juegos ofrecen contenido que se adecua al plan de estudios				
9	Las plataformas digitales de juegos permiten personalizar la enseñanza – aprendizaje de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.				
10	Considera que las herramientas y recursos con los que cuenta en las plataformas virtuales de juegos son flexibles y permite adaptarse a cualquier tema a dictar.				
Dimensión: Contenido					
11	El contenido educativo de las plataformas virtuales de juegos es de calidad para enseñanza-aprendizaje de docentes del idioma inglés.				
12	El contenido que se encuentra en las plataformas digitales de juegos es confiable, preciso y educativo				
13	El contenido educativo con el que cuentan las plataformas virtuales es variado.				
14	El contenido educativo de las plataformas virtuales de juegos es relevante para la enseñanza – aprendizaje de docentes				
15	El contenido de las plataformas virtuales de juegos es relevante para desarrollar las habilidades y competencias necesarias en la enseñanza del idioma inglés				
16	El contenido de las plataformas virtuales de juegos está relacionado con los temas y conceptos que se deben aprender en el curso de inglés.				
17	El contenido de las plataformas de juegos se puede aplicar a situaciones reales.				

Gracias por su participación

ANEXO N° 4: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Plataformas virtuales de juegos"
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:	Mary Ann Angelica Muñoz Angulo	
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (x)
Área de formación académica:	Clínica ()	Social <u>(x)</u>
	Educativa (x)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:		
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo	
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** (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Plataformas virtuales de juegos
Autora:	Blanca Ursula Cayro Ponce
Procedencia:	Arequipa
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	Docentes del idioma inglés de una entidad educativa de la ciudad de Arequipa
Significación:	El instrumento de plataformas de juegos virtuales, tiene dos dimensiones: utilidad de las herramientas y recursos de aprendizaje compuesta por 16 ítems, empleando la escala tipo Likert, con 4 opciones de respuestas Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1). El instrumento enseñanza - aprendizaje, tiene dos dimensiones: Pedagógica y contenido educativo, compuesta por 19 ítems, empleando la escala tipo Likert con 4 opciones de respuestas Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1). Tienen como objetivo determinar la influencia que existe entre el uso de plataformas virtuales de juegos y la enseñanza - aprendizaje de docentes del idioma inglés en una entidad educativa de la ciudad de Arequipa.



4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Plataformas virtuales de juegos	Utilidad de las herramientas	Hernández (2021) indican que ayuda con la interacción y comunicación entre alumnos y docentes, repercutiendo en el proceso de aprendizaje.
	Recursos de aprendizaje	Quiroz (2022) menciona, que permite manejar información y brindar instrucciones dentro de las clases enfocándose en el alumno

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario *Plataformas Virtuales de juegos*, elaborado por Blanca Ursula Cayro Ponce en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD 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.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no 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 con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA 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 brindes sus observaciones que considere pertinente



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

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Utilidad de las herramientas
- Objetivos de la Dimensión: Medir la utilidad de las herramientas de las plataformas virtuales y su influencia con la enseñanza aprendizaje de docentes del idioma inglés

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Herramientas para el uso del profesor	Utiliza plataformas de juegos en el dictado de las clases del idioma inglés.	4	4	4	
	Con que frecuencia hace uso de las herramientas disponibles en las plataformas virtuales de juegos en la enseñanza - aprendizaje.	4	4	4	
	Considera que las herramientas que brindan las plataformas virtuales de juegos son de utilidad para la enseñanza – aprendizaje	4	4	4	
	Considera que las herramientas de las plataformas virtuales de juegos influyen en el aprendizaje – enseñanza docente	4	4	4	
Facilidad del uso de herramientas	Considera que las herramientas de las plataformas virtuales de juegos son intuitivas y no requiere de gran esfuerzo para aprender a utilizarlas.	4	4	4	
	Las herramientas con las que cuentan las plataformas de juegos virtuales están diseñadas para la enseñanza – aprendizaje docente	4	4	4	
	Las herramientas de las plataformas virtuales de juegos facilitan la experiencia de enseñanza – aprendizaje docente.	4	4	4	
	Las herramientas de las plataformas virtuales de juegos poseen un interfaz que es amigable y fácil de utilizar	4	4	4	

- Segunda dimensión: Recursos de aprendizaje
- Objetivos de la Dimensión: Medir la utilidad de los recursos de las plataformas virtuales y su influencia con la enseñanza – aprendizaje de docentes del idioma inglés



Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Recursos tecnológicos	Los recursos de aprendizaje con los que cuentan las plataformas de juegos son de utilidad para la enseñanza del idioma inglés	4	4	4	
	Los recursos de aprendizaje con los que cuenta las plataformas virtuales de juegos motivan a los estudiantes.	4	4	4	
	Los recursos de aprendizaje con los que cuentan las plataformas de juegos son de utilidad para la enseñanza del idioma inglés.	4	4	4	
	Los recursos tecnológicos con los que cuenta las plataformas de juegos favorecen con el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje.	4	4	4	
Recursos didácticos	Los recursos didácticos con los que cuentan las plataformas de juegos son de utilidad para la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés	4	4	4	
	Los recursos didácticos que se encuentran presentes en las plataformas virtuales de juegos contribuyen con la enseñanza aprendizaje de docentes.	4	4	4	
	Los recursos didácticos con los que cuentan las plataformas de juegos virtuales presentan algún beneficio en la enseñanza – aprendizaje.	4	4	4	
	Los recursos didácticos con los que cuentan las plataformas virtuales de juegos ayudan en la práctica docente.	4	4	4	

Mary Ann Angelica Muñoz Angulo
DNI: 40379275

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Enseñanza - Aprendizaje"

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.

6. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Mary Ann Angelica Muñoz Angulo		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor	(x)
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:			
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)			



7. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

8. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Enseñanza - aprendizaje
Autora:	Blanca Ursula Cayro Ponce
Procedencia:	Arequipa
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	Docentes del idioma inglés de una entidad educativa de la ciudad de Arequipa
Significación:	El instrumento de plataformas de juegos virtuales, tiene dos dimensiones: utilidad de las herramientas y recursos de aprendizaje compuesta por 17 ítems, empleando la escala tipo Likert, con 4 opciones de respuestas Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1). El instrumento enseñanza - aprendizaje, tiene dos dimensiones: Pedagógica y contenido educativo, compuesta por 19 ítems, empleando la escala tipo Likert con 4 opciones de respuestas Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1). Tienen como objetivo determinar la influencia que existe entre el uso de plataformas virtuales de juegos y la enseñanza - aprendizaje de docentes del idioma inglés en una entidad educativa de la ciudad de Arequipa.

9. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Enseñanza – Aprendizaje	Pedagogía	Falcon & Garay (2018) afirman que se da a través de diversas experiencias, obteniendo el conocimiento y adquiriendo una nueva habilidad
	Contenido educativo	Camizán (2021) afirma que se relaciona con distintos elementos como el lenguaje, conceptos, habilidades, procedimientos que se transmiten.

10. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario enseñanza – aprendizaje elaborado por Blanca Ursula Cayro Ponce en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD 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.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no 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 con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA 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 brindes sus observaciones que considere *pertinent*.

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

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Pedagógica
- Objetivos de la Dimensión: Medir como las plataformas virtuales de juegos ayudan en le proceso de enseñanza – aprendizaje desde un punto de vista pedagógico

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Calidad de contenido	El contenido con el cuentan las plataformas virtuales de juegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje es de calidad educativa	4	4	4	
	El contenido que se encuentra en las plataformas de juegos se adecua a las necesidades de la enseñanza aprendizaje de los docentes del idioma inglés.	4	4	4	
	El contenido con el que cuentan las plataformas virtuales de juegos es confiable para la enseñanza – aprendizaje docente.	4	4	4	
	El contenido de las plataformas virtuales de juegos se adapta a las necesidades de enseñanza – aprendizaje de los docentes.	4	4	4	
Participación estudiantil	Las plataformas digitales de juegos fomentan la participación de los estudiantes.	4	4	4	
	Los alumnos se sienten motivados al participar de las actividades con las que cuentan las plataformas virtuales de juegos.	4	4	4	
	Las actividades en las plataformas virtuales involucran la participación activa a los estudiantes.	4	4	4	
Adaptación curricular	Las plataformas virtuales de juegos ofrecen contenido que se adecua al plan de estudios	4	4	4	
	Las plataformas digitales de juegos permiten personalizar la enseñanza – aprendizaje de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.	4	4	4	
	Considera que las herramientas y recursos con los que cuenta en las plataformas virtuales de juegos son flexibles y permite adaptarse a cualquier tema a dictar.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Contenido educativo
- Objetivos de la Dimensión: Determinar si el contenido con el que cuentan las plataformas virtuales de juegos es el adecuado para la enseñanza – aprendizaje de docentes del idioma inglés



Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Calidad	El contenido educativo de las plataformas virtuales de juegos es de calidad para enseñanza-aprendizaje de docentes del idioma inglés.	4	4	4	
	El contenido que se encuentra en las plataformas digitales de juegos es confiable, preciso y educativo	4	4	4	
	El contenido educativo con el que cuentan las plataformas virtuales es variado.	4	4	4	
Relevancia	El contenido educativo de las plataformas virtuales de juegos es relevante para la enseñanza – aprendizaje de docentes	4	4	4	
	El contenido de las plataformas virtuales de juegos es relevante para desarrollar las habilidades y competencias necesarias en la enseñanza del idioma inglés	4	4	4	
	El contenido de las plataformas virtuales de juegos está relacionado con los temas y conceptos que se deben aprender en el curso de inglés.	4	4	4	
Aplicabilidad	El contenido de las plataformas de juegos se puede aplicar a situaciones reales.	4	4	4	

Mary Ann Angelica Muñoz Angulo
DNI: 40379275

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Plataformas virtuales de juegos"

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:	Alexis Enrique Poma Vargas
Grado profesional:	Maestría () Doctor (x)
Área de formación académica:	Clinica () Social ()
	Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Especialista en Auditoría Informática, Metodología de la Investigación, Contrataciones del Estado, TIC.
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años (X)
	Más de 5 años ()
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Investigaciones Pre experimental, Correlacional, Pre experimental y Cuasi experimental

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Plataformas virtuales de juegos
Autora:	Blanca Ursula Cayro Ponce
Procedencia:	Arequipa
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	Docentes del idioma inglés de una entidad educativa de la ciudad de Arequipa
Significación:	El instrumento de plataformas de juegos virtuales, tiene dos dimensiones: utilidad de las herramientas y recursos de aprendizaje compuesta por 18 ítems, empleando la escala tipo Likert, con 4 opciones de respuestas Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1). El instrumento enseñanza - aprendizaje, tiene dos dimensiones: Pedagógica y contenido educativo, compuesta por 19 ítems, empleando la escala tipo Likert con 4 opciones de respuestas Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1). Tienen como objetivo determinar la influencia que existe entre el uso de plataformas virtuales de juegos y la enseñanza - aprendizaje de docentes del idioma inglés en una entidad educativa de la ciudad de Arequipa.



