



FACULTAD DE EDUCACIÓN

HERRAMIENTAS DIGITALES EDUCATIVAS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA ALTA DE UN COLEGIO
PRIVADO EN LIMA, 2024

Línea de investigación:
Educación para la sociedad del conocimiento

Título Profesional de Licenciado en Educación Especialidad de inglés

Autora

Panduro Vargas, Treisy Masiel

Asesora

Garvich Ormeño, Angie Marlene

ORCID: 0000-0001-7353-0430

Jurado

Castro Valverde, Gliden

Borja Escalante, José Daniel

Paulino Jimenez, Guzman David

Lima - Perú

2025



TESIS PANDURO VARGAS TREISY MASIEI

INFORME DE ORIGINALIDAD

26%

INDICE DE SIMILITUD

23%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
3	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unfv.edu.pe:8080 Fuente de Internet	1%
5	www.researchgate.net Fuente de Internet	1%
6	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
7	repositorio.utelesup.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	www.iseazy.com Fuente de Internet	<1%
10	alexandra-ayala.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
11	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1%
12	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1%



Universidad Nacional
Federico Villarreal

VRIN | VICERRECTORADO
DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

HERRAMIENTAS DIGITALES EDUCATIVAS Y APRENDIZAJE

SIGNIFICATIVO DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE

PRIMARIA ALTA DE UN COLEGIO PRIVADO EN LIMA, 2024

Línea de Investigación:

Educación para la sociedad del conocimiento

**Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación
especialidad Inglés**

Autor(a)

Panduro Vargas, Treisy Masiel

Asesor(a)

Garvich Ormeño, Angie Marlene
ORCID: 0000-0001-7353-0430

Jurado

Castro Valverde, Gliden
Borja Escalante, José Daniel
Paulino Jimenez, Guzman David

Lima – Perú

2025

HERRAMIENTAS DIGITALES EDUCATIVAS Y APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE
PRIMARIA ALTA DE UN COLEGIO PRIVADO EN LIMA, 2024

AUTOR:

Panduro Vargas, Treisy Masiel

ASESORA:

Garvich Ormeño, Angie Marlene

Dedicatoria

En primer lugar, a Dios y a mi hija por darme ahínco para poder realizar este trabajo de investigación.

En segundo lugar, a mi madre:

Giovana Vargas Saboya, por ser mi soporte incondicional en todo para poder lograr mis objetivos propuestos.

ÍNDICE

	pág.
Carátula	i
Título	ii
Autor	iii
Asesor	iv
Dedicatoria	v
Índice	vi
Resumen	xi
Abstract	xii
I. Introducción	1
1.1. Descripción y formulación del problema.....	4
1.2. Antecedentes.....	4
1.2.1. Internacionales.....	4
1.2.2. Nacionales.....	6
1.3. Objetivos.....	8
1.3.1. Objetivo General.....	8
1.3.2. Objetivos Específicos.....	8
1.4. Justificación.....	9
1.5. Hipótesis.....	10
1.5.1. Hipótesis general.....	11
1.5.2. Hipótesis específicas.....	10
II. Marco Teórico	12
2.1. Bases teóricas sobre el tema de investigación.....	12
2.1.1. Herramientas digitales educativas.....	12
2.1.1.1. Definición de las herramientas digitales educativas.....	12
2.1.1.2. Características de las herramientas digitales educativas.....	13
2.1.1.3. Principales herramientas digitales educativas.....	14
2.1.1.3.1. Aplicación Kahoot.....	14

Funcionalidad del Kahoot.....	15
Características del Kahoot.....	16
2.1.1.3.2. Aplicación Quizizz.....	17
Funcionalidad del Quizizz.....	19
Características del Quizizz.....	19
2.1.1.3.3. Aplicación Wordwall.....	20
Funcionalidad del Wordwall.....	20
Características del Wordwall.....	21
2.1.1.4. Ventajas de las herramientas digitales educativas.....	23
2.1.1.5. Integración de las herramientas digitales educativas en la educación...	23
2.1.2. Aprendizaje significativo.....	25
2.1.2.1. Definición del aprendizaje significativo.....	26
2.1.2.2. Teoría del aprendizaje significativo.....	27
2.1.2.3. Principios del aprendizaje significativo.....	28
2.1.2.4. Tipos de aprendizaje significativo.....	29
2.1.2.5. Estrategias del aprendizaje significativo en las clases de inglés.....	29
2.1.2.6. La evaluación en el aprendizaje significativo.....	31
2.2. Marco conceptual.....	32
III. Método.....	35
3.1. Tipo de investigación.....	35
3.2. Ámbito temporal y espacial.....	35
3.3. Variables.....	36
3.4. Población y muestra.....	36
3.4.1. Población.....	36
3.4.2. Muestra.....	36
3.5. Instrumentos.....	37
3.6. Procedimientos.....	39
3.7. Análisis de datos.....	39
IV: Resultados.....	41



4.1. Análisis descriptivo de la variable independiente.....	41
4.2. Resultados inferenciales.....	46
4.2.1. Prueba de normalidad.....	46
4.2.2. Contrastación de las hipótesis.....	47
V: Discusión.....	51
VI: Conclusiones.....	54
VII: Recomendaciones.....	55
VIII. Referencias.....	56
IX. Anexos.....	66

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Confiabilidad de los instrumentos.....	38
Tabla 2 Validez de los instrumentos.....	38
Tabla 3 Ficha Técnica del cuestionario.....	39
Tabla 4 Distribución de niveles de la variable herramientas digitales educativas.....	41
Tabla 5 Distribución de niveles de la dimensión Kahoot.....	42
Tabla 6 Distribución de niveles de la dimensión Quizizz.....	43
Tabla 7 Distribución de niveles de la dimensión Wordwall.....	44
Tabla 8 Distribución de niveles de la variable aprendizaje significativo.....	45
Tabla 9 Prueba de Normalidad.....	46
Tabla 10 Correlación entre la variable herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo.....	47
Tabla 11 Correlación entre la dimensión Kahoot y la variable aprendizaje significativo.....	48
Tabla 12 Correlación entre la dimensión Quizizz y la variable aprendizaje significativo.....	49
Tabla 13 Correlación entre la dimensión Wordwall y la variable aprendizaje significativo.....	50

ÍNDICE DE FIGURAS**Pág.**

Figura 1. Gráfico de barras de la variable herramientas digitales educativas.....	41
Figura 2. Gráfico de barras de la dimensión Kahoot.....	42
Figura 3. Gráfico de barras de la dimensión Quizizz.....	43
Figura 4. Gráfico de barras de la dimensión Wordwall.....	44
Figura 5. Gráfico de barras de la variable aprendizaje significativo.....	45

RESUMEN

La investigación titulada “Herramientas digitales educativas y aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024”, se desarrolló con el fin de aportar información relevante y esencial sobre el aprendizaje memorable en las clases de inglés para niños del nivel primario. Esta investigación tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre las herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria de un colegio privado en Lima, 2024. Para ello se utilizó la metodología de tipo básica, correlacional descriptiva, con un enfoque cuantitativo. De la misma manera se utilizó el diseño no experimental, la muestra de estudio estuvo representada por 38 estudiantes de primaria alta de un colegio privado en el distrito de San Juan de Lurigancho, a quienes se les aplicó un cuestionario con 18 ítems, correspondiente a ambas variables. Los hallazgos revelaron que existe una relación significativa y lógica entre las herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo del inglés en los estudiantes de primaria alta. Los resultados mostraron un nivel de significancia (sig.) de 0.000 y un coeficiente de correlación de Pearson de 0.649, indican que esta relación es efectiva. En consecuencia, se concluye que el uso de estas herramientas digitales en las clases de inglés es relevante para generar un impacto en el aprendizaje memorable de los niños debido a las características lúdicas que estos poseen.

Palabras claves: Herramientas digitales educativas, aprendizaje significativo y nivel primario.

ABSTRACT

The research entitled “Educational digital tools and meaningful learning of English in upper elementary students of a private school in Lima, 2024”, was developed to provide relevant and essential information on memorable learning in English classes for primary school children. The general objective of this research was to determine the relationship between educational digital tools and meaningful learning of English in upper elementary students of a private school in Lima, 2024. For this purpose, a basic, descriptive correlational methodology was used, with a quantitative approach. In the same way, a non-experimental design was used, the study sample was represented by 38 upper elementary students of a private school in the district of San Juan de Lurigancho, to whom a questionnaire with 18 items was applied, corresponding to both variables. The findings revealed a significant and logical relationship between digital play tools and meaningful learning of English in upper elementary students. The results showed a significance level (sig.) of 0.000 and a Pearson correlation coefficient of 0.649, indicate that this relationship is effective. Consequently, it is concluded that the use of these digital tools in English classes is relevant to generate an impact on children's memorable learning due to the playful characteristics they possess.

Keywords: Educational digital tools, meaningful and primary level.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Descripción y formulación del problema

Actualmente, el aprendizaje del inglés es de gran relevancia, dado que facilita el logro de diversas oportunidades laborales en distintas partes del mundo. Desde esta perspectiva, este idioma tiene una mayor demanda debido a que su uso es a nivel mundial. Sin embargo, el aprendizaje de los estudiantes en inglés no se da de forma significativa. Respecto a ello, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco, 2020) enfatiza que existen múltiples teorías sobre el aprendizaje y la educación que coinciden en establecer un vínculo entre el estado socioemocional y el aprendizaje significativo, el cual se define como la adquisición de competencias esenciales para la vida.

Por otro lado, con el propósito de fortalecer el proceso del aprendizaje memorable del inglés en los estudiantes es necesario utilizar las herramientas digitales educativas. En ese sentido, existe el programa de Bilingüismo del Servicio Nacional de Aprendizaje (Sena, 2020) el cual incluye una modalidad virtual denominada English Dot Works, que se lleva a cabo mediante cursos breves y niveles que abarcan desde principiantes hasta un nivel avanzado. Es así que este programa fortalece el aprendizaje del inglés ya que se considera dinámico, pedagógico y flexible.

En el Perú, en la mayoría de Instituciones educativas existe una carencia del aprendizaje significativo del inglés, muchas veces esto es porque los docentes del área no están preparados y no cuentan con las herramientas digitales idóneas. Por su parte, The British Council (2015) señala que un factor que genera gran preocupación en el proceso de enseñanza aprendizaje, es la carencia del aprendizaje significativo del inglés en los estudiantes. El gobierno peruano posee grandes obstáculos que impiden que los estudiantes aprendan inglés de manera adecuada, dentro de ellas se detalla a la situación geográfica, la pobreza, grado académico de los padres

y justo ahí es donde los niños se ven más desfavorecidos en términos de acceso a la escuela, progresión y resultados.

Por otra parte, no se puede ocultar que el aprendizaje del idioma inglés ha ido mejorando paulatinamente, por el uso de ciertas herramientas digitales educativas. De acuerdo a esto, el Ministerio de Educación (2016) presenta la metodología Blended para las Instituciones educativas nacionales JEC del país, donde se enfatiza el trabajo con un software de autoaprendizaje que permite que los estudiantes complementen y refuercen sus conocimientos a través de esta herramienta digital, permitiendo que las clases sean más interactivas, significativas y lúdicas para los estudiantes. Sin embargo, el uso de estas herramientas es complicado para algunos maestros ya que no tienen dominio de la tecnología y desconocen cómo aplicarlas en clases. Por otro lado, la mala conectividad de internet no permite hacer uso de estas herramientas digitales de manera apropiada en las clases.

El Fondo Nacional de la educación peruana (Fondep, 2015) afirma que los niños adquieren conocimientos de manera más efectiva cuando participan en experiencias directas. En cambio, los aprendizajes que son pasivos y basados en la memorización restringen su curiosidad y el desarrollo de sus habilidades, interrumpiendo así el proceso natural de aprendizaje. Esto reduce el conocimiento a información poco relevante, ya que el aprendizaje se construye de manera activa por parte de las niñas y niños, fundamentándose en sus vivencias y en lo que conocen a través de la interacción con los demás. Se conoce que, en muchas Instituciones Educativas públicas de provincias, la enseñanza del inglés se imparte de manera poco didáctica, debido a que no hay maestros de la especialidad y en lugares muy alejados del país, simplemente se omite este curso, lo cual causa gran preocupación.

En el caso de este colegio privado en San Juan de Lurigancho, se observó que en los estudiantes de primaria existe cierta deficiencia para lograr aprendizaje significativo en el

idioma inglés y es que a pesar de usar actividades interactivas, como juego de roles, exposiciones, videos y proyectos en las clases, estos no han sido suficientes debido a que los estudiantes no llegan a adquirir los conocimientos de forma permanente, ya que, al evaluarlos en cada clase, pocas veces logran recordar con gran satisfacción vocabularios y gramática presentadas con anterioridad. Son pocos los estudiantes que logran el aprendizaje significativo y para la mayoría se les hace muy difícil aprender el idioma y recordar las lecciones con facilidad. En otras palabras, no se está logrando el aprendizaje significativo del idioma, demostrando ciertas debilidades en el uso del vocabulario, estructura de las palabras, lectura y expresiones comunes en inglés.

Un factor predominante puede ser el poco uso de herramientas digitales educativas, tales como Kahoot, Quizizz, Wordwall y otros juegos interactivos ya que fortalecen positivamente el aprendizaje memorable del idioma. Muchos estudiantes no logran fortalecer su aprendizaje y tienen notas paupérrimas y en su mayoría poseen un bajo nivel del inglés. Una de las razones, puede ser la falta de dominio en estas herramientas digitales ya que no tienen oportunidad de practicarlos con frecuencia.

Por lo descrito, es necesario implementar herramientas digitales educativas innovadoras y lúdicas que pueden ser aplicadas por los profesores del área y den soporte académico a los estudiantes de primaria alta con el propósito de poder lograr un aprendizaje duradero y sobre todo significativo en el idioma inglés. Los estudiantes podrían estar motivados para realizar las clases puesto que aprender un segundo idioma es divertido e innovador. Con el uso de estas herramientas digitales, tales como Kahoot, Quizizz y Wordwall se puede lograr un aprendizaje memorable en los estudiantes ya que, al aplicar estas herramientas en clases, los estudiantes podrían conectar sus saberes previos con la nueva información a través de una actividad dinámica, atractiva y de mucho interés para ellos. Estas herramientas digitales fueron

desarrolladas durante todo el proceso de clase. Asimismo, los estudiantes podrían tener un mejor dominio de estas herramientas debido a la práctica constante, por ende, el nivel de inglés habría un incremento positivo en los educandos.

1.1.2. Formulación del problema de investigación

Problema general

- ✓ ¿Existe relación entre las herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024?

Problemas específicos

- ✓ ¿Existe relación entre la herramienta digital Kahoot y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024?
- ✓ ¿Existe relación entre la herramienta digital Quizizz y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024?
- ✓ ¿Existe relación entre la herramienta digital Wordwall y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024?

1.2. Antecedentes

1.2.1. Antecedentes Internacionales

Mero-Ponce (2021) desarrolló un trabajo de investigación, con el objetivo general de presentar una herramienta digital educativa para la mejora de las habilidades de los estudiantes en su aprendizaje significativo. Respecto a la metodología, esta investigación posee un enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, bibliográfico y de método inductivo. Su población y

muestra estuvo conformada por 17 docentes. Se utilizó la encuesta como técnica. Por otro lado, no se menciona mayor detalle sobre la validez del instrumento, ni de los juicios de expertos. Los resultados sostuvieron que el Padlet como herramienta digital fortalece el trabajo colaborativo y significativo del inglés en los estudiantes. En conclusión, se determinó que las actividades interactivas contribuyen a que tanto docentes como estudiantes refuercen el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que su implementación asegura una educación relevante y orientada hacia la construcción de una sociedad mejor.

Moreno et al. (2021) presentó un trabajo de investigación con el objetivo de diagnosticar la efectividad del uso de las plataformas interactivas como Rosetta Stone y Duolingo Kids frente al aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua. Respecto a la metodología, esta investigación es de tipo cualitativa, de diseño no experimental y fenomenológico. Su población y muestra estuvo conformada por 4 profesores y padres de familia. Se utilizaron 2 encuestas para ambos participantes. Por otro lado, no se menciona mayor detalle sobre la validez del instrumento, ni de los juicios de expertos. Los resultados sostuvieron que el uso de estas herramientas digitales refuerza las cuatro competencias comunicativas de un idioma; la audición, la producción oral, la comprensión de textos y la redacción en los alumnos. En conclusión, se determinó que existe efectividad de las plataformas virtuales en los niños ya que favorecen el aprendizaje interactivo y significativo del inglés.

Palacio (2021) presentó una investigación, con el objetivo general de conocer la relación entre el aprendizaje significativo y el juego en el aprendizaje del idioma extranjero inglés. Respecto a la metodología, esta investigación corresponde al enfoque cualitativo, cuya investigación es educativa correlacional y el enfoque es la investigación acción. Su población fue de 35 integrantes y su muestra se limitó a 29 estudiantes, entre niños y niñas, 2 directivos

y 4 docentes. Se utilizó cuestionarios, entrevista semiestructurada a estudiantes, docentes, directivos y un análisis documental. A su vez, se indica que la validez del instrumento estuvo a cargo de juicios de expertos, pero no presenta mayor detalle. Los resultados de esta investigación determinaron que las estrategias didácticas para la enseñanza del inglés en una institución educativa se ven potenciadas por las oportunidades pedagógicas que ofrece el juego. Para concluir existe una relación acertada entre el juego y el aprendizaje significativo debido a su gran aporte en la construcción del aprendizaje en los estudiantes.

Chimarro (2023) realizó un trabajo de investigación, con el objetivo general de analizar de qué manera las estrategias lúdicas inciden en el aprendizaje del inglés en los niños de quinto grado. Respecto a la metodología, esta investigación está basada en un enfoque crítico propositivo, cuantitativo y descriptivo. Su población fue de 35 estudiantes y 3 docentes y su muestra se limitó a 34 estudiantes de primaria. Se utilizó la técnica de la encuesta y su instrumento fue el cuestionario. Por otro lado, no se menciona mayor detalle sobre la validez del instrumento, ni de los juicios de expertos. Los resultados sostuvieron que las actividades lúdicas digitales permiten el desarrollo de un ambiente de aprendizaje motivador y ameno para los estudiantes. En conclusión, se determinó que las estrategias lúdicas facilitan el aprendizaje del inglés en los estudiantes, promoviendo la relevancia en la adquisición de nuevos conocimientos.

1.2.2. Antecedentes Nacionales

Ochoa (2019) desarrolló una investigación en Lima donde se propuso explicar la contribución del uso del aplicativo Kahoot en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés en los estudiantes del primer ciclo de pregrado de una universidad privada. El presente estudio corresponde a una investigación de enfoque mixto, en cuanto al alcance, es una investigación de tipo explicativo, ya que pretenden determinar las razones detrás de los eventos,

sucesos o fenómenos que se analizan. Por tal motivo, se consideró desarrollar una propuesta educativa dirigida a los docentes de inglés, la cual tiene como objetivo adaptar la utilización de Kahoot para potenciar la habilidad de escritura en el idioma inglés dentro del contexto de la educación universitaria. Se concluye que esta herramienta tiene un impacto favorable en la mejora de la sintaxis, la gramática y la escritura en inglés. Se ha evidenciado que el 60% de los estudiantes alcanzaron un nivel sobresaliente y logrado, mientras que un 40% se encuentra en niveles de en proceso y en inicio.

