



## **FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE (OVA) EN INGLÉS EN ESTUDIANTES  
DEL 1RO DE SECUNDARIA DE LA I.E. 7102, PACHACAMAC, 2022.**

**Línea de investigación:**

**Educación para la sociedad del conocimiento**

Trabajo Académico para optar el Título de Segunda Especialidad  
Profesional en Docencia del Idioma Inglés

### **Autora**

Veliz Terreros, Guuliana Lucy

### **Asesora**

Mañaccasa Vásquez, María Soledad

Código ORCID 0000-0002-9591-2496

### **Jurado**

Lozada Asparria, Elsa Margarita

De La Coromoto Mungarrieta, Cruz Rafael

Borja Escalante, Jose

**Lima - Perú**

**2024**



## INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	3%
2	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	2%
3	<a href="https://repositorio.unfv.edu.pe">repositorio.unfv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad de Cartagena Trabajo del estudiante	1%
5	<a href="https://www.colombiaaprende.edu.co">www.colombiaaprende.edu.co</a> Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Nacional Federico Villarreal Trabajo del estudiante	1%
7	<a href="https://repositorio.unjfsc.edu.pe">repositorio.unjfsc.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
8	<a href="https://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
9	Submitted to Universidad de La Salle Trabajo del estudiante	



## **FACULTAD DE EDUCACIÓN**

### **OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE (OVA) EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL 1RO DE SECUNDARIA DE LA I.E. 7102, PACHACAMAC, 2022.**

**Línea de Investigación:**  
**Educación para la sociedad del conocimiento**

**Trabajo Académico para optar el Título de Segunda Especialidad  
Profesional  
en Docencia del Idioma Inglés**

**Autor:**

Veliz Terreros, Guuliana Lucy  
ORCID: 0009-0000-9422-1354

**Asesora:**

Mañaccasa Vásquez, María Soledad  
ORCID: 0000-0002-9591-2496

**Jurado:**

Lozada Asparria, Elsa Margarita  
De La Coromoto Mungarrieta, Cruz Rafael  
Borja Escalante, Jose Daniel

**Lima – Perú**

**2024**

### **Dedicatoria**

El presente trabajo de investigación lo dedico a Dios por regalarme la existencia y brindarme múltiples oportunidades de superación en la vida, a mi padre Leopoldo, quien desde el cielo sigue guiando mis pasos, por haberme demostrado su confianza en mí y por su infinito amor, a mi madre Justa, símbolo y modelo de fortaleza, a mis hijos Thiago y Valentina, porque significan la inspiración para continuar alcanzando mis metas, finalmente a mi esposo y hermanos por sus palabras de aliento, su apoyo y motivación para enfrentar los momentos difíciles que se presentó en el desarrollo de la investigación.

### **Agradecimiento**

Quiero agradecer a Dios, por brindarme salud y fortaleza para culminar esta meta importante en mi vida personal y profesional.

A mi madre Justa por su confianza en mí, por su apoyo incondicional y por sus palabras de fortaleza y aliento que me motivaron a continuar y culminar este trabajo de investigación.

A la estimada asesora Dra. María Mañaccasa quien gracias a su amplia experiencia y conocimiento me supo brindar una acertada orientación en el desarrollo y culminación del presente trabajo académico.

AL director, docentes y estudiantes del Colegio N° 7102 “San Francisco de Asís”, por permitirme ejecutar la investigación

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
RESUMEN .....	vii
ABSTRACT .....	viii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
1.1. Descripción del problema .....	2
1.2. Antecedentes .....	4
1.3. Objetivos.....	8
1.4. Justificación .....	9
1.5. Impactos esperados del trabajo académico .....	9
II. METODOLOGÍA.....	11
III. RESULTADOS .....	14
IV. CONCLUSIONES.....	18
V. RECOMENDACIONES .....	19
VI. REFERENCIAS .....	20
VII. ANEXOS .....	23

## ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1: Distribución de frecuencias según la variable: Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) ..	14
Tabla 2: Distribución de frecuencias según la dimensión: Contenidos .....	15
Tabla 3: Distribución de frecuencias según la dimensión: Actividades de Aprendizaje .....	16
Tabla 4: Distribución de frecuencias según la dimensión: Elementos de Contextualización .	17

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Figura de barras según la variable Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) .....	14
Figura 2: Figura de barras según la dimensión: Contenidos .....	15
Figura 3: Figura de barras según la dimensión: Actividades de Aprendizaje .....	16
Figura 4: Figura de barras según la dimensión: Elementos de Contextualización .....	17

## RESUMEN

En la presente investigación se conoce el nivel de uso de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) como herramienta tecnológica en el Área de Inglés, en estudiantes del primer año de secundaria de una escuela en Pachacamac 2022. Dadas las características es de enfoque cuantitativo, no experimental y descriptivo simple. La muestra fue de 40 estudiantes aplicándoseles un cuestionario de OVA. Los resultados demostraron que el nivel de inicio es 60%, el 25% está en proceso y tan solo el 15% en logro en cuanto al estudio de la variable. Se concluye que la variable en estudio se encuentra en el nivel de inicio por lo cual deben emplear estrategias y técnicas que ayuden a los estudiantes a obtener una enseñanza-aprendizaje por medio del OVA.

*Palabras clave:* Objetos virtuales de aprendizaje (OVA), recursos digitales, enseñanza, aprendizaje.

## ABSTRACT

In the present investigation, the level of use of Virtual Learning Objects (OVA) as a technological tool in the English Area is known, in first-year high school students from a school in Pachacamac 2022. Given the characteristics, it is a quantitative approach, non-experimental and simple descriptive. The sample was 40 students, applying a OVA questionnaire to them. The results showed that the starting level is 60%, 25% is in process and only 15% is achieved in terms of the study of the variable. It is concluded that the variable under study is at the beginning level, which is why strategies and techniques must be used to help students obtain teaching-learning through OVA.

*Keywords:* Virtual learning objects (OVA), digital resources, teaching, learning.

## I. INTRODUCCIÓN

Actualmente la sociedad atraviesa por situaciones difíciles en tiempos de pandemia y la brecha digital existente, conmocionando a la población y afectando directamente a la educación, como lo manifiesta la Unesco (2020). En estos tiempos atravesamos la era digital donde somos beneficiados por la tecnología aplicada en diferentes contextos, constituyéndose estos recursos en un medio muy importante para innovar y potenciar el proceso de enseñanza–aprendizaje. Constituyéndose los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) en recursos didácticos de aprendizaje tecnológico con una intención educativa y formativa.

Sin embargo, en la práctica del proceso educativo, se evidencia la falta del manejo de competencias digitales en docentes, una escasa o falta de uso de los diferentes recursos tecnológicos y por consecuencia prevalece la educación tradicional al momento de impartir los aprendizajes a los estudiantes, no obteniéndose los metas propuestas en el Área de Inglés, de este modo Nieto (2010) menciona que los Objetos Virtuales de Aprendizaje son medios y estrategias didácticas digitalizadas, formándose un espacio interactivo en diferentes contextos que al llevarlos a la práctica favorecen el desarrollo del Área de Inglés. Por ello el propósito es conocer la importancia de los Objetos virtuales de aprendizaje (OVA) en Inglés en estudiantes del 1er Año de Secundaria de la I.E. 7102, Pachacamac, 2022.

La presente investigación se estructura en 6 capítulos:

En el capítulo I “Introducción” se trata del análisis la descripción del problema existente, los antecedentes nacionales e internacionales, el marco teórico, los objetivos, la justificación y los impactos esperados.

En el capítulo II “Metodología” se indicó el enfoque, tipo, diseño de metodología, la población, la muestra de estudio y el tipo de instrumento utilizado para la recolección de datos.

En el capítulo III “Resultados” en este apartado se mencionó sobre los datos obtenidos en el cuestionario aplicado a los estudiantes del 1° Año de Secundaria, el cual consta de 20 items.

En el capítulo V en esta sección se establecen las conclusiones obtenidas de acuerdo a los resultados y las discusiones.

En el capítulo VI “Recomendaciones”

En el capítulo VII “Referencias” y por último,

En el capítulo VIII, los anexos.

### **1.1. Descripción del problema**

En estos tiempos, nos enfrentamos a constantes cambios y transformaciones como la globalización, los avances tecnológicos aplicados en diferentes contextos de nuestra realidad, siendo uno de los más relevantes la educación y los recursos digitales que proporciona para facilitar el proceso de enseñanza- aprendizaje. Como consecuencia, las formas de impartir los conocimientos también generan un avance significativo. Por esta razón se hace necesario que en todo espacio educativo se preocupen por ofrecer una educación de calidad e implementar estrategias innovadoras. Los recursos virtuales son elementos fundamentales y los medios didácticos que permiten desarrollar competencias particulares de manera integral.