4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Plataformas virtuales de juegos	Utilidad de las herramientas	Hernández (2021) indican que ayuda con la interacción y comunicación entre alumnos y docentes, repercutiendo en el proceso de aprendizaje.
	Recursos de aprendizaje	Quiroz (2022) menciona, que permite manejar información y brindar instrucciones dentro de las clases enfocándose en el alumno

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario *Plataformas Virtuales de juegos*, elaborado por Blanca Ursula Cayro Ponce en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD 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.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no 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 con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA 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 brindes sus observaciones que considere pertinente

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



Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Utilidad de las herramientas
- Objetivos de la Dimensión: Medir la utilidad de las herramientas de las plataformas virtuales y su influencia con la enseñanza aprendizaje de docentes del idioma inglés

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Herramientas para el uso del profesor	Utiliza plataformas de juegos en el dictado de las clases del idioma inglés.	4	4	4	
	Con que frecuencia hace uso de las herramientas disponibles en las plataformas virtuales de juegos en la enseñanza - aprendizaje.	4	4	4	
	Considera que las herramientas que brindan las plataformas virtuales de juegos son de utilidad para la enseñanza - aprendizaje	4	4	4	
	Considera que las herramientas de las plataformas virtuales de juegos influyen en el aprendizaje - enseñanza docente	4	4	4	
Facilidad del uso de herramientas	Considera que las herramientas de las plataformas virtuales de juegos son intuitivas y no requiere de gran esfuerzo para aprender a utilizarlas.	4	4	4	
	Las herramientas con las que cuentan las plataformas de juegos virtuales están diseñadas para la enseñanza - aprendizaje docente	4	4	4	
	Las herramientas de las plataformas virtuales de juegos facilitan la experiencia de enseñanza - aprendizaje docente.	4	4	4	
	Las herramientas de las plataformas virtuales de juegos poseen un interfaz que es amigable y fácil de utilizar	4	4	4	

- Segunda dimensión: Recursos de aprendizaje
- Objetivos de la Dimensión: Medir la utilidad de los recursos de las plataformas virtuales y su influencia con la enseñanza – aprendizaje de docentes del idioma inglés



Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Recursos tecnológicos	Los recursos de aprendizaje con los que cuentan las plataformas de juegos son de utilidad para la enseñanza del idioma inglés	4	4	4	
	Los recursos de aprendizaje con los que cuenta las plataformas virtuales de juegos motivan a los estudiantes.	4	4	4	
	Los recursos de aprendizaje con los que cuentan las plataformas de juegos son de utilidad para la enseñanza del idioma inglés.	4	4	4	
	Los recursos tecnológicos con los que cuenta las plataformas de juegos favorecen con el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje.	4	4	4	
Recursos didácticos	Los recursos didácticos con los que cuentan las plataformas de juegos son de utilidad para la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés	4	4	4	
	Los recursos didácticos que se encuentran presentes en las plataformas virtuales de juegos contribuyen con la enseñanza aprendizaje de docentes.	4	4	4	
	Los recursos didácticos con los que cuentan las plataformas de juegos virtuales presentan algún beneficio en la enseñanza – aprendizaje.	4	4	4	
	Los recursos didácticos con los que cuentan las plataformas virtuales de juegos ayudan en la práctica docente.	4	4	4	


 Alexis Enrique Poma Vargas
 DNI 41008373
 Firma

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Enseñanza - Aprendizaje"
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:	Alexis Enrique Poma Vargas
Grado profesional:	Maestría () Doctor (x)
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Especialista en Auditoría Informática, Metodología de la Investigación, Contrataciones del Estado, TIC.
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años (X) Más de 5 años ()
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Investigaciones Pre experimental, Correlacional, Pre experimental y Cuasi experimental

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Enseñanza - aprendizaje
Autora:	Blanca Ursula Cayro Ponce
Procedencia:	Arequipa
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	Docentes del idioma inglés de una entidad educativa de la ciudad de Arequipa
Significación:	El instrumento de plataformas de juegos virtuales, tiene dos dimensiones: utilidad de las herramientas y recursos de aprendizaje compuesta por 17 ítems, empleando la escala tipo Likert, con 4 opciones de respuestas Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1). El instrumento enseñanza - aprendizaje, tiene dos dimensiones: Pedagógica y contenido educativo, compuesta por 19 ítems, empleando la escala tipo Likert con 4 opciones de respuestas Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1). Tienen como objetivo determinar la influencia que existe entre el uso de plataformas virtuales de juegos y la enseñanza - aprendizaje de docentes del idioma inglés en una entidad educativa de la ciudad de Arequipa.