Laura et al. (2021) elaboraron una investigación. Para ello, se revisó la literatura científica disponible, procediendo después a argumentar los beneficios del aprendizaje invisible en el aprendizaje de inglés a través del uso de las herramientas tecnológicas. El advenimiento de las nuevas tecnologías requiere que los educadores adopten enfoques innovadores al implementar estrategias de enseñanza que promuevan el desarrollo competente del estudiante, fomentando habilidades sociales, reflexivas y cognitivas. Este proceso de aprendizaje no se limita únicamente a la adquisición de nuevas estructuras gramaticales, sino que también implica la asimilación de una nueva cultura. A partir del ensayo, se pudo concluir que el aprendizaje invisible desempeña un papel significativo en la adquisición de un idioma extranjero, gracias a sus características que integran las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y la gamificación, elementos que resultan ser muy bien recibidos y motivadores para los estudiantes en el entorno educativo.

Herrera (2020) se elaboró una tesis de investigación. La cual fue de naturaleza tipo aplicada y para ello se enfocó en una población compuesta por profesores y estudiantes del nivel básico 1 de inglés del centro de idiomas seleccionado para realizar el diagnóstico de campo con una muestra de tres profesores y 75 estudiantes del nivel básico de inglés. Se concluyó que el aprendizaje significativo de los estudiantes se ve considerablemente impactado

por la falta de experiencia de los docentes, ya que a pesar de que cumplen con los procedimientos de enseñanza establecidos por la institución, tienden a pasar por alto aspectos cruciales como la inmersión del estudiante en el idioma, la expresión oral y la reflexión personal.

Mallqui (2022) realizó un estudio de investigación con el objetivo general de plantear una estrategia didáctica que de soporte al aprendizaje significativo del idioma inglés. Respecto a la metodología se menciona que la investigación es de enfoque cualitativo, de paradigma socio-crítico, de tipo aplicada educacional cuyo diseño es no experimental. Su población asciende a 1087 estudiantes y son siete docentes de inglés II y la muestra estuvo conformada de 114 estudiantes, tres docentes y dos observaciones de clases. Se utilizaron los siguientes instrumentos, la observación en clase, encuestas y entrevistas a los docentes y estudiantes. Asimismo, la validez del instrumento estuvo a cargo de juicios de expertos. Los resultados determinaron que existe la necesidad de hacer uso de estrategias didácticas con el fin de dar soporte al aprendizaje significativo de los estudiantes a través de actividades dinámicas en línea. En conclusión, las actividades recreativas facilitan que el alumno desarrolle su propio proceso de aprendizaje, tanto de manera individual como en grupo.

1.3. Objetivos:

1.3.1. Objetivo General

Determinar la relación que existe entre las herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.

1.3.2. Objetivos específicos

- ✓ Identificar la relación que existe entre la herramienta digital Kahoot y aprendizaje significativo del inglés en los estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.

- ✓ Comprobar la relación que existe entre la herramienta digital Quizizz y el aprendizaje significativo del inglés en los estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.
- ✓ Valorar la relación que existe entre la herramienta digital Wordwall y el aprendizaje significativo del inglés en los estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.

1.4. Justificación

1.4.1. Justificación práctica

El trabajo de investigación pretende demostrar los beneficios que posee el uso de las herramientas digitales educativas en la enseñanza del idioma inglés y así generar aprendizaje significativo en los estudiantes de primaria alta de un colegio particular. De esta manera, se aspira motivar a los estudiantes en el aprendizaje de esta lengua extranjera, con el anhelo de promover que los estudiantes logren sus objetivos en las competencias del idioma, llegando a fomentar el interés por aprender. Asimismo, los docentes podrían lograr mayores oportunidades al organizar sus actividades de manera interactiva. En la actualidad el profesor debe manejar ciertas herramientas digitales para dar soporte positivo al logro del aprendizaje significativo del inglés en los estudiantes de dicha Institución Educativa.

1.4.2. Justificación metodológica

Se justifica metodológicamente, debido a que se pretende impulsar la metodología activa con una variedad de actividades para los estudiantes. De la misma manera se busca un cambio en las aulas donde aprender inglés sea sinónimo de un aprendizaje divertido, motivador, innovador y sobre todo significativo y evidencie el cambio de metodologías utilizadas con los 38 estudiantes de un colegio privado. Aprender de manera lúdica es clave para el aprendizaje

significativo en los estudiantes jesusinos, es así que siempre permanecerían motivados para aprender ya que dichas estrategias captan la atención de los mismos.

1.4.3. Justificación social

A nivel social, esta investigación se justifica en el sentido de favorecer a los docentes de inglés de todos los niveles educativos, ya que los resultados permitieron plantear estrategias en el uso de las herramientas digitales educativas, tales como Kahoot, Quizizz y Wordwall en beneficio del aprendizaje significativo del inglés. A su vez, los docentes del área contaron con las herramientas idóneas que contribuyen con la calidad de enseñanza que un docente debe impartir en clase, sobre todo en el área de inglés. Sin embargo, la aplicación de estas herramientas brindó el soporte del trabajo pedagógico del docente, facilitando y promoviendo el aprendizaje memorable en los estudiantes. Por otro lado, los estudiantes de primaria alta de un colegio privado aprendieron de manera divertida el idioma, permitiéndoles desarrollar y mejorar sus competencias.

1.4.4. Justificación Teórica

A nivel teórico, el presente trabajo se justifica porque se pretende contribuir a la investigación científica de otros investigadores. Permitiendo la evaluación y comparación de los datos. para el soporte de sus estudios en relación al tema en cuestión, sobre la aplicación de herramientas digitales educativas para lograr el aprendizaje memorable del inglés en los estudiantes de primaria.

1.5. Hipótesis

1.5.1. Hipótesis General

H0. No existe relación entre las herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.

HA. Existe relación entre las herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.

1.5.2. Hipótesis Específicas

H1(0). No existe relación entre la herramienta digital Kahoot y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.

H1(A). Existe relación entre la herramienta digital Kahoot y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.

H2(0). No existe relación entre la herramienta digital Quizizz y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.

H2(A). Existe relación entre la herramienta digital Quizizz y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.

H3(0). No existe relación entre la herramienta digital Wordwall y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.

H3(A). Existe relación entre la herramienta digital Wordwall y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Bases teóricas sobre el tema de investigación

2.1.1. *Herramientas Digitales Educativas*

Las herramientas digitales Educativas han sido diseñadas para apoyar y mejorar el trabajo pedagógico del docente. Actualmente, estas herramientas se utilizan para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel primaria por su dinamismo y de fácil manejo.

Para Bustos (2024) estas herramientas constituyen aplicaciones y plataformas diseñadas con el propósito de agilizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas soluciones tecnológicas, accesibles a través de Internet, brindan apoyo en diversas tareas relacionadas con la adquisición de conocimientos, como la búsqueda de información pertinente, la organización óptima de datos, la elaboración de presentaciones y la participación en actividades durante el aprendizaje. Asimismo, permiten que docentes y alumnos interactúen de forma remota, compartiendo materiales y trabajando de manera colaborativa.

2.1.1.1. **Definición de las herramientas digitales educativas**

De la torre (2023) define a las herramientas digitales educativas como un conjunto diverso de aplicaciones, plataformas y recursos en línea creados específicamente para mejorar notablemente la experiencia de enseñanza y aprendizaje. Dichas herramientas, que aprovechan ampliamente las posibilidades de la tecnología actual, ofrecen tanto a estudiantes como a educadores ventajas considerables que van mucho más allá de las capacidades limitadas de los métodos pedagógicos tradicionales. No obstante, la función principal de estas herramientas digitales consiste en facilitar a docentes y discentes una educación de calidad acorde con los nuevos tiempos, para así promover el desarrollo de habilidades tan necesarias en la era digital.

Respecto a ello, Grande, Cañón y Cantón (2016) las define como las herramientas digitales tecnológicas que optimizan la interacción y el acceso a la información se caracterizan en los últimos años por su omnipresencia, su facilidad de acceso y su conexión con diversas fuentes de información en línea. Tienen la capacidad de contribuir al progreso social; sin embargo, sus desarrollos y avances no siempre están orientados por objetivos altruistas, sino que a menudo responden a intereses económicos. Para la Universidad Latina de Costa Rica (2020) son herramientas que se utilizan para el desarrollo de la información con la ayuda de elementos tecnológicos, tales como ordenadores, teléfonos, televisores y más. Actualmente el uso de este tipo de recursos ha ido en aumento y en beneficio de la sociedad.

Por lo señalado, las plataformas digitales educativas son de gran interés para el buen desarrollo docente, y es que gracias a dichas plataformas los docentes pueden tener interacción con los estudiantes y viceversa. De hecho, es de mucha ayuda en la educación a distancia, ya que es un medio que permite que el docente este organizado y tenga las sesiones de clase y materiales en orden para impartir en nuevo conocimiento. En definitiva, las herramientas digitales educativas resultan aliadas valiosas para optimizar los procesos involucrados en la enseñanza y el estudio.

2.1.1.2. Características de las herramientas digitales educativas

Según Alvarado (2022) una de las características es la facilitación en el almacenamiento y la creación de la información abstracta. Asimismo, el acceso a la información de manera rápida, la comunicación inmediata de la comunicación con otros dispositivos, la flexibilidad para comunicarse desde cualquier punto del planeta y la automatización de diversas actividades que facilitan la vida humana.

2.1.1.3. Principales herramientas digitales educativas.

2.1.1.3.1. Aplicación Kahoot

Martínez (2017) sostiene que esta herramienta es una manera diferente de aprender a través de la virtualidad ya que promueve la incorporación del juego en el entorno escolar, lo que a su vez aumenta la satisfacción del alumno y su implicación en el proceso educativo. Esta iniciativa fue desarrollada por el profesor Wang, con la finalidad de establecer un ambiente de aprendizaje que sea cómodo, social y entretenido. Asimismo, se describe como una plataforma de aprendizaje híbrido fundamentada en el juego, que facilita a educadores y estudiantes la posibilidad de indagar, diseñar e intercambiar saberes.

De acuerdo con Duque (2023) es una interfaz de aprendizaje relacionada con el juego y diseña esencialmente para el sector educativo. Brinda soporte a la labor docente debido a la facilidad para la elaboración de cuestionarios, encuestas y concursos super amenos en donde la participación del estudiante es inmediata mediante el uso de los diversos dispositivos móviles.

Por su parte, Martínez (2017) señala que es una herramienta interactiva, dinámica y sencilla de utilizar, cuyo éxito se debe a que no se necesitan grandes infraestructuras para su operación. Solo se requiere una conexión wifi y un dispositivo móvil, ya sea una tablet, una computadora o un teléfono inteligente.

Kahoot es una herramienta sencilla para los estudiantes, a su vez es muy divertido ya que sus actividades son lúdicas y llaman la atención de los estudiantes, sobre todo del nivel primaria y esto se debe a la elaboración de su diseño y la interfaz que posee.

A. Funcionalidad del Kahoot

Según Ochoa (2019) el uso de esta interfaz no es difícil, para ello se debe ingresar a la página para el respectivo registro. Conforme se ingrese la información respectiva de cada participante, Kahoot estará listo para iniciar el juego. Asimismo, se debe recalcar que el aplicativo está diseñado para todos los niveles educativos, debido a su diseño didáctico y de fácil manejo. Además, presenta diversos fines, resaltando el de indagar los saberes previos y lo que ya conocen los estudiantes sobre las lecciones antes de iniciar las clases, así como estar al tanto si están atentos a la clase y que saberes han logrado adquirir durante toda la sesión.

Asimismo, Ramírez (2024) señala que el estudiante puede identificar la pregunta en la pantalla proyectada y así define la respuesta correcta. Cuando el tiempo haya finalizado, se mostrará una nueva pantalla en la que se repetirá la pregunta, pero en esta ocasión se ofrecerán hasta cuatro alternativas de respuesta como máximo. Cada una de las opciones se presentará en un color distinto y con diferentes formas geométricas, por ejemplo, para la figura del triángulo, el color característico es el rojo. Sin embargo, a los estudiantes solo les aparecerá la figura geométrica en sus dispositivos móviles.

Ochoa (2019) menciona que si el estudiante acierta es su respuesta le aparecerá una pantalla en verde felicitándolo por haber respondido correctamente. Si el participante proporciona una respuesta incorrecta, la pantalla se iluminará en color rojo, señalando que la opción seleccionada no es la correcta, y este proceso se repetirá para las demás preguntas de la actividad Kahoot. El estudiante que obtenga la mayor cantidad de respuestas correctas será declarado ganador, ya que acumulará el puntaje más alto. Además, la aplicación considera la rapidez con la que el participante responde, evaluando también la celeridad en la entrega de sus respuestas.

Además, el objetivo de Kahoot no es llevar a cabo un examen, sino incentivar la motivación en la participación de los estudiantes. Mediante un sistema de clasificación, los alumnos pueden ver su posición, lo que los motiva a esforzarse por estar entre los primeros. Esto aumenta su atención hacia la actividad y fomenta la mejora de su rendimiento, ya sea de forma individual o en colaboración con sus compañeros. Además, Kahoot ofrece la posibilidad de descargar un archivo en Excel con los resultados, que incluye información detallada de cada participante, resaltando el número de respuestas correctas e incorrectas. (Ramírez, 2024)

La funcionalidad que Kahoot posee es de fácil manejo, tanto el diseño de la interfaz como la ejecución y proyección de esta herramienta son muy dinámicos y motivadores para los estudiantes y más aún cuando están aprendiendo un segundo idioma, como lo es el inglés.

B. Características del Kahoot

Son muchas las características que describen a Kahoot, haciendo que sea una de las herramientas más populares por docentes y estudiantes. Por su parte, Duque (2023), señala que es un juego interactivo porque permite la participación de los estudiantes. Además, los cuestionarios se personalizan de acuerdo a las necesidades de los educandos. También, permite la retroalimentación instantánea para con los estudiantes. Otro aspecto es la flexibilidad en el uso de dispositivos móviles y por último fomenta la competencia sana y didáctica. Kahoot tiene muchos beneficios, en ese sentido, Esteban (2018) señala que esta herramienta fomenta el aprendizaje social y es de fácil manejo tanto para profesores como para estudiantes, permite la interacción de todos los participantes, se puede trabajar en equipo y existe interdependencia positiva. Sin embargo, existe debilidades como son tiempo para la elaboración de las pruebas en línea y se necesita buena conexión de internet en los aparatos electrónicos para su correcto uso.

2.1.1.3.2. Aplicación Quizizz

Según Ruiz (2018) señala que Quizizz es una interfaz que nos brinda ciertas herramientas para crear cuestionarios online para que los educandos respondan de tres formas diversas; en un juego directo, como actividad para la casa y de forma individual.

Por su parte, Velasco (2021) señala que esta es una herramienta gratuita que se relacionada con el juego de preguntas interesantes, que ofrece una variedad de opciones donde se puede modificar y personalizar las preguntas de acuerdo a las necesidades de los aprendices brindándonos alternativas para realizar pruebas objetivas con interactividad.

En consecuencia, Quizizz es una herramienta interactiva y lúdica que brinda a los docentes diversas herramientas para poder crear cuestionarios divertidos para que los estudiantes puedan reforzar su aprendizaje y sea memorable. Asimismo, los estudiantes se divierten con las actividades de Quizizz, sobre todo estudiantes del nivel primario.

A. Funcionalidad del Quizizz

Para Allende (2020) esta plataforma web nos ayuda a crear preguntas y respuestas en línea para que los estudiantes puedan responder de acuerdo al tema tratado. Quizizz permite crear exámenes propios, actividades, pruebas o juegos de una manera sencilla, también posee plantillas u otras actividades al criterio del docente, generando preguntas interactivas y así los estudiantes participan desde su propio dispositivo móvil, computador o Tablet.

Además, Allende (2020) señala que hay dos maneras para participar, el juego en tiempo real, similar a Kahoot, permite que el docente inicie la actividad y los estudiantes participen respondiendo durante la clase. Se presenta como una tarea que debe completarse en un tiempo determinado. Los resultados se van recibiendo a medida que los alumnos responden las preguntas. También se pueden jugar directamente las actividades de la web (las que se

encuentran preexistentes). En contraste con otras plataformas, cuando se contesta un Quizizz no se necesita estar mirando la pizarra virtual del maestro en clase, sino que las preguntas aparecen en cada uno de los dispositivos al ritmo de cada participante.

Por otra parte, Robles-Gonzales et al. (2022) menciona que este tipo de herramienta nos arroja un informe general y detallado con todos los resultados de los estudiantes para evaluar los conocimientos de forma muy eficaz y precisa a través de las pruebas y los juegos que se propone. Esta interfaz permite realizar diversos tipos de actividades en clase con educandos. En esta herramienta digital se puede elaborar exámenes tipo test, cada educando avanza a su ritmo y las preguntas aparecen de forma organizada en cada ordenador o cualquier otro dispositivo que esté utilizando el estudiante. En cuanto al repaso de las lecciones, se puede enviar un Quizizz para repasar un tema determinado de forma divertida, fomentando la participación de todos los estudiantes.

Los estudiantes pueden acceder a la página de Quizizz para explorar el tema sugerido, donde encontrarán una amplia variedad de lecciones compartidas por otros educadores. Estas lecciones están organizadas por temas y niveles educativos. Además, la utilización de esta herramienta promueve que los alumnos desarrollen sus propias actividades interactivas, lo que convierte a esta herramienta en un recurso ideal para compartir proyectos y presentar a sus compañeros juegos sobre un tema libre o asignado por el profesor. (Robles-Gonzales et al., 2022)

La funcionalidad de Quizizz es de fácil manejo tanto para el docente como para el estudiante y es que esta herramienta capta la atención de los estudiantes desde un inicio, ya que al ingresar cada estudiante se identifica con un perfil extrovertido. Durante el juego, los estudiantes responden las preguntas de manera automática y pueden ver si la respuesta fue correcta o incorrecta. Además, los estudiantes pueden ganarse poderes de acuerdo al nivel que

logren por responder las preguntas. Al culminar la actividad, cada estudiante sabe en qué puesto ha quedado de acuerdo a su puntaje obtenido. En caso del docente, este puede ver los tres primeros puestos, seguidos de la lista de los participantes con sus respectivos puntajes, lo cual lo hace aún más interesante y adecuado para la evaluación de cada estudiante.

B. Características de Quizizz

Huamán (2021) afirma que Quizizz, posee las siguientes características; interactividad, el cual nos da la facilidad de crear en el aula una actividad de concurso de manera pedagógica para los alumnos. Conseguir que el participante utilice la plataforma, entendiendo que es el protagonista de su propio aprendizaje. Ofrecer flexibilidad, ya que el estudiante, a través de su tableta o teléfono móvil, puede visualizar el tiempo, las preguntas, las insignias y los resultados de sus respuestas a cada pregunta.

