



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Herramientas digitales y aprendizaje del idioma inglés
en estudiantes de una institución educativa secundaria,
2024**

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

AUTORA:

Ancajima Bayona, Yanira Lucero (orcid.org: 0009-0009-9938-5660)

ASESOR:

Dr. Vasquez Reyes, Luis Angel (orcid.org: 0000-0002-7531-2784)

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

A mis padres por su amor, aporte y apoyo incondicional durante toda mi vida para poder superarme profesionalmente

Yanira Lucero

AGRADECIMIENTO

A mi profesor por su apoyo incondicional
para culminar satisfactoriamente mi
investigación.

Yanira Lucero



Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, VASQUEZ REYES LUIS ANGEL, 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: "Herramientas digitales y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024", cuyo autor es ANCAJIMA BAYONA YANIRA LUCERO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17%, 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, 01 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
VASQUEZ REYES LUIS ANGEL DNI: 43116295 ORCID: 0000-0002-7531-2784	Firmado electrónicamente por: LVASQUEZR1 el 23- 07-2024 00:37:28

Código documento Trilce: TRI - 0784977



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, ANCAJIMA BAYONA YANIRA LUCERO 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: "Herramientas digitales y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa secundaria, 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
YANIRA LUCERO ANCAJIMA BAYONA DNI: 71234824 ORCID: 0009-0009-9938-5660	Firmado electrónicamente por: YANCAJIMABA20 el 01-07-2024 11:27:30

Código documento Trilce: TRI - 0784902

ÍNDICE

CARÁTULA	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	
ÍNDICE	ii
ÍNDICE DE TABLAS	iii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. MÉTODO.....	10
3.1. Tipo y diseño de investigación	10
3.2. Variables y operacionalización.....	11
3.3. Población, muestra, muestreo	12
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	13
3.5. Procedimientos	14
3.6. Método de análisis de datos.....	14
3.7. Aspectos éticos	15
IV. RESULTADOS	16
V. DISCUSIÓN.....	26
VI. CONCLUSIONES.....	30
VII. RECOMENDACIONES	31
REFERENCIAS	32
ANEXOS.....	38

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Variable-dimensiones-indicadores-herramientas digitales	11
Tabla 2: Variable-dimensiones-indicadores-aprendizaje del idioma inglés	12
Tabla 3: Muestra de las diversas facultades	12
Tabla 4: Validez por juicio de expertos	13
Tabla 5: Confiabilidad del cuestionario herramientas digitales	14
Tabla 6: Confiabilidad del cuestionario aprendizaje del idioma inglés	14
Tabla 7: Frecuencia de la variable herramientas digitales	16
Tabla 8: Frecuencia de las dimensiones de la variable herramientas digitales	17
Tabla 9: Frecuencia de la variable aprendizaje del idioma inglés	18
Tabla 10: Frecuencia de las dimensiones de la variable aprendizaje del idioma inglés	19
Tabla 11: Prueba de normalidad de las variables herramientas digitales y aprendizaje del idioma inglés.	20
Tabla 12: Relación de la muestra no paramétrica, según Spearman, entre la variable herramientas digitales y la variable aprendizaje del idioma inglés.	21
Tabla 13: Magnitudes de correlación según valores del coeficiente de Spearman	21
Tabla 14: Prueba de normalidad de las dimensiones recursos didácticos y aprendizaje del vocabulario	22
Tabla 15: Relación de la muestra no paramétrica, según Spearman, entre la dimensión recursos didácticos y aprendizaje del vocabulario	22
Tabla 16: Prueba de normalidad de la dimensión juegos educativos online y aprendizaje gramatical	23
Tabla 17: Relación de la muestra no paramétrica, según Spearman, entre la dimensión juegos educativos online y el aprendizaje gramatical	23
Tabla 18: Prueba de normalidad de las dimensiones de las TIC y aprendizaje motivacional	24
Tabla 19: Relación de la muestra no paramétrica, según Spearman, entre la dimensión de las TIC y aprendizaje motivacional	24

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Diseño de investigación	10
Figura 2: Niveles de la variable herramientas digitales	16
Figura 3: Niveles de las dimensiones de herramientas digitales	17
Figura 4: Niveles de la variable aprendizaje del idioma inglés	18
Figura 5: Niveles de las dimensiones de la aprendizaje del idioma inglés	19

RESUMEN

El presente trabajo académico tuvo como objetivo: Determinar de qué manera las herramientas digitales influyen en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa del nivel secundario, 2024, también tuvo como justificación recalcar el uso de las herramientas digitales como parte del aprendizaje del idioma inglés para que los estudiantes de secundaria obtengan un buen nivel de dicho idioma. Este estudio académico utiliza una metodología cuantitativa y se ha aplicado de manera transversal y correlacional y con diseño no experimental, teniendo como muestra 81 estudiantes del tercer año del nivel secundario a quienes se les administró una encuesta sobre las variables con sus respectivas interrogantes cada una. Obtuvo un Sig. p. valor de significancia = $0,001 < 0,05$ por tal razón la hipótesis que se rechaza es la nula y se acepta la alterna, con un índice de correlación de $Rho = ,959$. En consecuencia, existe correlación positiva muy buena entre las herramientas digitales y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del nivel secundario. Se concluye que las herramientas digitales influyen bastante en el aprendizaje del idioma inglés para los estudiantes del nivel secundario, esto permite que los estudiantes en un futuro obtengan un buen manejo del idioma inglés.

Palabras clave: aprendizaje, habilidades, herramientas, juegos, tecnología

ABSTRACT

The objective of this academic work was: To determine how digital tools influence the learning of the English language in students of a secondary educational institution, 2024, the justification was also to emphasize the use of digital tools as part of the learning of the English language so that high school students obtain a good level of said language. This academic study uses a quantitative methodology and has been applied in a transversal and correlational manner and with a non-experimental design, having as a sample 81 third-year secondary school students who were administered a survey on the variables with their respective questions each. Got a signal. p . significance value = $0.001 < 0.05$ for this reason the null hypothesis is rejected and the alternative is accepted, with a qualification index of $Rho=.959$. Consequently, there is very good positive promotion between digital tools and the learning of the English language in secondary level students. It is concluded that digital tools greatly influence the learning of the English language for secondary level students, this allows students to obtain good command of the English language in the future.

Keywords: learning, skills, tools, games, technology

I. INTRODUCCIÓN

Es muy importante la tecnología a nivel global, especialmente en el ámbito educativo porque nos permite descubrir nuevos conocimientos y/o complementar el proceso de aprendizaje. Aguilar y Vite (2020) los autores indican que en varias partes del mundo se han adaptado diversas estrategias en la educación que permiten la mejora de la enseñanza. Cantor et al., (2022) debido al covid-19, se produjo un cambio social a nivel mundial que provocó cambios en las condiciones de enseñanza-aprendizaje a nivel mundial, como la transición de las lecciones en aula a las lecciones virtuales, lo que provocó cambios en el trabajo de los docentes. La mayoría de los maestros comenzaron a utilizar una variedad de estrategias para ayudar a sus alumnos a aprender e ingresar a las clases online y para lograrlo, todos los maestros comenzaron a recibir capacitación sobre gamificación. Gouveia (2019) hoy en día, la gamificación es una herramienta utilizada para acrecentar el desarrollo de enseñanza y aprendizaje, ayudando a maestros y estudiantes alcanzar sus objetivos.

Por otro lado, según Unesco (2020) después de diez días de que se afirmarán casos de covid-19 en Perú, se estableció el distanciamiento social, por lo que Minedu anunció que las clases se llevarían a cabo de manera virtual con la estrategia AeC. A partir de este anuncio es donde comienza un nuevo reto tanto para los docentes como para los padres de familia. Desde ese momento, los docentes comenzaron a buscar o implementar estrategias distintas para lograr que los estudiantes se conecten a las clases, ofreciendo así una clase didáctica con el fin de lograr una adecuada enseñanza. El uso de herramientas digitales tales como los juegos online fue una estrategia que se usó.

En el ámbito local, debido a las limitaciones de equipos y conectividad que tenían los estudiantes, las clases se llevaron a cabo mediante textos, imágenes y audios de Whatsapp lo que provocó que los docentes analicen diversas estrategias para que sus estudiantes comprendan las sesiones de aprendizajes. Existen diversos autores que estudian estrategias innovadoras para un adecuado entendimiento en el sector educativo, además Marco y Ibarra (2023) considera a las

herramientas digitales son útiles y atractivos tanto para los profesores y estudiantes. Teniendo en cuenta a Santur y Alemán (2020), ellos mencionan que Wordwall es una de las estrategias que los docentes emplearon para poder desarrollar y reforzar lo aprendido en las clases. Los docentes en Wordwall pueden crear sus diseños o usar diseños ya creados por otros usuarios. Harwika (2019) indica que Wordwall es una herramienta de aprendizaje en internet que ofrece juegos, cuestionarios, debates y encuestas y que ayuda a mejorar el vocabulario en el idioma inglés. También otro juego Online que se usó mucho es el Kahoot, Rojas (2016) nos indica que Kahoot es una herramienta digital que permite realizar cuestionarios de autoevaluación de manera dinámica y competitiva, esta herramienta digital ayuda que las clases sean amenas, atractivas y motivacionales para el estudiante, así mismo Machaca (2022) demuestra el impacto positivo del uso de Kahoot en la capacidad para el aprendizaje de los estudiantes.

Conformidad a lo mencionado, al considerar la problemática general se plantea la pregunta siguiente: ¿De qué manera las herramientas digitales influyen en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa del nivel secundario, 2024? Los problemas específicos son: ¿De qué manera los recursos didácticos influyen en el aprendizaje del vocabulario en inglés para los estudiantes de una institución educativa del nivel secundario, 2024? ¿De qué manera los juegos educativos online influyen en el aprendizaje gramatical inglés en estudiantes de una institución educativa del nivel secundario, 2024? Y ¿De qué manera las TIC influyen en el aprendizaje motivacional en estudiantes de una institución educativa del nivel secundario, 2024?

En este trabajo académico se justifica en lo teórico tal como Hurtado y Urtecho (2019) señalan que el uso de herramientas digitales tienen diversos beneficios, como por ejemplo en que los estudiantes del nivel secundario obtienen un aprendizaje significativo, también indica que cada vez hay muchos usuarios ya sean docentes o estudiantes que utilizan diversos aplicativos para su proceso de aprendizaje o enseñanza, y que hoy en día con la aparición de redes sociales la comunicación se da desde cualquier lugar en donde nosotros nos encontremos y a cualquier hora. Las variables de este trabajo de investigación son: herramientas

digitales y aprendizaje del idioma inglés, además, varios estudios utilizarán estos como base. Los motivos para realizar este trabajo de investigación están relacionados con la complejidad y las diversas ventajas que tiene el uso de las herramientas digitales. Se reconoce como práctico porque presenta argumentos sólidos sobre cómo ayudan a todos los estudiantes del nivel secundario a aprender inglés y a comprender el uso de herramientas digitales. La justificación metodológica del estudio se basa en que se lograron los objetivos al recopilar información de las dos variables a través de instrumentos de medición. Los cuestionarios también se sometieron a procesos de validación y confiabilidad mediante un enfoque cuantitativo.

Por lo tanto, se constituyó el objetivo general siguiente: Determinar de qué manera las herramientas digitales influyen en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa del nivel secundario, 2024. Como objetivos específicos: a) Determinar de qué manera los recursos didácticos influyen en el aprendizaje del vocabulario en inglés para los estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024. b) Determinar de qué manera los juegos educativos online influyen en el aprendizaje gramatical inglés en estudiantes de una institución educativa del nivel secundario, 2024 y c) Determinar de qué manera las TIC influyen en el aprendizaje motivacional en estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024.

En el trabajo académico se enuncia la hipótesis general: Las herramientas digitales influyen de forma positiva en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024. Se enuncian las hipótesis específicas siguientes: 1) Los recursos didácticos influyen de manera positiva en el aprendizaje del vocabulario de los estudiantes en una institución educativa del nivel secundario, 2024 2) Los juegos educativos online influyen de manera positiva en el aprendizaje gramatical de los estudiantes de una institución educativa del nivel secundario, 2024 y 3) Las TIC influyen de manera positiva en el aprendizaje motivacional de los estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

Con referencia a investigaciones internacionales se hallaron a Gonzales y Rojas (2022) el objetivo de su investigación fue resaltar el uso de Wordwall como recurso didáctico de aprendizaje. Esta investigación fue de metodología cuantitativa, descriptiva y diseño experimental, el estudio fue realizado en un instituto superior, su muestra fue de 145 universitarios de la facultad de derecho los cuales cursaban el séptimo semestre de la carrera y llevaban la asignatura de inglés, mediante la encuesta se dieron los siguientes resultados, con respecto a la funcionalidad de la aplicación hubo una respuesta positiva con respecto al manejo de esta, los estudiantes indicaron que es una plataforma de fácil uso al igual que el uso de sus diferentes plantillas en este juego online, obteniendo como media 9,7 puntos. Otro punto dado en la encuesta es sobre el uso de esta plataforma en los tiempos libres teniendo una media de 7 puntos, indicando que los estudiantes no utilizan al juego online en sus tiempos de ocio, o en actividades fuera de clases y con respecto a los beneficios directos del aprendizaje de inglés por medio de Wordwall tiene una media de 10 puntos debido a que es un juego didáctico muy dinámico donde utiliza imágenes, letras de tamaños y colores diferentes. En esta tesis los autores concluyeron que Wordwall es una herramienta digital que tiene un impacto positivo tanto para los estudiantes y profesores, ya que hace más divertidas las clases y optimizar el uso del proyector, lo que permite a los estudiantes ver videos o leer textos y adquirir conocimientos a través del juego. Esta investigación tuvo como propósito proporcionar referencias para que se desarrollen otros estudios de la aplicación, pero enfocados en el uso de otros idiomas, y de esta forma poder comparar con lenguas como francés, italiano, alemán, u otros.

Por otra parte, García y Mena (2021), en su investigación, analizaron cómo la gamificación puede ayudar a la enseñanza del inglés, es horizontalmente descriptivo. Encuestaron a 33 miembros de la Asociación Estadounidense para la Educación Bilingüe después de que se implementó la propuesta. Según este estudio, la gamificación facilita el uso de varios aparatos móviles y se acondiciona mejor a la educación virtual. Los resultados del sondeo realizado después de la

implementación de la gamificación fueron los siguientes: La memoria es adquirido como habilidad en el proceso de gamificación fue valorado como medio cierto por el 44 % de las respuestas, mientras que el 42 % lo indicó como muy cierto. El incremento de la autonomía como habilidad durante el proceso de gamificación fue señalado como muy cierto por el 52 % de las respuestas, mientras que el 30 % lo señaló como medio cierto. La adquisición de habilidades como habilidad durante el proceso de gamificación fue señalado como sumamente cierto por el 68 % de las respuestas, mientras que el 22 % lo señaló como mínimo cierto. El análisis de la lectura como herramienta de enseñanza de inglés fue evaluado como muy cierto por el 44 % de los participantes, mientras que el 42 % lo calificó como medio cierto. Los autores en este trabajo de investigación concluyeron que la gamificación es un medio para enseñar inglés y que esta influyó en los estudiantes de “Bilingüe Interamericana” para mejorar sus resultados de aprendizaje, además indicaron que la gamificación ayuda en la memoria, la autonomía, el aprendizaje y la lectura, lo que hace que la educación virtual sea menos tediosa y necesaria para lograr los objetivos educativos.

Otra investigación internacional tenemos a Fahmi et al., (2021) su objetivo fue examinar el uso de la aplicación Wordwall como medio para que los estudiantes puedan aumentar su interés y aprendizaje en el vocabulario inglés, mediante observación, entrevista, es de método cuantitativa y cualitativa descriptiva, sus resultados mostraron que con la herramienta digital se aprende de manera efectiva, rápida y divertida, la cual ayuda al estudiante a obtener y comprender de manera fácil un nuevo vocabulario para su aprendizaje. El estudio incluyó 28 estudiantes y descubrió que el 78,5 % de los estudiantes (22 estudiantes) estaban muy satisfechos con el juego digital para aprender árabe que usa Wordwall. Mientras tanto, el 21,5 % (6 estudiantes) declaró estar contento, mientras que nadie indicó que estuviera descontento. Esto demuestra que todos los estudiantes están contentos con aprender vocabulario árabe.

Para los antecedentes nacionales se citaron a los siguientes autores:

Álvarez y Quispe (2022) el propósito de su investigación fue diagnosticar como el juego online Wordwall influye en los aprendizajes del vocabulario en inglés

para un colegio de Arequipa. Metodología cuantitativa, diseño experimental y descriptiva. Su muestra fueron alumnos de "2B" de secundaria. La encuesta fue el instrumento que utilizara para recopilar información. Después de la investigación, se descubrió que los estudiantes mejoraron sus niveles de aprendizaje en el vocabulario del idioma inglés en el pre test con un aumento de 3.50 puntos en el pos test. Llegaron a la conclusión de que el uso de la herramienta Wordwall tiene un impacto significativo en la cantidad de vocabulario que se aprende en el ámbito de la investigación en inglés.