A nivel mundial, se atraviesa una crisis ocasionada por la pandemia en los principales aspectos políticos, económicos, sociales y educativos. La enseñanza del Inglés debe ser constantemente implementada y adaptada a los avances de la tecnología educativa. En muchas escuelas, los docentes aún con toda la transformación tecnológica y los recursos digitales con que se cuenta, continúan aplicando procesos didácticos tradicionales que lejos de llamar la atención de los estudiantes los desmotivan y pierden el interés por aprender un nuevo idioma. Al respecto Cabrera (2013) expresa que los actores educativos, deben estar constantemente capacitados y manejar un enfoque orientado al desarrollo de las competencias del Área, con el

avance de la tecnología educativa se enfrenta a grandes desafíos en el desarrollo de las competencias del Área de Inglés.

A nivel nacional, en el contexto de pandemia el Ministerio de Educación (2020) en la R.M. N°160-2020 estableció la estrategia de cambiar las clases presenciales a virtuales, debido a la emergencia sanitaria del Covid 19, permitiéndole al sistema educativo dar un salto significativo en el uso e implementación de los recursos tecnológicos, como los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) en la enseñanza del idioma Inglés, está claro que se requiere que los docentes asuman nuevos desafíos y habilidades de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, en la práctica se evidencia lo contrario, la falta de adaptación de los recursos digitales, clases rutinarias y como consecuencia se observa un ambiente de aprendizaje tradicional y con estudiantes poco o nada involucrados y desmotivados por aprender un nuevo idioma. Está claro que, con el avance de la tecnología educativa es importante que los docentes puedan ofrecer recursos educativos como los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) dentro del aula y fuera de ella, constituyéndose en una herramienta que permitirá un aprendizaje significativo del idioma inglés.

En este sentido, el presente trabajo de investigación se enfoca en determinar el nivel de desarrollo de los Objetos virtuales de aprendizaje (OVA) en inglés en los estudiantes del 1er año de Secundaria de la I.E. 7102, ya que se evidencia una notable pérdida del interés por parte de muchos de los estudiantes, por desarrollar las competencias del Área de Inglés por lo tanto, una gran transformación es mejorar la praxis pedagógica, debe estar capacitado y actualizado constantemente y adquirir innovadoras habilidades digitales que le permita ofrecer a los estudiantes oportunidades tecnológicas que fomenten reales aprendizajes que sean significativos. Por consecuencia, los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) presentan recursos digitales educativos de manera novedosa, accesible, interactiva, dinámico, durable y

reutilizable en diferentes espacios que contienen audios, imágenes, diagramas, videos que permiten apropiarse del conocimiento propuesto en el área de Inglés.

Es por ello que habiendo expresado la descripción contextual del problema se puede deslindar la siguiente formulación general: ¿Cuál es el nivel de desarrollo de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)? Y los problemas específicos ¿Cuál es el nivel de desarrollo de los contenidos, de las actividades de aprendizaje y de los elementos de contextualización en estudiantes del 1er año de secundaria de la I.E. 7102, Pachacamac 2022?

## **1.2. Antecedentes**

### **Antecedentes internacionales**

Landázuri (2021) en su investigación tuvo como objetivo: evaluar la aplicación de un objeto virtual (O.V.A) off-line, para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en estudiantes de nivel Superior, Ecuador. Fue una investigación básica, de corte transversal, descriptivo, documental y de campo utilizándose como instrumentos: encuesta, entrevista y revisión documental, siendo la muestra 104 estudiantes y 6 docentes. Los resultados fueron 93,9% con calificación baja de 7 puntos, lo cual permitió llegar a la conclusión que el OVA facilita el proceso de enseñanza a los docentes propiciando en los estudiantes interés y motivación teniendo un aprendizaje significativo.

Ibarra (2021) en su investigación tuvo como objetivo: la propuesta de los objetos virtuales de aprendizaje (OVA) como estrategia didáctica en matemática en los estudiantes, Ecuador. Fue una investigación de enfoque cuantitativo, no experimental, descriptivo, utilizándose la encuesta y entrevista, en 8 estudiantes y se obtuvo como resultado que en un 66, 7% los estudiantes respondieron que el docente de matemática no utiliza algún recurso tecnológico que contengan contenidos, actividades y evaluación. Se concluye que OVA sirve como estrategia didáctica de innovación en la enseñanza.

Loaiza y Forero (2018) en su investigación tuvo como objetivo: Evaluar la influencia de la implementación de OVA en la construcción de conceptos del pensamiento sistémico en los estudiantes de Ingeniería de Sistemas, Bogotá. Fue cuasi experimental de serie cronológica con un único grupo, se utilizó una prueba con el instrumento gráfico-semántico, con muestra 19 estudiantes de Quinto semestre y 20 de cuarto semestre. Como resultado se obtuvo que, el grupo pasó del 46.2% en la pre evaluación y al 65.38% en la prueba formal. Se concluye que la implementación del OVA generó un impacto favorable en la construcción de conceptos de pensamiento sistémico y un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Acevedo et al. (2022) tuvo como objetivo: implementar un OVA a través de la plataforma WIX, para fortalecer la competencia explicación de fenómenos, en Colombia. Fue una investigación de metodología cuantitativa, utilizándose instrumentos: las pruebas de entrada y de salida, con 44 estudiantes y en la prueba de entrada y salida el 90.0% eligió la respuesta correcta. Se concluye que comparando los resultados obtenidos de la prueba de entrada, con lo obtenido en la prueba de salida, después de la implementación del OVA se obtuvo mayores niveles de desempeño, comprendiendo el OVA como un recurso digital de apoyo.

Martínez et al. (2019) en su investigación tuvo como objetivo articular los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) al diseño curricular para mejorar el desempeño de los aprendizajes de los educandos, en Montería. Fue una investigación de enfoque cualitativo, utilizando el método de investigación acción utilizándose instrumento: la entrevista y las técnicas matriz de decisión y taller, siendo la muestra 12 docentes y 16 estudiantes y se obtuvo como resultado que los OVA pueden ser utilizados en diferentes Áreas y de manera novedosa. Se concluye que, al articular los OVA al diseño curricular, permitirá al docente realizar una transformación en el acto pedagógico obteniendo mejores resultados.

### **Antecedentes nacionales**

Torres y Medina (2019) en su investigación tuvo como objetivo: conocer el efecto del uso del OVA en las estrategias de lectura utilizadas por los estudiantes del quinto año de secundaria en Villa Rica-Perú. Fue cuantitativo, cuasi experimental, utilizando el instrumento: pruebas, con 125 estudiantes y se obtuvo como resultado que el OVA Grupo A, tiene 3,17 puntos frente al OVA Grupo B que obtuvo 3,24 puntos. Se concluye que se ha dado una mejora en el aprendizaje por el cual es fructífero para los educandos.

Vélez y Díaz (2019) en su investigación tuvo como objetivo: implementar una propuesta centrada en los OVA, que generen un impacto en los procesos de enseñanza – aprendizaje en Sociales, en Lima. Fue cuantitativo, experimental, utilizando el instrumento: encuesta y prueba, siendo la muestra 167 estudiantes y se obtuvo como resultado que el 12% bajo, el 19% medio, 35% alto y 34% en el nivel superior. Se concluye que un porcentaje alto de los educandos encuestados demuestran mayor interés en el uso de la implementación de Objeto Virtual de Aprendizaje como herramienta, logrando aprendizajes significativos.

Ortiz (2018) en su investigación tuvo como objetivo comprobar los efectos del uso de las herramientas virtuales en el aprendizaje basado en proyectos, Arequipa. Fue una investigación de enfoque cuali-cuantitativa con un diseño no experimental transversal, utilizando el instrumento: cuestionario y la cédula de entrevista, siendo la muestra 20 estudiantes y se obtuvo como resultado, que el valor calculado para Chi Cuadrado ( $X^2 C$ ) =47,184, es mayor que el valor crítico de la tabla = 3,842. Se concluye que los efectos en la aplicación de objetos herramientas virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje basado en proyectos son significativos.

Calipuy et al. (2021) en su investigación tuvo como objetivo: establecer la relación que existe entre el entorno virtual de aprendizaje y la satisfacción de los estudiantes en la Universidad Privada de Lima. Fue una investigación de enfoque cuantitativo, correlacional-causal y no experimental, utilizando el instrumento: cuestionario con escala de Likert y se

obtuvo como resultado una correlación de nivel moderado ( $r = 0,652$ ). Se concluye que el entorno virtual del aprendizaje tiene relación en el aprendizaje significativo y la motivación en los estudiantes.