4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Enseñanza – Aprendizaje	Pedagogía	Falcon & Garay (2018) afirman que se da a través de diversas experiencias, obteniendo el conocimiento y adquiriendo una nueva habilidad
	Contenido educativo	Camizán (2021) afirma que se relaciona con distintos elementos como el lenguaje, conceptos, habilidades, procedimientos que se transmiten.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario enseñanza – aprendizaje elaborado por Blanca Ursula Cayro Ponce en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD 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.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no 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 con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA 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 brindes sus observaciones que considere pertinent

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



Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Pedagógica
- Objetivos de la Dimensión: Medir como las plataformas virtuales de juegos ayudan en el proceso de enseñanza – aprendizaje desde un punto de vista pedagógico

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Calidad de contenido	El contenido con el cuentan las plataformas virtuales de juegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje es de calidad educativa	4	4	4	
	El contenido que se encuentra en las plataformas de juegos se adecua a las necesidades de la enseñanza aprendizaje de los docentes del idioma inglés.	4	4	4	
	El contenido con el que cuentan las plataformas virtuales de juegos es confiable para la enseñanza – aprendizaje docente.	4	4	4	
	El contenido de las plataformas virtuales de juegos se adapta a las necesidades de enseñanza – aprendizaje de los docentes.	4	4	4	
Participación estudiantil	Las plataformas digitales de juegos fomentan la participación de los estudiantes.	4	4	4	
	Los alumnos se sienten motivados al participar de las actividades con las que cuentan las plataformas virtuales de juegos.	4	4	4	
	Las actividades en las plataformas virtuales involucran la participación activa a los estudiantes.	4	4	4	
Adaptación curricular	Las plataformas virtuales de juegos ofrecen contenido que se adecua al plan de estudios	4	4	4	
	Las plataformas digitales de juegos permiten personalizar la enseñanza – aprendizaje de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.	4	4	4	
	Considera que las herramientas y recursos con los que cuenta en las plataformas virtuales de juegos son flexibles y permite adaptarse a cualquier tema a dictar.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Contenido educativo
- Objetivos de la Dimensión: Determinar si el contenido con el que cuentan las plataformas virtuales de juegos es el adecuado para la enseñanza – aprendizaje de docentes del idioma inglés



Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Calidad	El contenido educativo de las plataformas virtuales de juegos es de calidad para enseñanza-aprendizaje de docentes del idioma inglés.	4	4	4	
	El contenido que se encuentra en las plataformas digitales de juegos es confiable, preciso y educativo	4	4	4	
	El contenido educativo con el que cuentan las plataformas virtuales es variado.	4	4	4	
Relevancia	El contenido educativo de las plataformas virtuales de juegos es relevante para la enseñanza – aprendizaje de docentes	4	4	4	
	El contenido de las plataformas virtuales de juegos es relevante para desarrollar las habilidades y competencias necesarias en la enseñanza del idioma inglés	4	4	4	
	El contenido de las plataformas virtuales de juegos está relacionado con los temas y conceptos que se deben aprender en el curso de inglés.	4	4	4	
Aplicabilidad	El contenido de las plataformas de juegos se puede aplicar a situaciones reales.	4	4	4	

Firma

Alexis Enrique Poma Vargas
DNI 41008373

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Plataformas virtuales de juegos"
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:	Jorge Antonio Hernández Vela		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor	(x)
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa (x)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Psicología educativa		
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	()	
	Más de 5 años	(X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Si		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Plataformas virtuales de juegos
Autora:	Blanca Ursula Cayro Ponce
Procedencia:	Arequipa
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	Docentes del idioma inglés de una entidad educativa de la ciudad de Arequipa
Significación:	El instrumento de plataformas de juegos virtuales, tiene dos dimensiones: utilidad de las herramientas y recursos de aprendizaje compuesta por 16 ítems, empleando la escala tipo Likert, con 4 opciones de respuestas Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1). El instrumento enseñanza - aprendizaje, tiene dos dimensiones: Pedagógica y contenido educativo, compuesta por 19 ítems, empleando la escala tipo Likert con 4 opciones de respuestas Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1). Tienen como objetivo determinar la influencia que existe entre el uso de plataformas virtuales de juegos y la enseñanza - aprendizaje de docentes del idioma inglés en una entidad educativa de la ciudad de Arequipa.