Avalos (2020) determinó la relación que hay entre motivación y el aprendizaje del inglés. Su investigación fue cuantitativa y no experimental. Su muestra consistió en 23 estudiantes utilizando la encuesta. Sus hallazgos indicaron que el 56,52 % de los estudiantes estaban altamente motivados y el 43,48 % estaban medianamente motivados. En cuanto al aprendizaje de inglés, estaba en proceso el 26,09 %, esperado el 47,83 % y destacado el 26,09 %. El autor llegó a la conclusión de que un buen aprendizaje de inglés se debe a la motivación del maestro.

Orihuela (2019), en esta investigación tuvo como propósito estudiar la gamificación como método de enseñanza para que los maestros ayuden a los estudiantes de 9 a 12 años a mejorar sus habilidades orales en el idioma inglés. Cualitativo y cuantitativo fue el enfoque de la investigación, de tipo descriptivo, se consideró una muestra intencional de docentes que comprendían la edad de 30 a 40 años, además con más de 4 años de experiencia en el idioma inglés, en este estudio se detectó que los docentes a pesar de su gran experiencia realizaban clases sin uso de las TIC, su objetivo era describir la gamificación como estrategia para desarrollar habilidades escritas y orales de los estudiantes. Se utilizó una ficha de observación y cuestionario, para poder detectar las estrategias que los docentes utilizaban en sus sesiones de aprendizaje, así también como la comprobación de la gamificación como estrategia para impulsar el aumento de las aptitudes orales y escritas de los estudiantes en el idioma inglés.

Ochoa (2019), Su investigación fue realizada en la universidad de Lima, se llevó a cabo este estudio para investigar cómo Kahoot influye en la mejora de la

redacción en inglés, la cual tuvo una muestra de 200 estudiantes, la metodología que los autores emplearon fueron de enfoque cuantitativo, así como también es de alcance descriptivo y tiene un diseño no experimental, como conclusión obtuvo que Kahoot en el área de inglés estimuló a los alumnos a que obtengan resultados muy buenos en su competencia de escribe textos en inglés y que debería darse un mayor énfasis en el uso de dicha herramienta digital en las actividades de aprendizaje. En esta investigación el acceso a la aplicación Kahoot ayuda a los estudiantes a poder mejorar su escritura en el idioma inglés, se considera excelente por el 77 % de los estudiantes, 21,5 % lo considera como buena y el 1,5 % de estudiantes a Kahoot lo considera como regular para poder mejorar su habilidad en la parte de escritura del inglés, realizando adecuadamente la parte gramatical.

Para argumentar la primera variable que es herramientas digitales tenemos a Monsalve (2020) que indica que los recursos digitales no solo facilitan el aprendizaje de los alumnos, sino que también ofrecen diversas oportunidades en los entornos educativos virtuales cuando son utilizadas adecuadamente por los maestros, Ramos y Castillo (2021) las investigadoras creen que las herramientas virtuales son cruciales para el aprendizaje en la actualidad, además también la autora Leiva y López (2019) considera que las herramientas virtuales son una excelente estrategia para una buena retroalimentación de las diversas actividades programadas por los docentes sin importar el nivel o modalidad.

Se exponen las diversas dimensiones de la variable herramientas digitales: Recurso didáctico, juegos online educativo y TIC. En cuanto a la dimensión de Recurso didácticos Villafuerte (2020) según su artículo que, para motivar a los estudiantes en su aprendizaje, los docentes deben de implementar métodos, técnicas y estrategias para poder realizar una clase interactiva y motivadora. Así mismo Gutiérrez (2023) indica que los recursos didácticos en la educación poseen un impacto significativo en la evolución del aprendizaje, el cual permite alcanzar resultados positivos tanto para los docentes como estudiantes. a los cuales se les indican que las estrategias didácticas son cruciales para la creación de actividades en la educación tanto en el nivel elemental como superior. Traxler (2009) los recursos educativos virtuales incorporan acciones que fomentan el aprendizaje de

los estudiantes.

En la segunda dimensión sobre juegos educativos online en el artículo de Vázquez et al., (2020), según ellos, los juegos educativos en línea fomentan la colaboración en diversos temas y la inclusión de los estudiantes con diferentes habilidades. Los juegos en línea se dividen en dos tipos: los juegos sin interactividad social, que se definen como juegos que no involucran interacción social y los juegos con interactividad social los cuales los define como juego colectivo contra otros usuarios conectados, Hargis (2016) los juegos educativos online son recursos didácticos muy buenos para el aprendizaje de otro idioma.

En la tercera dimensión, sobre las TIC, la CMSI afirmó que las TIC tienen enormes posibilidades de mejorar el acceso a la educación, Además, indica que las TIC facilitan el aprendizaje y, según Fernández et al., (2020), se han convertido en herramientas útiles para el aprendizaje de idiomas. García (2016) señala que una de las habilidades que los docentes deben poseer es manejo de las TIC, también Rico et al., (2016) indican que las TIC han cambiado completamente la educación y se han convertido en herramientas útiles para aprender idiomas, Stowell y Nelson (2007) abordaron que el uso de la tecnología mejora aún más el aprendizaje colaborativo sobre el rendimiento de los estudiantes.

Al investigar sobre la segunda variable de este trabajo académico la cual es aprendizaje del idioma inglés se encontraron autores como Sibtain (2021) quien indica que el aprendizaje exitoso de un idioma es posible con pasión y que los maestros de idiomas pueden enseñar bien si fomentan el interés de los estudiantes por aprender. Azúa y Pincay (2019) según ellos, las personas tienen el interés de adquirir aquello que tienen lógica y rechazan aquello que les parece ilógico según su opinión., la relevancia de cualquier otro aprendizaje será memorística y sólo se brindará para que puedan aprobar un examen o una materia designada. Hoy en día hay muchas teorías acerca de los diversos tipos de aprendizajes, y que cada aprendizaje tiene sus propias características y aplicaciones, García (2019) indica en su investigación el aprendizaje como una experiencia directa y los resultados positivos y negativos como acciones que desempeñamos en el día a día. Al respecto, Alcón (2002) plantea que la gran evolución que hoy en día tienen los diversos

métodos de enseñanza muestra una conexión entre el aprendizaje gramatical y el aprendizaje conversacional (vocabulario).

Se exponen las diversas dimensiones de la segunda variable que es aprendizaje del idioma inglés las cuales son: aprendizaje del vocabulario, aprendizaje gramatical y aprendizaje motivacional.

Con respecto al aprendizaje del vocabulario Alcaraz (2021) señala en su investigación, que la planificación de actividades de aprendizaje de vocabulario requiere tomar decisiones importantes acerca de cómo se mejorará el conocimiento léxico o si la actividad contiene elementos que contribuyan al aprendizaje. Ávila y Sadoski (1996) indican que consideran que La adquisición de la lengua requiere un dominio del vocabulario, además cito a Sarvenaz y Tavakoli (2013) la cual indica que el proceso de aprendizaje de un idioma depende del vocabulario. indica que palabras son los principales transportadores de significado y, por lo tanto, llevan la mayor parte de la información en la comunicación porque no se puede transmitir mucho sin gramática ni vocabulario, Hatami y Tavakoli (2012) indica que se puede transmitir muy poco sin gramática, pero nada sin vocabulario.

Gómez (2013) nos dice en su investigación que con respecto a dimensión del aprendizaje gramatical los estudiantes cumplen una representación significativa en el aprendizaje del inglés, debido a que obtienen una explicación gramatical que ha sido concebida de la manera más eficiente lo cual se ven beneficiados tanto con una expresión adecuada como con los tiempos verbales. Sekhar y Sri (2018) dice que los maestros deben motivar a los estudiantes a mejorar las habilidades de escritura al enseñar procesos y reglas de escritura, como reglas gramaticales y práctica de escritura. Aprendizaje motivacional Ortega et al., (2020) Los factores motivadores que contribuyen en la adquisición de un idioma o lengua extranjera, según su investigación, incluyen el entorno de aprendizaje, los materiales didácticos, las metodologías de enseñanza, la cultura y los objetivos académicos y profesionales que se pueden alcanzar a largo plazo, Al-Horrie (2019) según su investigación, existe una conexión significativa entre la motivación del estudiante y la adquisición de la lengua extranjera, siendo fundamental tener una motivación para el aprendizaje de dicho idioma.

III. MÉTODO

3.1. Tipo y diseño de investigación

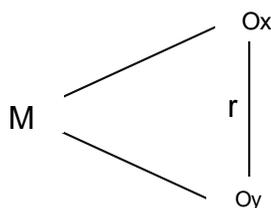
3.1.1. Tipo de investigación

Tipo de investigación aplicada es esta investigación, Nieto (2018) para estudiar la situación y encontrar una solución real a ella, se pretende utilizar los conocimientos actuales, como el aprendizaje del inglés y las herramientas digitales.

De enfoque cuantitativo, indican los autores Hernández y Mendoza (2018) implica cambiar los instrumentos utilizados para poder recopilar información, así como el uso de técnicas estadísticas para observar los datos, responda las interrogantes de investigación y verifique las hipótesis relevantes.

3.1.2. Diseño de investigación

Este estudio analiza el corte transversal correlacional no experimental. Arias (2020) el objetivo de este esquema es examinar, narrar y determinar la interacción entre las variables. Moisés (2019) demostró que el estudio correlacional evalúa la existencia de correlación paralela y equilibrada en las variantes. En otros términos, mide la correlación de las variables. Además, Guevara et al., (2020) para entender su comportamiento, los estudios tienen como objetivo determinar el grado de relación entre las variables dentro de un ambiente determinado. A continuación, su esquema: **Figura 1** Diseño de investigación



Dónde:

M = 81 estudiantes del tercer año

O_x = Herramientas digitales

O_y = Aprendizaje del idioma inglés

r = Correlación de las variables

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Herramientas digitales

Padilla et al., (2022) en los colegios después de la pandemia y el confinamiento global el uso de herramientas aumentó. Las herramientas digitales en la educación han permitido la persistencia de los estudios en varios países. En las escuelas, las nuevas formas de interacción, ya sea presencial o virtual, con características como amabilidad en su entorno, flexibilidad y adaptabilidad a una variedad de metodologías pedagógicas, permiten el autoaprendizaje y la colaboración entre pares.

Tabla 1

Variable – Dimensiones - Indicadores – Herramientas digitales

Variable	Dimensiones	Indicadores
Herramientas digitales	Recurso didáctico	Material de enseñanza y aprendizaje. Interacción Medios didácticos
	Juegos educativos online	Participación activa de todos los estudiantes durante el proceso de aprendizaje Acompañamiento del docente al estudiante Desarrollo socioemocional
	TIC	Recurso eficaz Aplicación de herramientas tecnológicas Facilita el proceso de aprendizaje

Variable 2: Aprendizaje del idioma inglés

Cádiz (2002), estudio del inglés es el proceso de mejorar las habilidades lingüísticas para comunicarse y comprender información de manera oral y escrita. El desarrollo es el proceso por medio del cual las personas obtienen habilidades, comprensión, conocimientos y experiencias en el ambiente educativo, lo cual les permite desarrollarse intelectualmente y crecer como individuos.

Tabla 2*Variable – Dimensiones - Indicadores – Aprendizaje del idioma inglés*

Variable	Dimensiones	Indicadores
Aprendizaje del idioma inglés	Aprendizaje del vocabulario	Uso de las herramientas digitales en la enseñanza del vocabulario en inglés. Aprendizaje de nuevas palabras Profundidad
	Aprendizaje gramatical	Habilidad del idioma inglés Expresión escrita Coherencia.
	Aprendizaje motivacional	Perspectivas y logros Atención de necesidades Diseño pedagógico motivador e interactivo.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población: Formada con 100 estudiantes de secundaria, del tercero grado.

3.3.2. Muestra: Constituida con 81 estudiantes del tercero de secundaria. Se da a conocer las cantidades en la tabla siguiente:

Tabla 3*Muestra de las diversas secciones*

Secciones	n ^o
Tercero "A"	35
Tercero "B"	38
Tercero "C"	08
Total	81

Nota. Datos obtenidos del sistema de SIAGUIE.

Criterios de inclusión: Estudiantes de la IE registrados en tercero de secundaria en el año 2024.

Criterios de exclusión: No se tendrá en cuenta: a) Estudiantes que no están registrados en SIAGUIE de la institución educativa, b) Estudiantes que se negaron a resolver la encuesta, c) Estudiantes con menos del 45 % de asistencia en las sesiones de aprendizaje y d) Estudiantes de grado diferente al tercer grado de secundaria

3.3.3. Muestreo: No probabilístico intencional, a 81 estudiantes de tercero de secundaria se seleccionó. Sánchez et al., (2018) indicaron que el muestreo no probabilístico se selecciona de forma deliberada y sin usar métodos netamente estadísticos.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas de recolección de datos

Se utiliza una encuesta para examinar opiniones a través de ítems estructurados, se puede realizar investigaciones relevantes relacionadas con las herramientas digitales y el aprendizaje del inglés mediante un enfoque cuantitativo. La observación se empleó para analizar la recopilación de datos y evaluar su relevancia para el estudio. Los métodos permitieron recopilar numerosos datos en la investigación.

Instrumentos de recolección de datos

Apliqué un test con preguntas concisas, estructuradas según las dimensiones e ítems que facilitan la interpretación de datos. Mediante un examen de tipo Likert con 20 preguntas, cada variable recibió información y valores cuantitativos.

Validez

La confirmación de los dos instrumentos fue realizada por profesionales en el sector educativo, quienes emplearon un certificado de validez basado en diversos criterios. La validez, según Medina y Verdejo (2020), es la capacidad de instrumento para medir con precisión lo que se va a evaluar. Tres profesionales realizaron la validación, cada uno de los cuales obtuvo una validez. La tabla que continua indica de manera clara la validación del instrumento:

Tabla 4

Validez por juicio de expertos

n°	Apellidos y nombres	Grado	Dictamen
1	Mgtr. Córdova Chero, Yris Karina	Magister	Aplicable
2	Mgtr. Cardoza Sernaqué, Lizbany Sujey	Magister	Aplicable
3	Mgtr Juárez Calle, Cecilia	Magister	Aplicable

Confiabilidad

Debido a un coeficiente Alfa de Cronbach de 0,986 para el cuestionario de herramientas digitales y 0,989 para el cuestionario de aprendizaje de inglés, la prueba piloto con 10 alumnos demostró una alta confiabilidad.

Hernández y Pascual (2018), la consistencia interna de un instrumento muestra su confiabilidad; esto indica que sus componentes tienen una alta relación interna.

Tabla 5

Confiabilidad del cuestionario herramientas digitales

Alfa de Cronbach	n° de elementos
0,986	20

Tabla 6

Confiabilidad del cuestionario aprendizaje del idioma inglés

Alfa de Cronbach	n° de elementos
0,989	20

3.5. Procedimientos de recolección de datos

Se examinaron las variables relacionadas con las herramientas digitales y el aprendizaje del inglés para obtener los resultados de la encuesta. Generaron interrogantes basadas en los indicadores y luego se validaron estos instrumentos por personas especializadas para confirmar su confiabilidad. A continuación, se reorganizó para incluir observaciones y posteriormente se aplicó a los estudiantes actos. En última instancia, se ordenó y ordenó la información con el propósito de su interpretación y análisis.

3.6. Método de análisis de datos

Se empleó una estadística de tipo descriptivo para examinar los resultados de la investigación; para facilitar su comprensión, se procesaron y presentaron en tablas

y figuras. Para la prueba de hipótesis se utilizó el tipo de estadística inferencial. Herramientas digitales como SPSS v26 y Microsoft Office Excel 2019 se emplearon.