Acuña (2020) en su investigación tuvo como objetivo: Determinar las diferencias significativas en los niveles de satisfacción en estudiantes de 5° de Secundaria en el uso de Entornos Virtuales del Aprendizaje en dos Instituciones Educativas de la UGEL 02 Lima. Fue cuantitativo, básico y descriptivo comparativo, utilizando el cuestionario, con muestra de 20 estudiantes y se obtuvo como resultado un nivel de significancia de  $p=0.000<0.05$ . Se concluye que existen diferencias significativas entre ambas variables.

### **Marco teórico**

Nieto (2010) define a los Objetos Virtuales de Aprendizaje como recursos digitales dirigidos a mejorar el ámbito educativo, la participación del estudiante y fortalece la motivación frente al conocimiento, que está constituido por: contenidos, actividades de aprendizaje y contextualización.

### **Dimensiones:**

De acuerdo con Nieto (2010) las dimensiones del OVA se dan por el valor pedagógico siendo:

**Contenidos:** Son los tipos de conocimientos y las diferentes formas de representarlos, por ejemplo: videos, entrevistas, lecturas, opiniones, incluyendo enlaces a otros objetos, fuentes, referencias.

**Actividades de aprendizaje:** Direccionan al educando al logro de sus objetivos.

**Elementos de contextualización:** El objeto es reutilizable en otro tiempo y espacio.

Wiley (2000) asevera que OVA son recursos digitales utilizados como herramientas pedagógicas mediadoras, utilizados para la apropiación de conocimientos, destrezas, actitudes

y valores; que permiten distintas formas de presentación didáctica, de forma dinámica e interactiva, saliendo de lo tradicional.

Cabrera (2013) es una herramienta de aprendizaje que posibilita nuevas formas de aprendizaje de manera entretenida, llamativa, interactiva y que promueve la autonomía en el estudiante, que puede contener vídeos, actividades, etc. Es un recurso que puede ser utilizado en diferentes tiempos y espacios, también se puede trabajar en tiempo real en línea en las diferentes plataformas virtuales. La forma de presentación dependerá del diseñador.

Haciendo uso de los Objetos Virtuales de Aprendizaje se da la clase de manera práctica, interactiva y novedosa pudiendo ser utilizado en la educación virtual y presencial, es portable y reutilizable ya que se puede tener acceso a estos recursos desde diferentes dispositivos y en distintos tiempos y espacios la casa o la escuela. Los OVAS están diseñados para ser utilizados en las diversas áreas del conocimiento como el inglés.

### **1.3. Objetivos**

#### **-Objetivo general:**

Determinar el nivel de desarrollo de los Objetos virtuales de aprendizaje (OVA) en inglés en los estudiantes del 1er año de Secundaria de la I.E. 7102, Pachacamac 2022

#### **-Objetivos específicos**

Establecer el nivel de desarrollo de los contenidos en estudiantes del 1er año de secundaria de la I.E. 7102, Pachacamac 2022.

Establecer el nivel de desarrollo de las actividades de aprendizaje en estudiantes del 1er año de secundaria de la I.E. 7102, Pachacamac 2022.

Establecer el nivel de desarrollo de los elementos de contextualización en estudiantes del 1er año de secundaria de la I.E. 7102, Pachacamac 2022.

#### **1.4. Justificación**

La justificación teórica va a partir de la indagación y las investigaciones realizadas por diferentes autores sobre la variable de estudio “Objetos Virtuales de Aprendizaje” se estableció un soporte teórico donde se tomará como base para la medición de la variable en investigación. De la misma manera, la recopilación de los diferentes antecedentes de estudio sobre la variable: Objetos Virtuales de Aprendizaje permitirá construir el marco teórico siendo la base fundamental de la presente investigación. En la Justificación práctica, los docentes estarán motivados por facilitar el aprendizaje del Área de Inglés a través del uso de recursos digitales (OVA) como soporte para innovar el proceso de enseñanza dejando atrás la educación tradicional. De este modo partiendo de las conclusiones se plantean propuestas para aportar en la mejora de esta situación que posibilita nuevas formas de aprendizaje. De igual importancia, se aspira que esta investigación impulse a investigaciones futuras. Asimismo, la justificación metodológica se llevó a cabo, siguiendo la validación y confiabilidad de los instrumentos que serán de gran viabilidad para otras investigaciones.

#### **1.5. Impactos esperados del trabajo académico**

Al llevarse a cabo esta investigación se trata de aportar en la innovación de la forma como se alcanzan a conectar los procesos educativos con el uso de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) que actualmente poco o casi nada se hace uso de estas herramientas fundamentalmente para mejorar los procesos educativos en los estudiantes y el logro de las competencias en el Área de Inglés.

Según las aportaciones de Martínez (2015) se infiere que los docentes poseen una amplia oportunidad de impartir los conocimientos a través de estrategias didácticas en los medios tecnológicos insertando los diferentes Objetos Virtuales de Aprendizaje. De tal modo

que los estudiantes podrán enfrentarse a los desafíos que implica el aprendizaje del Inglés, por medio de juegos didácticos, esquemas, gráficos, videos, audios que permitirá captar su atención y que pueden ser utilizados en diferentes espacios dentro y fuera del aula, dejando atrás la educación tradicional, en consecuencia con el uso de los Objetos Virtuales de Aprendizaje se presenta la información de manera atractiva y dinámica, involucrando y motivando al estudiante garantizando las competencias del Área de Inglés.

Por lo expuesto anteriormente, se puede evidenciar los beneficios que brinda el uso de los Objetos Virtuales de Aprendizaje que sirven como herramientas para potenciar los procesos educativos. Del mismo modo, a través de estos recursos digitales se fortalecen las relaciones armónicas entre el docente y estudiante, lo cual permite garantizar los aprendizajes del inglés. De la misma forma este trabajo de investigación ayudará no solo a la I.E. de la muestra de estudio sino también a todas las demás II.EE. que presentan el mismo problema.

## II. METODOLOGÍA

### 2.1. Método de investigación

#### **Enfoque**

La presente investigación es cuantitativa ya que de acuerdo con (Hernández et al., 2018) tiene como finalidad contrastar la hipótesis con referencia a la medición de datos y análisis estadísticos para comprobar y demostrar el cumplimiento o no de lo señalado.

#### **Tipo**

La investigación es de tipo básica ya que tiene la intención seleccionar información con la finalidad de edificar una base de conocimientos que se sumarán a la información inicial. (Hernández et al., 2018) señaló que estas investigaciones tienen el objetivo de dar solución a problemas o propuestas planteadas.

#### **Diseño**

No experimental de acuerdo con (Hernández et al., 2018) se centra en el estudio de los fenómenos en su ambiente real para luego ser analizados, sin la alteración deliberada de variables.

#### **Nivel**

El nivel es descriptivo simple ya que acorde a (Hernández et al., 2018) un estudio es descriptivo porque proporciona información real del objeto de estudio.

### 2.2. Población y muestra

#### **Población**

(Hernández et al., 2018) indican que es el total del fenómeno a estudiar, considerando que cada unidad tiene alguna característica en común. En este caso, la población son los

estudiantes del Primer Año de Secundaria de las secciones A, B y C de la Institución Educativa N° 7102 “San Francisco de Asís” de los Huertos de Manchay.

### **Muestra**

La muestra se refiere a un subconjunto seleccionado que forma parte de la población.

López (1999).

La muestra es censal porque está conformada por 45 estudiantes.

## **2.3. Variable y Operacionalización de la variable**

### **Variable: Objetos Virtuales de Aprendizaje**

#### **Definición conceptual:**

Nieto (2010) lo define como recursos digitales dirigidos a mejorar el ámbito educativo, la participación del estudiante y fortalece la motivación frente al conocimiento, que está constituido por: contenidos, actividades de aprendizaje y contextualización.

#### **Definición operacional:**

Es el proceso de la descomposición de la variable en conceptos que forman parte de la investigación, con relación al (OVA) Objeto Virtual de Aprendizaje y de acuerdo con Nieto (2010) se dan por el valor pedagógico siendo: “los contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización”. Conforme con estas tres dimensiones se plantearon los ítems del cuestionario para aplicarlo a la muestra y con esta hacer la medición de la variable objeto de estudio. El presente cuestionario está organizado por 20 ítems con una escala politómica de siempre (4) casi siempre (3) algunas veces (2) y nunca (1).

## **2.4. Instrumento**

### **Técnica: Encuesta**

La encuesta se refiere a un procedimiento de un conjunto de preguntas, con el objetivo de agrupar información, que forman parte del objeto de estudio. Hernández (2018).

### **Instrumento: Cuestionario**

Se define como un instrumento que contiene un conjunto de preguntas o ítems con el objetivo de medir una o más variables Hernández (2018).

En la presente investigación se utilizó el cuestionario que fue aplicado a los estudiantes del Primer Año de Secundaria de las secciones A, B y C de la Institución Educativa N° 7102 San Francisco de Asís de los Huertos de Manchay-2023.