Por otro lado, presenta un conjunto de funciones, lo cual se enfoca en la habilidad para ajustarse a los programas educativos, a los contenidos y a los enfoques pedagógicos de la institución. En el caso de la escalabilidad, es la capacidad de la plataforma de funcionar con un grupo mínimo o enorme de integrantes. Es decir, Quizizz gestiona un volumen creciente de trabajo de manera eficiente o se expande para ajustarse a dicho aumento. Asimismo, la estandarización es una característica que se relaciona con la retroalimentación en cada pregunta con una imagen. Además, es estándar lo que significa que los trabajos hechos pueden ser utilizados por otras personas. (Velasco, 2021). En el caso de las ventajas de Quizizz, resalta en lo fácil que puede ser, el dinamismo, adaptación personalizada, flexibilidad en el acceso y la competitividad. Por lo contrario, las limitaciones en el tipo de preguntas, la dependencia de la conexión a internet sería sus más grandes debilidades. (Bolufer, 2023)

2.1.1.3.3. Aplicación Wordwall

Respecto a ello, Ayala (2020) señala que esta herramienta es una interfaz que permite elaborar diversos tipos de actividades interactivas. En su versión gratuita, esta interfaz proporciona 18 actividades a los maestros, sin embargo, la desventaja radica en que sólo se puede usar cinco de ellos, permitiéndote editarlos a tu criterio y de acuerdo a tu tema.

Al respecto Innovación y desarrollo docente (2021) afirma que Wordwall es una actividad online que facilita el desarrollo de actividades de forma práctica y llamativa. Esta herramienta es ideal para desarrollar tanto actividades interactivas como imprimibles. Una vez diseñada la actividad, su edición es muy fácil. Además, se pueden utilizar y modificar actividades creadas por otros usuarios, así como imprimirlas. Las actividades dinámicas son accesibles desde cualquier aparato electrónico, ya sea un ordenador, una tableta, un teléfono móvil o una pizarra interactiva, a través de cualquier navegador web.

Asimismo, Ayala (2020) resalta que en Wordwall los estudiantes no necesitan un previo registro para utilizarlo, ya que las actividades se comparten por medio de un link que la plataforma genera por defecto y los plazos se pueden editar para su finalización. Además, Wordwall es una plataforma innovadora que posee una variedad de recursos para ser aplicados en clase debido que de una actividad creada se puede distribuir hasta en cinco actividades más con el mismo contenido.

A. Funcionalidad de Wordwall

Yriarte (2022) menciona que esta herramienta permite la creación de un recurso dinámico y lúdico para el aprendizaje de una forma fácil y rápida. Esta plataforma facilita el trabajo pedagógico del docente, ya que, con pocas palabras y un par de movimientos con el mouse, se puede crear una actividad para el aula, independientemente del tema a tratar, a

diferencia de otras herramientas tradicionales que toman más tiempo al momento de elaborarlas.

Al respecto, Maestriko (2023) menciona que los docentes tienen la capacidad de monitorear el desempeño de los alumnos en cada una de las actividades. Asimismo, es posible obtener el código necesario para integrar la actividad en el sitio web. Adicionalmente, algunas actividades pueden ser descargadas junto con el documento imprimible. No obstante, en las versiones de pago se incrementa la cantidad de recursos que se pueden generar, incluyendo diversos tipos de actividades, y se permite la realización de actividades en modalidad multijugador. Puedes elegir el formato que quieres mostrar tu recurso, las actividades para que los estudiantes terminen la actividad de forma asincrónica y por último se puede guardar en PDF la actividad creada.

En consecuencia, Wordwall, es de fácil acceso y aplicación. Los estudiantes se divierten con el desarrollo de las actividades ya que son muy entretenidas por la interfaz que presentan. Ejemplo, el juego del concurso, el ahorcado, ordenar las palabras o frases, la ruleta, cuestionario, entre otros. Al culminar con la actividad, cada estudiante recibirá su puntaje y otros detalles, siempre y cuando el docente lo haya establecido para que se muestre a los estudiantes. Para el docente, el uso de Wordwall, es sencillo y apropiado ya que nos brinda un reporte detallado de los resultados de cada participante, junto con el puntaje obtenido, el tiempo, las respuestas correctas e incorrectas de cada estudiante y así poder hacer la retroalimentación correspondiente y fortalecer su aprendizaje y que este sea significativo.

B. Características de Wordwall

Esta herramienta tiene una serie de características muy particulares y dinámicas. Yriarte (2022) las define como recursos interactivos que están disponibles en cualquier dispositivo con un navegador web, ya sea un ordenador, una tableta, un teléfono móvil o una

pizarra digital. Los estudiantes pueden participar de forma individual o bajo la supervisión del docente, alternando su presencia en la parte delantera del aula. Además, hay materiales imprimibles que se pueden imprimir directamente o descargar en formato pdf. Estos materiales pueden utilizarse como actividades complementarias a un recurso interactivo o como tareas independientes.

En cuanto a la elaboración de plantillas se refiere a las actividades que se desarrollan a través de un sistema de plantillas. Estos modelos prediseñados abarcan juegos tradicionales como concursos y crucigramas. Además, se pueden encontrar juegos de tipo arcade, tales como persecuciones en laberintos y simuladores de vuelo. También se incluyen herramientas para la gestión del aula, como los planes de asientos. Por otro lado, la modificación de cualquier actividad no está limitada a las opciones predefinidas. Si se encuentra con una actividad que no se ajusta completamente a sus necesidades, es posible personalizar el material de manera sencilla, adaptándolo a su clase y a su estilo de enseñanza. (Caler, 2021)

En el caso de Temas y opciones, Caler (2021) menciona que los elementos interactivos pueden abordarse en una variedad de temas. Cada uno de estos temas modifica la presentación visual mediante el uso de distintos gráficos, tipografías y efectos sonoros. Las actividades de Wordwall pueden ser empleadas como tareas que los estudiantes deben completar siendo esta una actividad sin distracción porque solo se enfoca en el juego específico. Finalmente, para compartir una actividad con cualquier docente, esta debe ser pública. Para Valero, Paricoto y Carrizales (2023) una de sus fortalezas es que posee una variedad de juegos en sus diversos modelos para crear juegos interactivos en línea. Asimismo, es flexible y fácil de usar, tanto para los docentes como para los educandos. En el caso de la desventaja de esta herramienta es que sólo tiene cinco actividades en su versión gratuita, luego de utilizar ello, ya no te permite crear nuevos juegos en línea.

2.1.1.4. Ventajas de las Herramientas digitales educativas

Las herramientas digitales nos traen una serie de ventajas en las aulas de clase, sea de manera presencial o virtual. Sobre todo, si hablamos de aprender una segunda lengua como es el inglés, estas herramientas nos ayuda mucho en el aprendizaje del estudiante. En consecuencia, las estas interfaces digitales brindan una serie de posibilidades, el avance en salud y educación conlleva la promoción de la interacción social entre los involucrados, la mejora de los espacios y entornos interactivos, así como el impulso del aprendizaje tanto autónomo como colaborativo y grupal. También se pretende cuestionar los contextos formativos convencionales, que a menudo se limitan a las instituciones educativas y en última instancia, ofrecer una experiencia de aprendizaje que sea genuinamente interactiva. (Ulcr, 2020)

Indudablemente son muchos los beneficios que brindan estas herramientas a los estudiantes; uno de ellos es el aprendizaje personalizado ya que la enseñanza se puede adaptar a las necesidades de los educandos. Otro beneficio es la interactividad y compromiso, la diversidad de los juegos generan atracción positiva en el aprendizaje. Asimismo, la flexibilidad es un punto a favor ya que independientemente del lugar donde el estudiante se encuentre, el aprendizaje se da para todos y la retroalimentación inmediata es beneficioso para los estudiantes ya que permite la corrección y comprensión de los errores. (De la torre, 2023)

2.1.1.5. Integración de las herramientas digitales educativas en la Educación

Actualmente, las TIC se han ido integrando de manera progresiva. Belloch (s.f) señala que con respecto a las primeras reflexiones teóricas que los especialistas en educación realizaban sobre la adecuación para el aprendizaje, aun se sigue investigando sobre el uso de estas tecnologías y su relación a las teorías de aprendizaje e implementación de propuestas pedagógicas.

Las TIC no han sido ajeno a la educación, es más su uso se ha incrementado positivamente en el transcurso de los años, donde las habilidades tecnológicas son claves para abordar las dificultades del entorno laboral contemporáneo. Las diversas destrezas como la de trabajar con programas especializados o resolver problemas en entornos virtuales son cada vez más valoradas y admiradas en la sociedad. (De la torre, 2023)

Asimismo, para Concha et al. (2023) las herramientas digitales educativas se configuran como un conjunto de tecnologías que facilitan el acceso a la comunicación de la información de forma más eficiente, facilitando un acceso más amplio al saber y a las relaciones sociales. En consecuencia, se consideran un componente esencial para el desarrollo educativo y el proceso de aprendizaje.

Al integrar estas tecnologías, se mejoran los procesos educativos, promoviendo una enseñanza más efectiva y ajustada a las exigencias actuales. Esta transformación no solo enriquece la vivencia de los alumnos, sino que también fortalece a los educadores, proporcionando recursos que estimulan la creatividad y la cooperación en el entorno escolar (García, 2024). Por su parte, Concha et al. (2023) hace énfasis en que la incorporación de la tecnología en el aprendizaje significativo y en la gestión de la información de los estudiantes es esencial para potenciar las habilidades y el desarrollo social. Además, el uso de herramientas cognitivas interactivas facilita y agiliza el proceso de aprendizaje permitiendo una educación de calidad.

Cabe resaltar que los estudiantes muestran mayor interés por diversas tecnologías y plataformas multimedia. En este contexto, los educadores se esfuerzan por atender las demandas educativas y de formación, con el objetivo de fomentar habilidades que les capaciten para emplear de manera efectiva las tecnologías emergentes en su labor docente. Así, la integración de herramientas digitales no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que

también se presenta como un recurso valioso para promover la inclusión educativa. (Concha, et al., 2023)

Por otro lado, García (2024) sustenta que las herramientas digitales proporcionan recursos interactivos que promueven la comprensión y el compromiso de los estudiantes, permitiendo un aprendizaje más dinámico y eficaz. Además, la incorporación de un diario escolar estimula una práctica reflexiva que apoya a los alumnos en la expresión de sus ideas y en el desarrollo de sus habilidades comunicativas, favoreciendo la colaboración entre estudiantes, docentes y padres, estableciendo un entorno en el que la comunicación efectiva se convierte en un elemento esencial para el aprendizaje. Al aprovechar estas herramientas, se enriquece el proceso educativo, se impulsa la creatividad y se prepara a los estudiantes para un mundo cada vez más digital.

2.1.2. Aprendizaje significativo

Baque-Reyes y Portilla-Faicán (2021) señalan que el aprendizaje significativo es de gran importancia, ya que permite a los estudiantes adquirir conocimientos al conectar el estudio con sus experiencias y motivaciones diarias a lo largo del tiempo. Por lo tanto, se puede afirmar que los conocimientos que los estudiantes adquieren son relevantes, ya que perduran a lo largo de su vida. Este tipo de aprendizaje es fundamental tanto para el docente como para el alumno. Para el docente, representa un logro, ya que su enseñanza habrá tenido un impacto positivo en el desarrollo cognitivo del estudiante; mientras que, para el alumno es beneficioso, ya que ese conocimiento se mantendrá a lo largo de su vida. Cualquiera puede aprender una determinada materia pero que este aprendizaje sea significativo para el estudiante dependerá de los recursos que use en maestro y como este lo aplica en clase, pero su comprensión.

2.1.2.1. Definición del aprendizaje significativo

Al respecto Rodríguez (2011) señala que para Ausubel este aprendizaje es como un proceso por el cual se relaciona una nueva idea o nuevo conocimiento con la estructura cognitiva de un individuo que aprende de manera empírica. Es así que se genera una conexión entre los nuevos conocimientos y elementos importantes que se encuentran en la estructura cognitiva denominada subsumidores.

Rodríguez (2011) señala que el aprendizaje significativo está vinculado a la integración constructiva del pensamiento, las emociones y la acción, lo que resulta en un fortalecimiento y desarrollo del ser humano. Por lo expuesto líneas arriba, se entiende que los estudiantes llegan a adquirir un aprendizaje significativo debido a las conexiones que realizan entre el conocimiento previo y la nueva información. Asimismo, el aprendizaje significativo se enfoca en el lugar, entonces el control de interacciones perturbadoras que producen transformaciones de estado, es decir, modificaciones estructurales sin afectar la organización autopoiética, preservando la esencia.

Según Baque-Reyes y Portilla-Faican (2021) afirman que es una táctica de aprendizaje que promueve el aprendizaje memorable y se centra en los aspectos pedagógicos del alumno para que el aprendizaje se convierta en conocimiento que pueda utilizarse en diferentes aspectos. Por lo expuesto líneas arriba, se entiende que los estudiantes llegan a obtener un aprendizaje significativo gracias a la adquisición del conocimiento previo de un determinado tema y su conexión con la nueva información adquirida en el proceso de enseñanza.

El aprendizaje significativo es lo que como maestro uno quiere lograr en sus estudiantes. Si se logra dicho aprendizaje en el estudiante, este no podrá olvidar ese conocimiento adquirido nunca ya que dicha información estará en su mente. En las clases de inglés, se espera que los estudiantes logren un aprendizaje memorable y para lograrlo, el

docente debe usar diversas estrategias y métodos que permitan que los estudiantes logren dicho aprendizaje.

2.1.2.2. Teoría del aprendizaje significativo

Para Bechallenge (2022) la teoría del aprendizaje significativo fue desarrollada por Ausubel, en un momento en que el conductismo era la corriente dominante. Esta propuesta se planteó como una alternativa a los modelos convencionales de enseñanza-aprendizaje, destacando la importancia del descubrimiento y fomentando un enfoque activo, que sostiene que el aprendizaje ocurre a través de la exploración. Ausubel argumenta que el aprendizaje receptivo significativo es el método más efectivo para aumentar y retener el conocimiento, aplicable tanto en el aula como en la vida diaria.

A continuación, Soria et al. (s.f) mencionan que, autores de prestigio, especialistas en psicología de la educación, han elaborado la teoría del aprendizaje memorable, el cual se basa en el primer modelo sistemático de aprendizaje cognitivo, el cual señala que para adquirir saberes es necesario conectar e interrelacionar los nuevos aprendizajes a partir de los saberes que ya conoce el educando. Es así que desde este primer momento en nuestra explicación sobre el aprendizaje significativo es que el nuevo conocimiento depende de lo que ya se conoce o expresa de otra forma. Asimismo, se comienza a construir la nueva información a través de conceptos que ya se conocen con anterioridad.

Díaz y Hernández (2002) sustentan que el aprendizaje implica la reestructuración activa de percepciones, ideas, conceptos y esquemas dentro de la estructura cognitiva del educando. Esto quiere decir que para que el estudiante logre un aprendizaje significativo tiene que relacionar y asociar diversos aspectos cognitivos. Luego, Fernández (2022) sostiene que para Ausubel la memorización no era el mejor método de aprendizaje y que la educación no debería basarse en la repetición y la transmisión unilateral de datos almacenados en la memoria.

Además, creía que, en la memorización y el aprendizaje pasivo, los nuevos conceptos no están vinculados por su significado al conocimiento previo.

2.1.2.3. Principios del aprendizaje significativo

Sanfeliciano (2019) manifiesta que los principios claves para lograr un aprendizaje duradero en el tiempo en estudiantes son los siguientes; considerar los conocimientos previos y su profundidad se encuentra en la conexión entre los nuevos contenidos y lo que ya se conoce. Además, es fundamental ofrecer actividades que despierten el interés del alumno; es decir, cuanto mayor sea el interés del estudiante, mayor será su disposición para integrar el nuevo conocimiento en su estructura conceptual. Por otro lado, es crucial fomentar un ambiente armonioso en el que el alumno sienta confianza hacia el profesor, tomándolo como una figura de apoyo, evitando así que se convierta en un obstáculo en su proceso de aprendizaje.

Es fundamental ofrecer actividades que faciliten a los estudiantes expresar sus opiniones, intercambiar ideas y participar en debates. El conocimiento debe ser edificado por los propios alumnos, quiénes, deben interpretar la realidad material. Utilizar ejemplos es esencial, ya que estos contribuyen a la comprensión de la complejidad de la realidad y favorecen un aprendizaje contextualizado. Es necesario guiar el proceso cognitivo de aprendizaje, dado que este es un proceso en el que los alumnos tienen la libertad de construir su conocimiento y pueden cometer errores. Por lo tanto, es responsabilidad del docente supervisar, orientar este proceso y es crucial crear un aprendizaje que esté situado en el contexto sociocultural ya que toda educación ocurre en un entorno social y cultural. Los estudiantes deben comprender que el conocimiento es de naturaleza construida e interpretativa. Comprender las diversas interpretaciones permitirá desarrollar un aprendizaje significativo. (San feliciano, 2019)

2.1.2.4. Tipos de aprendizaje significativo

Al respecto, Baque-Reyes y Portilla-Faican (2021) es fundamental ofrecer actividades que faciliten a los estudiantes expresar sus opiniones, intercambiar ideas y participar en debates. El conocimiento debe ser edificado por los propios alumnos, quiénes deben interpretar la realidad material. Utilizar ejemplos es esencial, ya que estos contribuyen a la comprensión de la complejidad de la realidad y favorecen un aprendizaje contextualizado. Es necesario guiar el proceso cognitivo de aprendizaje, dado que este es un proceso en el que los alumnos tienen la libertad de construir su conocimiento y pueden cometer errores; por lo tanto, es responsabilidad del docente supervisar y orientar este proceso. Además, es crucial crear un aprendizaje que esté situado en el contexto sociocultural, ya que toda educación ocurre en un entorno social y cultural. Los estudiantes deben comprender que el conocimiento es de naturaleza construida e interpretativa. Comprender las diversas interpretaciones permitirá desarrollar un aprendizaje significativo. relacionando las palabras, generando así el nuevo significado, conocido como estructura cognoscitiva.

Al respecto, considero que los tres tipos de aprendizaje significativo son relevantes debido a que los estudiantes tienen diversos estilos de aprendizaje y cada niño aprende de diferente manera. Es por ello, que para que los estudiantes aprendan de manera memorable es clave asociar el nuevo conocimiento con la realidad o entorno del educando.

2.1.2.5. Estrategias del aprendizaje significativo en las clases de inglés

Para la Universidad en Internet (2024) el aprendizaje significativo supone en permitir que los estudiantes construyan su propio conocimiento y se desenvuelvan en cualquier ámbito de la sociedad es satisfactorio, es por ello que es necesario motivar a nuestros estudiantes, encomendar funciones para que fortalezcan sus habilidades, que innove, sea creativo y pueda

resolver problemas de acuerdo a su criterio y habilidades. Sin embargo, al estudiante le cuesta buscar información para empoderar sus conocimientos.