3.7. Aspectos éticos

En la Resolución 0262-2020/UCV, que establece estándares éticos generales como la autonomía de llevar a cabo esta investigación por mi cuenta. Así mismo se evalúa la conveniencia de la población con el fin de que se pueda hallar solución a los problemas. Se ofreció capacitación en campos relacionados con la investigación para garantizar el rigor científico. Los valores y principios de la muestra elegida fueron considerados. Se llevó a cabo un análisis de beneficios y riesgos para determinar la efectividad de los alumnos y la población. Para respetar la propiedad intelectual de cada uno de ellos, se citaron las ideas y aportes de los autores.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

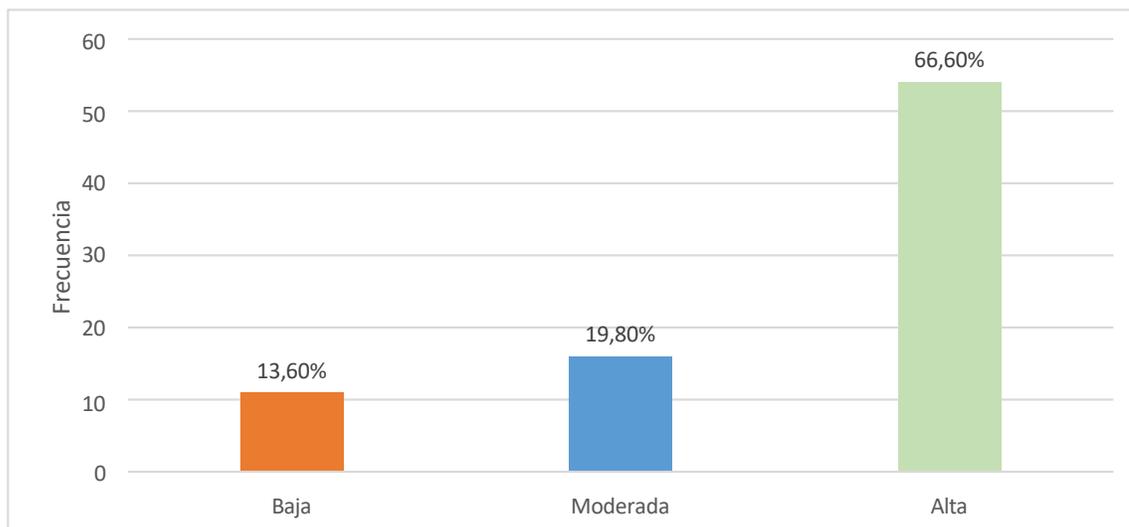
Tabla 7

Frecuencia de la variable herramientas digitales

	Niveles	Frecuencia	%	% Válido	% acumulado
Válido	Baja	11	13,60	13,60	13,60
	Moderada	16	19,80	19,80	33,30
	Alta	54	66,60	66,60	100,00
	Total	81	100,00	100,00	100,00

Figura 2

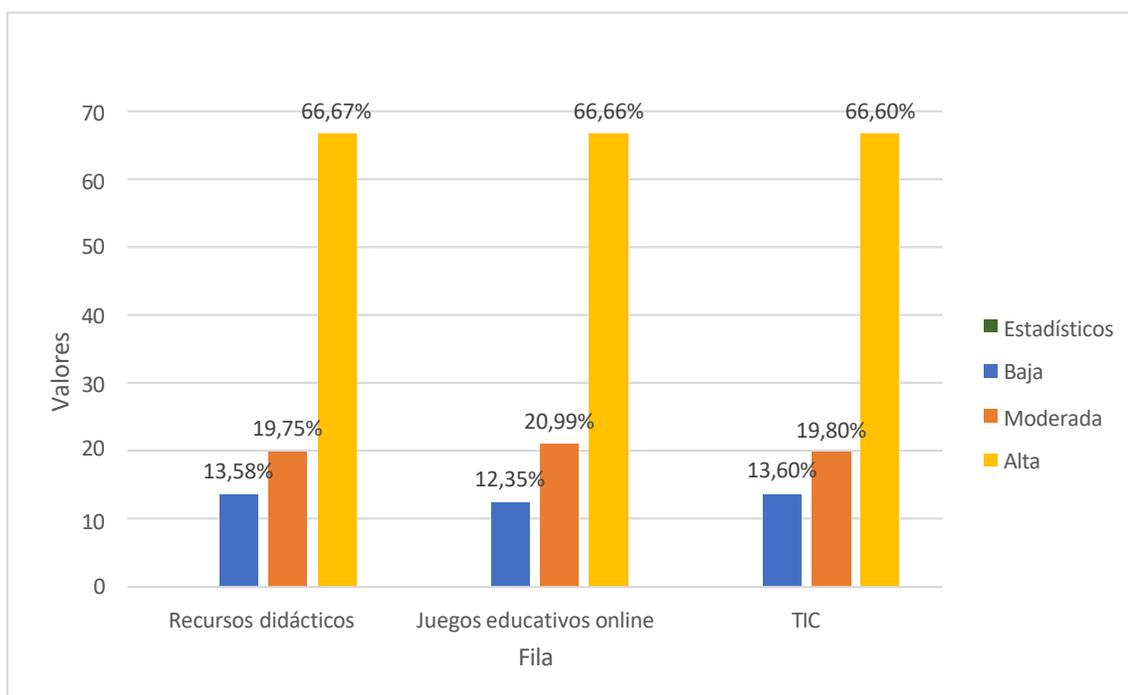
Niveles de la variable herramientas digitales



Según la tabla siete y la figura dos, los estudiantes del nivel secundario percibieron las herramientas digitales con 13,60 % baja, 19,80 % moderada y el 66,60 % alta. Entonces los escolares de secundaria utilizan herramientas digitales a un nivel alta y moderada.

Tabla 8*Frecuencia de las dimensiones de la variable herramientas digitales*

Niveles		Frecuencia	% Recursos didácticos	Frecuencia	% Juegos Educativos Online	Frecuencia	% TIC
Válido	Baja	11	13,58	10	12,35	11	13,60
	Moderada	16	19,75	17	20,99	16	19,80
	Alta	54	66,67	54	66,66	54	66,60
Total		81	100,00	81	100,00	81	100,00

Figura 3*Niveles de las dimensiones de herramientas digitales*

Según la tabla ocho y la figura tres, recursos didácticos fue considerada por los estudiantes en un 13,58 % como baja, el 19,75 % moderada y el 66,67 % alta, con respecto a "juegos educativos online", el 12,35 % la considera baja, el 20,99 % moderada y el 66,66 % alta. Finalmente, las "TIC" fue evaluada con 13,60 % como baja, el 19,80 % moderada y el 66,60 % alta.

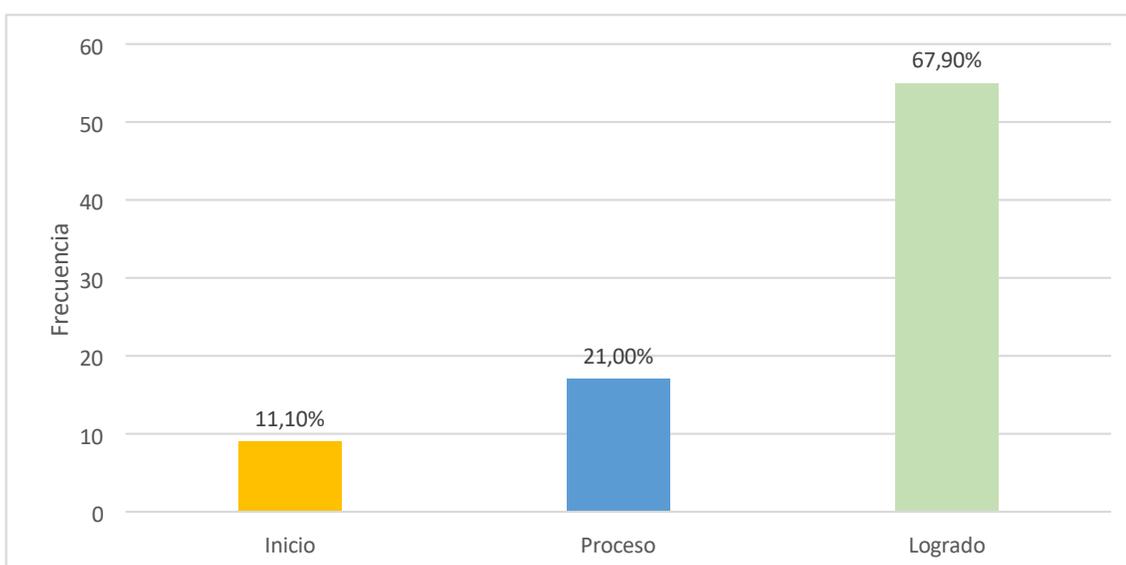
Tabla 9

Frecuencia de la variable aprendizaje del idioma inglés

	Niveles	Frecuencia	%	% Válido	% acumulado
Válido	Inicio	9	11,10	11,10	11,10
	Proceso	17	21,00	21,00	32,10
	Logrado	55	67,90	67,90	100,00
	Total	81	100,00	100,00	100,00

Figura 4

Niveles de la variable aprendizaje del idioma inglés



En la tabla nueve y figura cuatro observamos que 81 estudiantes percibieron el aprendizaje del idioma inglés de diversa forma; el 11,10 % de los estudiantes lo consideraron inicio, el 21 % proceso y el 67,90 % logrado. Como resultado, se demuestra que los estudiantes de secundaria han aprendido inglés en nivel logrado.

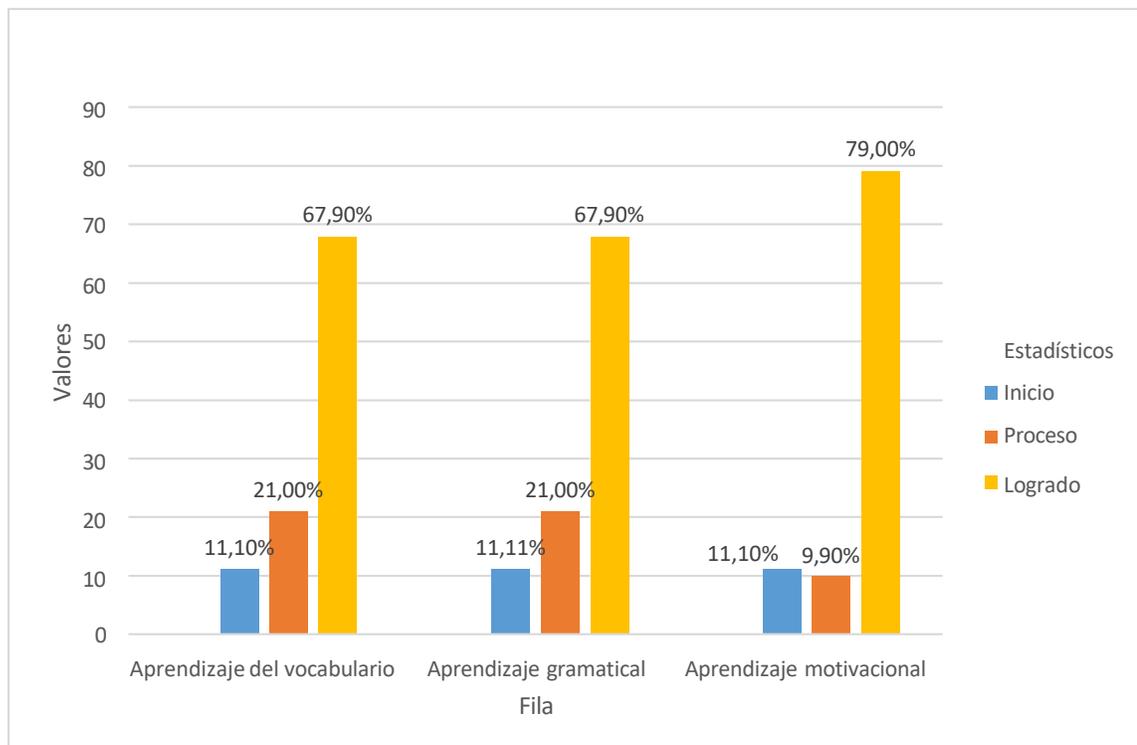
Tabla 10

Frecuencia de las dimensiones de la variable aprendizaje del idioma inglés

Niveles		Frecuencia	% Aprendizaje del vocabulario	Frecuencia	% Aprendizaje gramatical	Frecuencia	% Aprendizaje motivacional
Válido	Inicio	9	11,10	9	11,10	8	11,10
	Proceso	17	21,00	17	21,00	9	9,90
	Logrado	55	67,90	55	67,90	64	79,00
Total		81	100,00	81	100,00	81	100,00

Figura 5

Niveles de las dimensiones del aprendizaje del idioma inglés



Identificando la información de la tabla diez y figura cinco para aprendizaje del vocabulario, el 11,10 % la considera inicio, el 21,00 % proceso, y el 67,90 % logrado, en aprendizaje gramatical el 11,11 % de los estudiantes la considera inicio, el 21,00 % proceso, y el 67,90 % logrado, y para aprendizaje motivacional el 11,10 % la considera inicio, 9,90 % en proceso, y 79,00 % lo valora como logrado.

4.2. Resultados inferenciales

Las condiciones necesarias para registrar el resultado inferencial fueron establecidas por la siguiente regla de decisión, cuando el valor de p es mayor a

,050 entonces la hipótesis nula es aceptada(H_0), y la p es menor o igual a ,050 la hipótesis nula es rechazada(H_1)

Prueba de hipótesis general

H_0 : Las herramientas digitales no influye de manera positiva en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de una institución educativa del nivel secundario, 2024.

H_1 : Las herramientas digitales influye de manera positiva en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de una institución educativa del nivel secundario, 2024.

Tabla 11

Prueba de Normalidad de las variables herramientas digitales y aprendizaje del idioma inglés

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Herramientas digitales	,408	81	<,001	,650	81	<,001
Aprendizaje del idioma inglés	,414	81	<,001	,641	81	<,001

^a Corrección de significación de Lilliefors

La tabla once se encontró que el grado de libertad (gl) era de 81, por ello se usó la prueba de Kolmogorov-Smirnov y se encontró el Sig. p. de 0.01<

0.05 Las dos variables tenían una distribución no normal. Se empleó la prueba no paramétrica de Spearman, como se muestra en la tabla siguiente.

Tabla 12

Relación de la Muestra no Paramétrica, según Spearman, entre las variables herramientas digitales y aprendizaje del idioma inglés

		Herramientas digitales	Aprendizaje del idioma inglés
Rho de Spearman	Herramientas digitales	1,000	,959**
		.	<,001
		81	81
	Aprendizaje del idioma inglés	,959**	1,000
		<,001	.
		81	81

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

La tabla doce muestra un Sig p <,001 señala que la Ho se rechaza y la Hi se acepta. Se concluye que las dos variables influyen positivamente entre si ya que tienen una relación de ,959. A continuación, se muestra la magnitud de la correlación.

Tabla 13

Magnitudes de Correlación según valores del Coeficiente de Spearman

rho	Magnitud
Entre 0.00 – 0.20	Relación mínima
Entre 0.21 – 0.40	Relación baja
Entre 0.41 – 0.60	Relación moderada
Entre 0.61 – 0.79	Relación buena
Entre 0.80 – 1.00	Relación muy buena

Nota. Adaptado del Manual de Metodología de la Investigación de Moyorga (2022).

La tabla trece indica que tiene una magnitud de relación muy buena y una correlación de 0,959.

Prueba de hipótesis específica 1

Ho: Los recursos didácticos no influyen de manera afirmativa en el aprendizaje del vocabulario en los estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024.

Hi: Los recursos didácticos influyen de manera afirmativa en el aprendizaje del vocabulario en los estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024.

Tabla 14

Prueba de Normalidad de las dimensiones recursos didácticos y aprendizaje del vocabulario

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Recursos didácticos	,408	81	<,001
Aprendizaje del vocabulario	,414	81	<,001

^a Corrección de significación de Lilliefors

El gl es de 81 en la tabla catorce, debido a esto que se realizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov, así como el Sig.p de 0.01 en consecuencia, recursos didácticos y el aprendizaje del vocabulario se realizó con una distribución no habitual; por esta causa se utilizó la prueba no paramétrica de Spearman, en consecuencia, observaremos la tabla siguiente

Tabla 15

Relación de la muestra no paramétrica, según Spearman, entre la dimensión recursos didácticos y aprendizaje del vocabulario.

		Recursos didácticos	Aprendizaje del vocabulario
Rho de Spearman	Recursos didácticos	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,959**
		N	<,001
		81	81
	Aprendizaje del vocabulario	Coeficiente de correlación	,959**
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	81

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

En la tabla quince observamos Sig. p de <0,01, lo que significa que la Ho rechazada y Hi aceptada. Entonces entre las dos dimensiones hay un impacto positivo. En la tabla trece muestras intervalos rho con un índice de

correlación de 0,959 es decir muy buena.

Prueba de hipótesis específica 2

Ho: Los juegos educativos online no influyen de manera positiva en el vocabulario gramatical en los estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024

Hi: Los juegos educativos online influyen de manera positiva en el vocabulario gramatical en los estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024

Tabla 16

Prueba de Normalidad de las dimensiones juegos educativos online y aprendizaje gramatical

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos educativos online	,407	81	<,001
Aprendizaje gramatical	,414	81	<,001

^a Corrección de significación de Lilliefors

De acuerdo con la tabla dieciséis el gl es de 81, es por ello que se llevó a cabo la prueba de Kolmogorov-Smirnov, tiene p de 0,001, En consecuencia, la hipótesis de juegos educativos online y el aprendizaje gramatical se realizó con una distribución no habitual; la prueba no paramétrica de Spearman se usó, en consecuencia, observaremos la siguiente tabla.