### **Validación**

Fue aplicado por jueces expertos que al revisar el instrumento dieron su punto de vista aprobando los instrumentos por aplicar.

### **Confiabilidad**

Se aplicó la fiabilidad del alfa de cronbach ya que la escala de valor es politómica (siempre, casi siempre, algunas veces, nunca) obteniéndose como fiabilidad ,787.

## **2.5. Procedimiento estadístico**

La variable Objetos Virtuales de Aprendizaje ha sido adecuada por la autora tomando como base las dimensiones de la variable en mención. El cuestionario cuenta con 20 ítems y está organizado por dimensiones. Se aplicó el instrumento en 30 minutos aproximadamente. Se procesa los datos haciendo uso de la estadística SPSS versión 28. Posteriormente, para la presentación de manera ordenada de los resultados se hace uso de las tablas y figuras.

### III. RESULTADOS

#### 3.1 Estadística descriptiva

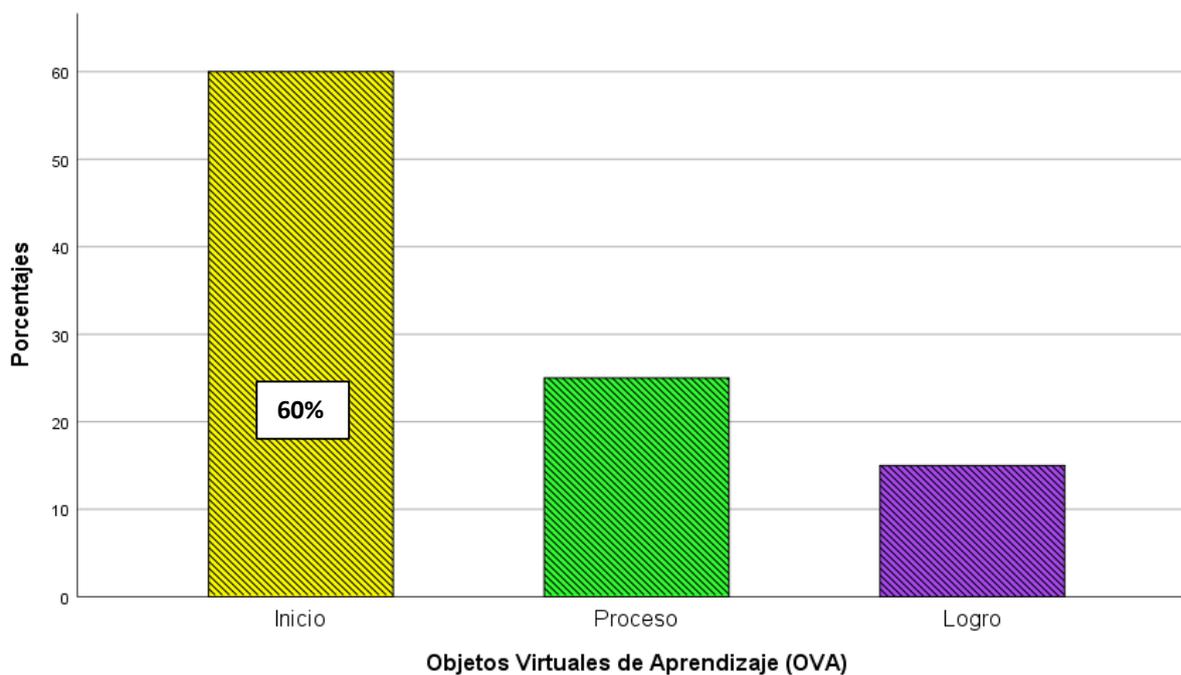
Tabla 1:

Distribución de frecuencias según la variable: *Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	24	60,0	60,0	60,0
	Proceso	10	25,0	25,0	85,0
	Logro	6	15,0	15,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Figura 1:

Figura de barras según la variable *Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)*



Los resultados muestran el nivel de inicio con el 60%, mientras que el 25% está en proceso y tan solo el 15% en logro en cuanto al desarrollo de los objetos virtuales de aprendizaje.

Tabla 2: Distribución de frecuencias según la dimensión: Contenidos

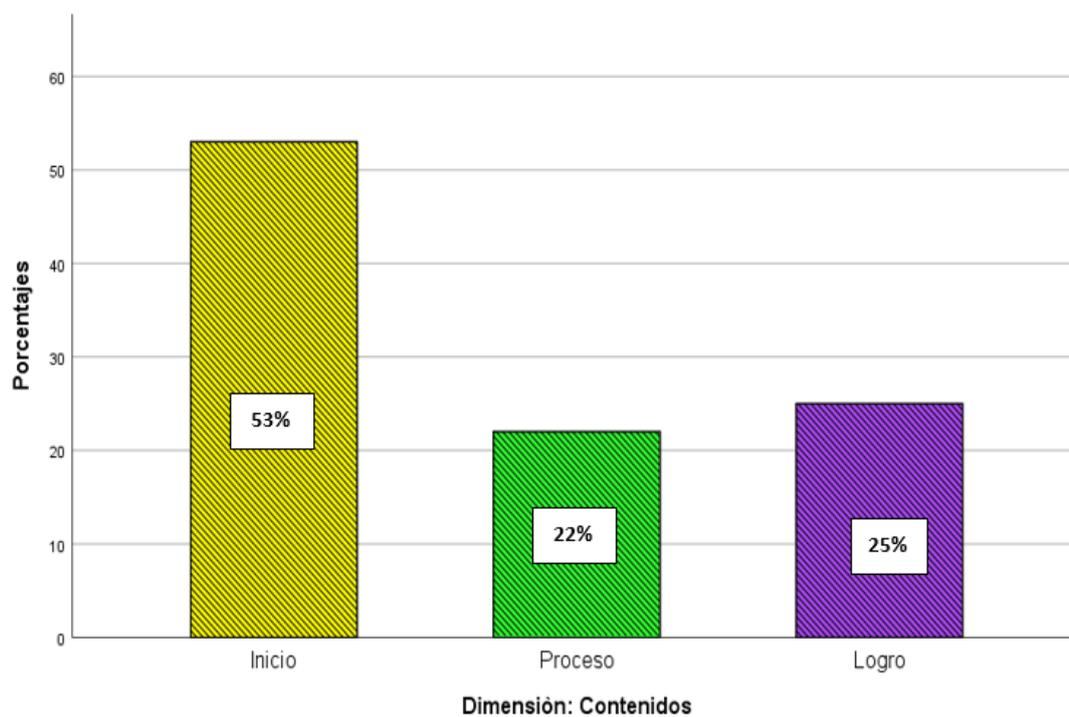
Distribución de frecuencias según la dimensión: Contenidos

Distribución de frecuencias según la dimensión: Contenidos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	21	53,0	53,0	53,0
	Proceso	9	22,0	22,0	75,0
	Logro	10	25,0	25,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Figura 2: Figura de barras según la dimensión: Contenidos

Figura de barras según la dimensión: Contenidos



Los resultados muestran en inicio 53%, el 22% en proceso y tan solo el 25% en logro en cuanto al desarrollo de contenidos (OVA).

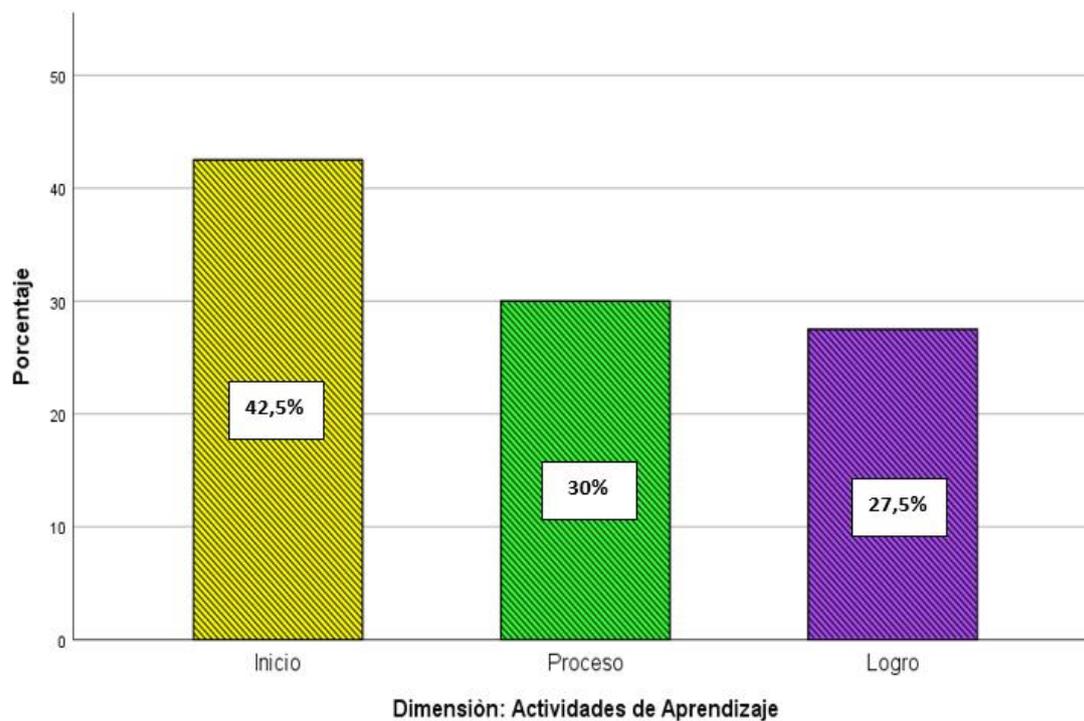
Tabla 3:

*Distribución de frecuencias según la dimensión: Actividades de Aprendizaje*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	17	42,5	42,5	42,5
	Proceso	12	30,0	30,0	72,5
	Logro	11	27,5	27,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Figura 3:

*Figura de barras según la dimensión: Actividades de Aprendizaje*



Los resultados muestran en inicio 42,5%, mientras que el 30% en proceso y tan solo el 27,5% en logro en cuanto al desarrollo de las actividades de aprendizaje en la muestra de estudio.