Por lo expuesto anteriormente, las estrategias para el aprendizaje significativo son recursos que se emplean para ofrecer una enseñanza innovadora y eficaz, fomentando así el desarrollo del conocimiento del estudiante de manera duradera a lo largo del tiempo, concuerdo con el autor cuando menciona que las estrategias del aprendizaje significativo son recursos que se usan para reforzar el aprendizaje con el fin de que el estudiante se forme autónomo.

Asimismo, Unir (2024) describe que el aprendizaje significativo cobra relevancia en la transmisión de conceptos, relacionado con el lado procedimental y actitudinal, a su vez cuando el estudiante cuenta con experiencia, es decir cuando conoce y está conectado con el tema. Además, el aprendizaje significativo se relaciona con los saberes que permanecen en tiempo, el cual será fuente de formación e información para el futuro de diversos estudiantes. Es clave que en las clases se fomente la participación activa en los estudiantes, por ende, se debe involucrar temas de la cotidianidad y enseñar la criticidad para el desarrollo de los temas perfeccionando la creatividad.

Los estudiantes necesitan que se les brinde ciertas herramientas que les permitan desarrollar sus habilidades, sobre todo en las clases de inglés donde están aprendiendo un nuevo idioma y por ende es necesario relacionar el tema con su realidad para así generar un aprendizaje significativo en ellos. Es decir, enlazar un tema general y acondicionarlo a su contexto. Por ejemplo, nombre de los animales y alimentos en inglés. Es clave que desde en todos los momentos de una clase se impulse al estudiante a relacionar lo que ya conoce, con la nueva información brindada para que de esta manera relacionen de manera autónoma el nuevo conocimiento y sea memorable en su vida.

En cuanto a Bechallenge (2022) este autor afirma que un aprendizaje significativo facilita la incorporación de nuevos conocimientos que pueden vincularse con los que ya se han asimilado, dado que estos últimos funcionan como ideas de referencia para los nuevos conceptos. Esto permite que sean más comprensibles, ya que se fundamentan en elementos claros y estables de la estructura cognitiva. Así, se favorece la reestructuración de los esquemas de asimilación y la integración de la nueva información que se almacena en la memoria a largo plazo durante dicha interacción. Una de las virtudes del aprendizaje significativo es sin duda el conocimiento memorable, es decir aquella información que se va a quedar en la mente del estudiante para toda su vida, aquello que será de fácil identificación, conexión y análisis en su proceso de aprendizaje. Cuya representación será de fácil acceso en cualquier momento o proceso de su vida cotidiana.

2.1.2.6. La evaluación del aprendizaje significativo

Salazar (2018) señala que una de las dificultades actuales en la evaluación se centra en la recolección de evidencias del aprendizaje. Esta problemática es especialmente relevante cuando la evaluación se enfoca en aprendizajes significativos, ya que el objetivo es verificar la comprensión genuina de un concepto o proposición. Esto implica la necesidad de contar con significados que sean claros, precisos, diferenciados y transferibles. Por lo tanto, se hace evidente la necesidad de que las prácticas evaluativas, en consonancia con la planificación curricular del aula, den prioridad a los conocimientos de tipo conceptual y procedimental.

Para Ventura (2024) el principal reto que enfrenta la evaluación al recopilar evidencias, radica en la necesidad de asegurar su coherencia, la cual se considera uno de los aspectos críticos de esta evaluación. Cabe señalar que las repercusiones de la evaluación no siempre trascienden en la simple asignación de un valor numérico, este es el aspecto más complicado en la práctica docente, ya que es necesario conciliar lo que el estudiante debe aprender y la

manera en que se manifiesta lo aprendido. Asimismo, el estudiante debe ser evaluado considerando sus capacidades individuales. De igual manera, los docentes que facilitan a los alumnos la identificación y el análisis de sus errores en una serie de ejercicios obtienen resultados positivos. Esto posibilita un proceso de evaluación más personalizado y reflexivo para cada uno de los educandos.

Además, al integrar estas tecnologías en la evaluación, se mejoran los procesos educativos, promoviendo una enseñanza más efectiva y ajustada a las exigencias del siglo XXI. Esta transformación no solo enriquece la vivencia de los alumnos, sino que también fortalece a los educadores, proporcionando recursos que estimulan la creatividad y la cooperación en el entorno escolar. (Hincapié y Clemenza, 2021)

2.2. Marco conceptual

Aprendizaje significativo

Es un procedimiento que permite adquirir información duradera en el tiempo, tal como señala Álvarez (2015) donde el estudiante recopila información, la elige, la estructura y establece conexiones con el conocimiento que poseía anteriormente. (p.3). En ese sentido, la importancia de relacionar los saberes de forma correcta es crucial para lograr aprender inglés de forma efectiva.

Herramientas digitales

Son herramientas que utilizan la tecnología para proporcionar a estudiantes y educadores, una serie de ventajas que van más allá de las capacidades de los métodos educativos tradicionales. (De la torre, 2023, p.2). Es decir, el uso de estas plataformas visuales favorece el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

Herramientas digitales educativas

Conjunto de programas o plataformas, tal como sustenta Rivera (2021) estas interfaces se usan para crear contenido atractivo, útil y beneficioso para los estudiantes, con el fin de facilitar su aprendizaje y el acceso a la información. (p. 9). Por ende, el uso de estas herramientas en línea fortalece el aprendizaje memorable en los estudiantes debido a la interacción dinámica que proyectan.

Kahoot

Es una plataforma gamificada, que según Ramírez (2022) implica que opera como un juego, otorgando recompensas a aquellos que avanzan en sus respuestas con una puntuación superior que los eleva en la clasificación. (p.6). En tal sentido, esta herramienta digital genera atracción y curiosidad por aprender los contenidos en inglés de forma significativa.

Quizizz

Es un recurso interactivo, que de acuerdo a Román (2022) facilita la evaluación en línea de los estudiantes de manera entretenida y organizada. (p.5). En otras palabras, Quizizz es una interfaz lúdica y atractiva para el aprendizaje del inglés en los estudiantes.

Inglés

Es idioma principal de muchas organizaciones empresariales y culturales, es decir es el lenguaje de los negocios. (Brittany, 2023, p.4). A su vez, este idioma permite explorar nuevas culturas, viajar e interactuar libremente con las personas.

Wordwall

Es una herramienta que como señala Innovación y desarrollo docente (2021) permite desarrollar actividades de manera sencilla y atractiva, permitiendo generar actividades

interactivas en inglés en línea. (p.5). En consecuencia, Wordwall posee una interfaz lúdica e interesante para el aprendizaje del inglés en los estudiantes.

Aprendizaje conceptual

Es una idea o una significación, asociándose a lo intangible o simbólico. (Pérez y Gardey, 2021, p.4). Es decir, este tipo de aprendizaje hace referencia al aprendizaje del inglés a través de imágenes y el reconocimiento de sus características, por esa razón, esta asociación es abstracta e intangible.

Aprendizaje actitudinal

Es un proceso de aprendizaje basado en valores, comportamientos y actitudes que adquiere el estudiante. (Serna, 2019, p.2). Por ende, es importante que los estudiantes tengan actitud positiva para aprender un idioma, de esa manera el aprendizaje se adquiere de forma efectiva y duradera en el tiempo.

Mejora de los aprendizajes

Es una actividad planificada y estructurada, tal como señala Minedu (2016) el cual demanda un conocimiento efectivo, con el objetivo de fortalecer las diversas competencias en los estudiantes. (p. 3). Por tal razón, las herramientas digitales educativas fortalecen y dan soporte al aprendizaje significativo del idioma inglés en los estudiantes.

III. MÉTODO

3.1. Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación corresponde a una investigación de tipo básica. La investigación básica o pura esta relaciona estrechamente al interés por develar el nuevo entendimiento y sirve como soporte para otras investigaciones. (Esteban, 2018). En este sentido, para el desarrollo de esta investigación se preocupó por descubrir a detalle la solución de las variables ante el problema.

El trabajo es de nivel descriptivo correlacional porque la finalidad es buscar la relación que existe entre ambas variables enfocadas en un mismo grupo de estudio. (Martínez, 2022). Por ende, en el siguiente trabajo se propuso describir la relación que existe entre las herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo del inglés.

La investigación es de diseño no experimental, debido a que los objetos de estudio se atienden en un ambiente natural. De acuerdo a Sousa et al. (2007) este tipo de diseño se seleccionan dependiendo de la situación y el tiempo donde se enfocan en la obtención de los datos.

Asimismo, esta investigación presenta un enfoque cuantitativo, debido a que está enfocado a analizar una determinada población y se encarga de recopilar los datos para luego ser verificadas mediante estadísticas y otros recursos informáticos y así obtener resultados precisos. (Alan y Cortez, 2018)

3.2. **Ámbito temporal y espacial**

3.2.1. *Ámbito Temporal*

El presente trabajo se desarrolló en un periodo de tiempo de abril a diciembre de 2024 en estudiantes de primaria alta (4°,5° y 6° grado).

3.2.2. *Ámbito Espacial*

El trabajo de investigación se realizó en el colegio Villa Corazón de Jesús, ubicado en el distrito de San Juan de Lurigancho, perteneciente a la Ugel 05 – DRELM.

3.3. Variables

V1: Herramientas digitales educativas

V2: Aprendizaje significativo

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

Según Rojas (2017) la población es el conjunto completo del fenómeno que se desea investigar, en el cual las unidades comparten una característica común que es objeto de estudio y que genera los datos necesarios para la investigación. Al respecto, la población del presente estudio estuvo conformada por todos los estudiantes de primaria alta (4to, 5to y 6to grado) de un colegio particular en San Juan de Lurigancho, Lima en el año 2024, que hacen la suma total de 38 estudiantes entre niños y niñas.

3.4.2. Muestra

Para Ortega (2018) se entiende que una muestra consiste en un subconjunto de elementos seleccionados de una población, sin incluir a todos sus integrantes. Al respecto, esta investigación pertenece a un muestreo no probabilístico, en tal sentido, Prieto (2023) señala que esto implica que no se puede determinar la probabilidad de inclusión en la muestra para todos los elementos seleccionados, o que una parte del universo no tuvo dicha probabilidad. Además, se señala que la muestra no es representativa de una población más amplia, por lo que se debe proceder con cautela al generalizar los resultados. Además, esta investigación

pertenece a un muestreo por conveniencia, el cual consiste en un método cuantitativo en el cual el investigador elige a los participantes en función de su disposición y disponibilidad para ser objeto de estudio (Prieto, 2023). En tal sentido, la muestra se conformó por todos los estudiantes de primaria alta de un colegio particular, que hacen la suma total de 38 estudiantes (niños y niñas), distribuidos en un solo grupo de estudio.

La unidad de análisis en la investigación fue de 38 estudiantes entre 10 a 12 años de edad de un colegio privado en San Juan de Lurigancho que cursan el cuarto, quinto y sexto grado de primaria. En la muestra representativa seleccionada se buscó diagnosticar la relación que existe entre las herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo del inglés en los estudiantes de primaria.

3.5. Instrumentos

Para el trabajo de investigación se utilizó la técnica de la encuesta para ambas variables; en primera instancia se aplicó un cuestionario, lo cual permitió valorar a las herramientas digitales Kahoot, Quizizz y Wordwall en relación al aprendizaje significativo. Este instrumento presentó 9 preguntas cerradas de escala nominal, lo cual determinó que el encuestado tenga varias alternativas, pero al final escogió solo una. Para la segunda variable, de la misma manera se realizó un cuestionario como instrumento, lo cual me permitió valorar la significatividad cognitiva, procedimental y actitudinal en relación al aprendizaje significativo. Este instrumento presentó 9 preguntas cerradas de escala nominal, lo cual determinó que el encuestado tenga varias alternativas, pero al final escogió solo una. Ambos instrumentos se consolidaron en uno solo y fueron validados por tres expertos. cuya confiabilidad fue alfa de Cronbach.

Tabla 1*Análisis de confiabilidad*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,935	18

Nota: Elaboración propia**Tabla 2***Validación de los instrumentos*

Expertos	Valoración
Dra. Maria Soledad Mañaccasa Vasquez	Aplicable
Dr. Rubianes Juárez, José Carlos	Aplicable
Dra. Luzbel Aída Córdoba Martínez	Aplicable

Nota. Ver en anexos las tablas y criterios calificados a detalle por cada experto.**Tabla 3***Ficha técnica del cuestionario sobre herramientas digitales educativas y aprendizaje significativo*

Nombre	Estructura	Administración	Duración	Escala de Likert	Confiabilidad
Cuestionario sobre el uso de las Herramientas Digitales Educativas Kahoot, Quizizz y Wordwall y el aprendizaje significativo.	Conformada por 18 preguntas en total, definiendo 9 ítems por cada variable. Se describen 3 dimensiones de las herramientas	Individual	Su aplicación se da entre el rango de 20 a 25 minutos por grado.	Siempre Casi siempre A veces Nunca	0,935

digitales
educativas y 3
dimensiones
del aprendizaje
significativo.

Nota: Las variables se consideran en un solo cuestionario.

3.6. Procedimientos

Se gestionó el permiso a las autoridades correspondientes del colegio Villa Corazón de Jesús. Asimismo, se informó sobre este estudio a los padres de familia de los niños involucrados para su participación anónima. Además, el cuestionario se aplicó durante las clases y dentro del tercer bimestre del año escolar 2024.

Para realizar la confiabilidad del instrumento, se tomó en cuenta una muestra piloto, conformada por el tercer grado de primaria del mismo colegio. Se aplicó un cuestionario a los estudiantes dentro de las horas de clases del área de inglés, con una duración máxima de 15 minutos. Fueron 9 estudiantes que participaron en el cuestionario alterno.

Luego, se solicitó el permiso a los padres de familia de cada estudiante involucrado. En ese sentido, gracias a las facilidades proporcionadas por el colegio Villa Corazón de Jesús y la disposición de los estudiantes de primaria alta, a través de un cuestionario se logró determinar que la población sea de 38 estudiantes, entre niños y niñas.

Se continuó con la aplicación del cuestionario a los estudiantes de primaria alta. El cuestionario tuvo una duración de 25 minutos como máximo por grado.

3.7. Análisis de datos

Una vez aplicado el cuestionario para la muestra de la investigación, el siguiente paso que se realizó fue de vaciar toda la información del cuestionario al programa Statistical Package for the Social Sciences (SPSS). Es por eso que a través de la elaboración de figuras estadísticas

nos permitió cuantificar los resultados de las variables y dimensiones que conforman las hipótesis. Asimismo, se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk porque la población es menor a 50 para probar la normalidad. Asimismo, para la verificación o contrastación de la hipótesis general y específicas se utilizó la prueba paramétrica coeficiente de correlación de Pearson debido a que los valores correspondientes a las dos variables fueron superiores al nivel de significancia ($\alpha=0.05$), entonces los datos correspondientes a ellos se distribuyeron de forma normal.

IV. RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo de la variable independiente herramientas digitales educativas

Tabla 4

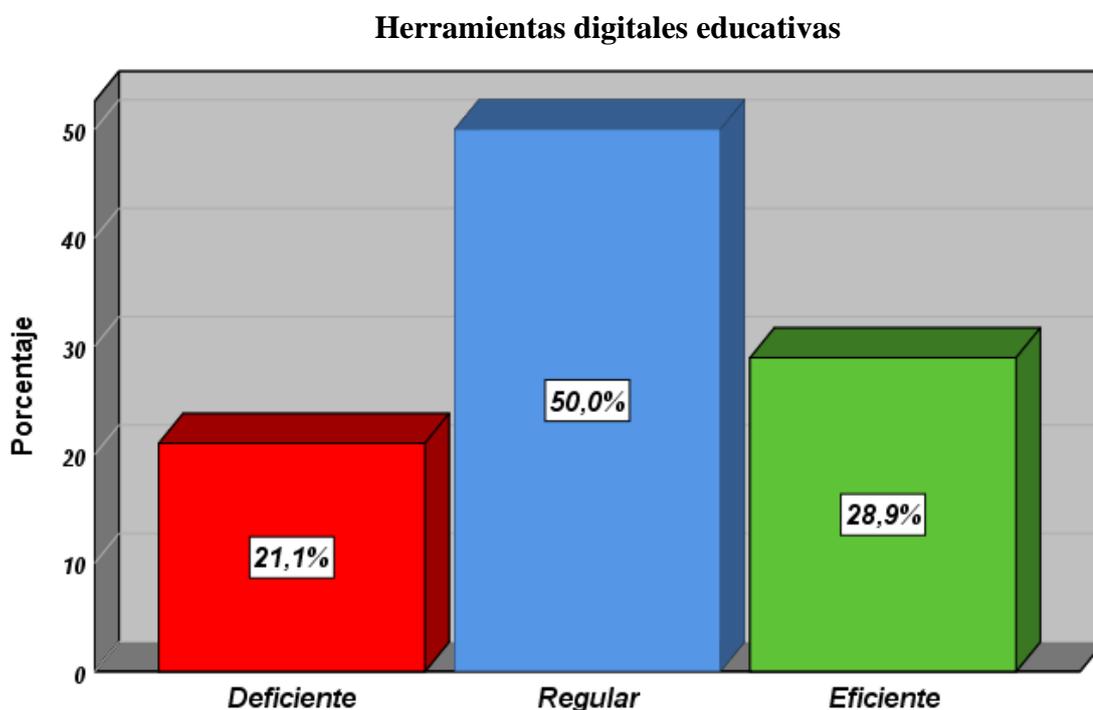
Distribución de niveles de la variable Herramientas digitales educativas

Nivel	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)	Porcentaje acumulado
Deficiente	8	21,1	21,1
Regular	19	50,0	71,1
Eficiente	11	28,9	100,0
Total	38	100	

Nota: Extraído de la base de datos del SPSS.

Figura 1

Gráfico de barras de la variable Herramientas digitales educativas



Interpretación Como se muestra en la tabla y figura 2, el 21.1% de los estudiantes de primaria alta del colegio Villa Corazón de Jesús consideran que aún tienen dificultad para aprender inglés a través del uso de herramientas digitales educativas, mientras que el 50% de

los estudiantes consideran que mediante el uso de estas herramientas digitales si aprenden inglés y el 28.9% de los estudiantes señalan que aprenden el idioma a través de estas herramientas educativas de manera satisfactoria y eficiente.