Tabla 17

Relación de la Muestra no Paramétrica, según Spearman, entre las dimensiones juegos educativos online y aprendizaje gramatical

			Juegos educativos online	Aprendizaje gramatical
Rho de Spearman	Juegos educativos online	Coeficiente de correlación	1,000	,961**
		Sig. (bilateral)	.	<,001
		N	81	81
	Aprendizaje gramatical	Coeficiente de correlación	,961**	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	.
		N	81	81

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

Según la tabla diecisiete se observa valor de significancia de ,001. Por lo tanto, Ho es rechazada y Hi es aceptada. Se concluye que juegos educativos en línea tienen un impacto muy bueno en el aprendizaje gramatical de los alumnos. La tabla trece muestra una correlación muy buena de 0,961.

Prueba de hipótesis específica 3

Ho: Las TIC no influyen de manera positiva en el aprendizaje motivacional en los estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024.

Hi: Las TIC influyen de manera positiva en el aprendizaje motivacional en los estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024.

Tabla 18*Prueba de Normalidad de las dimensiones TIC y aprendizaje motivacional*

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
TIC	,408	81	<,001
Aprendizaje motivacional	,475	81	<,001

^a Corrección de significación de Lilliefors

Tabla dieciocho muestra la prueba del Kolmogorov-Smirnov debido a que gl es de 81 es decir mayor a 50, el Sig. p es de 0.01, Para trabajar una distribución no normal en el aprendizaje motivacional y las TIC, se utilizó la prueba no paramétrica de Spearman; la siguiente información se muestra:

Tabla 19*Relación de la Muestra no Paramétrica, según Spearman, entre las dimensiones TIC y aprendizaje motivacional*

			TIC	Aprendizaje motivacional
Rho de Spearman	TIC	Coeficiente de correlación	1,000	,790**
		Sig. (bilateral)	.	<,001
		N	81	81
	Aprendizaje motivacional	Coeficiente de correlación	,790**	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	.
		N	81	81

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

En La tabla diecinueve muestra un valor de significancia $p = 0,001$ que indica que H_1 es aceptado y H_0 es rechazado. Las TIC son beneficiosas para el aprendizaje motivacional de los alumnos, según se ha descubierto. Una correlación muy buena de 0,790 se muestra en la tabla trece.

V. DISCUSIÓN

Fundamentada la hipótesis general “Las herramientas digitales influyen de manera positiva en aprendizaje del idioma inglés”, para ello se fundamenta por Monsalve (2020) quién afirma que las herramientas digitales ayudan a los estudiantes a aprender y brindan una variedad de posibilidades a los entornos educativos virtuales si los maestros las utilizan correctamente, Ramos y Castillo (2021) consideran que las herramientas virtuales son esenciales para el desarrollo actual de enseñanza aprendizaje, además también la autora Leiva y López (2019) considera que las herramientas online son una excelente estrategia para una buena retroalimentación de las diversas actividades programadas por los docentes sin importar el nivel o modalidad, en consecuencia, expongo los hallazgos de la investigación, se hallaron que las herramientas digitales se encuentra un nivel entre moderada y alta, con 16 (19,80 %) y 54 (66,60 %) de estudiantes respectivamente, al igual que el aprendizaje del idioma inglés están en proceso y logrado con 17 (21,00 %) y 55 (67,90 %) de estudiantes respectivamente, tienen una correlación muy buena de ,959, estos resultados tienen cierta semejanza con los obtenidos por García y Mena (2021), quienes en su investigación manifiestan que el uso de la gamificación puede contribuir a la enseñanza del idioma inglés, tales como se muestra en sus resultados obtenidos: 44 % manifiesta como medio cierto que la gamificación desarrolla la habilidad de la memoria, 42 % lo indicó como muy cierto. Así mismo en su investigación se indica que el 52 % lo declara como muy cierto que la gamificación incrementa la autonomía del estudiante y como medio cierto el 30 %. El 68 % lo etiqueta a la gamificación como desarrollo de habilidades y el 22 % mínimo cierto. Ahora el 44 % indica que la gamificación ayuda al desarrollo de aprendizaje lector y el 42 % lo indica como medio cierto, Los antecedentes y sus similitudes con esta investigación demuestran que los resultados tienen semejanza con García y Mena (2021) con un $Rho = 0,768$ y con un diseño no experimental, quien también demuestra que las herramientas virtuales que se usan para enseñar inglés influyen de manera positiva en los estudiantes a obtengan buenos resultados en su proceso de aprendizaje.

La hipótesis específica 1 “Influyen de manera positivas los recursos didácticos en el aprendizaje del vocabulario”; teniendo como sustento al autor Gutiérrez (2023) quien indica que los recursos didácticos en la educación poseen un impacto significativo en la evolución del aprendizaje, el cual permite alcanzar resultados positivos tanto para los docentes como estudiantes, así mismo Traxler (2009) precisa que los recursos educativos virtuales incorporan acciones que fomentan el aprendizaje de los estudiantes. Se utilizó la correlación Spearman para interpretar los hallazgos del estudio académico. Se encontró una significancia inferior a 0,05 y una correlación positiva de ,959 de las dimensiones de recursos didácticos y aprendizaje de vocabulario, como resultado, la H_0 se rechaza y la H_1 es aceptada. Además, 54(66,67%) de los 81 encuestados calificaron en la dimensión recursos didácticos con un nivel alto y 55(67,90 %) en la dimensión aprendizaje del vocabulario con un nivel logrado, dichos resultados tienen semejanza a los estudios de Fahmi et al., (2021) quienes evidencian que el 78,5 % de los estudiantes se encuentran satisfechos de aprender otro idioma con wordwall, 21,5 % declaró estar contento. Esto demuestra que todos los estudiantes están contentos con aprender vocabulario árabe gracias a la herramienta digital de Wordwall, pero los investigadores indican que las diversas herramientas virtuales ayudan a mejorar el aprendizaje del vocabulario no sólo en el inglés, sino también de otro idioma, por otro lado están los autores Álvarez y Quispe (2022) quienes se asimilan al estudio anterior de que el 63 % de estudiantes indica que Wordwall ayuda en el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés, 13 % en proceso, también indica que el Wordwall ayuda a obtener vocabulario y por ende a mejorar la lectura del inglés dando como porcentaje que el 50 % lo etiqueta como esperado y el 17 % como destacado, así mismo mencionan que el aprendizaje del vocabulario en Wordwall aumenta de manera general en su pos test a un 3,50 puntos, llegaron a la conclusión de que el uso de la herramienta Wordwall tiene un impacto significativo en la cantidad de vocabulario que se aprende en el ámbito de la investigación en inglés. Este trabajo académico demuestra que tiene similitud con las investigaciones de los autores Yahya et al., (2021) y Álvarez y Quispe (2022) quienes ambos concluyen que la herramienta Wordwall tiene un impacto afirmativo en la cantidad de vocabulario que

se aprende en el ámbito de la investigación de inglés y que los juegos online tienen un buen beneficio para que el inglés sea aprendido.

Para la hipótesis específica 2, “Juegos educativos online y aprendizaje gramatical”; Vázquez et al., (2020), de acuerdo con estos expertos, los juegos en línea impulsan la colaboración en temas socio científicos y la inserción de los estudiantes con diversas aptitudes. Los juegos en línea se estructuran en dos categorías: los juegos sin interactividad social, los cuales se definen como juegos que no involucran interacción social y los juegos con interactividad social, los cuales los define como juegos colectivos contra otros usuarios conectados. Gómez (2013) en su investigación, nos dice que, durante el aprendizaje gramatical, los estudiantes desempeñan una labor significativa en el aprendizaje del idioma inglés porque obtienen una explicación gramatical que ha sido concebida de la manera más eficiente, lo que se ven beneficiados tanto con una expresión adecuada como con los tiempos verbales. Los resultados del trabajo demuestran que las dimensiones del aprendizaje gramatical y los juegos educativos en línea tienen una relación muy buena y una p menor de 0,05. Entonces, rechaza H_0 y la H_1 es aceptada. Con respecto a dimensión de juegos educativos online se encontró un nivel alto y moderado con 17 (20,99 %) y 54 (66.66 %) de los estudiantes respectivamente, al igual que en la dimensión sobre el aprendizaje gramatical se tiene un nivel de proceso y logrado con 17 (21,00 %) y 55 (67.90 %) de discentes respectivamente. Estos resultados obtenidos tienen cierta similitud con Ochoa (2019) la cual indica que Kahoot aumenta la capacidad de escritura del idioma inglés y que ayuda a tener un aprendizaje gramatical adecuado, en esta investigación sus resultados indican que la aplicación Kahoot ayuda a los estudiantes a poder mejorar su escritura en el idioma inglés, lo consideran excelente el 77 % de los estudiantes, 21,5 % lo considera como buena y el 1,5 % regular Los hallazgos de esta investigación están relacionados con el estudio de Ochoa (2019) quien indica que los juegos online impulsan a los estudiantes a tener un aprendizaje gramatical adecuado y que esto ayuda a mejorar la capacidad de escritura del estudiante, además ambos trabajos son de diseño no experimental.

Examinando la aprobación de la hipótesis específica 3, “Las TIC y el aprendizaje motivacional”; Rico et al., (2016) indican que las TIC han cambiado la educación y se han convertido en herramientas que benefician el aprendizaje de un nuevo idioma. Además, se han convertido en poderosos contribuyentes a la adquisición de idiomas extranjeros. El aprendizaje impulsado por la motivación, en la investigación de Ortega et al., (2020), se muestran varios factores motivadores que influyen en la adquisición de un idioma o lengua extranjera. Estos incluyen el entorno de aprendizaje, los materiales didácticos, las técnicas de enseñanza, los objetivos académicos y profesionales que se pueden alcanzar a largo plazo, entre otros. Los hallazgos de este estudio se encontró una correlación ,790 en las dimensiones de aprendizaje motivacional y TIC, tiene una significancia inferior a 0,05 y una correlación muy buena, entonces, H_0 se anula y la H_1 se acepta. La dimensión de TIC tiene un nivel moderado con 16 (19,80 %) de estudiantes y en un nivel alto con 54 (66.60 %) de estudiantes. En aprendizaje motivacional, se encuentran en los siguientes niveles de inicio y logrado con 9 (9.90 %) y 64 (79.00 %) de estudiantes, respectivamente. Estos resultados se parecen bastante a los hallados por Avalo (2020) quien afirma que aumentar la motivación ayuda a los estudiantes a aprender inglés, en sus estudios realizado con 23 estudiantes, el 56,52 % están altamente motivados y el 43,48 % medianamente motivados. En cuanto al aprendizaje de inglés, en proceso el 26,09 %, esperado el 47,83 % y destacado con un 26,09 %. El autor llegó a la conclusión que un aprendizaje más efectivo en el área de inglés es mejorar la motivación de los estudiantes. La investigación tiene similitud con el estudio de Avalo (2020) con un Rho de 0.512, quién también reconoce que a mayor motivación de los estudiantes se conduce a un mejor aprendizaje del inglés, ambas investigaciones son de metodología cuantitativa y de diseño no experimental

VI. CONCLUSIONES

En este trabajo académico, se encontró que las herramientas digitales tenían un alto nivel con un 66,70 % y un logrado nivel en el aprendizaje del inglés con un 67,90 %. También se encontraron $p = ,001$ ($<0,05$), lo que respalda la hipótesis general y una correlación de ,959. Lo más significativo de este estudio académico fue descubrir una correlación muy buena entre las dos variables.

Se encontró que los recursos didácticos y el aprendizaje del vocabulario tuvieron un nivel alto y logrado, respectivamente, con un 66,70 % y un 67,90 %. Además, los resultados tuvieron $p = ,001$ la cual es menor a 0,05, lo que la hipótesis de la investigación es respaldada y tiene $Rho = ,959$. La investigación destacó la presencia de una correlación significativa entre los recursos didácticos y el aprendizaje del vocabulario.

En el trabajo se encontró que los juegos educativos en línea tenían un nivel alto con un 66,70 %, así como un aprendizaje gramatical en el nivel logrado con un 67,90 %. Se identificó una correlación de 0,961, y los resultados inferenciales también tuvieron un valor $p = ,001$, por lo tanto, se confirmó la hipótesis. Acertar una relación muy buena entre los juegos educativos en línea y el aprendizaje gramatical fue lo más importante de la investigación

En este estudio se identificó una relación muy buena de ,779 y $p = ,001$ (<0.05), es aceptada la hipótesis de la investigación. También descubrió que las TIC eran altas con un 66,7 % y el aprendizaje motivacional era alto con un 79 %. Lo más destacado del estudio fue descubrir una fuerte correlación positiva entre las TIC y el aprendizaje motivacional.

VII. RECOMENDACIONES

Se sugiere que en instituciones educativas los maestros del área de inglés utilicen herramientas digitales, que son muy útiles para el aprendizaje de este idioma.

Se recomienda a las instituciones educativas introducir el aprendizaje del uso de las TIC como elemento fundamental de la formación académica en los alumnos del nivel secundario.

Se recomienda que los estudiantes de secundaria utilicen una variedad de juegos educativos en línea que fomenten su desarrollo, interés y motivación para aprender inglés.

Se recomienda realizar convenios con instituciones como la municipalidad, plan internacional entre otros, para la donación de equipos tecnológicos que serían de gran ayuda para que todos los estudiantes obtengan su propio dispositivo tecnológico en las sesiones de aprendizaje y hacer que la clase sea más personalizada.

REFERENCIAS

- Alcaraz, G. (2021). *Aprendizaje de vocabulario en segunda lengua en educación primaria: poniendo a prueba el modelo technique feature analysis*.
https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-48832021000200043
- Alcón , E. (2002). *Bases lingüísticas y metodológicas para la enseñanza de la lengua inglesa, Castellón de la Plana, Universitat Jaume I*.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=287026293008>
- Al-Horrie, A. H., & Macintyre , P. (2019). *Contemporary Language Motivation Theory: 60 Years Since Gardner and Lambert (1959)*.
https://www.researchgate.net/publication/343923135_Contemporary_language_motivation_theory_-_60_years_since_Gardner_and_Lambert_1959
- Alvarez, B. R., & Quispe , P. (2022). *Wordwall en el aprendizaje de vocabulario en inglés en una institución educativa de arequipa. Arequipa*.
<https://repositorio.unsa.edu.pe/items/d3fd5ff4-faf9-4d12-b952-5cc14f01ec34>
- Arias, J. L. (2020). *Métodos de investigación online: herramientas digitales para recolectar datos. Primera edición. Enfoques Consulting Perú*.
<https://universoabierto.org/2022/02/18/metodos-de-investigacion-online-herramientas-digitales-para-recolectar-datos/>
- Avalos, G. A. (2020). *Motivación y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del quinto grado de la I.E San José Maristas del Callao, 2020. Lima*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/58907?show=full>
- Azúa, M. D., & Pincay, E. (2019). *Actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas. Manabi*.
[file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-ElJuego-7152623%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-ElJuego-7152623%20(2).pdf)
- Cancino, M., & Ibarra , P. (2023). *EFL Secondary Education Teachers' Perceptions Toward Using Online Student Response Systems. Profile Issues in Teachers'*

- Professional Development*, 97-111.
<https://www.redalyc.org/journal/1692/169274366007/>
- Cantor, L. C., Dalmaso, M., & Malebrán, M. (2022). *Association between voice symptoms and college professors' home working conditions during online classes in times of covid-19 pandemic*. *Revista de investigación e innovación en ciencias de la salud*, 62-72.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-20562022000100062&lng=es
- Carlessi, H. S., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Universidad Ricardo Palma. Lima.
<https://repositorio.urp.edu.pe/handle/20.500.14138/1480>
- Castro, D. G. (2018). *Motivación y aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo año de la especialidad de idiomas de la facultad de ciencias de la educación de la universidad nacional san agustín, arequipa, 2018*. Arequipa. https://1library.co/document/qmjv105q-motivacion-aprendizaje-estudiantes-especialidad-educacion-universidad-agustin-arequipa.html#google_vignette
- Claudia, C. A. (2023). *Estrategias didácticas en la educación*. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 772.
<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/935/1729>
- Díaz, M. d., & Verdejo, A. (2020). *Validez y confiabilidad en la evaluación del aprendizaje mediante las metodologías activas*.
<https://www.redalyc.org/journal/4677/467763400011/>
- Elsa, M. H. (2022). *Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza*. *Educación*, 116-128.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8740733>
- Nieto, E. (2018). *Tipos de Investigación*.
https://www.academia.edu/98517997/Tipos_de_Investigaci%C3%B3n
- Fahmi, A. H., Syihabuddin, Maman, A., & Rinaldi, S. (2021). *Wordwall: a Digital Game Application to Increase the Interest of Rabbaanii Junior High School's Students in Learning Arabic Vocabulary*. *Study Program of Arabic Language Education, Faculty of Language Education and Literature, The Education University .Indonesia*

<http://proceedings2.upi.edu/index.php/ical/article/view/1592/1487>

Fernández, H., Enríquez, C., & Fernández, B. (2019). *E-learning through GoogleHangouts: a tool in the teaching-learning process of English*. *Acta universitaria*, 1-10.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0188-62662019000100106&lng=s

García, F. (s.f.). *Competencias digitales en la docencia universitaria del siglo XXI*. 2016.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=112628>

García, D., Rivera, J. (2021). *Gamificación como estrategia de enseñanza del inglés en la modalidad virtual*. Cuenca.