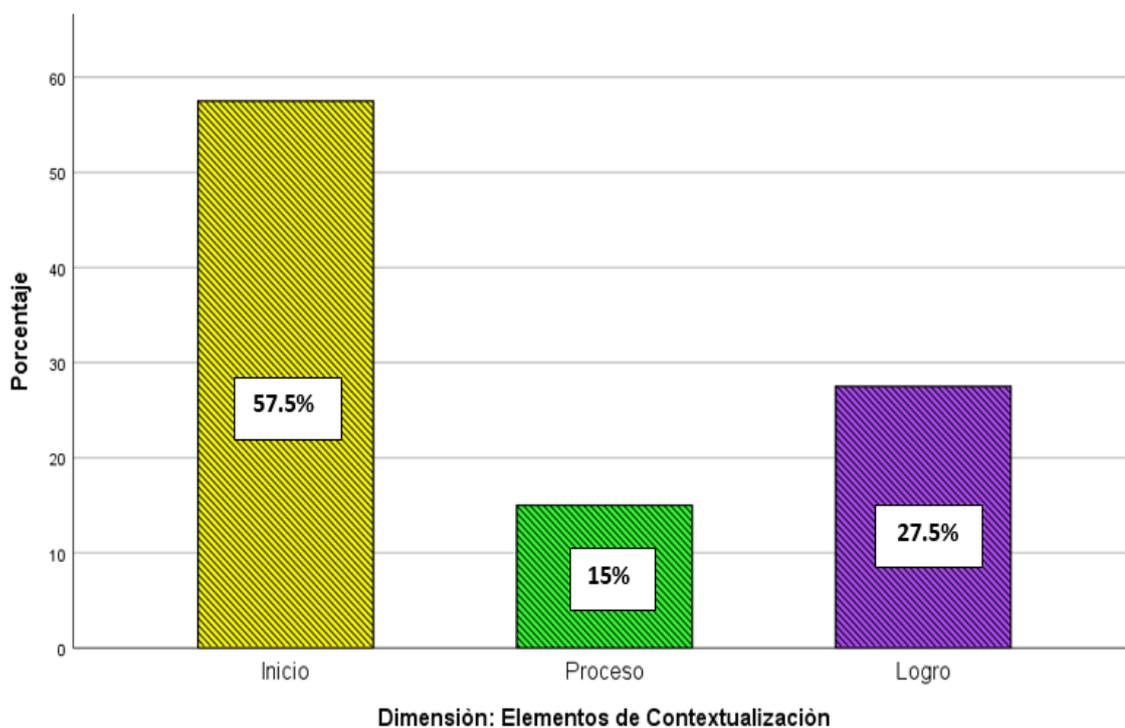
Tabla 4:

*Distribución de frecuencias según la dimensión: Elementos de Contextualización*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	23	57,5	57,5	57,5
	Proceso	6	15,0	15,0	15,0
	Logro	11	27,5	27,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Figura 4:

*Figura de barras según la dimensión: Elementos de Contextualización*



Los resultados muestran en inicio 57,5%, mientras que 15% en y el 27,5% en logro en cuanto al desarrollo de los elementos de contextualización en la muestra de estudio.

## IV. CONCLUSIONES

**4.1.** En cuanto a la variable se encuentran con 60% en inicio, el 25% en proceso y tan solo el 15% en logro por lo cual deben emplear estrategias y técnicas que ayuden a los estudiantes a obtener una enseñanza-aprendizaje por medio del (OVA).

**4.2** En la dimensión Contenidos, los resultados muestran que está en inicio 53%, mientras que el 22% proceso y tan solo el 25% en logro en cuanto al desarrollo de contenidos (OVA) por lo cual debe establecerse un marco temático para un aprendizaje efectivo.

**4.3** En la dimensión Actividades de aprendizaje, en inicio 42,5%, 30% en proceso y tan solo el 27,5% en logro en cuanto al desarrollo de las actividades de aprendizaje en la muestra de estudio.

**4.4** En la dimensión: Elementos de Contextualización, en inicio 57,5%, 15% en proceso y 27,5% en logro en cuanto al desarrollo de los elementos de contextualización en la muestra de estudio.

## V. RECOMENDACIONES

**5.1** Se recomienda a los directivos de la I. E. de la muestra de estudio buscar alternativas creativas, innovadoras en el desarrollo de los Objetos Virtuales de aprendizaje (OVA) a través de talleres, capacitaciones y actualizaciones a los docentes, con personal especializado en herramientas tecnológicas.

**5.2** Se sugiere a los docentes establecer estrategias de análisis sobre el desempeño de los estudiantes de tal modo que se pueda conocer sus potencialidades, y así desde este análisis establecer estrategias, en la preparación y el diseño de los contenidos en un marco temático para un aprendizaje significativo.

**5.3** Se solicita a los docentes autoprepararse haciendo uso de las diferentes plataformas virtuales de formación docente ofrecidos por el Ministerio de Educación como: PERUEDUCA, SIFODS donde se puede tener acceso a programas de fortalecimiento, de esta forma poder ampliar sus conocimientos en el diseño y creación de OVA de tal modo que las actividades de aprendizaje presentadas en clase sean óptimos y significativos para los estudiantes.

**5.4** Se recomienda a los docentes que incentiven en los estudiantes el uso de los Objetos Virtuales dentro y fuera del aula de clases de tal modo que el material digital interactivo preparado y presentado por el docente sea accesible y reutilizable en otro tiempo y espacio, facilitando y reforzando de esta manera los conocimientos adquiridos.

## VI. REFERENCIAS

- Acevedo, C. B., Quevedo, H. y Córdoba S. T. (2022). *Implementación de un OVA para fortalecer la competencia explicación de fenómenos en estudiantes de grado décimo*. [Tesis de Grado, Universidad de Cartagena Colombia]. <https://hdl.handle.net/11227/15617>
- Acuña, A. (2020). *Satisfacción en el uso de entornos virtuales de aprendizaje en estudiantes de 5° de Secundaria de dos Instituciones Educativas, Lima*. [Tesis de Grado, Universidad Cesar Vallejo Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/54867>
- Burbano, D., y Palacios, W. (2019). *Objeto virtual de aprendizaje para fomentar las competencias genéricas básicas de la informática en los estudiantes de la Institución Educativa Municipal Cabrera* (Universidad de Nariño). <https://doi.org/10.1145/1390630.1390641>
- Cabrera, J. (2013). *Los objetos virtuales de aprendizaje Ovas y educación*. Bogotá: Colombia. <https://es.slideshare.net/Chamilo/los-objetos-virtuales-de-aprendizaje-ovas-y-educacin>
- Calipuy, E., Corrales, J., Paredes K. y Paredes, J. (2021). *Entorno virtual de aprendizaje y la satisfacción de los estudiantes en los laboratorios de cursos de ingeniería civil de una universidad privada de Lima, durante el semestre 2020*. [Tesis de Grado, Universidad Tecnológica del Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12867/4310>
- Hernandez, R., Fernandez, C. y Baptista, P. (2018) *Metodología de la Investigación* (6a. ed.). México D.F. McGraw-Hill.
- Ibarra, E. (2020). *Objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica de enseñanza de la matemática en estudiantes de primero de bachillerato del colegio “Bernardo Dávalos León”, septiembre - diciembre de 2020*. [Tesis de Grado, Universidad