4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Plataformas virtuales de juegos	Utilidad de las herramientas	Hernández (2021) indican que ayuda con la interacción y comunicación entre alumnos y docentes, repercutiendo en el proceso de aprendizaje.
	Recursos de aprendizaje	Quiroz (2022) menciona, que permite manejar información y brindar instrucciones dentro de las clases enfocándose en el alumno

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario *Plataformas Virtuales de juegos*, elaborado por Blanca Ursula Cayro Ponce en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD 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.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no 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 con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA 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 brindemos observaciones que considere pertinente

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



Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Utilidad de las herramientas
- Objetivos de la Dimensión: Medir la utilidad de las herramientas de las plataformas virtuales y su influencia con la enseñanza aprendizaje de docentes del idioma inglés

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Herramientas para el uso del profesor	Utiliza plataformas de juegos en el dictado de las clases del idioma inglés.	4	4	4	
	Con que frecuencia hace uso de las herramientas disponibles en las plataformas virtuales de juegos en la enseñanza - aprendizaje.	4	4	4	
	Considera que las herramientas que brindan las plataformas virtuales de juegos son de utilidad para la enseñanza – aprendizaje	4	4	4	
	Considera que las herramientas de las plataformas virtuales de juegos influyen en el aprendizaje – enseñanza docente	4	4	4	
Facilidad del uso de herramientas	Considera que las herramientas de las plataformas virtuales de juegos son intuitivas y no requiere de gran esfuerzo para aprender a utilizarlas.	4	4	4	
	Las herramientas con las que cuentan las plataformas de juegos virtuales están diseñadas para la enseñanza – aprendizaje docente	4	4	4	
	Las herramientas de las plataformas virtuales de juegos facilitan la experiencia de enseñanza – aprendizaje docente.	4	4	4	
	Las herramientas de las plataformas virtuales de juegos poseen un interfaz que es amigable y fácil de utilizar	4	4	4	

- Segunda dimensión: Recursos de aprendizaje
- Objetivos de la Dimensión: Medir la utilidad de los recursos de las plataformas virtuales y su influencia con la enseñanza – aprendizaje de docentes del idioma inglés



Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Recursos tecnológicos	Los recursos de aprendizaje con los que cuentan las plataformas de juegos son de utilidad para la enseñanza del idioma inglés	4	4	4	
	Los recursos de aprendizaje con los que cuenta las plataformas virtuales de juegos motivan a los estudiantes.	4	4	4	
	Los recursos de aprendizaje con los que cuentan las plataformas de juegos son de utilidad para la enseñanza del idioma inglés.	4	4	4	
	Los recursos tecnológicos con los que cuenta las plataformas de juegos favorecen con el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje.	4	4	4	
Recursos didácticos	Los recursos didácticos con los que cuentan las plataformas de juegos son de utilidad para la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés	4	4	4	
	Los recursos didácticos que se encuentran presentes en las plataformas virtuales de juegos contribuyen con la enseñanza aprendizaje de docentes.	4	4	4	
	Los recursos didácticos con los que cuentan las plataformas de juegos virtuales presentan algún beneficio en la enseñanza – aprendizaje.	4	4	4	
	Los recursos didácticos con los que cuentan las plataformas virtuales de juegos ayudan en la práctica docente.	4	4	4	


 Jorge Antonio Hernández Vela
 DNI: 44424034

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Enseñanza - Aprendizaje"

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:	Jorge Antonio Hernández Vela		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor	(x)
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa (x)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Psicología educativa		
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (X)		
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Si		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Enseñanza - aprendizaje
Autora:	Blanca Ursula Cayro Ponce
Procedencia:	Arequipa
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	Docentes del idioma inglés de una entidad educativa de la ciudad de Arequipa
Significación:	El instrumento de plataformas de juegos virtuales, tiene dos dimensiones: utilidad de las herramientas y recursos de aprendizaje compuesta por 17 ítems, empleando la escala tipo Likert, con 4 opciones de respuestas Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1). El instrumento enseñanza - aprendizaje, tiene dos dimensiones: Pedagógica y contenido educativo, compuesta por 19 ítems, empleando la escala tipo Likert con 4 opciones de respuestas Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1). Tienen como objetivo determinar la influencia que existe entre el uso de plataformas virtuales de juegos y la enseñanza - aprendizaje de docentes del idioma inglés en una entidad educativa de la ciudad de Arequipa.



4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Enseñanza – Aprendizaje	Pedagogía	Falcon & Garay (2018) afirman que se da a través de diversas experiencias, obteniendo el conocimiento y adquiriendo una nueva habilidad
	Contenido educativo	Camizán (2021) afirma que se relaciona con distintos elementos como el lenguaje, conceptos, habilidades, procedimientos que se transmiten.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario enseñanza – aprendizaje e l a b o r a d o por Blanca Ursula Cayro Ponce en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD 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.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no 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 con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA 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 brindemos observaciones que considere pertinent

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



Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Pedagógica
- Objetivos de la Dimensión: Medir como las plataformas virtuales de juegos ayudan en el proceso de enseñanza – aprendizaje desde un punto de vista pedagógico

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Calidad de contenido	El contenido con el cuentan las plataformas virtuales de juegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje es de calidad educativa	4	4	4	
	El contenido que se encuentra en las plataformas de juegos se adecua a las necesidades de la enseñanza aprendizaje de los docentes del idioma inglés.	4	4	4	
	El contenido con el que cuentan las plataformas virtuales de juegos es confiable para la enseñanza – aprendizaje docente.	4	4	4	
	El contenido de las plataformas virtuales de juegos se adapta a las necesidades de enseñanza – aprendizaje de los docentes.	4	4	4	
Participación estudiantil	Las plataformas digitales de juegos fomentan la participación de los estudiantes.	4	4	4	
	Los alumnos se sienten motivados al participar de las actividades con las que cuentan las plataformas virtuales de juegos.	4	4	4	
	Las actividades en las plataformas virtuales involucran la participación activa a los estudiantes.	4	4	4	
Adaptación curricular	Las plataformas virtuales de juegos ofrecen contenido que se adecua al plan de estudios	4	4	4	
	Las plataformas digitales de juegos permiten personalizar la enseñanza – aprendizaje de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.	4	4	4	
	Considera que las herramientas y recursos con los que cuenta en las plataformas virtuales de juegos son flexibles y permite adaptarse a cualquier tema a dictar.	4	4	4	