[\(PDF\) Gamificación como estrategia de enseñanza del Inglés en la modalidad virtual \(researchgate.net\)](#)

Gómez, L. F. (2013). *La enseñanza gramatical del inglés como lengua extranjera*. file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/arenas009,+17057-59170-1-CE%20(3).pdf

González, D. P., & Rojas, P. (2022). *El uso de Wordwall como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés en la nueva normalidad*.

<https://www.researchgate.net/publication/363206418> [El uso de Wordwall como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés en la nueva normalidad](#)

Guevara, G. P., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). *Educational research methodologies (descriptive, experimental, participatory, and action research)*. *RECIMUNDO: Revista Científica de la Investigación y el Conocimiento*, 163- 173.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7591592>

Hargis, J. (2016). *Analyzing the efficacy of the testing effect using Kahoot TM on student Performance*. *Researchgate. Turkish Online Journal of Distance Education*, 1-14.

<https://www.researchgate.net/publication/305721526> [Analyzing the efficacy of the testing effect using Kahoot on student performance](#)

- Harwika, H. (2019). *Using Word Wall Media to Improve the Students' Vocabulary Mastery at the Seventh Grade of SMPN 4 Marioriawa Kab.Soppeng. Central library of state of islamic institute parepare.*
<https://www.semanticscholar.org/paper/Using-Word-Wall-Media-to-Improve-the-Students%E2%80%99-at-4-Harwika/32904f8dfd07cc1d1456b1a28258d7c2f2837b61>
- Hernández, H. A., & Pascual, A. (2018). *Validation of a research instrument for the design of a self-assessment methodology for the environmental management system. Revista de investigación agraria y ambiental.*
[file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-ValidacionDeUnInstrumentoDelInvestigacionParaElDise-6383705%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-ValidacionDeUnInstrumentoDelInvestigacionParaElDise-6383705%20(4).pdf)
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta,.* México: Mc Graw Hill Education.
<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Moises, R. B. (2019). *Diseño del Proyecto de Investigación Científica. San Marcos.*
http://www.editorialsanmarcos.com/index.php?id_product=213&controller=product
- Ochoa, J. (2019). *El uso del kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés en estudiantes de pregrado del primer ciclo de una universidad privada de lima*
https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2441/Juan%20Ochoa_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2019.pdf?sequence=1
- Orihuela, A. P. (2019). *La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de lima". Lima.*
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14515>
- Ortega, A. D., Hidalgo Camacho, C., Siguenza Garzón, P., & Cherres Fajardo, S. (2020). *La motivación como factor para el aprendizaje del idioma inglés en el contexto universitario ecuatoriano: Antecedentes, resultados y propuestas. Azogues, Ecuador.*

[file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-LaMotivacionComoFactorParaElAprendizajeDelIdiomaIn-7510869%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-LaMotivacionComoFactorParaElAprendizajeDelIdiomaIn-7510869%20(2).pdf)

Pacheco, W., & Tessa, U. (2021). *Uso de la aplicación web wordwall en la enseñanza del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de 1° de educación secundaria en el c. E. P. Diocesano el buen pastor de los olivos, lima, 2021. Lima.*

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCSS_9bb0110a7548e8a0e2a9b484a5f63ca4/Details

Padilla, J. E., Rojas, L., Valderrama, C., Ruiz, J., & Cabrera, K. (2022). *More effective digitaltools in the teaching-learningprocess.*

Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación.

<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/505>

Pastor, M. D., & Ronan, M. (2019). *Disfemia y ansiedad en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera. España.*

https://www.researchgate.net/publication/333654768_Disfemia_y_ansiedad_e_n_el_aprendizaje_de_ingles_como_lengua_extranjera_Revista_Espanola_d_e_Discapacidad_7_I_87-109

Ramos, M. M., & Macahuachi, L. (2021). *Plataformas virtuales como herramientas de enseñanza . Perú.*

[file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-PlataformasVirtualesComoHerramientasDeEnsenanza-8229710%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-PlataformasVirtualesComoHerramientasDeEnsenanza-8229710%20(3).pdf)

Rico, M., & Agudo, J. (2016). *Aprendizaje móvil de inglés mediante juegos de espías en Educación Secundaria. Revista Iberoamericana de Educación a distancia, 121-139.*

<https://www.redalyc.org/journal/3314/331443195007/html/>

Rodrigues, J., Gouveia, R., & Pereira, C. (2019). *Gamification in Management Education: A Systematic Literature Review. Brazilian Administration Review, vol 16.*

<https://bar.anpad.org.br/index.php/bar/article/view/370>

- Santur, a., & Aleman, t. (s.f.). *Educación.pe*.
<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Sarvenaz, H., & Tavakoli, M. (2013). *The Role of Depth versus Breadth of Vocabulary knowledge in Success and Ease in L2 Lexical Inferencing*. *TESL Canada Journal*,. *TESL Canada Journal* .
https://www.researchgate.net/publication/304550627_The_Role_of_Depth_versus_Breadth_of_Vocabulary_Knowledge_in_Success_and_Ease_in_L2_Lexical_Inferencing
- Sekhar, V. C., & Sri Durga, V. (2018). *Developing Students' Writing Skills in English - A Process Approach*.
https://www.researchgate.net/publication/325489625_Developing_Students'_Writing_Skills_in_English-A_Process_Approach
- Sibtain, M. (2021). *Role of Motivation in English Language Learning: A Real Challenge*. *The Creative launcher*, vol. 6, no. 4, 1-7.
<https://www.redalyc.org/journal/7038/703873550033/>
- Stowell, J. R., & Nelson, J. (2007). *Benefits of electronic audience response systems on student participation, learning and emotion*. *Teaching of Psychology*,. *Society for the teaching of psychology*, 253-258.
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1080/00986280701700391>
- Torres, P. M. (2021). *Implementación de una plataforma digital para la enseñanza del inglés*. Monterrey.
<https://repositorio.tec.mx/handle/11285/643616?show=full&locale-attribute=es>
- Traxler, J. (2009). *Current state of mobile learning*. 1-17.
https://www.researchgate.net/publication/252422837_Current_State_of_Mobile_Learning
- Unesco. *Página web de Unesco*
<https://www.unesco.org/es/articles/el-sistema-educativo-peruano-buscando-la-calidad-y-la-equidad-durante-los-tiempos-de-covid-19>
- Vázquez, M. H., Torralba, A., & del Moral, M. (2020). *Revisión de investigaciones*

*sobre el uso de juegos digitales en la enseñanza de las ciencias de la vida en
Primaria y Secundaria.*

<https://ensciencias.uab.es/article/view/v38-n2-herrero-torralba-delmoral>

Wordwall. (s.f.).Página web de wordwall

<https://wordwall.net/es>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

TÍTULO: Herramientas digitales y aprendizaje del idioma ingles en estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024.

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE 1	DIMENSIONES	INDICADORES
¿De qué manera las herramientas digitales influyen en el aprendizaje del idioma ingles en los estudiantes de una institución educativa del nivel secundario, 2024?	Determinar de qué manera las herramientas digitales influyen en la aprendizaje del idioma ingles en los estudiantes de una institución educativa del nivel secundario, 2024	Las herramientas digitales influyen de manera positiva en el aprendizaje del idioma ingles en los estudiantes de una institución educativa del nivel secundario, 2024		X1: Recursos Didácticos	Material de enseñanza y aprendizaje. - Interacción - Medios didácticos - Participación activa de todos los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.
			X: HERRAMIENTAS DIGITALES	X2: Juegos educativos online X3: TIC	- Acompañamiento del docente al estudiante - Desarrollo socioemocional - Recurso eficaz - Aplicación de herramientas tecnológicas. - Facilita el proceso de aprendizaje.
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	VARIABLE 2	DIMENSIONES	INDICADORES
¿De qué manera los recursos didácticos influyen en el aprendizaje del vocabulario a través de las herramientas digitales en los estudiantes del nivel secundario, 2024?	¿Determinar de qué manera los recursos didácticos influyen en el aprendizaje del vocabulario a través de las herramientas digitales en estudiantes de alguna institución educativa del nivel secundario, 2024?	¿Los recursos didácticos influyen de manera positiva en el aprendizaje del vocabulario a través de las herramientas digitales en estudiantes de alguna institución educativa del nivel secundario, 2024?	Y: Aprendizaje del idioma inglés	Y1: Aprendizaje de vocabulario Y2:	Uso de las herramientas digitales en la enseñanza del vocabulario en inglés. Aprendizaje de nuevas palabras Profundidad Habilidades del idioma inglés

educativos online influyen
en el aprendizaje de las

-
Determinar de qué

-
Los juegos educativos

Aprendizaje
gramatical

Expresión escrita

reglas gramaticales a través de las herramientas digitales en estudiantes de alguna institución educativa del nivel secundario 2024?

-
¿De qué manera las TIC influyen en el aprendizaje motivacional en estudiantes del nivel secundario, 2024?

manera los juegos educativos online influyen en el aprendizaje de reglas gramaticales a través de las herramientas digitales en estudiantes de alguna institución educativa del nivel secundario, 2024?.

¿Determinar de qué manera los equipos tecnológicos influyen en la motivación del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de alguna institución educativa del nivel secundario, 2024?

online influyen de manera positiva en el aprendizaje de reglas gramaticales a través de las herramientas digitales en estudiantes de alguna institución educativa del nivel secundario, 2024?.

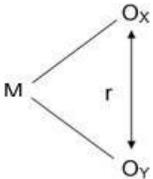
.
Los equipos tecnológicos influyen de manera positiva en la motivación del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de alguna institución educativa del nivel secundario, 2024?.

Perspectivas y logros

Atención de necesidades

Y3:
Aprendizaje
motivacional.

Diseño pedagógico motivador e interactivo.

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA A UTILIZAR
<p>Tipo: Investigación Aplicada</p> <p>Diseño: Diseño no experimental y alcance correlacional</p> 	<p>Población: 100 estudiantes de una institución educativa secundaria.</p> <p>Muestra: 81 estudiantes de una institución educativa secundaria</p> <p>Muestreo: No Probabilístico por conveniencia.</p>	<p>Variable X: Herramientas digitales</p> <p>Variable Y: Aprendizaje del idioma inglés</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumentos: Cuestionarios</p> <p>Autor: Yanira Lucero Ancajima Bayona</p> <p>Año: 2024</p> <p>Aplicación: Estudiantes del tercer año del nivel secundario.</p> <p>Validez: Por Juicio de expertos (3)</p> <p>Fiabilidad: La fiabilidad de los instrumentos será obtenida con el coeficiente de Alfa de Cronbach</p>	<p>Descriptiva: Tablas de frecuencias y porcentajes Figura de gráficos con porcentajes.</p> <p>Inferencial: Prueba de Normalidad Prueba de bondad de Kolmogorov-Smirnov (KS) Relación de la Muestra no Paramétrica - Rho de Spearman</p>

Anexo 2: Matriz de operacionalización

TÍTULO: Herramientas digitales y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024

AUTOR: Yanira Lucero Ancajima Bayona.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala Ordinal	Niveles y rangos
Herramientas digitales Niveles y rangos: Baja: 20-46 Moderada: 47-73 Alta: 74-100	Molver (2020) Las herramientas digitales son aquellas aplicaciones y programas que están al alcance en internet y que ayudan en el proceso de hacer diversas tareas como la búsqueda de información, organización de datos, realización de presentaciones y actividades en el proceso de aprendizaje.	Se medió en sus tres dimensiones: Recurso didáctico con tres indicadores, Juegos educativos online con tres indicadores y las TIC con tres indicadores.	Recurso didáctico	-Material de enseñanza y aprendizaje. -Interacción - Medios didácticos	1,2,3,4,5,6	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario	Nunca (1)	Baja: 6-14 Moderada: 15-22 Alta: 23-30
			Juegos educativos online	- Participación activa de todos los estudiantes durante el proceso de aprendizaje - Acompañamiento del docente al estudiante -Desarrollo socioemocional	7,8,9,10,11,12,13		Casi nunca (2) A veces (3)	Baja: 7-16 Moderada: 17-26 Alta: 27-35
			TIC	-Recurso eficaz -Aplicación de herramientas tecnológicas. -Facilita el proceso de aprendizaje	14,15,16,17,18,19,20		Casi siempre (4) Siempre (5)	Baja: 7-16 Moderada: 17-26 Alta: 27-35

TÍTULO: Herramientas digitales y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024

AUTOR: Yanira Lucero Ancajima Bayona.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala Ordinal	Niveles o rangos
Aprendizaje del idioma inglés. Niveles y rangos: Baja: 20-46 Moderada: 47-73 Alta: 74-100	Cádiz(2002), el aprendizaje del inglés es el proceso de mejorar las habilidades lingüísticas para comunicarse y comprender información de manera oral y escrita.	Se medirán en sus tres dimensiones: aprendizaje del vocabulario con tres indicadores, aprendizaje gramatical con tres indicadores y aprendizaje motivacional con tres indicadores.	Aprendizaje del vocabulario	Uso de las herramientas digitales en la enseñanza del vocabulario en inglés. Aprendizaje de nuevas palabras Profundidad	1,2,3,4,5	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)	Inicio: 5-12 Proceso: 13-18 Logrado: 19-25
			Aprendizaje gramatical	- Habilidad del idioma inglés. - Expresión escrita - Coherencia	6,7,8,9,10,11 12			Inicio: 7-16 Proceso: 17-26 Logrado: 27-35
			Aprendizaje motivacional	- Perspectivas y logros. - Atención de necesidades. - Diseño pedagógico motivador e interactivo.	13,14,15,16 17,18,19,20			Inicio: 8-18 Proceso: 19-29 Logrado: 30-40

Anexo 3: Validación del instrumento – Validador 1



VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE HERRAMIENTAS DIGITALES.

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación:

Herramientas digitales y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024.

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE HERRAMIENTAS DIGITALES.

Molver (2020) Las herramientas digitales son aquellas aplicaciones y programas que están al alcance en internet y que ayudan en el proceso de hacer diversas tareas como la búsqueda de información, organización de datos, realización de presentaciones y actividades en el proceso de aprendizaje

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Recursos didácticos	Material de enseñanza y aprendizaje.	1. ¿Considera usted que las herramientas digitales de enseñanza utilizada por su docente son adecuados para tu aprendizaje?	1	1	1	1	
		2. ¿Considera usted que su docente al interactuar con las herramientas digitales favorece su aprendizaje en el idioma inglés?	1	1	1	1	
	Interacción	3. ¿Cree usted que las herramientas digitales que usa su docente, fomenta tu interacción en clase?	1	1	1	1	
		4. ¿Cree usted que el desarrollo de herramientas digitales que su docente utiliza, te ayuda a obtener un mejor aprendizaje del idioma inglés?	1	1	1	1	
	Medios didácticos	5. ¿Tu docente del área de inglés utiliza herramientas digitales para el desarrollo de sus actividades formativas?	1	1	1	1	
		6. ¿Considera usted que las herramientas digitales (juegos online) que usa tu docente en las actividades de aprendizaje contribuyen con su formación académica?	1	1	1	1	
Juegos educativos online	Participación activa de todos los estudiantes durante el proceso de aprendizaje	7. ¿Cree usted que los juegos online que usa tu docente, te incentivan a una participación activa hacia el proceso de aprendizaje?	1	1	1	1	
		8. ¿Considera usted que el uso de los juegos educativos online es responsabilidad sólo de ti, como estudiante?	1	1	1	1	

	Acompañamiento del docente al estudiante	9. ¿Cree usted que el adecuado acompañamiento que tienes por parte del docente al momento de hacer uso de las herramientas digitales te ayuda a obtener un aprendizaje favorable del idioma inglés?	1	1	1	1	
		10. ¿Considera usted que el uso de las herramientas digitales en la retroalimentación te beneficia en tu aprendizaje?	1	1	1	1	
	Desarrollo socioemocional	11. ¿Te consideras como un estudiante comprometido en el aprendizaje del idioma inglés?	1	1	1	1	
		12. ¿Considera usted que los juegos online te ayudan a cubrir las necesidades básicas del aprendizaje del idioma inglés?	1	1	1	1	
		13. ¿Considera usted que los juegos educativos online te ayudan a tener un buen desarrollo socioemocional ?	1	1	1	1	
	TIC	Recurso eficaz	14. ¿Cree usted que los usos de estas herramientas digitales son útiles para tu aprendizaje del idioma inglés?	1	1	1	1
15. ¿Considera usted que la docente debería utilizar de manera constante diversas herramientas tecnológicas para tu desarrollo eficaz en las sesiones de aprendizaje?			1	1	1	1	
16. ¿Tu docente con qué frecuencia utiliza herramientas tecnológicas que estén relacionadas con el aprendizaje del idioma inglés?			1	1	1	1	

	Aplicación de herramientas tecnológicas.	17. ¿Es beneficioso que las herramientas digitales que utiliza su docente debería usarse durante toda la sesión de aprendizaje es decir de inicio a fin?	1	1	1	1	
		18. ¿Considera usted que las herramientas digitales solamente deberían ser utilizadas para estudiantes de secundaria?	1	1	1	1	
	Facilita el proceso de aprendizaje	19. ¿Está de acuerdo usted con la afirmación de que el uso de las TIC facilita tu proceso de aprendizaje?	1	1	1	1	
		20. ¿Teniendo en cuenta su experiencia, compartes la idea de que los estudiantes deberían tener conocimientos avanzados en el uso de las TIC?	1	1	1	1	

Cuestionario para la variable HERRAMIENTAS DIGITALES.

Estimado(a) estudiante, se agradece su apertura a la participación del presente, el cual tiene un objetivo netamente académico. Este instrumento es anónimo, por favor sírvase indicar la frecuencia de acción de su organización marcando con una equis "X", considerando la siguiente escala para cada enunciado:

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

Enunciado	Escala				
	5	4	3	2	1
Dimensión 1: Recurso didácticos					
1. ¿Considera usted que las herramientas digitales de enseñanza utilizada por su docente son adecuados para tu aprendizaje?					
2. ¿Considera usted que su docente al interactuar con las herramientas digitales favorece su aprendizaje en el idioma inglés?					
3. ¿Cree usted que las herramientas digitales que usa su docente, fomenta tu interacción en clase?					
4. ¿Cree usted que el desarrollo de herramientas digitales que su docente utiliza, te ayuda a obtener un mejor aprendizaje del idioma inglés?					
5. ¿Tu docente del área de inglés utiliza herramientas digitales para el desarrollo de sus actividades formativas?					
6. ¿Considera usted que las herramientas digitales (juegos online) que usa tu docente en las actividades de aprendizaje contribuyen con su formación académica?					
Dimensión 2: Juegos educativos online					
7. ¿Cree usted que los juegos online que usa tu docente, te incentivan a una participación activa hacia el proceso de aprendizaje?					
8. ¿Considera usted que el uso de los juegos educativos online es responsabilidad sólo de ti, como estudiante?					
9. ¿Cree usted que el adecuado acompañamiento que tienes por parte del docente al momento de hacer uso de las herramientas digitales te ayuda a obtener un aprendizaje favorable del idioma inglés?					
10. ¿Considera usted que el uso de las herramientas digitales en la retroalimentación te beneficia en tu aprendizaje?					
11. ¿Te consideras como un estudiante comprometido en el aprendizaje del idioma inglés?					
12. ¿Considera usted que los juegos online te ayudan a cubrir las necesidades básicas del aprendizaje del idioma inglés?					
13. ¿Considera usted que los juegos educativos online te ayudan a tener un buen desarrollo socioemocional ?					
Dimensión 3: TIC					
14. ¿Cree usted que los usos de estas herramientas digitales son útiles para tu aprendizaje del idioma inglés?					
15. ¿Considera usted que la o el docente debería utilizar de manera constante diversas herramientas tecnológicas para tu desarrollo eficaz en las sesiones de aprendizaje?					

16. ¿Tu docente con qué frecuencia utiliza herramientas tecnológicas que estén relacionadas con el aprendizaje del idioma inglés?					
17. ¿Es beneficioso que las herramientas digitales que utiliza su docente debería usarse durante toda la sesión de aprendizaje es decir de inicio a fin?					
18. ¿Considera usted que las herramientas digitales solamente deberían ser utilizadas para estudiantes de secundaria?					
19. ¿Está de acuerdo usted con la afirmación de que el uso de las TIC facilita tu proceso de aprendizaje?					
20. ¿Teniendo en cuenta su experiencia, compartes la idea de que los estudiantes deberían tener conocimientos avanzados en el uso de las TIC?					

¡Muchas gracias por su participación!

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario para Herramientas digitales
Objetivo del instrumento	Evaluar el uso de las herramientas digitales
Nombres y apellidos del experto	Mgtr. Yris Karina Córdova Chero
Documento de identidad	42853248
Años de experiencia en el área	17 años
Máximo Grado Académico	Maqíster
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad UTP- Colegio Libertadores de América.
Cargo	Docente
Número telefónico	969235614
Firma	
Fecha	12 de junio del 2024



VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación:

Herramientas digitales y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024.

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACION DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.

Cádiz (2002), el aprendizaje del inglés es el proceso de mejorar las habilidades lingüísticas para comunicarse y comprender información de manera oral y escrita.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Aprendizaje de vocabulario	Uso de las herramientas digitales en la enseñanza del vocabulario en inglés.	1. ¿Considera usted que las herramientas digitales te ayudan en tu aprendizaje para adquirir conocimiento del vocabulario en el idioma inglés?	1	1	1	1	
	Aprendizaje de nuevas palabras	2. ¿Considera usted que las herramientas digitales le permiten conocer nuevas palabras en inglés?.	1	1	1	1	
		3. ¿Cree usted conveniente que las herramientas digitales son estrategias efectivas que le ayudan para el aprendizaje de vocabulario en inglés?	1	1	1	1	
		4. ¿Con respecto al conocimiento ya adquirido del idioma inglés a través de las herramientas digitales, tú logras inferir el significado de algunas palabras o el sentido de la oración la cual estás leyendo?	1	1	1	1	
	PROFUNDIDAD	5. ¿Cree que la adquisición de vocabulario profundo es esencial para el manejo adecuado del inglés?	1	1	1	1	
Aprendizaje gramatical	Habilidades del idioma inglés	6. ¿Cree usted que el uso de las herramientas digitales que utiliza la docente en las sesiones de aprendizaje, te fortalece en la formación de las competencias en el idioma inglés?	1	1	1	1	
		7. ¿Cree usted que el uso de las herramientas digitales implica en mejorar tus habilidades de comprensión lectora y escritura en inglés?	1	1	1	1	
	Expresión escrita	8. Después de haber utilizado alguna herramienta digital, ¿crees que los textos, oraciones o frases que creas en inglés tienen la estructura formal y cumplen con las normas gramaticales del idioma?	1	1	1	1	
		9. ¿Considera usted que después de aprender las reglas gramaticales con el uso de las herramientas digitales se le hace más fácil redactar oraciones o textos en inglés?	1	1	1	1	
	Coherencia	10. ¿Considera usted, que cuando no utiliza las herramientas digitales (juegos online) en sus sesiones de aprendizaje, logras crear textos con coherencia y sobre todo, manteniendo el tema que elegiste sin ?	1	1	1	1	

		11. ¿Considera usted que las palabras, textos y oraciones que creas en inglés tienen una secuencia y una relación lógica adecuadas?	1	1	1	1	
		12. ¿Considera usted que al usar herramientas digitales te ayuda a crear textos en inglés, puedes expresar con facilidad tus propias ideas?	1	1	1	1	
Aprendizaje motivacional.	Perspectivas y logros	13. ¿Consideras que las herramientas virtuales te ayudan a lograr resultados positivos para la tu formación académica?	1	1	1	1	
		14. ¿Crees que al usar las herramientas virtuales te permite llegar a cumplir el propósito de la sesión de aprendizaje?	1	1	1	1	
		15. ¿Al usar herramientas digitales te sientes motivado adquirir nuevos aprendizajes?	1	1	1	1	
	Atención de necesidades	16. ¿Cree usted que las herramientas digitales se pueden adaptar a tu nivel de aprendizaje?	1	1	1	1	
		17. ¿Cree usted que las herramientas digitales satisfacen tus necesidades de aprendizaje?	1	1	1	1	
	Diseño pedagógico motivador e interactivo.	18. ¿Considera usted que mediante la aplicación de herramientas digitales puedes alcanzar el logro de las competencias en el área de inglés?	1	1	1	1	
		19. ¿Cree usted que mediante la utilización de herramientas virtuales logras un aprendizaje interactivo con comunicaciones asincrónicas y sincrónicas?	1	1	1	1	
		20. ¿Se siente usted motivado a seguir utilizando herramientas digitales?	1	1	1	1	

Cuestionario para la variable Aprendizaje del idioma inglés

Estimado(a) estudiante, se agradece su apertura a la participación del presente, el cual tiene un objetivo netamente académico. Este instrumento es anónimo, por favor sírvase indicar la frecuencia de acción de su organización marcando con una equis "X", considerando la siguiente escala para cada enunciado:

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

Enunciado	Escala				
	5	4	3	2	1
Dimensión 1: Aprendizaje de vocabulario					
1. ¿Considera usted que las herramientas digitales te ayudan en tu aprendizaje para adquirir conocimiento del vocabulario en el idioma inglés?					
2. ¿Considera usted que las herramientas digitales le permiten conocer nuevas palabras en inglés?					
3. ¿Cree usted conveniente que las herramientas digitales son estrategias efectivas que le ayudan para el aprendizaje de vocabulario en inglés?					
4. ¿Con respecto al conocimiento ya adquirido del idioma inglés a través de las herramientas digitales, tú logras inferir el significado de algunas palabras o el sentido de la oración la cual estás leyendo?					
5. ¿Cree que la adquisición de vocabulario profundo es esencial para el manejo adecuado del inglés?					
Dimensión 2: Aprendizaje gramatical					
6. ¿Cree usted que el uso de las herramientas digitales que utiliza la docente en las sesiones de aprendizaje, te fortalece en la formación de las competencias en el idioma inglés?					
7. ¿Cree usted que el uso de las herramientas digitales implica en mejorar tus habilidades de comprensión lectora y escritura en inglés?					
8. Después de haber utilizado alguna herramienta digital, ¿crees que los textos, oraciones o frases que creas en inglés tienen la estructura formal y cumplen con las normas gramaticales del idioma?					
9. ¿Considera usted que después de aprender las reglas gramaticales con el uso de las herramientas digitales se le hace más fácil redactar oraciones o textos en inglés?					
10. ¿Considera usted, que cuando no utiliza las herramientas digitales (juegos online) en sus sesiones de aprendizaje, logras crear textos con coherencia y sobre todo, manteniendo el tema que elegiste sin ?					
11. ¿Considera usted que las palabras, textos y oraciones que creas en inglés tienen una secuencia y una relación lógica adecuadas?					
12. ¿Considera usted que al usar herramientas digitales te ayuda a crear textos en inglés, puedes expresar con facilidad tus propias ideas?					
Dimensión 3: Aprendizaje motivacional					
13. ¿Consideras que las herramientas virtuales te ayudan a lograr resultados positivos para la tu formación académica?					
14. ¿Crees que al usar las herramientas virtuales te permite llegar a cumplir el propósito de la sesión de aprendizaje?					
15. ¿Al usar herramientas digitales te sientes motivado adquirir nuevos aprendizajes?					
16. ¿Cree usted que las herramientas digitales se pueden adaptar a tu nivel de aprendizaje?					
17. ¿Cree usted que las herramientas digitales satisfacen tus necesidades de aprendizaje?					
18. ¿Considera usted que mediante la aplicación de herramientas digitales puedes alcanzar el logro de las competencias en el área de inglés?					
19. ¿Cree usted que mediante la utilización de herramientas virtuales logras un aprendizaje interactivo con comunicaciones asincrónicas y sincrónicas?					
20. ¿Se siente usted motivado a seguir utilizando herramientas digitales?					

¡Muchas gracias por su participación!

FICHA DE VALIDACION DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario para aprendizaje del idioma inglés.
Objetivo del instrumento	Evaluar el aprendizaje del inglés.
Nombres y apellidos del experto	Mqtr. Yris Karina Córdova Chero
Documento de identidad	42853248
Años de experiencia en el área	17 años
Máximo Grado Académico	Magíster
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad UTP- Colegio Libertadores de América.
Cargo	Docente
Número telefónico	969235614
Firma	
Fecha	12 de junio del 2024

**VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO
SOBRE HERRAMIENTAS DIGITALES.**

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación:

Herramientas digitales y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024.

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE
HERRAMIENTAS DIGITALES.**

Molver (2020) Las herramientas digitales son aquellas aplicaciones y programas que están al alcance en internet y que ayudan en el proceso de hacer diversas tareas como la búsqueda de información, organización de datos, realización de presentaciones y actividades en el proceso de aprendizaje

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Recursos didácticos	Material de enseñanza y aprendizaje.	1. ¿Considera usted que las herramientas digitales de enseñanza utilizada por su docente son adecuados para tu aprendizaje?	1	1	1	1	
		2. ¿Considera usted que su docente al interactuar con las herramientas digitales favorece su aprendizaje en el idioma inglés?	1	1	1	1	
	Interacción	3. ¿Cree usted que las herramientas digitales que usa su docente, fomenta tu interacción en clase?	1	1	1	1	
		4. ¿Cree usted que el desarrollo de herramientas digitales que su docente utiliza, te ayuda a obtener un mejor aprendizaje del idioma inglés?	1	1	1	1	
	Medios didácticos	5. ¿Tu docente del área de inglés utiliza herramientas digitales para el desarrollo de sus actividades formativas?	1	1	1	1	
		6. ¿Considera usted que las herramientas digitales (juegos online) que usa tu docente en las actividades de aprendizaje contribuyen con su formación académica?	1	1	1	1	
Juegos educativos online	Participación activa de todos los estudiantes durante el proceso de aprendizaje	7. ¿Cree usted que los juegos online que usa tu docente, te incentivan a una participación activa hacia el proceso de aprendizaje?	1	1	1	1	
		8. ¿Considera usted que el uso de los juegos educativos online es responsabilidad sólo de ti, como estudiante?	1	1	1	1	

	Acompañamiento del docente al estudiante	9. ¿Cree usted que el adecuado acompañamiento que tienes por parte del docente al momento de hacer uso de las herramientas digitales te ayuda a obtener un aprendizaje favorable del idioma inglés?	1	1	1	1	
		10. ¿Considera usted que el uso de las herramientas digitales en la retroalimentación te beneficia en tu aprendizaje?	1	1	1	1	
	Desarrollo socioemocional	11. ¿Te consideras como un estudiante comprometido en el aprendizaje del idioma inglés?	1	1	1	1	
		12. ¿Considera usted que los juegos online te ayudan a cubrir las necesidades básicas del aprendizaje del idioma inglés?	1	1	1	1	
		13. ¿Considera usted que los juegos educativos online te ayudan a tener un buen desarrollo socioemocional ?	1	1	1	1	
	TIC	Recurso eficaz	14. ¿Cree usted que los usos de estas herramientas digitales son útiles para tu aprendizaje del idioma inglés?	1	1	1	1
15. ¿Considera usted que la docente debería utilizar de manera constante diversas herramientas tecnológicas para tu desarrollo eficaz en las sesiones de aprendizaje?			1	1	1	1	
16. ¿Tu docente con qué frecuencia utiliza herramientas tecnológicas que estén relacionadas con el aprendizaje del idioma inglés?			1	1	1	1	

	Aplicación de herramientas tecnológicas.	17. ¿Es beneficioso que las herramientas digitales que utiliza su docente debería usarse durante toda la sesión de aprendizaje es decir de inicio a fin?	1	1	1	1	
		18. ¿Considera usted que las herramientas digitales solamente deberían ser utilizadas para estudiantes de secundaria?	1	1	1	1	
	Facilita el proceso de aprendizaje	19. ¿Está de acuerdo usted con la afirmación de que el uso de las TIC facilita tu proceso de aprendizaje?	1	1	1	1	
		20. ¿Teniendo en cuenta su experiencia, compartes la idea de que los estudiantes deberían tener conocimientos avanzados en el uso de las TIC?	1	1	1	1	

Questionario para la variable HERRAMIENTAS DIGITALES.

Estimado(a) estudiante, se agradece su apertura a la participación del presente, el cual tiene un objetivo netamente académico. Este instrumento es anónimo, por favor sírvase indicar la frecuencia de acción de su organización marcando con una equis "X", considerando la siguiente escala para cada enunciado:

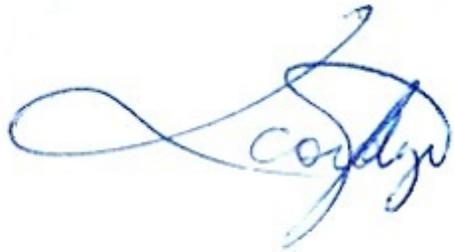
Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
5	4	3	2	1

Enunciado	Escala				
	5	4	3	2	1
Dimensión 1: Recurso didácticos					
1. ¿Considera usted que las herramientas digitales de enseñanza utilizada por su docente son adecuados para tu aprendizaje?					
2. ¿Considera usted que su docente al interactuar con las herramientas digitales favorece su aprendizaje en el idioma inglés?					
3. ¿Cree usted que las herramientas digitales que usa su docente, fomenta tu interacción en clase?					
4. ¿Cree usted que el desarrollo de herramientas digitales que su docente utiliza, te ayuda a obtener un mejor aprendizaje del idioma inglés?					
5. ¿Tu docente del área de inglés utiliza herramientas digitales para el desarrollo de sus actividades formativas?					
6. ¿Considera usted que las herramientas digitales (juegos online) que usa tu docente en las actividades de aprendizaje contribuyen con su formación académica?					
Dimensión 2: Juegos educativos online					
7. ¿Cree usted que los juegos online que usa tu docente, te incentivan a una participación activa hacia el proceso de aprendizaje?					
8. ¿Considera usted que el uso de los juegos educativos online es responsabilidad sólo de ti, como estudiante?					
9. ¿Cree usted que el adecuado acompañamiento que tienes por parte del docente al momento de hacer uso de las herramientas digitales te ayuda a obtener un aprendizaje favorable del idioma inglés?					
10. ¿Considera usted que el uso de las herramientas digitales en la retroalimentación te beneficia en tu aprendizaje?					
11. ¿Te consideras como un estudiante comprometido en el aprendizaje del idioma inglés?					
12. ¿Considera usted que los juegos online te ayudan a cubrir las necesidades básicas del aprendizaje del idioma inglés?					
13. ¿Considera usted que los juegos educativos online te ayudan a tener un buen desarrollo socioemocional?					
Dimensión 3: TIC					
14. ¿Cree usted que los usos de estas herramientas digitales son útiles para tu aprendizaje del idioma inglés?					
15. ¿Considera usted que la o el docente debería utilizar de manera constante diversas herramientas tecnológicas para tu desarrollo eficaz en las sesiones de aprendizaje?					

16. ¿Tu docente con qué frecuencia utiliza herramientas tecnológicas que estén relacionadas con el aprendizaje del idioma inglés?					
17. ¿Es beneficioso que las herramientas digitales que utiliza su docente debería usarse durante toda la sesión de aprendizaje es decir de inicio a fin?					
18. ¿Considera usted que las herramientas digitales solamente deberían ser utilizadas para estudiantes de secundaria?					
19. ¿Está de acuerdo usted con la afirmación de que el uso de las TIC facilita tu proceso de aprendizaje?					
20. ¿Teniendo en cuenta su experiencia, compartes la idea de que los estudiantes deberían tener conocimientos avanzados en el uso de las TIC?					

¡Muchas gracias por su participación!

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario para Herramientas digitales
Objetivo del instrumento	Evaluar el uso de las herramientas digitales
Nombres y apellidos del experto	Mgtr. Lizbany Sujei Cardoza Sernaqué
Documento de identidad	DNI: 03698024
Años de experiencia en el área	3años
Máximo Grado Académico	Magíster
Nacionalidad	Peruana
Institución	"Universidad Tecnológica del Perú"
Cargo	Docente
Número telefónico	921464754
Firma	
Fecha	12 de junio del 2024

**VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.**

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación:

Herramientas digitales y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024.

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

**MATRIZ DE VALIDACION DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.**

Cádiz (2002), el aprendizaje del inglés es el proceso de mejorar las habilidades lingüísticas para comunicarse y comprender información de manera oral y escrita.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Aprendizaje de vocabulario	Uso de las herramientas digitales en la enseñanza del vocabulario en inglés.	1. ¿Considera usted que las herramientas digitales te ayudan en tu aprendizaje para adquirir conocimiento del vocabulario en el idioma inglés?	1	1	1	1	
	Aprendizaje de nuevas palabras	2. ¿Considera usted que las herramientas digitales le permiten conocer nuevas palabras en inglés?.	1	1	1	1	
		3. ¿Cree usted conveniente que las herramientas digitales son estrategias efectivas que le ayudan para el aprendizaje de vocabulario en inglés?	1	1	1	1	
		4. ¿Con respecto al conocimiento ya adquirido del idioma inglés a través de las herramientas digitales, tú logras inferir el significado de algunas palabras o el sentido de la oración la cual estás leyendo?	1	1	1	1	
	PROFUNDIDAD	5. ¿Cree que la adquisición de vocabulario profundo es esencial para el manejo adecuado del inglés?	1	1	1	1	
Aprendizaje gramatical	Habilidades del idioma inglés	6. ¿Cree usted que el uso de las herramientas digitales que utiliza la docente en las sesiones de aprendizaje, te fortalece en la formación de las competencias en el idioma inglés?	1	1	1	1	
		7. ¿Cree usted que el uso de las herramientas digitales implica en mejorar tus habilidades de comprensión lectora y escritura en inglés?	1	1	1	1	
	Expresión escrita	8. Después de haber utilizado alguna herramienta digital, ¿crees que los textos, oraciones o frases que creas en inglés tienen la estructura formal y cumplen con las normas gramaticales del idioma?	1	1	1	1	
		9. ¿Considera usted que después de aprender las reglas gramaticales con el uso de las herramientas digitales se le hace más fácil redactar oraciones o textos en inglés?	1	1	1	1	
	Coherencia	10. ¿Considera usted, que cuando no utiliza las herramientas digitales (juegos online) en sus sesiones de aprendizaje, logras crear textos con coherencia y sobre todo, manteniendo el tema que elegiste sin ?	1	1	1	1	

		11. ¿Considera usted que las palabras, textos y oraciones que creas en inglés tienen una secuencia y una relación lógica adecuadas?	1	1	1	1	
		12. ¿Considera usted que al usar herramientas digitales te ayuda a crear textos en inglés, puedes expresar con facilidad tus propias ideas?	1	1	1	1	
Aprendizaje motivacional.	Perspectivas y logros	13. ¿Consideras que las herramientas virtuales te ayudan a lograr resultados positivos para la tu formación académica?	1	1	1	1	
		14. ¿Crees que al usar las herramientas virtuales te permite llegar a cumplir el propósito de la sesión de aprendizaje?	1	1	1	1	
		15. ¿Al usar herramientas digitales te sientes motivado adquirir nuevos aprendizajes?	1	1	1	1	
	Atención de necesidades	16. ¿Cree usted que las herramientas digitales se pueden adaptar a tu nivel de aprendizaje?	1	1	1	1	
		17. ¿Cree usted que las herramientas digitales satisfacen tus necesidades de aprendizaje?	1	1	1	1	
	Diseño pedagógico motivador e interactivo.	18. ¿Considera usted que mediante la aplicación de herramientas digitales puedes alcanzar el logro de las competencias en el área de inglés?	1	1	1	1	
19. ¿Cree usted que mediante la utilización de herramientas virtuales logras un aprendizaje interactivo con comunicaciones asincrónicas y sincrónicas?		1	1	1	1		
20. ¿Se siente usted motivado a seguir utilizando herramientas digitales?		1	1	1	1		

Cuestionario para la variable Aprendizaje del idioma inglés

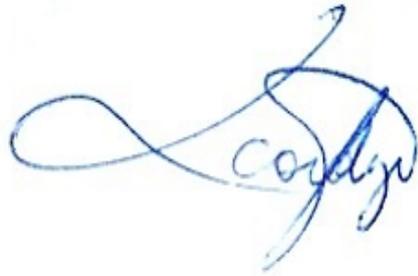
Estimado(a) estudiante, se agradece su apertura a la participación del presente, el cual tiene un objetivo netamente académico. Este instrumento es anónimo, por favor sírvase indicar la frecuencia de acción de su organización marcando con una equis "X", considerando la siguiente escala para cada enunciado:

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

Enunciado	Escala				
	5	4	3	2	1
Dimensión 1: Aprendizaje de vocabulario					
1. ¿Considera usted que las herramientas digitales te ayudan en tu aprendizaje para adquirir conocimiento del vocabulario en el idioma inglés?					
2. ¿Considera usted que las herramientas digitales le permiten conocer nuevas palabras en inglés?					
3. ¿Cree usted conveniente que las herramientas digitales son estrategias efectivas que le ayudan para el aprendizaje de vocabulario en inglés?					
4. ¿Con respecto al conocimiento ya adquirido del idioma inglés a través de las herramientas digitales, tú logras inferir el significado de algunas palabras o el sentido de la oración la cual estás leyendo?					
5. ¿Cree que la adquisición de vocabulario profundo es esencial para el manejo adecuado del inglés?					
Dimensión 2: Aprendizaje gramatical					
6. ¿Cree usted que el uso de las herramientas digitales que utiliza la docente en las sesiones de aprendizaje, te fortalece en la formación de las competencias en el idioma inglés?					
7. ¿Cree usted que el uso de las herramientas digitales implica en mejorar tus habilidades de comprensión lectora y escritura en inglés?					
8. Después de haber utilizado alguna herramienta digital, ¿crees que los textos, oraciones o frases que creas en inglés tienen la estructura formal y cumplen con las normas gramaticales del idioma?					
9. ¿Considera usted que después de aprender las reglas gramaticales con el uso de las herramientas digitales se le hace más fácil redactar oraciones o textos en inglés?					
10. ¿Considera usted, que cuando no utiliza las herramientas digitales (juegos online) en sus sesiones de aprendizaje, logras crear textos con coherencia y sobre todo, manteniendo el tema que elegiste sin ?					
11. ¿Considera usted que las palabras, textos y oraciones que creas en inglés tienen una secuencia y una relación lógica adecuadas?					
12. ¿Considera usted que al usar herramientas digitales te ayuda a crear textos en inglés, puedes expresar con facilidad tus propias ideas?					
Dimensión 3: Aprendizaje motivacional					
13. ¿Consideras que las herramientas virtuales te ayudan a lograr resultados positivos para la tu formación académica?					
14. ¿Crees que al usar las herramientas virtuales te permite llegar a cumplir el propósito de la sesión de aprendizaje?					
15. ¿Al usar herramientas digitales te sientes motivado adquirir nuevos aprendizajes?					
16. ¿Cree usted que las herramientas digitales se pueden adaptar a tu nivel de aprendizaje?					
17. ¿Cree usted que las herramientas digitales satisfacen tus necesidades de aprendizaje?					
18. ¿Considera usted que mediante la aplicación de herramientas digitales puedes alcanzar el logro de las competencias en el área de inglés?					
19. ¿Cree usted que mediante la utilización de herramientas virtuales logras un aprendizaje interactivo con comunicaciones asincrónicas y sincrónicas?					
20. ¿Se siente usted motivado a seguir utilizando herramientas digitales?					

¡Muchas gracias por su participación!

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario para aprendizaje del idioma inglés.
Objetivo del instrumento	Evaluar el aprendizaje del inglés.
Nombres y apellidos del experto	Mgtr. Lizbany Sujey Cardoza Sernaqué
Documento de identidad	DNI. 03698024
Años de experiencia en el área	3años
Máximo Grado Académico	Magíster
Nacionalidad	Peruana
Institución	"Universidad Tecnológica del Perú"
Cargo	Docente tiempo completo
Número telefónico	921464754
Firma	
Fecha	12 de junio del 2024

**VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO
SOBRE HERRAMIENTAS DIGITALES.**

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación:

Herramientas digitales y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024.

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE
HERRAMIENTAS DIGITALES.**

Molver (2020) Las herramientas digitales son aquellas aplicaciones y programas que están al alcance en internet y que ayudan en el proceso de hacer diversas tareas como la búsqueda de información, organización de datos, realización de presentaciones y actividades en el proceso de aprendizaje

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Recursos didácticos	Material de enseñanza y aprendizaje.	1. ¿Considera usted que las herramientas digitales de enseñanza utilizada por su docente son adecuados para tu aprendizaje?	1	1	1	1	
		2. ¿Considera usted que su docente al interactuar con las herramientas digitales favorece su aprendizaje en el idioma inglés?	1	1	1	1	
	Interacción	3. ¿Cree usted que las herramientas digitales que usa su docente, fomenta tu interacción en clase?	1	1	1	1	
		4. ¿Cree usted que el desarrollo de herramientas digitales que su docente utiliza, te ayuda a obtener un mejor aprendizaje del idioma inglés?	1	1	1	1	
	Medios didácticos	5. ¿Tu docente del área de inglés utiliza herramientas digitales para el desarrollo de sus actividades formativas?	1	1	1	1	
		6. ¿Considera usted que las herramientas digitales (juegos online) que usa tu docente en las actividades de aprendizaje contribuyen con su formación académica?	1	1	1	1	
Juegos educativos online	Participación activa de todos los estudiantes durante el proceso de aprendizaje	7. ¿Cree usted que los juegos online que usa tu docente, te incentivan a una participación activa hacia el proceso de aprendizaje?	1	1	1	1	
		8. ¿Considera usted que el uso de los juegos educativos online es responsabilidad sólo de ti, como estudiante?	1	1	1	1	

	Acompañamiento del docente al estudiante	9. ¿Cree usted que el adecuado acompañamiento que tienes por parte del docente al momento de hacer uso de las herramientas digitales te ayuda a obtener un aprendizaje favorable del idioma inglés?	1	1	1	1	
		10. ¿Considera usted que el uso de las herramientas digitales en la retroalimentación te beneficia en tu aprendizaje?	1	1	1	1	
	Desarrollo socioemocional	11. ¿Te consideras como un estudiante comprometido en el aprendizaje del idioma inglés?	1	1	1	1	
		12. ¿Considera usted que los juegos online te ayudan a cubrir las necesidades básicas del aprendizaje del idioma inglés?	1	1	1	1	
		13. ¿Considera usted que los juegos educativos online te ayudan a tener un buen desarrollo socioemocional?	1	1	1	1	
	TIC	Recurso eficaz	14. ¿Cree usted que los usos de estas herramientas digitales son útiles para tu aprendizaje del idioma inglés?	1	1	1	1
15. ¿Considera usted que la docente debería utilizar de manera constante diversas herramientas tecnológicas para tu desarrollo eficaz en las sesiones de aprendizaje?			1	1	1	1	
16. ¿Tu docente con qué frecuencia utiliza herramientas tecnológicas que estén relacionadas con el aprendizaje del idioma inglés?			1	1	1	1	

	Aplicación de herramientas tecnológicas.	17. ¿Es beneficioso que las herramientas digitales que utiliza su docente debería usarse durante toda la sesión de aprendizaje es decir de inicio a fin?	1	1	1	1	
		18. ¿Considera usted que las herramientas digitales solamente deberían ser utilizadas para estudiantes de secundaria?	1	1	1	1	
	Facilita el proceso de aprendizaje	19. ¿Está de acuerdo usted con la afirmación de que el uso de las TIC facilita tu proceso de aprendizaje?	1	1	1	1	
		20. ¿Teniendo en cuenta su experiencia, compartes la idea de que los estudiantes deberían tener conocimientos avanzados en el uso de las TIC?	1	1	1	1	

Cuestionario para la variable HERRAMIENTAS DIGITALES.

Estimado(a) estudiante, se agradece su apertura a la participación del presente, el cual tiene un objetivo netamente académico. Este instrumento es anónimo, por favor sírvase indicar la frecuencia de acción de su organización marcando con una equis "X", considerando la siguiente escala para cada enunciado:

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

Enunciado	Escala				
	5	4	3	2	1
Dimensión 1: Recurso didácticos					
1. ¿Considera usted que las herramientas digitales de enseñanza utilizada por su docente son adecuados para tu aprendizaje?					
2. ¿Considera usted que su docente al interactuar con las herramientas digitales favorece su aprendizaje en el idioma inglés?					
3. ¿Cree usted que las herramientas digitales que usa su docente, fomenta tu interacción en clase?					
4. ¿Cree usted que el desarrollo de herramientas digitales que su docente utiliza, te ayuda a obtener un mejor aprendizaje del idioma inglés?					
5. ¿Tu docente del área de inglés utiliza herramientas digitales para el desarrollo de sus actividades formativas?					
6. ¿Considera usted que las herramientas digitales (juegos online) que usa tu docente en las actividades de aprendizaje contribuyen con su formación académica?					
Dimensión 2: Juegos educativos online					
7. ¿Cree usted que los juegos online que usa tu docente, te incentivan a una participación activa hacia el proceso de aprendizaje?					
8. ¿Considera usted que el uso de los juegos educativos online es responsabilidad sólo de ti, como estudiante?					
9. ¿Cree usted que el adecuado acompañamiento que tienes por parte del docente al momento de hacer uso de las herramientas digitales te ayuda a obtener un aprendizaje favorable del idioma inglés?					
10. ¿Considera usted que el uso de las herramientas digitales en la retroalimentación te beneficia en tu aprendizaje?					
11. ¿Te consideras como un estudiante comprometido en el aprendizaje del idioma inglés?					
12. ¿Considera usted que los juegos online te ayudan a cubrir las necesidades básicas del aprendizaje del idioma inglés?					
13. ¿Considera usted que los juegos educativos online te ayudan a tener un buen desarrollo socioemocional ?					
Dimensión 3: TIC					
14. ¿Cree usted que los usos de estas herramientas digitales son útiles para tu aprendizaje del idioma inglés?					
15. ¿Considera usted que la o el docente debería utilizar de manera constante diversas herramientas tecnológicas para tu desarrollo eficaz en las sesiones de aprendizaje?					

16. ¿Tu docente con qué frecuencia utiliza herramientas tecnológicas que estén relacionadas con el aprendizaje del idioma inglés?					
17. ¿Es beneficioso que las herramientas digitales que utiliza su docente debería usarse durante toda la sesión de aprendizaje es decir de inicio a fin?					
18. ¿Considera usted que las herramientas digitales solamente deberían ser utilizadas para estudiantes de secundaria?					
19. ¿Está de acuerdo usted con la afirmación de que el uso de las TIC facilita tu proceso de aprendizaje?					
20. ¿Teniendo en cuenta su experiencia, compartes la idea de que los estudiantes deberían tener conocimientos avanzados en el uso de las TIC?					

¡Muchas gracias por su participación!

FICHA DE VALIDACION DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario para Herramientas digitales
Objetivo del instrumento	Evaluar el uso de las herramientas digitales
Nombres y apellidos del experto	Mqtr Cecilia Juárez Calle
Documento de identidad	43242357
Años de experiencia en el área	14 años de experiencia como docente
Máximo Grado Académico	Magister
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Nacional de Piura Hermanos Meléndez
Cargo	Docente
Número telefónico	944888496
Firma	
Fecha	13/06/2024

**VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.**

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación:

**Herramientas digitales y el aprendizaje del idioma inglés en
estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024.**

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

**MATRIZ DE VALIDACION DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.**

Cádiz (2002), el aprendizaje del inglés es el proceso de mejorar las habilidades lingüísticas para comunicarse y comprender información de manera oral y escrita.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Aprendizaje de vocabulario	Uso de las herramientas digitales en la enseñanza del vocabulario en inglés.	1. ¿Considera usted que las herramientas digitales te ayudan en tu aprendizaje para adquirir conocimiento del vocabulario en el idioma inglés?	1	1	1	1	
	Aprendizaje de nuevas palabras	2. ¿Considera usted que las herramientas digitales le permiten conocer nuevas palabras en inglés?.	1	1	1	1	
		3. ¿Cree usted conveniente que las herramientas digitales son estrategias efectivas que le ayudan para el aprendizaje de vocabulario en inglés?	1	1	1	1	
		4. ¿Con respecto al conocimiento ya adquirido del idioma inglés a través de las herramientas digitales, tú logras inferir el significado de algunas palabras o el sentido de la oración la cual estás leyendo?	1	1	1	1	
	PROFUNDIDAD	5. ¿Cree que la adquisición de vocabulario profundo es esencial para el manejo adecuado del inglés?	1	1	1	1	
Aprendizaje gramatical	Habilidades del idioma inglés	6. ¿Cree usted que el uso de las herramientas digitales que utiliza la docente en las sesiones de aprendizaje, te fortalece en la formación de las competencias en el idioma inglés?	1	1	1	1	
		7. ¿Cree usted que el uso de las herramientas digitales implica en mejorar tus habilidades de comprensión lectora y escritura en inglés?	1	1	1	1	
	Expresión escrita	8. Después de haber utilizado alguna herramienta digital, ¿crees que los textos, oraciones o frases que creas en inglés tienen la estructura formal y cumplen con las normas gramaticales del idioma?	1	1	1	1	
		9. ¿Considera usted que después de aprender las reglas gramaticales con el uso de las herramientas digitales se le hace más fácil redactar oraciones o textos en inglés?	1	1	1	1	
	Coherencia	10. ¿Considera usted, que cuando no utiliza las herramientas digitales (juegos online) en sus sesiones de aprendizaje, logras crear textos con coherencia y sobre todo, manteniendo el tema que elegiste sin ?	1	1	1	1	

		11. ¿Considera usted que las palabras, textos y oraciones que creas en inglés tienen una secuencia y una relación lógica adecuadas?	1	1	1	1	
		12. ¿Considera usted que al usar herramientas digitales te ayuda a crear textos en inglés, puedes expresar con facilidad tus propias ideas?	1	1	1	1	
Aprendizaje motivacional.	Perspectivas y logros	13. ¿Consideras que las herramientas virtuales te ayudan a lograr resultados positivos para la tu formación académica?	1	1	1	1	
		14. ¿Crees que al usar las herramientas virtuales te permite llegar a cumplir el propósito de la sesión de aprendizaje?	1	1	1	1	
		15. ¿Al usar herramientas digitales te sientes motivado adquirir nuevos aprendizajes?	1	1	1	1	
	Atención de necesidades	16. ¿Cree usted que las herramientas digitales se pueden adaptar a tu nivel de aprendizaje?	1	1	1	1	
		17. ¿Cree usted que las herramientas digitales satisfacen tus necesidades de aprendizaje?	1	1	1	1	
	Diseño pedagógico motivador e interactivo.	18. ¿Considera usted que mediante la aplicación de herramientas digitales puedes alcanzar el logro de las competencias en el área de inglés?	1	1	1	1	
19. ¿Cree usted que mediante la utilización de herramientas virtuales logras un aprendizaje interactivo con comunicaciones asincrónicas y sincrónicas?		1	1	1	1		
20. ¿Se siente usted motivado a seguir utilizando herramientas digitales?		1	1	1	1		

Cuestionario para la variable Aprendizaje del idioma inglés

Estimado(a) estudiante, se agradece su apertura a la participación del presente, el cual tiene un objetivo netamente académico. Este instrumento es anónimo, por favor sírvase indicar la frecuencia de acción de su organización marcando con una equis "X", considerando la siguiente escala para cada enunciado:

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

Enunciado	Escala				
	5	4	3	2	1
Dimensión 1: Aprendizaje de vocabulario					
1. ¿Considera usted que las herramientas digitales te ayudan en tu aprendizaje para adquirir conocimiento del vocabulario en el idioma inglés?					
2. ¿Considera usted que las herramientas digitales le permiten conocer nuevas palabras en inglés?					
3. ¿Cree usted conveniente que las herramientas digitales son estrategias efectivas que le ayudan para el aprendizaje de vocabulario en inglés?					
4. ¿Con respecto al conocimiento ya adquirido del idioma inglés a través de las herramientas digitales, tú logras inferir el significado de algunas palabras o el sentido de la oración la cual estás leyendo?					
5. ¿Cree que la adquisición de vocabulario profundo es esencial para el manejo adecuado del inglés?					
Dimensión 2: Aprendizaje gramatical					
6. ¿Cree usted que el uso de las herramientas digitales que utiliza la docente en las sesiones de aprendizaje, te fortalece en la formación de las competencias en el idioma inglés?					
7. ¿Cree usted que el uso de las herramientas digitales implica en mejorar tus habilidades de comprensión lectora y escritura en inglés?					
8. Después de haber utilizado alguna herramienta digital, ¿crees que los textos, oraciones o frases que creas en inglés tienen la estructura formal y cumplen con las normas gramaticales del idioma?					
9. ¿Considera usted que después de aprender las reglas gramaticales con el uso de las herramientas digitales se le hace más fácil redactar oraciones o textos en inglés?					
10. ¿Considera usted, que cuando no utiliza las herramientas digitales (juegos online) en sus sesiones de aprendizaje, logras crear textos con coherencia y sobre todo, manteniendo el tema que elegiste sin ?					
11. ¿Considera usted que las palabras, textos y oraciones que creas en inglés tienen una secuencia y una relación lógica adecuadas?					
12. ¿Considera usted que al usar herramientas digitales te ayuda a crear textos en inglés, puedes expresar con facilidad tus propias ideas?					
Dimensión 3: Aprendizaje motivacional.					
13. ¿Consideras que las herramientas virtuales te ayudan a lograr resultados positivos para la tu formación académica?					
14. ¿Crees que al usar las herramientas virtuales te permite llegar a cumplir el propósito de la sesión de aprendizaje?					
15. ¿Al usar herramientas digitales te sientes motivado adquirir nuevos aprendizajes?					
16. ¿Cree usted que las herramientas digitales se pueden adaptar a tu nivel de aprendizaje?					
17. ¿Cree usted que las herramientas digitales satisfacen tus necesidades de aprendizaje?					
18. ¿Considera usted que mediante la aplicación de herramientas digitales puedes alcanzar el logro de las competencias en el área de inglés?					
19. ¿Cree usted que mediante la utilización de herramientas virtuales logras un aprendizaje interactivo con comunicaciones asincrónicas y sincrónicas?					
20. ¿Se siente usted motivado a seguir utilizando herramientas digitales?					

¡Muchas gracias por su participación!

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario para aprendizaje del idioma inglés.
Objetivo del instrumento	Evaluar el aprendizaje del inglés.
Nombres y apellidos del experto	Mqtr Cecilia Juárez Calle
Documento de identidad	43242357
Años de experiencia en el área	14 años de experiencia como docente
Máximo Grado Académico	Magister
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Nacional de Piura Hermanos Meléndez
Cargo	Docente
Número telefónico	944888496
Firma	
Fecha	13/06/2024

Anexo 4: Prueba piloto – Excel

CONFIABILIDAD: **HERRAMIENTAS DIGITALES**

N°	DIMENSIÓN RECURSOS DIDACTICOS						DIMENSIÓN JUEGOS EDUCATIVOS ONLINE						DIMENSIÓN TIC						SUMA		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
1	5	5	5	4	2	3	5	1	4	4	5	4	4	5	5	5	4	3	5	3	81
2	4	5	4	5	5	5	4	2	5	3	4	5	5	5	5	5	4	3	4	3	85
3	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	4	4	5	5	4	3	5	3	89
4	3	2	3	2	3	5	3	1	4	5	2	3	3	4	4	3	4	3	4	3	64
5	5	5	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	4	5	5	5	4	3	5	3	88
6	5	5	5	5	5	4	5	2	4	4	3	4	5	4	4	4	4	3	4	3	82
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	2	44
8	5	4	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	5	5	5	5	4	3	5	3	88
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
16	2,21	2,25	1,85	2,44	2,45	2,21	1,85	0,36	2,01	2,04	1,49	2,04	1,85	2,01	2,16	2,21	1,05	0,41	2,01	0,41	
17	35,31																				
18	557,49																				

Hallar confiabilidad Alpha Cronbach = 0,915

formula de alfa de croman
varianza total - vt
varianza individual vi

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,986	20

Confiabilidad alta

$$\alpha = \frac{n}{n-1} * \frac{V_t - \sum V_i}{V_t}$$

CONFIABILIDAD: **APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS**

N°	DIMENSIÓN APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO					DIMENSIÓN APRENDIZAJE GRAMATICAL					DIMENSIÓN APRENDIZAJE MOTIVACIONAL					SUMA					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
1	5	5	5	5	5	4	4	5	5	1	2	5	4	5	5	5	4	5	4	4	87
2	5	5	4	4	4	5	5	4	5	2	3	4	5	5	4	5	5	4	5	5	88
3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	2	4	5	5	5	5	4	2	4	5	4	85
4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	2	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	93
5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	2	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	93
6	5	5	5	5	4	5	5	4	5	2	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	91
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
8	5	4	3	5	4	5	4	3	4	1	3	4	5	4	5	5	4	4	4	5	81
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
16	2,16	2,29	2,21	2,29	2,01	2,29	2,16	2,04	2,16	0,36	0,89	1,64	1,89	2	2	2	1,85	1,76	1,85	1,76	
17	37,65																				
18	624,61																				

Hallar confiabilidad Alpha Cronbach = 0,76,892

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,989	20

Confiabilidad alta

$$\alpha = \frac{n}{n-1} * \frac{V_t - \sum V_i}{V_t}$$

Fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

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

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

Estadísticas de fiabilidad

	Alfa de Cronbach	N de elementos
	,989	20

Anexo 5: Cálculo del tamaño de la muestra

questionpro.com/es/calculadora-de-muestra.html

QuestionPro Blog Características Precios Plantillas CUENTA GRATUITA Log in

Calculadora de tamaño de muestras para tu investigación

Con esta calculadora podrás cuantificar de forma rápida y efectiva el tamaño de la muestra de tu siguiente investigación. Sin duda, utilizarla te permitirá ahorrar una gran cantidad de tiempo. Así que sácale el máximo provecho y utilízala cada vez que sea necesario.

Calculadora de muestra

Nivel de Confianza: 95% 99%

Margen de Error:

Población:

Tamaño de Muestra:

Anexo 6: Base de datos

Variable Herramientas digitales

N°	D1: Recursos didácticos						D2: Juegos educativos online						D3: TIC							
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20
1	5	5	5	4	2	3	5	1	4	4	5	4	4	5	5	5	4	3	5	3
2	4	5	4	5	5	5	4	2	5	3	4	5	5	5	5	5	4	3	4	3
3	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	4	4	5	5	4	3	5	3
4	3	2	3	2	3	5	3	1	4	5	2	3	3	4	4	3	4	3	4	3
5	5	5	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	4	5	5	5	4	3	5	3
6	5	5	5	5	5	4	5	2	4	4	3	4	5	4	4	4	4	3	4	3
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	2	3
8	5	4	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	5	5	5	5	4	3	5	3
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	5	5	5	4	2	3	5	1	4	4	5	4	4	5	5	5	4	3	5	3
12	4	5	4	5	5	5	4	2	5	3	4	5	5	5	5	5	4	3	4	3
13	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	4	4	5	5	4	3	5	3
14	3	2	3	2	3	5	3	1	4	5	2	3	3	4	4	3	4	3	4	3
15	5	5	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	4	5	5	5	4	3	5	3
16	5	5	5	5	5	4	5	2	4	4	3	4	5	4	4	4	4	3	4	3
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	2	3
18	5	4	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	5	5	5	5	4	3	5	3
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
21	5	5	5	4	2	3	5	1	4	4	5	4	4	5	5	5	4	3	5	3
22	4	5	4	5	5	5	4	2	5	3	4	5	5	5	5	5	4	3	4	3
23	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	4	4	5	5	4	3	5	3
24	3	2	3	2	3	5	3	1	4	5	2	3	3	4	4	3	4	3	4	3
25	5	5	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	4	5	5	5	4	3	5	3
26	5	5	5	5	5	4	5	2	4	4	3	4	5	4	4	4	4	3	4	3
27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	2	3
28	5	4	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	5	5	5	5	4	3	5	3
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
31	5	5	5	4	2	3	5	1	4	4	5	4	4	5	5	5	4	3	5	3
32	4	5	4	5	5	5	4	2	5	3	4	5	5	5	5	5	4	3	4	3
33	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	4	4	5	5	4	3	5	3
34	3	2	3	2	3	5	3	1	4	5	2	3	3	4	4	3	4	3	4	3
35	5	5	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	4	5	5	5	4	3	5	3
36	5	5	5	5	5	4	5	2	4	4	3	4	5	4	4	4	4	3	4	3
37	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	2	3
38	5	4	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	5	5	5	5	4	3	5	3
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
40	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
41	5	5	5	4	2	3	5	1	4	4	5	4	4	5	5	5	4	3	5	3
42	4	5	4	5	5	5	4	2	5	3	4	5	5	5	5	5	4	3	4	3
43	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	4	4	5	5	4	3	5	3
44	3	2	3	2	3	5	3	1	4	5	2	3	3	4	4	3	4	3	4	3
45	5	5	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	4	5	5	5	4	3	5	3
46	5	5	5	5	5	4	5	2	4	4	3	4	5	4	4	4	4	3	4	3

Anexo 7: Similitud de la investigación

Feedback Studio - Google Chrome
ev.turnitin.com/app/carta/es/?u=1088032488&s=1&ro=103&lang=es&o=2418221798

feedback studio YANIRA LUCERO ANCAJIMA BAYONA Herramientas digitales y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024 -- /100 9 de 151

**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Herramientas digitales y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa secundaria, 2024

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

AUTOR:
Ancajima Bayona, Yanira Lucero ([orcid.org: 0009-0009-9938-5660](https://orcid.org/0009-0009-9938-5660))

ASESOR:
Dr. Vásquez Reyes, Luis Ángel ([orcid.org: 0000-0002-7531-2784](https://orcid.org/0000-0002-7531-2784))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Educación y calidad educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:
Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO- PERÚ
(2024)

Resumen de coincidencias X

17 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés

Coincidencias

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	14 %	>
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %	>
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %	>
4	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %	>
5	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %	>
6	repositorio.ual.es Fuente de Internet	<1 %	>
7	Franco Trigo, Lucia. "Pa... Publicación	<1 %	>
8	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %	>
9	www.udc.es Fuente de Internet	<1 %	>

Página: 1 de 32 Número de palabras: 8214 Versión solo texto del informe | Alta resolución Activado 11:12 19/07/2024