- Nacional de Chimborazo Vicerrectorado de Investigación, vinculación y posgrado Ecuador]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8325>
- Martínez, A., Sierra, A., Velilla, E. y Alba, L. (2019). *Objetos Virtuales de Aprendizajes (OVA), herramientas didácticas en la enseñanza y aprendizaje de las Matemáticas y las Ciencias Naturales*. [Tesis de Grado, Universidad Pontificia Bolivariana Montería]. <http://hdl.handle.net/20.500.11912/4764>
- Martínez, D. (2015). *Desarrollo de un Entorno Personal de Aprendizaje basado en objetos virtuales de aprendizaje como refuerzo en matemáticas de octavo año de educación general básica* (Pontificia Universidad Católica del Ecuador). Retrieved from <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1433/1/75870.pdf>
- Ministerio De Educación. (2020). R. M. N° 160-2020-MINEDU, Perú. [R. M. N° 160-2020-MINEDU.- Disponen el inicio del año escolar a través de la implementación de la estrategia denominada «Aprendo en casa», a partir del 6 de abril de 2020 y aprueban otras disposiciones | EDUCACIONENRED.PE](#)
- Nieto O (2010). *Importancia de los objetos de aprendizaje en la educación virtual*, 6-12. <http://es.slideshare.net/mnieto2009/importancia-de-los-objetos-de-aprendizaje-en-la-educacion-virtual>.
- Landázuri, R. (2021). *Objetos virtuales de aprendizaje (O.V.A) off-line, para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de noveno año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Atahualpa*. [Tesis de Grado, Universidad del Norte Ecuador]. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/11438>
- Loaiza, A., y Forero, P. (2018). *Implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (ova) orientado a la construcción de pensamiento sistémico en los estudiantes de Ingeniería*

*de Sistemas*. [Tesis de Grado, Universidad Libre Seccional Bogotá].  
<https://hdl.handle.net/10901/11616>

Ortiz, L. (2018). *Efectos de las Herramientas Virtuales en el Aprendizaje Basado en Proyectos de los Estudiantes de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la UNSA, Arequipa*. [Tesis de Grado Doctor, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6798>

Sánchez, J. (2021). *Uso de recursos virtuales en la enseñanza-aprendizaje en época de pandemia*. [Tesis de Grado Doctor, Universidad Cesar Vallejo Perú].  
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/57684>

Torres-Obleas, J. E., y Medina-Coronado, D. (2019). *Eficacia de los objetos virtuales para el aprendizaje en el uso de estrategias de lectura de estudiantes de distritos del Perú con conectividad y equipamiento - caso Villa Rica*. (Artículo de investigación científica y tecnológica) Universidad César Vallejo Perú.

<https://doi.org/10.17151/eleu.2020.22.2.7>

Vélez, M. y Díaz, N. (2019). *Implementación de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) y su impacto en el Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de Cuarto a Noveno Grado de la Institución Educativa Técnica Departamental Nuestra Señora de la Salud*. [Tesis de Grado, Universidad Privada Norbert Wiener de Lima].

<http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/3368>

Wiley, D. (2000). Connecting learning objects to instructional design theory: a definition, a metaphor, and a taxonomy. *The Instructional Use of LEARNING OBJECTS: Online Version 2000*. Recuperado de <http://www.reusability.org/read/>

## VII. ANEXOS

## Anexo A: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	Variable: Objeto Virtual de Aprendizaje			
		Dimensiones	Indicadores	Items	Niveles o rango
<p><b>Problema general:</b> ¿Cuál es el nivel de desarrollo de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) en los estudiantes del 1er año de Secundaria de la I.E. 7102, Pachacamac 2022?</p> <p><b>Problemas específicos:</b> ¿Cuál es el nivel de desarrollo de los contenidos en estudiantes del 1er año de secundaria de la I.E. 7102, Pachacamac 2022? ¿Cuál es el nivel de desarrollo de las actividades de aprendizaje en estudiantes del 1er año de secundaria de la I.E. 7102, Pachacamac 2022? ¿Cuál es el nivel de desarrollo de los elementos de contextualización en estudiantes del 1er año de secundaria de la I.E. 7102, Pachacamac 2022?</p>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar el nivel de desarrollo de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) en inglés en los estudiantes del 1er año de Secundaria de la I.E. 7102, Pachacamac 2022.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b> Establecer el nivel de desarrollo de los contenidos en estudiantes del 1er año de secundaria de la I.E. 7102, Pachacamac 2022. Establecer el nivel de desarrollo de las actividades de aprendizaje en estudiantes del 1er año de secundaria de la I.E. 7102, Pachacamac 2022. Establecer el nivel de desarrollo de los elementos de contextualización en estudiantes del 1er año de secundaria de la I.E. 7102, Pachacamac 2022.</p>	Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>●CLARIDAD</li> <li>●OBJETIVIDAD</li> <li>●ACTUALIDAD</li> </ul>	1-9	Baja Moderada Alta
		Actividades de Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ORGANIZACIÓN</li> <li>●INTENCIONALIDAD</li> <li>●CONSISTENCIA</li> </ul>	10-15	Baja Moderada Alta
		Elementos de contextualización	<ul style="list-style-type: none"> <li>●COHERENCIA</li> <li>●METODOLOGÍA</li> <li>●OPORTUNIDAD</li> </ul>	16-20	Baja Moderada Alta
		<b>ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL</b>			
<b>TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACION</b>		<b>POBLACION Y MUESTRA</b>		<b>ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL</b>	
<p>TIPO: Básico</p> <p>DISEÑO: No experimental</p> <p>Transversal</p> <p>NIVEL: Descriptivo simple</p>		<p>POBLACION: 90 estudiantes de Primero de secundaria de las Secciones A, B y C de la I.E N° 7102 "San Francisco de Asis"</p> <p>MUESTRA: 40 estudiantes de Primero de secundaria de las Secciones A, B y C de la I.E N° 7102 "San Francisco de Asis"</p>		<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>Tablas, figuras y frecuencias</p>	

### Anexo B: Operacionalización de la variable: Objeto Virtual de Aprendizaje

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores
Objeto Virtual de Aprendizaje	Contenido	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CLARIDAD</li> <li>● OPBJETIVIDAD</li> <li>● ACTUALIDAD</li> </ul>	1,2, 3, 4,5,6,7,8,9	Siempre (4)  Casi siempre (3)  Algunas veces (2)
	Actividades de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ORGANIZACIÓN</li> <li>● INTENCIONALIDAD</li> <li>● CONSISTENCIA</li> </ul>	10, 11,12,13,14,15	Nunca (1)
	Elementos de contextualización	<ul style="list-style-type: none"> <li>● COHERENCIA</li> <li>● METODOLOGÍA</li> <li>● OPORTUNIDAD</li> </ul>	16,17,18,19,20	

### Anexo C

Cuestionario a estudiantes de Primer año de Secundaria de la I. E. N° 7102.

UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL POSGRADO

## SEGUNDA ESPECIALIDAD MENCIÓN, DOCENCIA DEL IDIOMA INGLÉS

### CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. N° 71 02.

**Objetivo:** Determinar el nivel de desarrollo “Objetos Virtuales de Aprendizaje” utilizados por el docente del Área de Inglés en la I. E. N° 7102.

#### 1.1. Instrucciones:

Te invito a leer con atención los ítems y deberás elegir una de las opciones. Demuestre seriedad y honestidad.

#### 1.2. Consentimiento informado:

La información que nos brinde será procesada con precisión. Será utilizada únicamente para fines de investigación. Por lo expuesto, doy mi consentimiento para participar.

Por adelantado gracias por su participación.

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NUNCA
S	CS	AV	N
4	3	2	1

	Preguntas	Escala de Valoración			
		Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
	Ítems				
<b>Dimensiones 01: Contenidos del Objeto Virtual</b>					
<b>1</b>	El docente del Área de Inglés hace uso de algún recurso tecnológico (OVA) al momento del desarrollo de su clase.				
<b>2</b>	El docente del Área de Inglés utiliza algún recurso tecnológico (OVA) que contenga al mismo tiempo: introducción al tema, el objetivo de la clase, actividades de aprendizaje y evaluación.				