- Segunda dimensión: Contenido educativo
- Objetivos de la Dimensión: Determinar si el contenido con el que cuentan las plataformas virtuales de juegos es el adecuado para la enseñanza – aprendizaje de docentes del idioma inglés

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Calidad	El contenido educativo de las plataformas virtuales de juegos es de calidad para enseñanza-aprendizaje de docentes del idioma inglés.	4	4	4	
	El contenido que se encuentra en las plataformas digitales de juegos es confiable, preciso y educativo	4	4	4	
	El contenido educativo con el que cuentan las plataformas virtuales es variado.	4	4	4	
Relevancia	El contenido educativo de las plataformas virtuales de juegos es relevante para la enseñanza – aprendizaje de docentes	4	4	4	
	El contenido de las plataformas virtuales de juegos es relevante para desarrollar las habilidades y competencias necesarias en la enseñanza del idioma inglés	4	4	4	
	El contenido de las plataformas virtuales de juegos está relacionado con los temas y conceptos que se deben aprender en el curso de inglés.	4	4	4	
Aplicabilidad	El contenido de las plataformas de juegos se puede aplicar a situaciones reales.	4	4	4	

Jorge Antonio Hernández Vela
DNI: 44424034

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Plataformas virtuales de juegos	Utilidad de las herramientas	Hernández (2021) indican que ayuda con la interacción y comunicación entre alumnos y docentes, repercutiendo en el proceso de aprendizaje.
	Recursos de aprendizaje	Quiroz (2022) menciona, que permite manejar información y brindar instrucciones dentro de las clases enfocándose en el alumno

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario *Plataformas Virtuales de juegos*, elaborado por Blanca Ursula Cayro Ponce en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD 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.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no 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 con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA 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.

y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindes sus observaciones que considere pertinente

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



Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Utilidad de las herramientas
- Objetivos de la Dimensión: Medir la utilidad de las herramientas de las plataformas virtuales y su influencia con la enseñanza aprendizaje de docentes del idioma inglés

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Herramientas para el uso del profesor	Utiliza plataformas de juegos en el dictado de las clases del idioma inglés.	4	4	4	
	Con que frecuencia hace uso de las herramientas disponibles en las plataformas virtuales de juegos en la enseñanza - aprendizaje.	4	4	4	
	Considera que las herramientas que brindan las plataformas virtuales de juegos son de utilidad para la enseñanza – aprendizaje	4	4	4	
	Considera que las herramientas de las plataformas virtuales de juegos influyen en el aprendizaje – enseñanza docente	4	4	4	
Facilidad del uso de herramientas	Considera que las herramientas de las plataformas virtuales de juegos son intuitivas y no requiere de gran esfuerzo para aprender a utilizarlas.	4	4	4	
	Las herramientas con las que cuentan las plataformas de juegos virtuales están diseñadas para la enseñanza – aprendizaje docente	4	4	4	
	Las herramientas de las plataformas virtuales de juegos facilitan la experiencia de enseñanza – aprendizaje docente.	4	4	4	
	Las herramientas de las plataformas virtuales de juegos poseen un interfaz que es amigable y fácil de utilizar	4	4	4	

- Segunda dimensión: Recursos de aprendizaje
- Objetivos de la Dimensión: Medir la utilidad de los recursos de las plataformas virtuales y su influencia con la enseñanza – aprendizaje de docentes del idioma inglés



Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Recursos tecnológicos	Los recursos de aprendizaje con los que cuentan las plataformas de juegos son de utilidad para la enseñanza del idioma inglés	4	4	4	
	Los recursos de aprendizaje con los que cuenta las plataformas virtuales de juegos motivan a los estudiantes.	4	4	4	
	Los recursos de aprendizaje con los que cuentan las plataformas de juegos son de utilidad para la enseñanza del idioma inglés.	4	4	4	
	Los recursos tecnológicos con los que cuenta las plataformas de juegos favorecen con el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje.	4	4	4	
Recursos didácticos	Los recursos didácticos con los que cuentan las plataformas de juegos son de utilidad para la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés	4	4	4	
	Los recursos didácticos que se encuentran presentes en las plataformas virtuales de juegos contribuyen con la enseñanza aprendizaje de docentes.	4	4	4	
	Los recursos didácticos con los que cuentan las plataformas de juegos virtuales presentan algún beneficio en la enseñanza – aprendizaje.	4	4	4	
	Los recursos didácticos con los que cuentan las plataformas virtuales de juegos ayudan en la práctica docente.	3	4	4	

Lilian del Carmen Berrospi Espinoza
DNI 18095102

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Enseñanza - Aprendizaje"
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:	Lilian del Carmen Berrospi Espinoza	
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (x)
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (x)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Didáctica de los idiomas	
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo	
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 (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Enseñanza - aprendizaje
Autora:	Blanca Ursula Cayro Ponce
Procedencia:	Arequipa
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	Docentes del idioma inglés de una entidad educativa de la ciudad de Arequipa
Significación:	El instrumento de plataformas de juegos virtuales, tiene dos dimensiones: utilidad de las herramientas y recursos de aprendizaje compuesta por 17 ítems, empleando la escala tipo Likert, con 4 opciones de respuestas Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1). El instrumento enseñanza - aprendizaje, tiene dos dimensiones: Pedagógica y contenido educativo, compuesta por 19 ítems, empleando la escala tipo Likert con 4 opciones de respuestas Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1). Tienen como objetivo determinar la influencia que existe entre el uso de plataformas virtuales de juegos y la enseñanza - aprendizaje de docentes del idioma inglés en una entidad educativa de la ciudad de Arequipa.

4. Soporte teórico

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Pedagógica
- Objetivos de la Dimensión: Medir como las plataformas virtuales de juegos ayudan en le proceso de enseñanza – aprendizaje desde un punto de vista pedagógico

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Calidad de contenido	El contenido con el que cuentan las plataformas virtuales de juegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje es de calidad educativa	4	4	4	
	El contenido que se encuentra en las plataformas de juegos se adecua a las necesidades de la enseñanza aprendizaje de los docentes del idioma inglés.	4	4	4	
	El contenido con el que cuentan las plataformas virtuales de juegos es confiable para la enseñanza – aprendizaje docente.	4	4	4	
	El contenido de las plataformas virtuales de juegos se adapta a las necesidades de enseñanza – aprendizaje de los docentes.	4	4	4	
Participación estudiantil	Las plataformas digitales de juegos fomentan la participación de los estudiantes.	4	4	4	
	Los alumnos se sienten motivados al participar de las actividades con las que cuentan las plataformas virtuales de juegos.	4	4	4	
	Las actividades en las plataformas virtuales involucran la participación activa a los estudiantes.	4	4	4	
Adaptación curricular	Las plataformas virtuales de juegos ofrecen contenido que se adecua al plan de estudios	4	4	4	
	Las plataformas digitales de juegos permiten personalizar la enseñanza – aprendizaje de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.	4	4	4	
	Considera que las herramientas y recursos con los que cuenta en las plataformas virtuales de juegos son flexibles y permite adaptarse a cualquier tema a dictar.	3	4	4	

- Segunda dimensión: Contenido educativo
- Objetivos de la Dimensión: Determinar si el contenido con el que cuentan las plataformas virtuales de juegos es el adecuado para la enseñanza – aprendizaje de docentes del idioma inglés

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Calidad	El contenido educativo de las plataformas virtuales de juegos es de calidad para enseñanza-aprendizaje de docentes del idioma inglés.	4	4	4	
	El contenido que se encuentra en las plataformas digitales de juegos es confiable, preciso y educativo	4	4	4	
	El contenido educativo con el que cuentan las plataformas virtuales es variado.	4	4	4	
Relevancia	El contenido educativo de las plataformas virtuales de juegos es relevante para la enseñanza – aprendizaje de docentes	4	4	4	
	El contenido de las plataformas virtuales de juegos es relevante para desarrollar las habilidades y competencias necesarias en la enseñanza del idioma inglés	4	4	4	
	El contenido de las plataformas virtuales de juegos está relacionado con los temas y conceptos que se deben aprender en el curso de inglés.	4	4	4	
Aplicabilidad	El contenido de las plataformas de juegos se puede aplicar a situaciones reales.	4	4	4	



Lilian del Carmen Berrospi Espinoza
DNI 18095102

ANEXO N° 5: PRUEBA DE FIDELIDAD DEL INSTRUMENTO

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,973	33

Baremos

0.9, el instrumento de medición es excelente

Entre 0.9 – 0.8 el instrumento es bueno

Entre 0.8 – 0.7 el instrumento es aceptable

Entre 0.7 – 0.6 el instrumento es débil

Entre 0.6 – 0.5 el instrumento es pobre

< 0.5 no es aceptable

Interpretación.

Los datos analizados según el Alfa de Cronbach son de 0.973 lo que indica que tiene una excelente consistencia interna. Los elementos del cuestionario están altamente relacionados entre sí.