Tabla 5

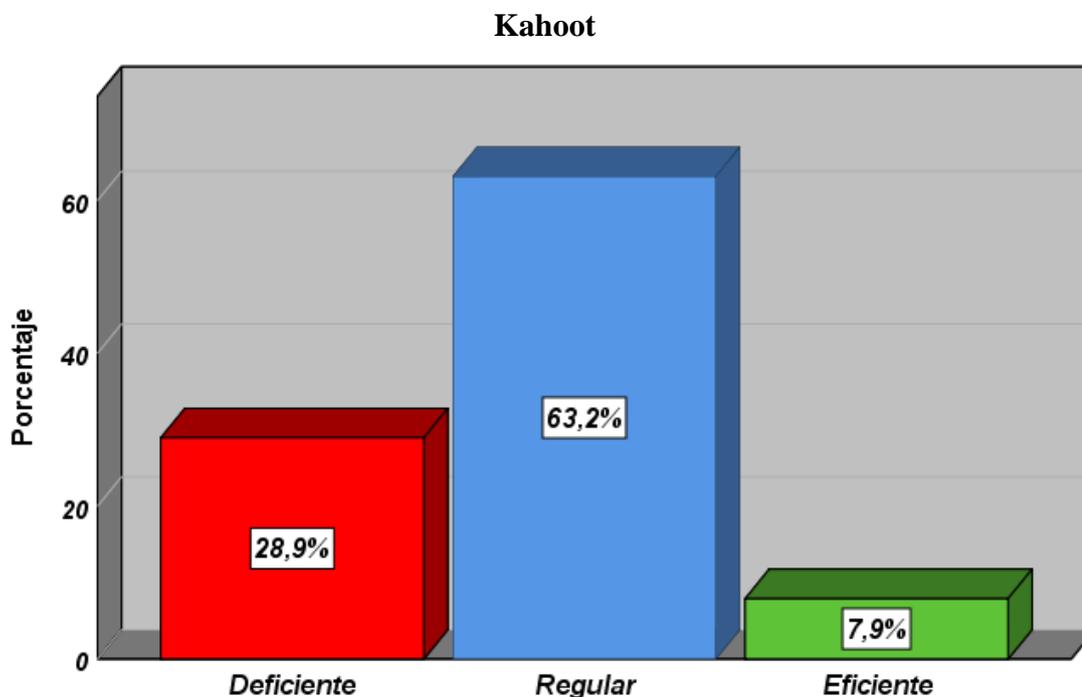
Distribución de niveles la dimensión Kahoot

Nivel	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)	Porcentaje acumulado
Deficiente	11	28,9	28,9
Regular	24	63,2	92,1
Eficiente	3	7,9	100.0
Total	38	100	

Nota: Extraído de la base de datos del SPSS.

Figura 2

Gráfico de barras de la dimensión Kahoot



Interpretación Como se muestra en la tabla y figura 3, el 28.9% de los estudiantes de primaria alta del colegio Villa Corazón de Jesús aún no tienen dominio o se les hace difícil el

uso de la herramienta digital Kahoot en las clases de inglés, mientras que el 63.2% de los estudiantes casi siempre se les hace fácil el manejo de esta herramienta digital. Por último, el 7.9% de los estudiantes dominan a la perfección el uso de Kahoot al desarrollar las actividades en inglés.

Tabla 6

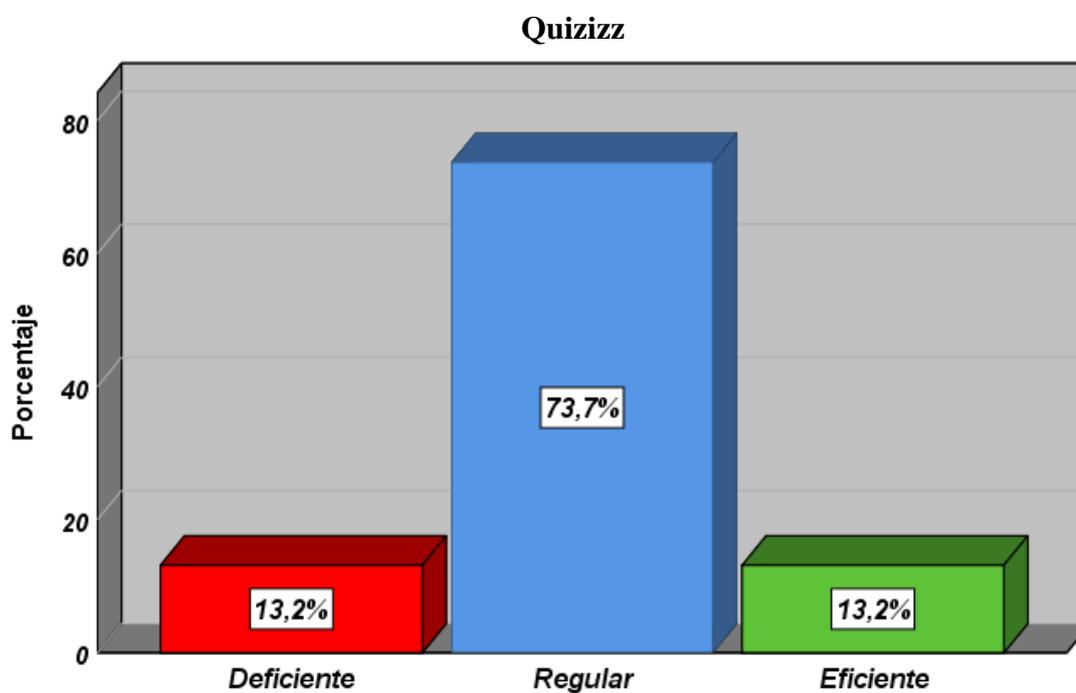
Distribución de niveles de la dimensión Quizizz

Nivel	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)	Porcentaje acumulado
Deficiente	5	13,2	13,2
Regular	28	73,7	86,8
Eficiente	5	13,2	100,0
Total	38	100	

Nota: Extraído de la base de datos del SPSS.

Figura 3

Gráfico de barras de la dimensión Quizizz



Interpretación Como se muestra en la tabla y figura 4, el 13.2% de los estudiantes de primaria alta del colegio Villa Corazón de Jesús, consideran que las actividades en Quizizz no son tan interactivas para aprender inglés, mientras que el 73.7% de los estudiantes sostienen que las actividades en Quizizz frecuentemente son interactivas y agradables para el aprendizaje del inglés. Finalmente, el 13.2% de los estudiantes sostienen que las actividades que se realizan con esta herramienta digital siempre son interactivas y eficientes para el aprendizaje del inglés.

Tabla 7

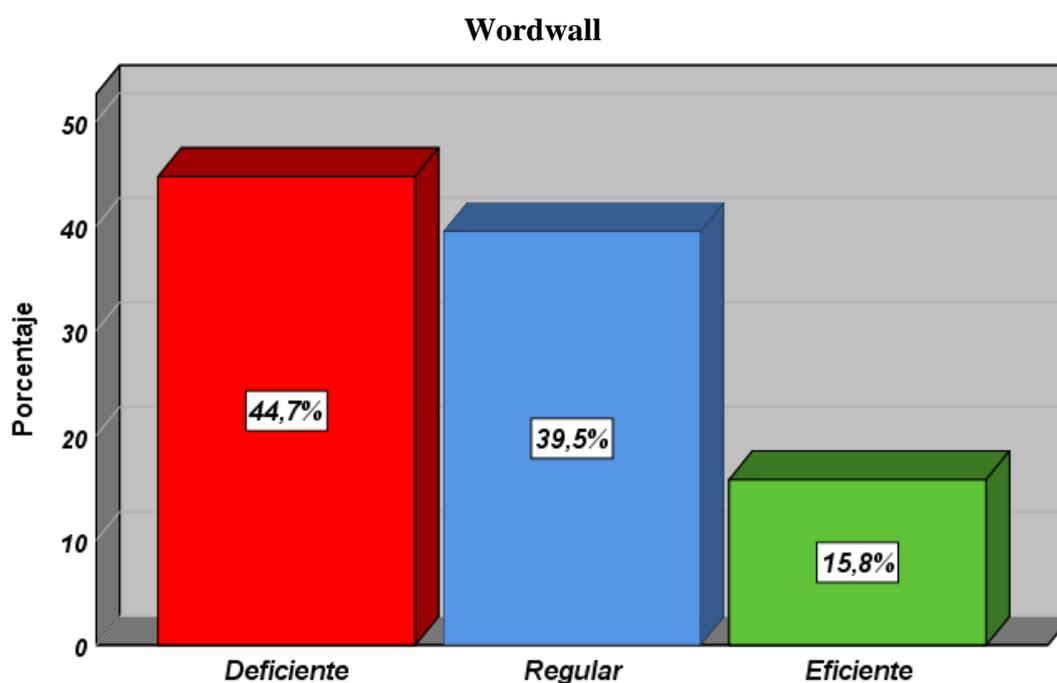
Distribución de niveles de la dimensión Wordwall

Nivel	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)	Porcentaje acumulado
Deficiente	17	44,7	44,7
Regular	15	39,5	84,2
Eficiente	6	15,8	100.0
Total	38	100	

Nota: Extraído de la base de datos del SPSS.

Figura 4

Gráfico de barras de la dimensión Wordwall



Interpretación Como se muestra en la tabla y figura 5, el 44.7% de los estudiantes de primaria alta del colegio Villa Corazón de Jesús se les hace difícil desarrollar las actividades en inglés en Wordwall, mientras que el 39.5% de los estudiantes evidencian dominio o casi siempre se les hace fácil el desarrollo de las actividades con esta herramienta digital y el 15.8% de los estudiantes sostienen que siempre es sencillo el uso de Wordwall para el aprendizaje del inglés.

Tabla 8

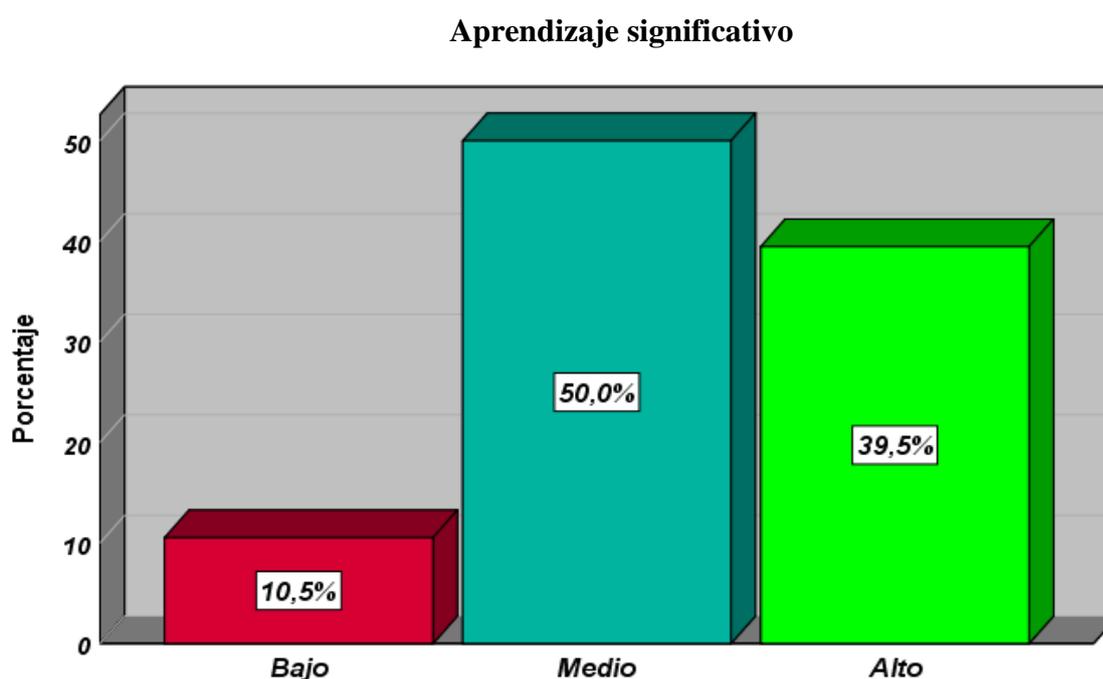
Distribución de niveles de la variable Aprendizaje Significativo

Nivel	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)	Porcentaje acumulado
Bajo	4	10,5	10,5
Medio	19	50,0	60,5
Alto	15	39,5	100,0
Total	38	100	

Nota: Extraído de la base de datos del SPSS.

Figura 5

Gráfico de barras de la variable Aprendizaje significativo



Interpretación Como se muestra en la tabla y figura 6, el 10.5% de los estudiantes de primaria alta del colegio Villa Corazón de Jesús no entienden con facilidad los temas que se presentan en clase, evidenciando un nivel bajo en el aprendizaje significativo del inglés, mientras que el 50% de los estudiantes aprenden los temas en inglés regularmente y sólo el 39.5% de los estudiantes siempre entienden los temas que se desarrollan en clase, demostrando un alto aprendizaje memorable.

4.2. Resultados inferenciales

4.2.1. Prueba de Normalidad

Tabla 9

Prueba de Shapiro-Wilk para evaluar la normalidad

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
Herramientas	digitales	,144	38	,046	,973	38	,054
educativas							
Aprendizaje		,093	38	,200*	,973	38	,465
significativo							
Kahoot		,219	38	,000	,905	38	,003
Quizizz		,239	38	,000	,865	38	,000
Wordwall		,198	38	,001	,921	38	,011

Nota: Elaboración propia del programa SPSS.

Interpretación De acuerdo a la base de datos, con una muestra menor a 50, se procede a utilizar la prueba de Shapiro-Wilk, con un nivel de significancia de 0.05, cuyo valor se pone a comparar con cada valor de la significación que se muestra (Sig.), como observamos los valores correspondiente a las dos variables son superiores al nivel de significancia ($\alpha=0.05$), entonces los datos correspondientes a ellos se distribuyen de forma normal, mientras los valores correspondiente a las dimensiones Kahoot, Quizizz y Wordwall son inferiores, entonces los datos correspondientes a ellos no se distribuye de forma normal. Por lo tanto, se considera la

significación de las variables para con las dimensiones, en tal sentido para la verificación o contrastación de la hipótesis general y específicas es conveniente utilizar una prueba paramétrica coeficiente de correlación de Pearson.

4.2.2. Contrastación o verificación de las hipótesis

Tabla 10

Correlación de Pearson entre las herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo

		Herramientas digitales educativas	Aprendizaje significativo
Herramientas digitales educativas	Correlación de Pearson	1	,649**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	38	38
Aprendizaje significativo	Correlación de Pearson	,649**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	38	38

Nota: Elaboración propia del programa SPSS.

Interpretación Se observa de la tabla anterior que existe una correlación directa según el coeficiente de Correlación de Pearson igual a 0.649 y una significancia de Sig.= $p=0.000$ que es menor a nuestro nivel de significancia que es 0.05. Por lo tanto, podemos concluir que si existe relación eficiente entre las herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio particular en San Juan de Lurigancho. En consecuencia, se acepta la hipótesis alterna.

Tabla 11

Correlación de Pearson entre la dimensión herramienta digital Kahoot y el aprendizaje significativo

		Kahoot	Aprendizaje significativo
Kahoot	Correlación de Pearson	1	,599**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	38	38
Aprendizaje significativo	Correlación de Pearson	,599**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	38	38

Nota: Elaboración propia del programa SPSS.

Interpretación Se observa de la tabla anterior que existe una correlación directa según el coeficiente de Correlación de Pearson igual a 0.599 y una significancia de Sig.= $p=0.000$ que es menor a nuestro nivel de significancia que es 0.05. Por lo tanto, podemos afirmar que existe relación relevante entre la herramienta digital Kahoot y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio particular en San Juan de Lurigancho. Por tal motivo, se descarta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Tabla 12

Correlación de Pearson entre la dimensión herramienta digital Quizizz y el aprendizaje significativo.

		Quizizz	Aprendizaje significativo
Quizizz	Correlación de Pearson	1	,468**
	Sig. (bilateral)		,003
	N	38	38
Aprendizaje significativo	Correlación de Pearson	,468**	1
	Sig. (bilateral)	,003	
	N	38	38

Nota: Elaboración propia del programa SPSS.

Interpretación Se observa de la tabla anterior que existe una correlación directa según el coeficiente de Correlación de Pearson igual a 0.468 y una significancia de Sig.= $p=0.003$ que es menor a nuestro nivel de significancia que es 0.05. Por lo tanto, podemos concluir que si existe relación oportuna entre la herramienta digital Quizizz y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio particular en Lima. Por tal motivo, se acepta la hipótesis alterna y se descarta la nula.

Tabla 13

Correlación de Pearson entre la dimensión herramienta digital Wordwall y el aprendizaje significativo.

		Wordwall	Aprendizaje significativo
Wordwall	Correlación de Pearson	1	,424**
	Sig. (bilateral)		,008
	N	38	38
Aprendizaje significativo	Correlación de Pearson	,424**	1
	Sig. (bilateral)	,008	
	N	38	38

Nota: Elaboración propia del programa SPSS.

Interpretación Se observa de la tabla anterior que existe una correlación directa según el coeficiente de Correlación de Pearson igual a 0.424 y una significancia de Sig.= $p=0.008$ que es menor a nuestro nivel de significancia que es 0.05. Por lo tanto, se comprobó que existe relación positiva entre la herramienta digital Wordwall y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima. En tal sentido, se acepta y reafirma la hipótesis del investigador.

V. DISCUSIÓN

5.1. En esta investigación se obtuvo una correlación de Pearson de 0,649, el cual indica que entre las variables herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo existe una relación efectiva y aceptable. Aceptando la hipótesis alterna, donde señala que si existe relación entre las herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta. Asimismo, se sostiene que las herramientas digitales fortalecen el trabajo en equipo y memorable del inglés en los estudiantes ya que a través de las actividades interactivas se garantizan una educación significativa y con visión hacia una sociedad más avanzada para los estudiantes. (Mero-Ponce, 2021)

Además, estos resultados guardan relación con lo que afirma Mallqui (2022) quién sostiene que, con el uso de las actividades interactivas en línea, los estudiantes tienen un soporte efectivo para su aprendizaje significativo en inglés, permitiendo que el estudiante construya su propio aprendizaje, tanto individual como grupal. Esto es acorde con el resultado que se encontró en la correlación positiva entre las herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo de inglés. Estos resultados guardan relación con el objetivo general de esta investigación, el cual fue determinar la relación que existe entre las herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta.

5.2. Respecto a la herramienta digital Kahoot, se encontró una correlación de Pearson de 0,599, el cual indica que entre la dimensión Kahoot y la variable aprendizaje significativo existe relación apropiada. De esta manera se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, el cual menciona que si existe relación entre Kahoot y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta. Se encontró resultados similares con lo que sostiene Martínez (2017) el cual hace mención que a través del uso de Kahoot los estudiantes aprenden

de forma diferente debido a la integración del juego en las sesiones de clase, logrando el compromiso de los educandos y docentes en el proceso de aprendizaje.

Estos resultados concuerdan con las conclusiones obtenidas por Ochoa (2019) donde se determinó que Kahoot contribuye de manera positiva con la mejora de la sintaxis y gramática del inglés, esto significa que esta herramienta educativa digital Kahoot se relaciona con el aprendizaje significativo de los estudiantes de forma exitosa. Por ende, se relaciona con objetivo específico 1, el cual fue identificar la relación que existe entre la herramienta digital Kahoot y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta.

5.3. Respecto a la herramienta digital Quizizz, se encontró una correlación de Pearson de 0,468, entendiéndose así que existe relación apropiada entre Quizizz y la variable aprendizaje significativo. De esta manera se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, el cual menciona que, si existe relación entre Quizizz y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta, considerándola como herramienta interactiva para aprender inglés. Estos resultados se entrelazan con los aportes de Velasco (2021) quién sustenta que esta herramienta de libre acceso aporta grandes beneficios para el aprendizaje memorable de inglés ya que, a través de la proyección de preguntas interesantes, los estudiantes logran muchos aciertos debido a que la elaboración del contenido del tema en Quizizz se establece de acuerdo a las necesidades de los mismos.

Estos resultados guardan relevancia con las conclusiones obtenidas por Laura, et al. (2021) dichos autores sostienen que el uso de las herramientas tecnológicas genera un aporte a la hora de aprender este idioma extranjero ya que debido a las características que poseen las herramientas online, estas son altamente motivadoras para los estudiantes, entiéndase a la herramienta digital Quizizz como un soporte relevante para el aprendizaje significativo de los estudiantes. Este resultado se relaciona con el objetivo específico 2, el cual fue comprobar la

relación que existe entre la herramienta digital Quizizz y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta.

5.4. De acuerdo a la herramienta digital Wordwall, se encontró una correlación significativa, efectiva entre el Wordwall y el aprendizaje significativo, con una correlación de Pearson de 0.424. De esta manera se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, el cual menciona que si existe relación entre Wordwall y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta. Los resultados se sustentan con lo que menciona Yriarte (2022) el cual hace énfasis en que Wordwall es una herramienta que permite la creación de un recurso dinámico y lúdico para el aprendizaje de una forma fácil y rápida. En este sentido, de acuerdo a la distribución de los niveles de la dimensión de la herramienta digital Wordwall, se destaca que el 15.8% de los estudiantes evidencian un nivel eficiente en esta herramienta. Es decir, los estudiantes sostienen que siempre es sencillo el uso de Wordwall para el aprendizaje del inglés.

Estos resultados tienen semejanza con las conclusiones obtenidas por Chimarro (2023) donde concluye que las estrategias lúdicas digitales permiten contribuir en el aprendizaje del idioma en los estudiantes fomentando significatividad en la adquisición del nuevo conocimiento. Estos hallazgos demuestran un rol relevante a la hora de aprender un idioma extranjero debido a las características que incorporan las herramientas digitales como un medio de juego para aprender. (Palacio, 2021). Asimismo, se sustenta la relación con el objetivo específico 3, el cual fue valorar la relación que existe entre la herramienta digital Wordwall y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta.

VI. CONCLUSIONES

6.1. Las herramientas digitales educativas se relacionan estrechamente con el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta debido a que el uso de estas herramientas educativas tiene impacto positivo en el aprendizaje del inglés gracias a las características lúdicas que permiten el logro de los contenidos desarrollados en inglés.

6.2. La herramienta digital Kahoot tiene relación con el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta ya que a través del uso de esta herramienta se logran mejoras en el aprendizaje autónomo y diverso del estudiante, generando impacto positivo y atractivo a la vista de los educandos.

6.3. La herramienta digital Quizizz tiene una relación positiva con el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta porque el uso de Quizizz en las lecciones de inglés genera gran aceptación en los estudiantes debido a su interfaz interactiva y la presentación variada de los contenidos y temas en inglés.

6.4. Wordwall contribuye eficazmente con en el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta debido a que causa gran interés por parte de los estudiantes en las clases, logrando aprendizajes significativos de los temas a través del uso de esta herramienta por su versatilidad y sencillez al utilizarlo.

VII. RECOMENDACIONES

7.1. Se exhorta al colegio y a los profesores del área, tomen mayor consideración a las herramientas digitales educativas en las clases de inglés ya que dichas herramientas forman parte de la sesión de aprendizaje debido a que su uso se relaciona enormemente con el aprendizaje significativo de los estudiantes de primaria alta.

7.2. Se sugiere que el colegio organice una capacitación para los docentes de inglés sobre la herramienta digital Kahoot durante el año académico con el fin de potenciar las habilidades digitales de sus maestros y así adaptar las lecciones de clase con el Kahoot ya que este influye de manera eficiente en el aprendizaje significativo de los estudiantes de primaria alta.

7.3. Se propone utilizar regularmente la herramienta Quizizz durante las sesiones de clases, ya sea al inicio o al cierre de la clase para fortalecer los aprendizajes de los estudiantes y así fomentar sesiones variadas y atractivas debido a que esta herramienta se relaciona positivamente con el aprendizaje memorable de los niños.

7.4. Se recomienda el uso de Wordwall durante la sesión de clase para complementar significativamente la gramática y vocabulario en inglés, contribuyendo a la práctica efectiva de los contenidos en inglés debido a la relación favorable entre esta herramienta digital y el aprendizaje significativo de los niños y niñas del plantel.

IV. REFERENCIAS

- Alan, D. y Cortes, L. (2018). *Procesos y fundamentos de la investigación científica*. Universidad técnica de Machala. <https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12498/1/Procesos-y-FundamentosDeLainvestiacionCientifica.pdf>
- Allende, A. (6 de noviembre de 2020). Quizizz, plataforma de juegos en clase. *Creatividad*. <https://www.creatividad.cloud/quizizz-plataforma-de-juegos-de-preguntas-en-clase/>
- Alvarado, L. (31 de julio de 2022). ¿Qué Son Las TIC yCuál Es Su Importancia? *Poli*. <https://www.poli.edu.co/blog/poliverso/que-son-las-tic>
- Álvarez, P. (5 de septiembre de 2015). *Aprendizaje significativo: dotando de significado a nuestros progresos*. Psicología y mente. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo>
- Ayala, A. (12 de octubre de 2020). Wordwall: crea tus propios recursos educativos interactivos. *Educación y Tecnología*. <http://alexandra-ayala.blogspot.com/2020/10/wordwall-crea-tus-proprios-recursos.html>
- Baque-Reyes, G. y Portilla-Faican, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza - aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 6 (10), pp. 76-85. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Bechallenge (5 de mayo de 2022). ¿Qué es el aprendizaje significativo? Importancia y beneficios. *Bechallenge*. <https://blog.bechallenge.io/que-es-el-aprendizaje-significativo/>

- Belloch, C. (s.f.). *Las tecnologías de la información y comunicación en el aprendizaje* [Archivo PDF] <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Bolufer, M. (29 de agosto de 2023). Análisis de las Ventajas y Desventajas de Quizizz: Una Herramienta de Evaluación Online. *Ventajas/desventajas*. <https://ventajasydesventajasstop.com/ventajas-y-desventajas-de-quizizz/>
- British Council. (2015). *English in Peru An examination of policy, perceptions and influencing factors*. [Archivo PDF] https://www.britishcouncil.pe/sites/default/files/english_in_peru_may_2015_fg2_1.pdf
- Brittany. (15 de noviembre de 2023). *La importancia del idioma inglés en el mundo actual* [Brittany]. <https://brittanygroup.edu.pe/importancia-del-idioma-ingles-mundo-actual/>
- Bustos, L. (28 de septiembre de 2024). ¿Qué Son las Herramientas Tecnológicas Educativas? *Edu21*. <https://edu21.cl/blog/herramientas-y-recursos/que-son-las-herramientas-tecnologicas-educativas/>
- Caler, P. (10 de mayo de 2021). *Wordwall*. [Diapositiva]. Prezi. https://prezi.com/p/vrhqs_2mzrln/word-wall/
- Chimarro, S. (2023). Estrategias lúdicas en el aprendizaje del inglés, de los niños de quinto grado de educación básica provincia de pichincha, cantón Cayambe, parroquia de Cayambe. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7 (1), 9034-9054. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5036>

Concha, J., Quispe, M. y Quispe, M. (2023). Importancia del uso de las herramientas digitales en la inclusión educativa. *Scielo*. 7 (29).
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642023000301374

De la torre, S. (21 de septiembre de 2023). Herramientas Digitales Educativas: Transformando la forma de aprender. *iseazy*. <https://www.iseazy.com/es/blog/herramientas-digitales-educativas/#:~:text=Las%20herramientas%20digitales%20educativas%20son,experiencia%20de%20ense%C3%B1anza%20y%20aprendizaje>

Díaz, F. y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista*. Mc.Graw-Hill

Duque, A. (5 de junio de 2023). ¿Qué es Kahoot? Características y Ventajas de su uso. *20KG Transformando la Educación*. <https://knowledge.com.pa/blogs/informacion/que-es-kahoot-caracteristicas-y-ventajas-de-su-uso>

Esteban, N. (2018). *Tipos de investigación*. [Archivo PDF].
<https://core.ac.uk/download/pdf/250080756.pdf>

Fernández, M. (8 de septiembre de 2023). Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel. *Awen*. <https://awenpsicologia.com/teoria-del-aprendizaje-significativo-de-ausubel/>

FONDEP. (2015). *Aprendizajes significativos en medio de la diversidad*. Repositorio Minedu.
<https://acortar.link/R7oJyR>

- García, S. (16 de octubre de 2024). Integración efectiva de herramientas digitales en la enseñanza de competencias. *Instilassalinas*. https://instilassalinas.es/integracion-de-herramientas-digitales-en-la-ensenanza-de-competencias/?expand_article=1
- Grande, M., Cañón, R., & Cantón, I. (2016). Tecnologías de la información y la comunicación: Evolución del concepto y características. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (6), 218–230. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1703>
- Herrera, J. (2020). *Estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje significativo en estudiantes de inglés básico I en un Instituto de Idiomas de Lima* [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de la Loyola]. Repositorio Institucional USIL. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/52cbdf74-44c9-49a8-84e8-9719519af3cb>
- Hincapié, N. y Clemenza, C. (2021). Evaluación de los aprendizajes por competencias: una mirada teórica desde el contexto colombiano. *Revista de ciencias sociales*. 18 (1), 106-122. <https://www.redalyc.org/journal/280/28069961009/html/>
- Huamán, J. (2021). *Uso de la herramienta Quizizz en el aprendizaje de las funciones reales en una universidad privada, 2020* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58033/Huaman_BJE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Innovación y desarrollo docente. (20 de mayo de 2021). *Wordwall: crea actividades interactivas o imprimibles*. <https://iddocente.com/wordwall-crea-actividades-interactivas-imprimibles/>

Innovación y desarrollo docente. (20 de mayo de 2021). *Wordwall: crea actividades interactivas o imprimibles*. <https://iddocente.com/wordwall-crea-actividades-interactivas-imprimibles/>

Laura, K., Alburquerque, M., Noa, S., Medina, G., Lujano, Y. y Pilicita, H. (2021). Una nueva perspectiva desde la enseñanza del inglés. El aprendizaje invisible y sus aportes en la adquisición de una lengua extranjera. *Revista Innova Educación*. 1(3), pp.140-148. <https://www.revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/360/273>

Maestriko (22 de marzo de 2021). Tutorial Quizizz 2023 (Versión gratuita) Crear cuestionarios gamificados para educación. *Maestriko*. https://youtu.be/e8KZd1CgI7s?si=EpMW3Rf_5qthru7n

Mallqui, A. (2022). *Estrategia didáctica para el Desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes del curso inglés II de una Universidad Privada de Lima* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional USIL. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/6a77b613-0f5b-4d79-b0fc-f5f1410421c3/content>

Martínez, G. (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot* [Archivo PDF]. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6228338.pdf>

- Martínez, R. (4 de febrero de 2021). ¿Qué es un diseño descriptivo correlacional? *Dra. Rosario Martínez*. https://youtu.be/viE8JwdFaPQ?si=_JDa0Keaqy7VHkBP
- Mero-Ponce, J. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Dialnet*, 7(1), 712-724. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385914>
- MINEDU. (2016). *Herramientas Tic para evaluación de aprendizaje*. Material inédito. Conectados. <https://acortar.link/rT1g4P>
- Moreno, K., Murcia, V., Romero, O. y Ronderos, D. (2021). *Las TIC en la enseñanza-aprendizaje del inglés* [Trabajo de Pregrado, Universidad EAN]. Repositorio Institucional EAN. <https://repository.universidadean.edu.co/bitstream/handle/10882/10832/MorenoKaren2021.pdf?sequence=2>
- Ochoa, J. (2019). *El Kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés en los estudiantes de pregrado de primer ciclo de una universidad privada de Lima* [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica del Perú]. Repositorio Institucional UTP. <https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/2441>
- Ortega, G. (2018). Población y muestra. *Slideshare*. <https://slideplayer.es/slide/10953566/>
- Palacio, D. (2021). *Relación Pedagógica entre el aprendizaje significativo y el juego en el área de idioma extranjero inglés en la Institución Educativa Benedikta Zür Nieden* [Tesis de Maestría, Universidad Pontificia Bolivariana]. Repositorio Institucional UPB. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/9650>

- Pérez, J. y Gardey, A. (8 de septiembre de 2021). *Definición de conceptual* [Definición.de]. <https://definicion.de/conceptual/>
- Prieto, S. (23 de mayo de 2023). Muestreo no probabilístico: Muestreo por Conveniencia. *Scribd*. <https://es.scribd.com/document/647458228/Muestreo-no-probabilistico-muestreo-por-conveniencia>
- Ramírez, I. (18 de julio de 2024). Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona. Ramírez. *Xataka Basics*. <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>
- Ramírez, I. (8 de julio de 2022). *Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona*. *Xataka Basics*. <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>
- Rivera, A. (17 de diciembre de 2021). *Herramientas digitales para la educación: Diversos caminos al cambio*. Luca. <https://lucaedu.com/herramientas-digitales-para-la-educacion/>
- Robles-Gonzales, H. E., Salamanca-Chaparro, R. X., & Laura-De La Cruz, K. M. (2022). Quizizz y su aplicación en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de idioma extranjero. *Puriq*, 4, e239. <https://www.revistas.unah.edu.pe/index.php/puriq/article/view/239>
- Rodríguez, L. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa. Revista Electrónica*, 3 (1), 1-23. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3634413>

- Rojas, A. (4 de septiembre de 2017). Investigación e Innovación Metodológica. *Blogspot*.
<http://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com/2017/09/poblacion-y-muestra.html>
- Román, L. (28 de abril de 2022). *Quizizz: la herramienta de gamificación que sirve para evaluar*. Educación 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/quizizz-herramienta-gamificacion/>
- Ruiz, D. (2018). *Quizizz en el aula: evaluar jugando*. [Archivo PDF]. <https://intef.es/wp-content/uploads/2018/11/Quizizz-en-el-aula-Evaluar-jugando.pdf>
- Salazar, J. (2 de enero de 2018). Evaluación de aprendizaje significativo y estilos de aprendizaje: alcances, propuesta y desafíos en el aula. *UAM Ediciones*.
<https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/tp2018.31.001>
- Sanfeliciano, A. (31 de mayo de 2019). Aprendizaje significativo: Definición y características. *Lamenteesmaravillosa*. <https://lamenteesmaravillosa.com/aprendizaje-significativo-definicion-caracteristicas/>
- SENA. (2020). Bilingüismo. *Sena*. <https://www.sena.edu.co/es-co/formacion/Paginas/bilinguismo.aspx#:~:text=El%20Programa%20de%20Biling%C3%BCismo%20del,servicio%20de%20sus%20empresas%20en>
- Serna, B. (2019). *Aprendizaje actitudinal* [Prezi]. <https://prezi.com/p/nlcmi-dnn3tc/aprendizaje-actitudinal/>
- Soria, M., Giménez, I., Fanlo, A. y Escanero, J. (s.f). *El mapa conceptual: Una nueva herramienta de trabajo*. [Archivo PDF].

http://www.unizar.es/eees/innovacion06/COMUNIC_PUBLI/BLOQUE_IV/CAP_IV_5.pdf

Sousa, V., Driessnack, M. y Costa, I. (2007). *Revisión de diseños de investigación resaltantes para enfermería. Parte1: Diseños de investigación cuantitativa* [Archivo PDF]. <https://www.scielo.br/j/rlae/a/7zMf8XypC67vGPrXVrVFGdx/?format=pdf&lang=es#:~:text=Dise%C3%B1os%20de%20investigaci%C3%B3n%20cuantitativos%2C%20generalmente,o%20influyen%20en%20los%20resultados>

UNESCO. (2020). La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19. *Unesdoc*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374075>

La Universidad en Internet. (18 de abril de 2024). Qué es el aprendizaje significativo: cómo inculcarlo en el aula para asimilar conocimientos y estudiar mejor. *La universidad en internet*. <https://mexico.unir.net/noticias/educacion/aprendizaje-significativo/>

Universidad Latina de Costa Rica (9 de julio de 2020). ¿Qué son las TIC y para qué sirven? *Universidad Latina de Costa Rica*. <https://www.ulatina.ac.cr/articulos/que-son-las-tic-y-para-que-sirven>

Valero, V., Paricoto, R. y Carrizales, D. (2023). Wordwall como recurso didáctico para mejorar la competencia lectora en niños peruanos. *Scielo*. 14 (1). http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682023000100027

Velasco, M. (1 de septiembre de 2021). Quizizz - Herramienta para crear cuestionarios gamificados para el aula. *Ayuda para maestros*.

<https://www.ayudaparamaestros.com/2016/03/quizizz-herramienta-para-crear-juegos.html>

Ventura, F. (2024). Del significado de la evaluación a la evaluación significativa. *Transdigital*. 5 (9), e314. <https://www.revista-transdigital.org/index.php/transdigital/article/view/314>

Yriarte, C. (7 de enero de 2022). Ponencia Wordwall. *Slideshare*. <https://es.slideshare.net/CeciliaYriarteJimene/ponencia-wordwall>

Anexos

ANEXO A: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Herramientas digitales educativas y aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.

Tabla 14

Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensión de la variable	Metodología	Población
<p>General:</p> <p>¿Existe relación entre las herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024?</p>	<p>General:</p> <p>Determinar la relación que existe entre las herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.</p>	<p>General:</p> <p>Existe relación entre las herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.</p>	<p>V 1: Herramientas digitales educativas</p>	<p>Kahoot</p> <p>Quizizz</p> <p>Wordwall</p>	<p>Tipo de investigación Básica Nivel de investigación Descriptivo correlacional</p> <p>Diseño de investigación</p>	<p>Estudiantes de toda la primaria alta de un colegio privado</p>

<p>Específicos:</p> <p>-¿Existe relación entre la herramienta digital Kahoot y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024?</p> <p>-¿Existe relación entre la herramienta digital Quizizz y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024?</p> <p>-¿Existe relación entre la herramienta digital Wordwall y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024?</p>	<p>Específicos:</p> <p>-Identificar la relación que existe entre la herramienta digital Kahoot y aprendizaje significativo del inglés en los estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.</p> <p>-Comprobar la relación que existe entre la herramienta digital Quizizz y el aprendizaje significativo del inglés en los estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.</p> <p>-Valorar la relación que existe entre la herramienta digital Wordwall y el aprendizaje significativo del inglés en los estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.</p>	<p>Específicos:</p> <p>Existe relación entre la herramienta digital Kahoot y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.</p> <p>Existe relación entre la herramienta digital Quizizz y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.</p> <p>Existe relación entre la herramienta digital Wordwall y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta de un colegio privado en Lima, 2024.</p>	<p>V 2: Aprendizaje significativo</p> <p>Significatividad procedimental</p> <p>Significatividad conceptual</p> <p>Significatividad actitudinal</p>	<p>Diseño no experimental</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</p> <p>Encuesta (Cuestionario)</p> <p>Técnicas estadísticas de análisis de datos</p>	<p>Muestra: Estudiantes de toda la primaria alta de un colegio privado</p>
--	---	--	--	---	--

ANEXO B: OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 15

Operacionalización de las variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Instrumentos
Herramientas Digitales Educativas	Las herramientas digitales educativas son como un conjunto diverso de aplicaciones, plataformas y recursos en línea, tales como Kahoot, Quizizz y wordwall creados específicamente para mejorar notablemente la experiencia de enseñanza y aprendizaje. (De la Torre, 2023)	Se tomó en cuenta tres dimensiones, la primera de ellas tiene relación con la herramienta digital Kahoot, la segunda es la interfaz lúdica Quizizz y la última es la plataforma digital Wordwall.	Kahoot Es una plataforma de aprendizaje relacionada con el juego y diseñada esencialmente para el sector educativo. (Duque, 2023)	-Facilidad en el uso de actividades -Entusiasmo en la interacción con la clase -Reforzamiento en los contenidos de clase	1-3	Cuestionario sobre el uso de las herramientas digitales Kahoot, Quizizz y Wordwall
		Asimismo, se consideró tres indicadores para su medición. Para ello se utilizó la técnica de encuesta, cuyo instrumento de recolección de datos fue un cuestionario de 9, cuyas respuestas fueron definidas en escala de Likert para una mejor medición.	Quizizz Es una interfaz que brinda ciertas herramientas para crear cuestionarios online con el fin de responder de diversas actividades. (Ruiz, 2018)	-Actividades y recursos para el aprendizaje en clase -Fomenta el trabajo en equipo. Flexibilidad para adaptar el contenido de la clase	4-6	
			Wordwall Esta herramienta es una web que te permite elaborar diversos tipos de actividades interactivas de	-Contribuye positivamente con el aprendizaje del idioma Fomenta la mejora en la producción escrita	7-9	

		forma muy sencilla y atractiva. (Ayala, 2020)	-Es de fácil acceso para el desarrollo de las actividades		
Aprendizaje significativo	Es un proceso en donde se relaciona una nueva idea o nuevo conocimiento con la estructura cognitiva de un individuo que aprende de manera empírica. Es así que se genera una conexión entre los nuevos conocimientos (Significatividad conceptual) y elementos importantes a tomar en cuenta en la enseñanza (significatividad procedimental) y la motivación por aprender (significatividad actitudinal). (Rodríguez, 2011)	Se tomó en cuenta tres dimensiones para esta variable, la primera de ellas tiene relación con los recursos que se utilizan para la captación del aprendizaje, la segunda esta enfocada en la conexión de los saberes previos con el nuevo conocimiento y la última tiene relación con la actitud del estudiante frente al aprendizaje. Además, se consideró tres indicadores para su medición. Para ello se utilizó la técnica de encuesta, cuyo instrumento de recolección de datos fue un cuestionario de 9, cuyas respuestas fueron definidas en escala de Likert para una mejor medición.	<p>Significatividad procedimental</p> <p>Se enfatiza en el material que se presenta al estudiante, este tiene que ser coherente y debe adaptarse a las necesidades de los educandos. (Salgado y Hernández, 2020)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fundamenta los temas de aprendizaje asociados al desarrollo de clases - Reconoce conocimientos previos sobre los contenidos utilizados en clase. - Utiliza estrategias para facilitar el aprendizaje significativo en la clase. 	10-12	Cuestionario sobre el aprendizaje significativo

<p>Significatividad conceptual</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza procedimientos claros para facilitar el conocimiento en el proceso de aprendizaje - Realiza el acompañamiento en el proceso continuo del aprendizaje durante la clase - Promueve el uso y demostración del conocimiento durante la actividad 	<p>13-15</p>
<p>Relacionada con la vinculación del conocimiento previo con los nuevos saberes, de esta manera ocurre la reestructuración cognitiva en beneficio del estudiante. (Salgado y Hernández, 2020)</p>		
<p>Significatividad actitudinal</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Motivación en los estudiantes -Participación activa del estudiante -Percepción de valor y relevancia 	<p>16-18</p>
<p>Se refiere a la motivación y actitud positiva que tiene un estudiante para aprender un tema determinado. (Salgado y Hernández, 2020)</p>		

ANEXO C: INSTRUMENTOS DE RECOJO DE DATOS



INSTRUMENTO DE RECOJO DE DATOS

CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES

EDUCATIVAS KAHOOT, QUIZIZZ Y WORDWALL

Estimado estudiante jesusino (a):

Estamos realizando una encuesta para evaluar el uso de las Herramientas Digitales Educativas, tales como Kahoot, Quizizz, Wordwall y el aprendizaje significativo en la Institución Educativa. Conteste con honestidad, precisando que la encuesta es anónima.

Instrucciones:

A continuación, encontrarás una lista de preguntas sobre el uso de las Herramientas Digitales Educativas, tales como Kahoot, Quizizz y Wordwall y el aprendizaje significativo. Deberás calificar tus respuestas marcando cada uno de los casilleros que a continuación se describen, de acuerdo a los siguientes puntajes:

Marca 4 si tu respuesta es **SIEMPRE**

Marca 3 si tu respuesta es **CASI SIEMPRE**

Marca 2 si tu respuesta es **A VECES**

Marca 1 si tu respuesta es **NUNCA**

V1 HERRAMIENTAS EDUCATIVAS DIGITALES

	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
DIMENSIÓN: KAHOOT	4	3	2	1
¿Se te hace fácil el manejo de la actividad de Quiz en Kahoot?				
¿Sientes que las actividades en Kahoot te motivan para el aprendizaje del inglés?				
¿Se te hace sencillo recordar los temas en inglés a través de una actividad en Kahoot?				
DIMENSIÓN: QUIZZZ				
¿Sientes que las actividades en Quizizz son agradables e interactivas para aprender el inglés?				
¿Te gusta trabajar en equipo cuando desarrollas las actividades de Quizizz?				
¿Se te hace fácil reconocer los temas en inglés cuando usas Quizizz?				
DIMENSIÓN: WORDWALL				
¿Crees que al desarrollar las actividades en Wordwall, aprendes inglés con mayor facilidad?				
¿Se te hace sencillo formar oraciones en inglés con una actividad en Wordwall?				
¿Has tenido dificultad para ingresar y desarrollar una actividad en Wordwall?				
V2 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO				
DIMENSIÓN: SIGNIFICATIVIDAD PROCEDIMENTAL				
¿Entiendes con facilidad los temas que se presenta en clase?				
¿Te gustan y te ayudan los materiales en inglés para comprender los temas de clase?				

¿Se te hace fácil al interactuar y pronunciar el vocabulario en inglés?				
DIMENSIÓN: SIGNIFICATIVIDAD CONCEPTUAL				
¿Entiendes con facilidad los temas enseñados en clase?				
¿Se te hace sencillo aprender los temas en inglés cuando estos se relacionan con lo que conoces en español?				
¿Te gusta aprender inglés mediante el uso de imágenes y videos?				
DIMENSIÓN: SIGNIFICATIVIDAD ACTITUDINAL				
¿Te sientes motivado para aprender inglés en las clases?				
¿Te gusta participar frecuentemente en las clases de inglés?				
¿Crees que el aprendizaje del inglés es importante?				

ANEXO D: CARTA DE PRESENTACIÓN PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

CARTA PARA PEDIR VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Señor (a) Doctor(a)

Maria Soledad Mañaccasa Vasquez

Presente

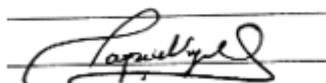
Asunto: **Validación de Instrumentos a través de juicio de expertos**

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y, al mismo tiempo, hacer de su conocimiento que soy bachiller de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Federico Villarreal, me encuentro realizando la investigación cuyo título es: **“HERRAMIENTAS DIGITALES EDUCATIVAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA ALTA DEL COLEGIO VILLA CORAZÓN DE JESÚS EN SAN JUAN DE LURIGANCHO – LIMA 2024”** Conocedor(a) de su amplia experiencia como especialista en el tema e investigador, solicito su opinión calificada sobre el/los instrumento(s) de recolección de datos que preveo aplicar en el desarrollo de mi tesis. a fin de calcular indicadores subjetivos de validez. Este procedimiento es necesario para optar el título de Licenciado en educación especialidad en inglés; por ello, mucho agradeceré pueda evaluar el/los referido(s) instrumento(s) documento(s). Adjunto el expediente de validación que contiene lo siguiente:

1. Carta de presentación
2. Matriz de Consistencia
3. Matriz de operacionalización de las variables
4. Certificado de validez de contenido de los instrumentos
5. Instrumento

Le expreso mis sentimientos de respeto y consideración, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Apellidos y Nombres: Panduro Vargas, Treisy Masiel
DNI: N° 46732652
Correo institucional: pvargas.1192@gmail.com
Celular: 957330811

CARTA PARA PEDIR VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Señor (a) Doctor(a)

Rubianes Juárez, José Carlos

Presente

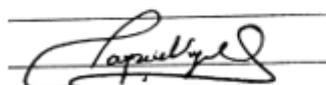
Asunto: Validación de Instrumentos a través de juicio de expertos

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y, al mismo tiempo, hacer de su conocimiento que soy bachiller de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Federico Villarreal, me encuentro realizando la investigación cuyo título es: **“HERRAMIENTAS DIGITALES EDUCATIVAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA ALTA DEL COLEGIO VILLA CORAZÓN DE JESÚS EN SAN JUAN DE LURIGANCHO – LIMA 2024”** Conocedor(a) de su amplia experiencia como especialista en el tema e investigador, solicito su opinión calificada sobre el/los instrumento(s) de recolección de datos que preveo aplicar en el desarrollo de mi tesis. a fin de calcular indicadores subjetivos de validez. Este procedimiento es necesario para optar el título de Licenciado en educación especialidad inglés; por ello, mucho agradeceré pueda evaluar los referidos instrumentos. Adjunto el expediente de validación que contiene lo siguiente:

1. Carta de presentación
2. Matriz de Consistencia
3. Matriz de operacionalización de las variables
4. Certificado de validez de contenido de los instrumentos
5. Instrumento

Le expreso mis sentimientos de respeto y consideración, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Apellidos y Nombres: Panduro Vargas, Treisy Masiel
DNI: N° 46732652
Correo institucional: pvargas.1192@gmail.com
Celular: 957330811



Universidad Nacional
Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

UGGE
OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

CARTA PARA PEDIR VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Señor (a) Doctor(a)

Luzbel Aída Córdoba Martínez

Presente

Asunto: **Validación de Instrumentos a través de juicio de expertos**

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y, al mismo tiempo, hacer de su conocimiento que soy bachiller de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Federico Villarreal, me encuentro realizando la investigación cuyo título es: **"HERRAMIENTAS DIGITALES EDUCATIVAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA ALTA DEL COLEGIO VILLA CORAZÓN DE JESÚS EN SAN JUAN DE LURIGANCHO – LIMA 2024"** Conocedor(a) de su amplia experiencia como especialista en el tema e investigador, solicito su opinión calificada sobre el/los instrumento(s) de recolección de datos que preveo aplicar en el desarrollo de mi tesis. a fin de calcular indicadores subjetivos de validez. Este procedimiento es necesario para optar el título de Licenciado en educación, especialidad en inglés; por ello, mucho agradeceré pueda evaluar el/los referidos instrumentos. Adjunto el expediente de validación que contiene lo siguiente:

1. Carta de presentación
2. Matriz de Consistencia
3. Matriz de operacionalización de las variables
4. Certificado de validez de contenido de los instrumentos
5. Instrumento

Le expreso mis sentimientos de respeto y consideración, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

Apellidos y Nombres: Panduro Vargas, Treisy Masiel
DNI: N° 46732652
Correo institucional: pvargas.1192@gmail.com
Celular: 957330811

ANEXO E: CUADRO DE VALIDACIONES DEL INSTRUMENTO

Tabla 16

Validación A

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Cuestionario sobre el uso de las herramientas digitales educativas Kahoot, Quizizz, Wordwall y el aprendizaje significativo

- ¹⁾ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²⁾ **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³⁾ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Leyenda

- MDA** : Muy de acuerdo 5 puntos
DA : De acuerdo 4 puntos
NAND : Ni acuerdo ni desacuerdo 3 puntos
ED : En desacuerdo 2 puntos
MED : Muy en desacuerdo 1 punto
 Marcar con una "X" en las preguntas de los casilleros de Pertinencia, Relevancia y Claridad.

Nº	Variables/Dimensiones/Preguntas	Pertinencia ¹					Relevancia ²					Claridad ³				
		M	D	NA	E	M	M	D	NA	E	M	M	D	NA	E	M
VARIABLE 1: Herramientas digitales educativas																
Dimensión 1: Kahoot																
1	¿Se te hace fácil el manejo de la actividad de Quiz en Kahoot?	X					X					X				
2	¿Sientes que las actividades en Kahoot te motivan para el aprendizaje del inglés?	X					X					X				
3	¿Se te hace sencillo recordar los temas en inglés a través de una actividad en Kahoot?	X					X					X				
Dimensión 2: Quizizz																
4	¿Sientes que las actividades en Quizizz son agradables e interactivas para aprender el inglés?	X					X					X				
5	¿Te gusta trabajar en equipo cuando desarrollas las actividades de Quizizz?	X					X					X				
6	¿Se te hace fácil reconocer los temas en inglés cuando usas Quizizz?	X					X					X				
Dimensión 3: Wordwall																

7	¿Crees que al desarrollar las actividades en Wordwall, aprendes inglés con mayor facilidad?	X					X					X				
8	¿Se te hace sencillo formar oraciones en inglés con una actividad en Wordwall?	X					X					X				
9	¿Has tenido dificultad para ingresar y desarrollar una actividad en Wordwall?	X					X					X				
VARIABLE 2: Aprendizaje significativo																
Dimensión 1: Significatividad procedimental																
		M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D
10	¿Entiendes con facilidad los temas que se presenta en clase?	X					X					X				
11	¿Te gustan y te ayudan los materiales en inglés para comprender los temas de clase?	X					X					X				
12	¿Se te hace fácil al interactuar y pronunciar el vocabulario en inglés?	X					X					X				
Dimensión 2: Significatividad conceptual																
		M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D
13	¿Entiendes con facilidad los temas enseñados en clase?	X					X					X				
14	¿Se te hace sencillo aprender los temas en inglés cuando estos se relacionan con lo que conoces en español?	X					X					X				
15	¿Te gusta aprender inglés mediante el uso de imágenes y videos?	X					X					X				
Dimensión 3: Significatividad actitudinal																
		M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D
16	¿Te sientes motivado para aprender inglés en las clases?	X					X					X				
17	¿Te gusta participar frecuentemente en las clases de inglés?	X X					X					X				
18	¿Crees que el aprendizaje del inglés es importante?						X					X				

Observaciones:

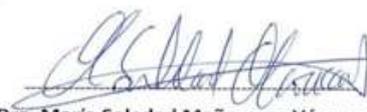
Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir [_]** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador (Dra.) Maria Soledad Mañaccasa Vasquez

DNI: 08882152 **Especialidad del Validador:** Docente Investigador

Teléfono: 981037468 **Fecha:** 18/11/2024

Firma del validador:


Dra. Maria Soledad Mañaccasa Vásquez,
 DRA. M. SOLEDAD MAÑACCASA VÁSQUEZ
 DOCENTE INVESTIGADOR

.....
Dra. Maria Soledad Mañaccasa Vásquez

Tabla 17

Validación B

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Cuestionario sobre el uso de las herramientas digitales educativas Kahoot, Quizizz, Wordwall y el aprendizaje significativo

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Leyenda

MDA : Muy de acuerdo 5 puntos;
DA : De acuerdo 4 puntos;
NAND : Ni acuerdo ni desacuerdo 3 puntos;
ED : En desacuerdo 2 puntos;
MED : Muy en desacuerdo 1 punto
 Marcar con una "X" en las preguntas de los casilleros de Pertinencia, Relevancia y Claridad.

N°	Variables/Dimensiones/Preguntas	Pertinencia ¹					Relevancia ²					Claridad ³				
		M	D	NA	E	M	M	D	NA	E	M	M	D	NA	E	M
VARIABLE 1: Herramientas digitales educativas																
Dimensión 1: Kahoot																
1	¿Se te hace fácil el manejo de la actividad de Quiz en Kahoot?		X					X					X			
2	¿Sientes que las actividades en Kahoot te motivan para el aprendizaje del inglés?	X					X					X				
3	¿Se te hace sencillo recordar los temas en inglés a través de una actividad en Kahoot?	X														
Dimensión 2: Quizizz																
4	¿Sientes que las actividades en Quizizz son agradables e interactivas para aprender el inglés?		X					X					X			
5	¿Te gusta trabajar en equipo cuándo desarrollas las actividades de Quizizz?		X					X					X			
6	¿Se te hace fácil reconocer los temas en inglés cuando usas Quizizz?	X						X					X			
Dimensión 3: Wordwall																
7	¿Crees que al desarrollar las actividades en Wordwall, aprendes inglés con mayor facilidad?		X					X					X			
8	¿Se te hace sencillo formar oraciones en inglés con una actividad en Wordwall?		X					X					X			
9	¿Has tenido dificultad para ingresar y desarrollar una actividad en Wordwall?		X					X					X			
VARIABLE 2: Aprendizaje significativo																
Dimensión 1: Significatividad procedimental																
10	¿Entiendes con facilidad los temas que se presenta en clase?		X					X					X			
11	¿Te gustan y te ayudan los materiales en inglés para comprender los temas de clase?		X					X					X			
12	¿Se te hace fácil al interactuar y pronunciar el vocabulario en inglés?		X					X					X			
Dimensión 2: Significatividad conceptual																
13	¿Entiendes con facilidad los temas enseñados en clase?		X					X					X			
14	¿Se te hace sencillo aprender los temas en inglés cuando estos se relacionan con lo que conoces en español?		X					X					X			
15	¿Te gusta aprender inglés mediante el uso de imágenes y videos?		X					X					X			
Dimensión 3: Significatividad actitudinal																
16	¿Te sientes motivado para aprender inglés en las clases?		X					X					X			
17	¿Te gusta participar frecuentemente en las clases de inglés?		X					X					X			
18	¿Crees que el aprendizaje del inglés es importante?		X					X					X			

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador (Dr.) José Carlos Rubianes Juárez

DNI: 06798833 Especialidad del Validador: Tecnología Educativa

Teléfono: 949813276 Fecha: 06 / 12 /2024

Firma del validador:



Tabla 18

Validación C

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Cuestionario sobre el uso de las herramientas digitales educativas Kahoot, Quizizz, Wordwall y el aprendizaje significativo

- ¹⁾ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²⁾ **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³⁾ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Leyenda

- MDA** : Muy de acuerdo 5 puntos.
 - DA** : De acuerdo 4 puntos
 - NAND** : Ni acuerdo ni desacuerdo 3 puntos
 - ED** : En desacuerdo 2 puntos
 - MED** : Muy en desacuerdo 1 punto
- Marcar con una "X" en las preguntas de los casilleros de Pertinencia, Relevancia y Claridad.