3	El docente del Área de Inglés le indica el objetivo que espera alcanzar al final de la clase con el tema a desarrollar.				
4	El docente del Área de Inglés utiliza recursos digitales (OVA) para facilitar las actividades planteadas.				
5	En la clase del área de inglés las actividades propuestas son coherentes con el objetivo y los contenidos del objeto virtual de aprendizaje.				
6	La presentación de contenidos por parte del docente en el aula Virtual incentiva el aprendizaje del Área de Inglés.				
7	Participa de forma activa cuando las clases del área de inglés son reforzadas con Objetos Virtuales de Aprendizaje como: presentaciones interactivas, infografías y documentos digitales.				
8	El docente del Área de Inglés utiliza recursos tecnológicos (OVA) con contenido que incentiva el desarrollo de destrezas, habilidades y aptitudes.				
9	En la clase del Área de Inglés el desarrollo de los contenidos se adapta con fluidez a su ritmo de aprendizaje.				
<b>Dimensión 02: Actividades de Aprendizaje</b>					
10	El docente del Área de Inglés propone actividades de aprendizaje con el uso de la tecnología educativa (OVA) durante el desarrollo de la clase.				
11	El docente del Área de Inglés utiliza algún recurso como estrategia didáctica para promover el proceso de aprendizaje.				
	El docente del área de inglés utiliza recursos digitales (OVA) que promueven el interés y motivación por				

12	participar de manera activa en las actividades de aprendizaje como: una presentación de Power Point, animaciones, secuencia de audios y videos.				
13	El conocimiento de los contenidos del Área de Inglés se asimila mejor cuando el docente utiliza actividades como: videos, juegos y actividades interactivas en la clase.				
14	El docente del Área de Inglés utiliza actividades dentro de la plataforma virtual para mejorar las habilidades de comunicación, lectura y escritura.				
15	Los recursos digitales (OVA) utilizados como estrategia didáctica por el docente del Área de Inglés motivan su aprendizaje reflexivo y crítico.				
<b>Dimensión 03: Elementos de contextualización</b>					
16	Los recursos digitales (OVA) propuestos por el docente del Área de Inglés se muestran accesibles para ser utilizados en otro tiempo cuando lo necesites.				
17	El docente del área de Inglés en alguna ocasión aplica evaluaciones haciendo uso de recursos digitales (OVA) como: crucigramas, juego de memoria, ordenar frases, videos, etc.				
18	El docente del área de Inglés ha utilizado actividades como: foros, debates, chats, organizadores gráficos, quiz, otros, para evaluar los contenidos.				
19	Los recursos del aula virtual propuestos por el docente del Área de Inglés promueven el aprendizaje colaborativo que permite: compartir, discutir, tomar en cuenta puntos de vista diferentes y asumir posturas propias.				
20	El docente del Área de Inglés realiza el seguimiento del aprendizaje logrado mediante actividades en línea (OVA).				



## Anexo D

## Certificado de validez de contenido del instrumento

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL (OVA) OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Nº	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>Dimensiones 01: Contenidos del Objeto Virtual</b>							
1	El docente del Área de Inglés hace uso de algún recurso tecnológico (OVA) al momento del desarrollo de su clase.	X		X		X		
2	El docente del Área de Inglés utiliza algún recurso tecnológico (OVA) que contenga al mismo tiempo: introducción al tema, el objetivo de la clase, actividades de aprendizaje y evaluación.	X		X		X		
3	El docente del Área de Inglés le indica el objetivo que espera alcanzar al final de la clase con el tema a desarrollar.	X		X		X		
4	El docente del Área de Inglés utiliza recursos digitales (OVA) para facilitar las actividades planteadas.	X		X		X		
5	En la clase del Área de Inglés las actividades propuestas son coherentes con el objetivo y los contenidos del objeto virtual de aprendizaje.	X		X		X		
6	La presentación de contenidos por parte del docente en el aula Virtual incentiva el aprendizaje del Área de Inglés.	X		X		X		
7	Participa de forma activa cuando la clase del área de inglés son reforzadas con Objetos Virtuales de Aprendizaje como: presentaciones interactivas, infografías documentos digitales.	X		X		X		
8	El docente del Área de Inglés utiliza recursos tecnológicos (OVA) con contenido que incentiva el desarrollo de destrezas, habilidades y aptitudes.	X		X		X		
9	En la clase del Área de Inglés el desarrollo de los contenidos se adapta con fluidez a su ritmo de aprendizaje.	X		X		X		

Dimensión 02: Actividades de Aprendizaje		Si	No	Si	No	Si	No	
10	El docente del Área de Inglés propone actividades de aprendizaje con el uso de la tecnología educativa (OVA) durante el desarrollo de la clase.	X		X		X		
11	El docente del Área de Inglés utiliza algún recurso como estrategia didáctica para promover el proceso de aprendizaje.	X		X		X		
12	El docente del Área de Inglés utiliza recursos digitales (OVA) que promueven el interés y motivación por participar de manera activa en las actividades de aprendizaje como: una presentación de Power Point, animaciones, secuencia de audios y videos.	X		X		X		
13	El conocimiento de los contenidos del Área de Inglés se asimila mejor cuando el docente utiliza actividades como: videos, juegos y actividades interactivas en la clase.	X		X		X		

14	El docente del Área de Inglés utiliza actividades dentro de la plataforma virtual para mejorar las habilidades de comunicación, lectura y escritura.	X		X		X	
15	Los recursos digitales (OVA) utilizados como estrategia didáctica por el docente del Área de Inglés motivan su aprendizaje reflexivo y Crítico.	X		X		X	
<b>Dimensión 03: Elementos de contextualización</b>		Si	No	Si	No	Si	No
16	Los recursos digitales (OVA) propuestos por el docente del Área de Inglés se muestran accesibles para ser utilizados en otro tiempo cuando lo necesites.	X		X		X	
17	El docente del Área de Inglés en alguna ocasión aplica evaluaciones haciendo uso de recursos digitales (OVA) como: crucigramas, videos, juego de memoria, ordenar frases, videos, etc.	X		X		X	

19	El docente del área de Inglés ha utilizado actividades como: foros, debates, chats, organizadores gráficos, quiz, otros, para evaluar los contenidos.	X		X		X	
18	Los recursos del aula virtual propuestos por el docente del Área de Inglés promueven el aprendizaje colaborativo que permite: compartir, discutir, tomar en cuenta puntos de vista diferentes y asumir posturas propias.	X		X		X	
20	El docente de Área de Inglés realiza el seguimiento del aprendizaje logrado mediante actividades en línea (OVA)	X		X		X	

Observaciones (preclear si hay suficiencia): Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador: Mañaccasa Vázquez, María Soledad

DNI: 20892182

Especialidad del validador: Doctora en Educación- Metodóloga

16 de enero del 2023

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
<sup>3</sup>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.

  
**M. SOLEDAD MAÑACCASA VÁSQUEZ**  
 DOCTORA EN EDUCACIÓN  
 DOCENTE INVESTIGADOR

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL (OVA) OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Nº	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>Dimensiones 01: Contenidos del Objeto Virtual</b>								
1	El docente del Área de Inglés hace uso de algún recurso tecnológico (OVA) al momento del desarrollo de su clase.	X		X		X		
2	El docente del Área de Inglés utiliza algún recurso tecnológico (OVA) que contenga al mismo tiempo: introducción al tema, el objetivo de la clase, actividades de aprendizaje y evaluación.	X		X		X		
3	El docente del Área de Inglés le indica el objetivo que espera alcanzar al final de la clase con el tema a desarrollar.	X		X		X		
4	El docente del Área de Inglés utiliza recursos digitales (OVA) para facilitar las actividades planteadas.	X		X		X		
5	En la clase del Área de Inglés las actividades propuestas son coherentes con el objetivo y los contenidos del objeto virtual de aprendizaje.	X		X		X		
6	La presentación de contenidos por parte del docente en el aula Virtual incentiva el aprendizaje del Área de Inglés.	X		X		X		
7	Participa de forma activa cuando la clase del área de inglés son reforzadas con Objetos Virtuales de Aprendizaje como: presentaciones interactivas, infografías, documentos digitales.	X		X		X		
8	El docente del Área de Inglés utiliza recursos tecnológicos (OVA) con contenido que incentiva el desarrollo de destrezas, habilidades y aptitudes.	X		X		X		
9	En la clase del Área de Inglés el desarrollo de los contenidos se adapta con fluidez a su ritmo de aprendizaje.	X		X		X		

<b>Dimensión 02: Actividades de Aprendizaje</b>		Si	No	Si	No	Si	No	
10	El docente del Área de Inglés propone actividades de aprendizaje con el uso de la tecnología educativa (OVA) durante el desarrollo de la clase.	X		X		X		
11	El docente del Área de Inglés utiliza algún recurso como estrategia didáctica para promover el proceso de aprendizaje.	X		X		X		
12	El docente del Área de Inglés utiliza recursos digitales (OVA) que promueven el interés y motivación por participar de manera activa en las actividades de aprendizaje como: una presentación de Power Point, animaciones, secuencia de audios y videos.	X		X		X		
13	El conocimiento de los contenidos del Área de Inglés se asimila mejor cuando el docente utiliza actividades como: videos, juegos y actividades interactivas en la clase.	X		X		X		

15	comunicación, lectura y escritura.						
16	Los recursos digitales (OVA) utilizados como estrategia didáctica por el docente del Área de Inglés motivan su aprendizaje reflexivo y Crítico.	X		X		X	
Dimensión 03: Elementos de contextualización		SI	No	SI	No	SI	No
16	Los recursos digitales (OVA) propuestos por el docente del Área de Inglés se muestran accesibles para ser utilizados en otro tiempo cuando lo necesites.	X		X		X	
17	El docente del Área de Inglés en alguna ocasión aplica evaluaciones haciendo uso de recursos digitales (OVA) como: crucigramas, videos, juego de memoria, ordenar frases, videos, etc.	X		X		X	

18	El docente del área de Inglés ha utilizado actividades como: foros, debates, chats, organizadores gráficos, quiz, otros, para evaluar los contenidos.	X		X		X	
19	Los recursos del aula virtual propuestos por el docente del Área de Inglés promueven el aprendizaje colaborativo que permite: compartir, discutir, tomar en cuenta puntos de vista diferentes y asumir posturas propias.	X		X		X	
20	El docente de Área de Inglés realiza el seguimiento del aprendizaje logrado mediante actividades en línea (OVA)	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador: Arañero Távora, Luz Milagros

DNI: 08805882

Especialidad del validador: Magister Metodólogo

14 de enero del 2023

\*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

\*Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

\*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.