ANEXO N°6: Análisis descriptivos

Figura 1: Plataformas virtuales de juegos

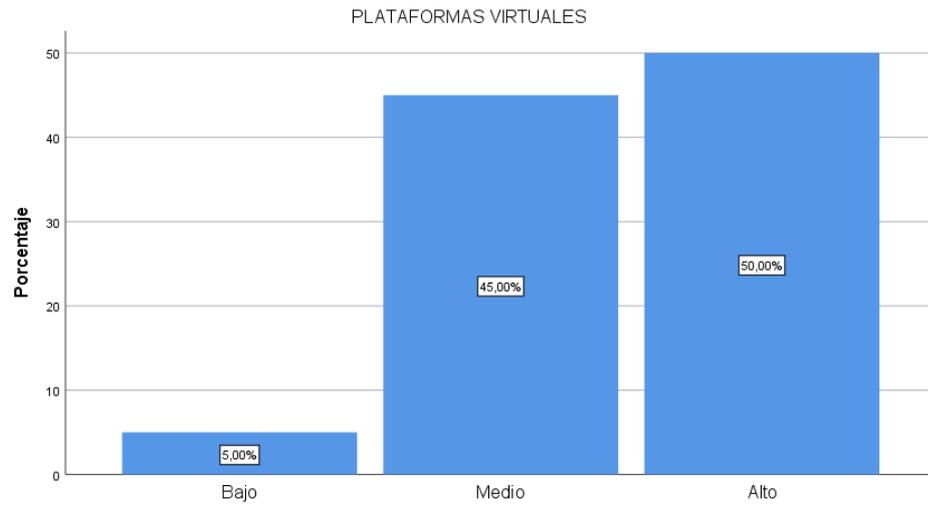
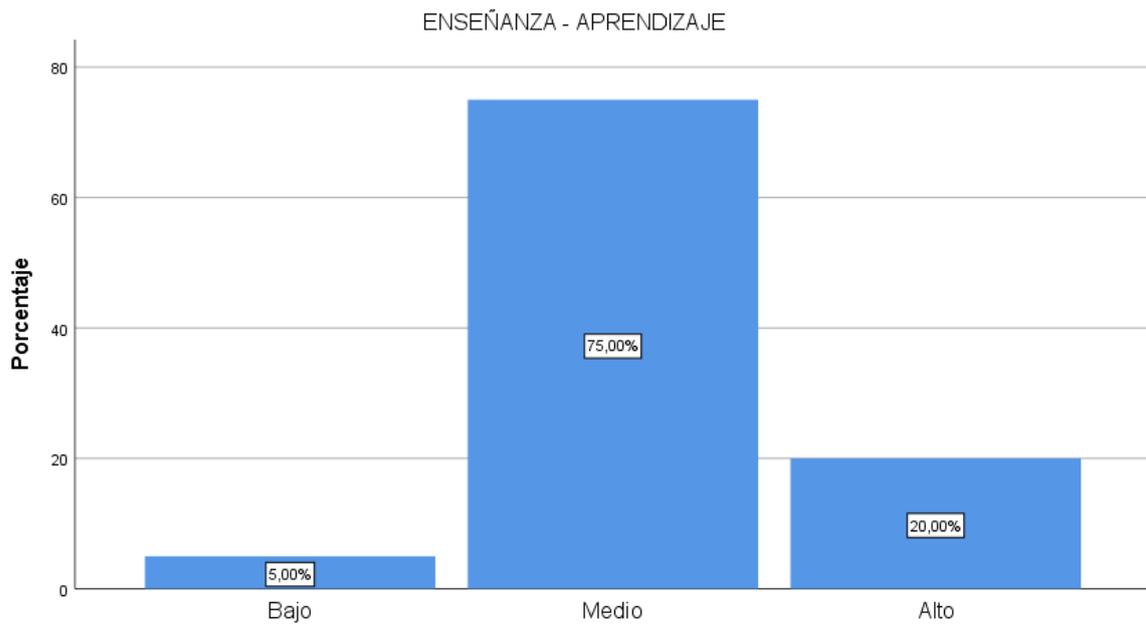


Figura 2: Enseñanza – aprendizaje



Fuente: Cuestionario Enseñanza – aprendizaje

ANEXO N° 7: CARTA DE AUTORIZACIÓN



Arequipa, 15 de mayo de 2024

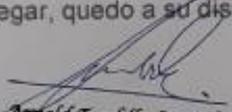
Señores
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
Programa de segunda especialidad
Trujillo. –

Yo, Arnold Tardillo Gonzales, en calidad de representante legal de la empresa Universal English Corporation con RUC 20607811378, otorgo autorización a la licenciada Blanca Úrsula Cayro Ponce, estudiante del programa de Segunda Especialidad en Docencia del Inglés como Lengua Extranjera de la Universidad César Vallejo, para llevar a cabo el siguiente proyecto: *"Plataformas de juegos en la enseñanza - aprendizaje de docentes del idioma inglés en una entidad educativa, Arequipa 2024"*

Queda expresamente establecido que la investigación realizada será utilizada exclusivamente para los fines del proyecto mencionado anteriormente. La estudiante reconoce y acepta que toda la información recopilada y los resultados obtenidos serán de uso estrictamente académico.

Sin más que agregar, quedo a su disposición para cualquier consulta adicional.

Atentamente,


Arnold Tardillo Gonzales
TEAM PATRIOT - BE DIFFERENT
DIRECTOR ADMINISTRATIVO

Firma representante

Av CAYMA 311- CAYMA
Calle República de Chile 317 - La Negrita

(+51) 958 073 001

teampatriotperu@gmail.com
teampatriotarequipa@gmail.com

ANEXO N° 8: BASE DE DATOS EXCEL

PLATAFORMAS VIRTUALES DE JUEGOS																	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	
1	4	4	3	4	2	3	3	4	3	4	4	2	3	3	4	3	53
2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	18
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
4	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	45
5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63
6	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	2	3	3	3	53
7	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	45
8	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
10	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
11	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	51
12	3	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	2	2	3	3	3	49
13	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	44
14	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
15	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	1	54
16	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	43
17	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	37
18	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
19	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
20	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	51