Nº	Variables/Dimensiones/Preguntas	Pertinencia ¹					Relevancia ²					Claridad ³				
		M	D	NA	E	M	M	D	NA	E	M	M	D	NA	E	M
		D	A	ND	D	E	D	A	ND	E	D	A	ND	E	D	
VARIABLE 1: Herramientas digitales educativas																
Dimensión 1: Kahoot																
1	¿Se te hace fácil el manejo de la actividad de Quiz en Kahoot?		X				X					X				
2	¿Sientes que las actividades en Kahoot te motivan para el aprendizaje del inglés?		X				X					X				
3	¿Se te hace sencillo recordar los temas en inglés a través de una actividad en Kahoot?		X					X					X			
Dimensión 2: Quizizz																
4	¿Sientes que las actividades en Quizizz son agradables e interactivas para aprender el inglés?		X				X					X				
5	¿Te gusta trabajar en equipo cuando desarrollas las actividades de Quizizz?		X				X					X				
6	¿Se te hace fácil reconocer los temas en inglés cuando usas Quizizz?		X				X					X				
Dimensión 3: Wordwall																

7	¿Crees que al desarrollar las actividades en Wordwall, aprendes inglés con mayor facilidad?		X				X					X				
8	¿Se te hace sencillo formar oraciones en inglés con una actividad en Wordwall?		X				X					X				
9	¿Has tenido dificultad para ingresar y desarrollar una actividad en Wordwall?		X				X					X				
VARIABLE 2: Aprendizaje significativo																
Dimensión 1: Significatividad procedimental																
10	¿Entiendes con facilidad los temas que se presenta en clase?		X				X					X				
11	¿Te gustan y te ayudan los materiales en inglés para comprender los temas de clase?		X				X					X				
12	¿Se te hace fácil al interactuar y pronunciar el vocabulario en inglés?	X					X					X				
Dimensión 2: Significatividad conceptual																
13	¿Entiendes con facilidad los temas enseñados en clase?		X				X					X				
14	¿Se te hace sencillo aprender los temas en inglés cuando estos se relacionan con lo que conoces en español?	X					X					X				
15	¿Te gusta aprender inglés mediante el uso de imágenes y videos?	X					X					X				
Dimensión 3: Significatividad actitudinal																
16	¿Te sientes motivado para aprender inglés en las clases?	X					X					X				
17	¿Te gusta participar frecuentemente en las clases de inglés?	X					X					X				
18	¿Crees que el aprendizaje del inglés es importante?	X					X					X				

Observaciones: MÁS DEL 80 %, EXCELENTE, SER OBJETIVO Y PRECISO.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador (Dr.) Luzbel Aída Córdoba Martínez

DNI: 20695951 **Especialidad del Validador:** Especialidad Idioma extranjero Inglés

Teléfono: 962504939. **Fecha:** 27/11/2024.

Firma del validador:



Dra. Luzbel Aída Córdoba Martínez
DNI 20695951
DOCENTE
Válido solo para este documento

Firma de experto

ANEXO F: CARTA DE PRESENTACIÓN PARA PERMISO AL COLEGIO



Universidad Nacional
Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

OGGE
OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Lima, 27 de noviembre de 2024
Carta P. 043-2024-OGGE-FE-UNFV

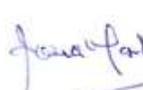
Sr. (a)(ita)
SONIA MARTEL SOLORZANO
PROMOTORA DE LA IE

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a Panduro **Vargas Treisy Masiel**; identificado con DNI N° 46732652 y con código de matrícula N° 2018045013; de la especialidad de Idioma Extranjero Inglés quien, en el marco de su tesis de conducente a la obtención del título profesional de Licenciado en Educación secundaria especialidad Idioma extranjero Inglés, se encuentra desarrollando la investigación titulada: "HERRAMIENTAS DIGITALES EDUCATIVAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA ALTA DEL COLEGIO VILLA CORAZÓN DE JESÚS EN SAN JUAN DE LURIGANCHO – LIMA 2024" cuyo contexto situacional es la institución que Usted dirige. Por ello, solicito otorgue el permiso al bachiller PANDURO VARGAS, TREISY MASIEL, a fin de que pueda obtener la información necesaria que permita concretar su trabajo de investigación. El bachiller asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con el acompañamiento de su asesor.

Agradeciendo la atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,






DR. CARLOS ENRIQUE BERNARDO ZÁRATE
JEFE
OFICINA DE GRADOS Y GESTIÓN DE EGRESADO

ANEXO G: CONSENTIMIENTO INFORMADO A LOS PADRES DE FAMILIA

(INTE)

FACULTAD DE
EDUCACIÓN

OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL PADRE O APODERADO

Título de la Investigación:

Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta del colegio Villa Corazón de Jesús en San Juan de Lurigancho - Lima 2024

Egresado/bachiller:

Panduro Vargas, Treisy Masiel

Propósito del estudio

Se invita a participar a su hijo (a) en la investigación titulada:

"Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta del colegio Villa Corazón de Jesús en San Juan de Lurigancho - Lima 2024" cuyo objetivo principal es determinar la relación que existe entre las herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primaria alta del colegio Villa Corazón de Jesús San Juan de Lurigancho – Lima 2024. Esta investigación es desarrollada por el egresado/bachiller de la especialidad de Educación Especialidad Inglés, de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Federico Villarreal. La participación es estrictamente voluntaria.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo (a) participe y él/ella participar considere que:

- 1) La encuesta se desarrollará en un tiempo aproximado de 25 minutos y dentro de la Institución Educativa.
- 2) Los datos personales del menor serán anonimizados
- 3) La información que se recoja a través de la encuesta se usará solo para el propósito de esta investigación.
- 4) La información se guardará de manera confidencial, evitando cualquier riesgo para el menor.
- 5) Usted será informado de los resultados de esta investigación a través de su institución puesto que la DIRECCIÓN ya la ha autorizado.

Preguntas y revocación

Si usted, o el/la menor, tiene alguna duda sobre esta investigación, pueden hacer preguntas en cualquier momento durante su participación; incluso podrá revocarse este consentimiento en cualquier momento, siempre usted o el menor



Universidad Nacional
Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

OGGE

OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

lo comuniquen de manera oportuna al egresado/bachiller

correo electrónico 2018045013@unfv.edu.pe

Muchas gracias.



Universidad Nacional
Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

OGGE

OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

Consentimiento

Yo Velarde Anticona María con DNI N°
42152338 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ...30... de ...noviembre... de 2024

Firma

.....María Velarde Anticona.....

DNI: 42152338

Correo electrónico: velarde.38@gmail.com

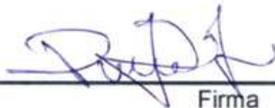
Número de teléfono: 934714372

Consentimiento

Yo Portella Valenzuela Leslie Marisol con DNI N°
47225174 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ..30... de ...noviembre... de 2024



Firma

..... Marisol Portella Valenzuela

DNI: 47225174

Correo electrónico: lesli.portella@gmail.com

Número de teléfono: 991046920

Consentimiento

Yo Silva Achahua Cindy con DNI N° 45423131 autorizo que mi menor hijo (a) participe de esta investigación luego de haber sido informado (a) del objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso. He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento e incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, 30 de noviembre de 2024



Firma

Cindy Silva Achahua

DNI: 45423131

Correo electrónico: cindy_117@gmail.com

Número de teléfono: 948 407 866

Consentimiento

Yo RIVEROS GUTIERREZ SOLEDAD con DNI N°
10659138 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, 30 de noviembre de 2024



Firma

Soledad Riveros Gutierrez

DNI: 10659138

Correo electrónico: sole_riv@gmail.com

Número de teléfono: 974 715 202

Consentimiento

Yo Luis Quezada Eva Neyda con DNI N°
48213587 autorizo que mi menor hijo (a) participe de esta investigación luego de haber sido informado (a) del objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso. He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento e incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ...30... de ...noviembre... de 2024



Firma

Eva Luis Quezada

DNI: 48213587

Correo electrónico: eva.que3@hotmail.com

Número de teléfono: 953551453

Consentimiento

Yo ATAMARI SARA LIZETTE MARIBLE con DNI N°
10671001 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, 30 de noviembre de 2024



Firma

Marible Atamari Saiza

DNI: 10671001

Correo electrónico: Lizette.mari@gmail.com

Número de teléfono:



Consentimiento

Yo NEIRA ROBLES CARLA BERENICE con DNI N°
47297984 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, 30 de noviembre de 2024

Firma

Carla Neira Robles

DNI: 47297984

Correo electrónico: robles11@hotmail.com

Número de teléfono: 953220817



Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

Consentimiento

Yo Guerrero Aguilar Marisy A. con DNI N°
47505542 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ..30... de ..noviembre..... de 2024

Firma

Marisy Guerrero Aguilar

DNI: 47505542

Correo electrónico: Guerrero@gmail.com

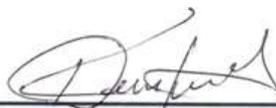
Número de teléfono: 931722201

Consentimiento

Yo DIAZ REQUEJO ELISA con DNI N°
45219899 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ...2... de ...diciembre..... de 2024



Firma

Elisa DIAZ Requejo

DNI: 45219899

Correo electrónico: elisa88@hotmail.com

Número de teléfono: 938972305

Consentimiento

Yo RODRIGUEZ ADANAQUE, SONCOLLAY con DNI N°
47654993 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ...3... de ...diciembre... de 2024



Firma

Soncollay Rodriguez Adanaque

DNI: 47654993

Correo electrónico: lvanadacruz@colegiovcj.edu.pe

Número de teléfono: 902 412 804



Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

Consentimiento

Yo ROSAS MANCILLA, ALICIA con DNI N°
10577228 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ...3... de diciembre... de 2024

Firma

Alicia Rosas Mancilla

DNI: 10577228

Correo electrónico: alicia.rosas@gmail.com

Número de teléfono: 955199985



Universidad Nacional
Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN



OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

Consentimiento

Yo VASQUEZ VASQUEZ, NEYLA con DNI N°
43790840 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho,³ de diciembre..... de 2024

r1911

Firma

Neyla Vasquez Vasquez

DNI: 43790840

Correo electrónico: melanyambra@cdegraves.edu.pe

Número de teléfono: 902412804

Consentimiento

Yo SANCHEZ ALVAREZ, TANIA con DNI N°
80623453 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho,3 dedicembre..... de 2024



Firma

Tania Sanchez Alvarez

DNI: 806 23 453

Correo electrónico: tania53@gmail.com

Número de teléfono: 932 353912



Consentimiento

Yo RODRIGUEZ CASTAÑEDA, Víctor con DNI N°
42873678 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho,³ de diciembre..... de 2024

Firma

Victor Rodriguez Castañeda

DNI: 42873678

Correo electrónico: vrodiguez@gmail.com

Número de teléfono: 971 305675



Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

Consentimiento

Yo TRUJILLO URBIOLA, PATRICIA con DNI N°
41549261 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ...3... de ...diciembre..... de 2024

Firma

Patricia Trujillo Urbola

DNI: 41549261

Correo electrónico: aletrujillo@celegrovej.edu.pe

Número de teléfono: 932142077



Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

Consentimiento

Yo FIERRO SALAZAR SAÚL RICARDO con DNI N°
 44938134 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho,2... de ...diciembre..... de 2024

Firma

Saúl Fierro Salazar

DNI: 44938134

Correo electrónico: alex.fierro@gmcul.com

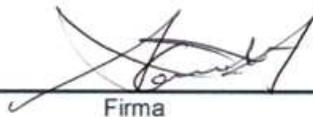
Número de teléfono: 924347445

Consentimiento

Yo GUERRERO HUAROC GERALDINE con DNI N° 41005145 autorizo que mi menor hijo (a) participe de esta investigación luego de haber sido informado (a) del objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso. He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento e incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ...2... de ...diciembre.... de 2024



Firma

Geraldine Guerrero Huaroc

DNI: 41005145

Correo electrónico: geralgue1@hotmail.com

Número de teléfono: 926347420

Consentimiento

Yo LLAMO CABRERA ELVA con DNI N°
40876567 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ..02.. de ...diciembre..... de 2024



Firma

Elva Llamo Cabrera

DNI: 40876567

Correo electrónico: llamo87A@hotmail.com

Número de teléfono: 933055288



Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

Consentimiento

Yo Roca León, Virginia con DNI N°
45 837 982 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ...3... de ...diciembre... de 2024


Firma

Virginia Roca León
DNI: 45 837 982
Correo electrónico: ro cav47@gmail.com
Número de teléfono: 972403276

Consentimiento

Yo BARCIA BUERRA BOHANN con DNI N°
45241600 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ...2... de ...diciembre... de 2024


Firma

Bohann Garcia Guerra
DNI: 45241600
Correo electrónico: garcia1972@hotmail.com
Número de teléfono: 972001474

Consentimiento

Yo Bruno Quinto Rosmeri con DNI N°
10513032 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ...2... de ..diciembre..... de 2024



Firma

Rosmeri Bruno Quinto
DNI: 10 513032
Correo electrónico: Bruno 12 - 20@hotmail.com
Número de teléfono: 973 276602



Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

Consentimiento

Yo GALVEZ RODRIGUEZ ANA con DNI N°
09853044 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho,2... dediciembre... de 2024

Firma

Ana Galvez Rodriguez

DNI: 09853044

Correo electrónico: galvezana@hotmail.com

Número de teléfono: 932159988



Consentimiento

Yo CAMPOS CORENETERO MARIA con DNI N°
46127767 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ...2... de ...diciembre..... de 2024

Firma

.....Campos Corenetero Maria.....
DNI: 46127767
Correo electrónico: camposlu@hotmail.com
Número de teléfono: 982457281

Consentimiento

Yo RUIZ DOMINGUEZ, ANA con DNI N°
40773490 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho,4... dediciembre..... de 2024



Firma

Ana Ruiz Dominguez
DNI: 40773490
Correo electrónico: anarui20@gmail.com
Número de teléfono: 953924431



Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

UGGE

OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

Consentimiento

Yo CORNELIO CARDENAS RICHARD con DNI N°
41514717 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ...03... de ...diciembre.... de 2024

Firma

Richard Cornelio Cardenas.....

DNI: 41514717

Correo electrónico: carderichard3@hotmail.com

Número de teléfono: 986557730



OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

Consentimiento

Yo Riveros Gutierrez, Soledad con DNI N°
10659138 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho,y... dediciembre..... de 2024

Firma

.....Soledad Riveros Gutierrez.....
DNI: 10659138
Correo electrónico: kevin750t@gmail.com
Número de teléfono: 950278 531



Consentimiento

Yo AMBIA ORTIZ, JUAN con DNI N°
409 043 58 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ...4... de ...diciembre..... de 2024

Firma

Juan Ambia Ortiz

DNI: 40904358

Correo electrónico: melanyambia@colegoviej.edu.pe

Número de teléfono: 902 412 804



Universidad Nacional
Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

OGGE
OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

Consentimiento

Yo Huacollo Taypehuan, Cesar con DNI N°
41769699 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ...4.... de ...diciembre..... de 2024

Firma

.....Cesar Huacollo Taypehuan.....
DNI: 41769699
Correo electrónico: Huacollo345@gmail.com
Número de teléfono: 997615101



Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

Consentimiento

Yo LLANOS ESTRADA, LUIS con DNI N°
10583428 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ...04.. de ...diciembre.... de 2024

Firma

Luis Llanos Estrada

DNI: 105 83428

Correo electrónico: leandro52l@gmail.com

Número de teléfono: 9 2 26626 79



Universidad Nacional
Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

OGGE

OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

Consentimiento

Yo VARGAS CAMPOS, Eliana con DNI N°
41483872 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho,4... de ...diciembre..... de 2024

Firma

.....Eliana Vargas Campos.....

DNI: 41483872

Correo electrónico: dana.vargas@gmail.com

Número de teléfono: 932 40 7212



Universidad Nacional
Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

OGGE

OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

Consentimiento

Yo YUPANQUI MEDINA, JESÚS con DNI N°
44741690 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho,4... de ...diciembre.... de 2024

Firma

.....Jesús Yupanqui Medina.....
DNI: 44741690
Correo electrónico: tracypupanqui@gmail.com
Número de teléfono: 972452372



Consentimiento

Yo OLIVARES CESPEDES ANA MARIA con DNI N°
42626035 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho,3... de ...diciembre.... de 2024

Firma

Ana Olivares Céspedes

DNI: 42626035

Correo electrónico: olivares723@gmail.com

Número de teléfono: 972338824



Consentimiento

Yo PAREDES RAMIREZ NORMA con DNI N°
43842576 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho,³ de ..diciembre.... de 2024

Firma

Norma Paredes Ramirez

DNI: 43842576

Correo electrónico: norma PR@hotmail.com

Número de teléfono: 972151492



Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

Consentimiento

Yo Perez Moscoso Yolanda Dina con DNI N°
10677483 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ...3... de ...diciembre... de 2024

Firma

Dina Perez Moscoso

DNI: 10 677483

Correo electrónico: dinasweet@gmail.com

Número de teléfono: 9 22662679



Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

Consentimiento

Yo MORENO GONZALES JULIAN con DNI N°
09659310 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho,3... dediciembre... de 2024

Firma

.....JULIAN MORENO GONZALES.....
DNI: 09659310
Correo electrónico: JulianMoreno9@hotmail.com
Número de teléfono: 989736180



Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

Consentimiento

Yo BENAVENTE CISNEROS JENIFER con DNI N°
44732614 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ...03... de ...diciembre..... de 2024

Firma

.....Jenifer Benavente Cisneros.....
DNI: 44732614
Correo electrónico: jenifer14-2@hotmail.com
Número de teléfono: 957800672



Universidad Nacional
Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

OGGE
OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

Consentimiento

Yo Hernandez Vasquez Jacqueline con DNI N°
42153848 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ...03... de ...diciembre..... de 2024

Firma

Jacqueline Hernandez Vasquez

DNI: 42153848

Correo electrónico: Hernandez5@gmail.com

Número de teléfono: 965878886



Universidad Nacional
Federico Villarreal



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

OGGE
OFICINA DE GRADOS Y
GESTIÓN DEL EGRESADO

Consentimiento

Yo MERCADO SANCHES ALINA con DNI N°
42153848 autorizo que mi menor hijo (a) participe
de esta investigación luego de haber sido informado (a) del
objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta
investigación es estrictamente confidencial y no será usada
para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso.
He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer
preguntas sobre la investigación en cualquier momento e
incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que
esto le genere perjuicio alguno o sanción.

San Juan de Lurigancho, ...03.. de ...diciembre..... de 2024

Firma

Alina Mercado Sánchez

DNI: 42153848

Correo electrónico: alina.cook@hotmail.com

Número de teléfono: 946354485