Magister Luz Milagros Arañero Távora  
Magister Metodólogo

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL (OVA) OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Nº	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>Dimensiones 01: Contenidos del Objeto Virtual</b>							
1	El docente del Área de Inglés hace uso de algún recurso tecnológico (OVA) al momento del desarrollo de su clase.	X		X		X		
2	El docente del Área de Inglés utiliza algún recurso tecnológico (OVA) que contenga al mismo tiempo introducción al tema, el objetivo de la clase, actividades de aprendizaje y evaluación.	X		X		X		
3	El docente del Área de Inglés le indica el objetivo que espera alcanzar al final de la clase con el tema a desarrollar.	X		X		X		
4	El docente del Área de Inglés utiliza recursos digitales (OVA) para facilitar las actividades planteadas.	X		X		X		
5	En la clase del Área de Inglés las actividades propuestas son coherentes con el objetivo y los contenidos del objeto virtual de aprendizaje.	X		X		X		
6	La presentación de contenidos por parte del docente en el aula Virtual incentiva el aprendizaje del Área de Inglés.	X		X		X		
7	Participa de forma activa cuando la clase del área de inglés son reforzadas con Objetos Virtuales de Aprendizaje como: presentaciones interactivas, infografías documentos digitales.	X		X		X		
8	El docente del Área de Inglés utiliza recursos tecnológicos (OVA) con contenido que incentiva el desarrollo de destrezas, habilidades y aptitudes.	X		X		X		
9	En la clase del Área de Inglés el desarrollo de los contenidos se adapta con fluidez a su ritmo de aprendizaje.	X		X		X		

Dimensión 02: Actividades de Aprendizaje		Si	No	Si	No	Si	No	
10	El docente del Área de Inglés propone actividades de aprendizaje con el uso de la tecnología educativa (OVA) durante el desarrollo de la clase.	X		X		X		
11	El docente del Área de Inglés utiliza algún recurso como estrategia didáctica para promover el proceso de aprendizaje.	X		X		X		
12	El docente del Área de Inglés utiliza recursos digitales (OVA) que promueven el interés y motivación por participar de manera activa en las actividades de aprendizaje como: una presentación de Power Point, animaciones, secuencia de audios y videos.	X		X		X		
13	El conocimiento de los contenidos del Área de Inglés se asimila mejor cuando el docente utiliza actividades como: videos, juegos y actividades interactivas en la clase.	X		X		X		

16	videos, juegos y actividades interactivas en la clase.						
16	El docente del Área de Inglés utilizó actividades dentro de la plataforma virtual para mejorar las habilidades de comunicación, lectura y escritura.	X		X		X	
16	Los recursos digitales (OVA) utilizados como estrategia didáctica por el docente del Área de Inglés motivan su aprendizaje reflexivo y crítico.	X		X		X	
<b>Dimensión 03: Elementos de contextualización</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
16	Los recursos digitales (OVA) propuestos por el docente del Área de Inglés se muestran accesibles para ser utilizados en otro tiempo cuando lo necesites.	X		X		X	
17	El docente del Área de Inglés en alguna ocasión aplica evaluaciones haciendo uso de recursos digitales (OVA) como: crucigramas, videos, juego de memoria, ordenar frases, videos, etc.	X		X		X	

18	El docente del área de Inglés ha utilizado actividades como: foros, debates, chats, organizadores gráficos, quiz, otros, para evaluar los contenidos.	X		X		X	
18	Los recursos del aula virtual propuestos por el docente del Área de Inglés promueven el aprendizaje colaborativo que permite: compartir, discutir, tomar en cuenta puntos de vista diferentes y asumir posturas propias.	X		X		X	
20	El docente de Área de Inglés realiza el seguimiento del aprendizaje logrado mediante actividades en línea (OVA)	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador: Díaz Flores, Francis

DNI: 40075304

Especialidad del validador: Doctores en Educación

16 de enero del 2023

\*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
 \*\*Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específicos del constructo.  
 \*Claridad: Se evidencia alguna dificultad alguna el enunciado del ítem, en cuanto, exacto y preciso.

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

  
**FRANCIS DÍAZ FLORES**  
 DOCTORA EN EDUCACIÓN  
 DNI 40075304



## Prueba piloto

Prueba piloto - Variable: OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE																				
DIMENSION 1: Contenidos										Dimension 3: Actividades de Aprendizaje					DIMENSIÓN 03: Elementos de Contextualización					
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20
1	2	2	2	2	3	2	4	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2
2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	1	1	3	1	3	3	2	2	2	1	1	3	4	3	3	2	3	2	1	3
4	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	1	1	1	2	1
5	1	2	2	1	2	2	3	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2
6	2	1	3	2	3	2	4	3	2	3	3	3	4	3	2	2	3	2	2	2
7	2	2	3	1	3	4	3	2	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2
8	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2
9	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	2	2	2
10	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2

## Anexo E

### Estadística de fiabilidad

#### Fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

#### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	10	100,0

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

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,787	20

#### RELIABILITY

```

/VARIABLES=P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 P10 P11 P12 P13 P14 P15 P16 P17 P18 P19 P20
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/SUMMARY=TOTAL.

```

## Anexo F

## Aplicación del cuestionario a la muestra

Variable: OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE																					
DIMENSION 1: Contenido										DIMENSION 2: Actividad de Aprendizaje					DIMENSION 3: Elementos de Contextualización						
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	
1	2	1	2	1	1	2	3	2	2	1	1	2	3	1	1	1	2	1	1	2	
2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	2	2
3	3	2	4	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	1	1	2	3	
4	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	1	1	1	3	2	
5	1	2	2	2	1	1	3	1	2	2	2	2	4	1	1	2	1	1	1	2	
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	
7	3	2	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	1	1	2	2	
8	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	
9	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	
10	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	3	3	2	1	2	2	1	2	
11	2	3	2	2	1	1	3	3	1	2	1	2	3	2	3	2	1	3	1	2	
12	1	1	3	1	3	2	3	1	2	1	2	1	3	2	2	1	1	1	2	1	
13	1	1	2	1	2	2	3	1	2	1	2	1	3	2	1	1	1	1	2	1	
14	1	1	2	1	2	2	3	1	2	1	2	1	3	2	1	1	1	1	2	1	
15	1	1	1	1	2	2	3	2	1	1	1	1	3	2	1	2	2	1	2	1	
16	1	2	1	1	1	2	3	1	2	1	1	2	3	1	2	2	3	1	1	2	
17	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	2	2
18	1	2	2	2	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	
19	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	
20	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	
21	2	2	3	1	4	2	3	1	3	1	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2	
22	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
23	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	
24	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2	
25	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	
26	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1	2	2	
27	1	1	2	1	2	2	3	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	
28	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	3	2	1	1	1	1	2	1	
29	1	1	1	1	2	2	3	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	
30	2	2	2	2	1	1	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	
31	2	2	2	2	3	2	4	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	
32	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
33	1	1	3	1	3	3	2	2	2	1	1	3	4	3	3	2	3	2	1	3	
34	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	1	1	1	2	1	
35	1	2	2	1	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	
36	2	1	3	2	3	2	4	3	2	3	3	3	4	3	2	2	3	2	2	2	
37	2	2	3	1	3	4	3	3	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	
38	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	
39	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	2	2	2	
40	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	

<https://forms.gle/oVwCpp62YPvFng8XA>

## **CUESTIONARIO**

Dirigido a Estudiantes  
de Primer Año de  
Secundaria de la I.E.  
N° 6016 "Jesús  
Salvador" OBJETOS  
VIRTUALES DE  
APRENDIZAJE

Se registró tu respuesta.

[Enviar otra respuesta](#)

Google no creó ni aprobó este contenido. [Denunciar abuso](#) -  
[Condiciones del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios