

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades

Escuela Profesional de Educación

USO DE LOS ENTORNOS VIRTUALES EN EL DESARROLLO DE LAS

HABILIDADES COMUNICATIVAS EN LA ENSEÑANZA DEL

IDIOMA AIMARA EN LOS ESTUDIANTES DE CIENCIAS

SOCIALES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL

JORGE BASADRE GROHMANN DE LA

CIUDAD DE TACNA EN 2021

TESIS

Presentada por:

Bach. Alfredo Gabriel Valdez Ramirez

Para Optar el Título Profesional de:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EN CIENCIAS SOCIALES Y
PROMOCIÓN SOCIO CULTURAL

TACNA – PERÚ

2023

ACTA DE SUSTENTACION

En Tacna, a los 11 días, del mes de abril del año 2023 siendo las 12:20, se reúne el Jurado Calificador de sustentación de tesis presentado por el Bach. ALFREDO GABRIEL VALDEZ RAMIREZ, con Código N° 2017-113029, cuyo título es: USO DE LOS ENTORNOS VIRTUALES EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA AIMARA EN LOS ESTUDIANTES DE CIENCIA SOCIALES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN DE LA CIUDAD DE TACNA EN 2021, alumno de la Escuela Profesional de Educación.

El Jurado nombrado con Resolución de Facultad N° 6379-2023-FECH UNJBG está presidido por:

DR. MARTIN PEDRO LLAPA MEDINA	Presidente
MGR. CÉSAR ALBERTO QUISPE PARI	Secretario
MGR. OMAR ROLANDO NIETO CÁRDENAS	Miembro

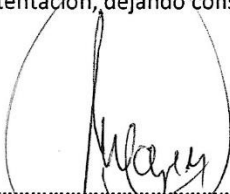
Luego de la presentación, el Presidente del Jurado dispone se inicie la sustentación por parte del Bachiller.

Acto seguido se procede a formular las preguntas por parte del Jurado las cuales el Bach. ALFREDO GABRIEL VALDEZ RAMIREZ, respondió con conocimiento de su trabajo de investigación.

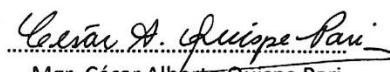
A continuación, el Presidente del Jurado invita al Bach. ALFREDO GABRIEL VALDEZ RAMIREZ y al público asistente a abandonar el salón de grados para la deliberación y proceder a la evaluación correspondiente de acuerdo al reglamento de grados y títulos de la FECH/ESED.

Acto seguido se invita a la interesada a conocer el resultado de la evaluación obtenida, aprobado con unanimidad con el calificativo de decimo (16).

Siendo las 13:30 horas, la Presidente del Jurado Calificador da por concluido el acto de sustentación, dejando constancia del mismo con sus respectivas firmas.



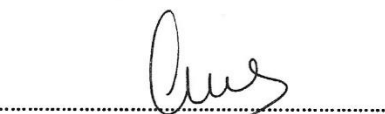
.....
Dr. Martin Pedro Llapa Medina
Presidente del Jurado



.....
Mgr. César Alberto Quispe Pari
Secretario del Jurado



.....
Mgr. Omar Rolando Nieto Cárdenas
Miembro del Jurado



.....
Bach. Alfredo Gabriel Valdez Ramirez
Sustentante

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, MSc. Lic. Jilberth Alán Benito Santos, en mi condición de asesor acreditado por la Resolución de Facultad N° 5498-2002-FECH/UNJBG de la tesis titulada *USO DE LOS ENTORNOS VIRTUALES EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA AIMARA EN LOS ESTUDIANTES DE CIENCIAS SOCIALES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN DE LA CIUDAD DE TACNA EN 2021*, presentada por Bach. Alfredo Gabriel Valdez Ramirez para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación: Especialidad en Ciencias Sociales y Promoción Sociocultural. Habiendo cumplido con lo establecido en el reglamento de originalidad y de similitud de trabajos de investigación y producción intelectual, considerando que según la revisión, evaluación y análisis realizado a través del software de similitud textual TURNITIN cuenta con el nivel de similitud permitido cuyo porcentaje es 5 %. Por lo que CERTIFICO QUE LA SIMILARIDAD de la tesis está de acuerdo al nivel PERMITIDO, para continuar con los trámites correspondientes y para su publicación en el repositorio Institucional.

Se emite el presente certificado con fines de continuar con los trámites respectivos para su obtención del título.

Tacna, 12 de setiembre del 2022



DNI: 44068295
MSc. Lic. Jilberth Alán Benito Santos

Dedicatoria

A mi perfecta madre, que me inculcó la responsabilidad y persistencia en las metas trazadas, nunca me descuidó y demostró ser la mejor madre que Dios me pudo brindar.

A mi asesor, el Mgr. Jilbherth Benito por tener paciencia conmigo y una buena metodología de enseñanza, gracias por guiarme en este trayecto de mi carrera profesional y ser un ejemplo a seguir.

A todos mis profesores, en especial al Dr. Oscar Ayca y Dra. María Morris, por enseñarme que solo se elige ser profesor por vocación, que debemos apoyar a nuestros alumnos como si fueran familiares, por enseñarnos a todos que un profesor puede ser un padre, hermano y amigo.

Índice

Resumen.....	vii
Abstract	ix
Introducción	1
Capítulo I: Planteamiento del problema	5
1.1 Descripción del problema	5
1.2 Formulación de objetivos	8
1.2.1 <i>General</i>	8
1.2.2 <i>Específicas</i>	8
1.3 Justificación e importancia	9
Capítulo II: Fundamentos teóricos	11
2.1 Antecedentes	11
2.2 Bases teóricas científicas	17
2.2.1 <i>Entornos virtuales</i>	17
2.2.2 <i>Habilidades comunicativas</i>	25
2.2.3 <i>Aprendizaje del aimara</i>	31
Capítulo III: Metodología de la investigación	32
3.1 Descripción del tipo y diseño de investigación	32
3.2 Descripción del universo y muestra	33
3.3 Descripción de las técnicas e instrumentos de investigación	35

3.3.1 <i>Técnicas de recolección de datos</i>	35
3.4 Métodos de análisis de los resultados	35
3.4.1 <i>Método descriptivo</i>	35
3.4.2 <i>Método inductivo</i>	36
Capítulo IV: Procesamiento y análisis de resultados	37
4.1 Técnicas de procesamiento y análisis de datos	37
4.2 Presentación y análisis de resultados de la investigación	38
Conclusiones	49
Recomendaciones.....	50
Referencias Bibliográficas	53
Anexos	58

Resumen

En el siglo XXI, el uso de la tecnología se ha tornado en una herramienta importante en el campo de la educación, sobre todo, en la enseñanza de diferentes idiomas. Es por ello que, internet como recurso educativo, ha logrado globalizar los conocimientos gracias al avance tecnológico, donde se puede visualizar y estudiar la cultura de los otros países y, a la vez, su idioma, dándole mayor énfasis a los contextos donde estas se desarrollan.

Es así que, el problema de la investigación buscó estudiar: ¿En qué medida se usan los entornos virtuales en el desarrollo de las habilidades comunicativas en la enseñanza del idioma aimara en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de la ciudad de Tacna en 2021? Para contestar esta pregunta, se propuso como objetivo general: Identificar de qué manera se usan los Entornos Virtuales en el desarrollo de las habilidades comunicativas en la enseñanza del idioma aimara en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, de la ciudad de Tacna en 2021.

Es por esto que surgió el interés de establecer cuatro objetivos específicos: Siendo el primer objetivo, describir cómo se usan los entornos virtuales para el desarrollo de la habilidad de comprensión oral; el segundo, señalar cómo se usan los entornos virtuales para el desarrollo de la habilidad de comprensión escrita; el tercero, precisar cómo se usan los entornos virtuales para el desarrollo de la

habilidad de producción oral; el cuarto, identificar cómo se usan los entornos virtuales para el desarrollo de la habilidad de producción escrita.

Asimismo, el enfoque de la presente investigación es cualitativa, de nivel descriptivo simple. Las técnicas que se usaron para recoger la información necesaria son el cuestionario y la guía de observación de clases. La población de esta investigación estuvo conformada por estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann y se aplicó muestreo no probabilístico intencional para seleccionar a los alumnos, pues ellos comprenden el universo de estudio.

El presente análisis se realizó considerando las respuestas de los estudiantes en el cuestionario. También se aplicó una ficha de observación propuesta en las clases de enseñanza del idioma aimara, de estas, se obtuvo información importante y de primera mano para compararla con las respuestas brindadas por los estudiantes en el cuestionario.

Por ello, los resultados obtenidos en la investigación indican que el uso de los entornos virtuales mejora y dinamiza de manera considerable el desarrollo de las habilidades comunicativas, especialmente, la producción oral (capacidad de hablar) y comprensión oral (capacidad de oír), debido a que se usa materiales multimedia, donde se escucha hablar de manera fluida y correcta el idioma aimara.

Abstract

In the 21st century, the use of technology has become an important tool in the field of education, especially in the teaching of different languages. That is why the Internet as an educational resource has managed to globalize knowledge thanks to technological advances, where the culture of other countries can be visualized and studied, as well as their language, giving greater emphasis to the contexts where they are developed.

So, the research problem sought to study: To what extent are virtual environments used in the development of communication skills in the teaching of the Aymara language in students of Social Sciences at the Jorge Basadre Grohmann National University in the city of Tacna in 2021? To answer this question, the general objective was proposed: Identify how Virtual Environments are used in the development of communication skills in the teaching of the Aymara language in the students of Social Sciences of the Jorge Basadre Grohmann National University of the city of Tacna in 2021.

This is why the interest in establishing four specific objectives arose: The first, to describe how virtual environments are used for the development of listening comprehension skills; the second, to point out how virtual environments are used for the development of written comprehension skills; the third, to specify how Virtual Environments are used for the development of oral production skills; the fourth, to identify how Virtual Environments are used for the development of written production skills.

Likewise, the focus of this research is qualitative, with a simple descriptive level. The techniques used to collect the necessary information are the questionnaire and the class observation guide. The population of this research was made up of students of Social Sciences from the Jorge Basadre Grohmann National University and intentional non-probabilistic sampling was applied to select the students, since they comprise the universe of study.

The present analysis was carried out considering the responses of the students in the questionnaire. An observation sheet proposed in the Aymara language teaching classes was also applied, from these, important and first-hand information was obtained to compare it with the answers provided by the students in the questionnaire.

Therefore, the results obtained in the research indicate that the use of virtual environments considerably improves and stimulates the development of communication skills, especially oral production (ability to speak) and oral comprehension (ability to listen), due to that multimedia materials are used, where the Aymara language is spoken fluently and correctly.

Introducción

Hoy en día es imposible pensar en una educación alejada de la tecnología, esta agiliza los aprendizajes educativos por el dinamismo que permite, la abundancia de información en internet es tan grande que es la labor del educador discernir dicha información y brindar al educando únicamente la relevante para su formación integral, esta realidad la podemos visibilizar en escuelas, institutos, universidades, y muchas otras más.

Es por ello que, los alumnos en general y, especialmente los que buscan aprender un nuevo idioma, demuestran esta necesidad del uso del recurso tecnológico. Aquí se evidencia la interconexión que existe hoy en día entre educando y entorno virtual, pues esta última contribuye al desarrollo de habilidades dinámicas dentro del educando, gracias a los contenidos principalmente multimedia que nos brinda. Por lo tanto, la investigación tiene el objetivo de identificar de qué manera se usan los Entornos Virtuales en el desarrollo de las habilidades comunicativas, en la enseñanza del idioma aimara en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de la ciudad de Tacna en 2021, en el contexto de enseñanza virtual.

En la actualidad existen varias concepciones con respecto a los Entornos Virtuales. Por ello, UNESCO (2002) menciona que las TICS tienen el potencial de transformar la naturaleza de la educación: dónde y cómo se lleva a cabo el aprendizaje y los roles de los estudiantes y profesores en el proceso de los entornos virtuales, han propiciado una nueva configuración en la metodología del

aprendizaje, pues en la actualidad nos comunicamos a través de diferentes herramientas que nos ofrece el internet.

Por último, mencionamos a algunos autores que aportaron al enriquecimiento del concepto de Entornos Virtuales. Por ello, Sierra Pineda (2008) analiza y menciona que los entornos virtuales son herramientas de apoyo para la educación. Por otro lado, Rodríguez Martín (2020) realizó una investigación sobre la aplicación del uso de los entornos virtuales en la docencia universitaria.

Además, se ha comprobado que casi no existen investigaciones que aborden el uso de TICs en las clases de aprendizaje de aimara y principalmente de uso de entornos virtuales, que dinamizan el aprendizaje en la enseñanza de idiomas.

Por ejemplo, Quito (2009) en su investigación titulada “Cómo aplicar las TIC en el aula en la asignatura de inglés”, afirma que el aprendizaje de un idioma es posible mientras se creen zonas de aprendizaje en las cuales los estudiantes tengan el rol protagónico en el acto educativo.

Acerca de esta última investigación, se concluye también que el uso supervisado de Webquest y Moodle, son vitales, debido a que incrementa el nivel de comunicación bidireccional entre estudiantes y docentes.

Finalmente, queda mencionar que no se encuentran investigaciones relacionadas directamente a nuestro tema, hallándose similitudes con investigaciones de la enseñanza del idioma inglés. Por esta razón, se consideró

adecuado organizar y supervisar la información a la que se accedió y recopiló, de acuerdo con el aprendizaje del idioma aimara como segunda lengua.

En base a la importancia de la investigación, se considera importante y necesario analizar los entornos virtuales en la forma virtual en que se dicta este curso de aimara, pues aporta al aprendizaje de idiomas autóctonos. Asimismo, porque permite comprender como el aprendizaje mejora con el uso de la tecnología en el campo de la pedagogía, específicamente en el aprendizaje de idiomas. Por ello, Silva Quiroz (2011) menciona que el rol de los entornos virtuales es facilitar la interacción y construcción social del conocimiento, el cual está condicionado por diversos factores (p.20). Por ello, los entornos virtuales pueden ser usados para dinamizar los aprendizajes de los estudiantes de idiomas, incluso en aquellos que aprenden de manera independiente.

El trabajo de investigación ha sido dividido en cuatro partes: En la primera parte se desarrolla el planteamiento del problema que busca justificar el porqué de la investigación. La segunda parte está comprendida por los fundamentos teóricos que respaldan la presente investigación, aquí se define los conceptos relacionados a los entornos virtuales, también se detallan los fundamentos de las habilidades comunicativas que el idioma posee. La tercera parte contiene el apartado metodológico, aquí se muestra el análisis de los datos, las técnicas e instrumentos de recolección de los datos. La cuarta y última parte comprende el procesamiento y análisis de los datos, donde exhibiremos los resultados obtenidos con los instrumentos aplicados.

De esta forma, la tesis concluye con las recomendaciones y conclusiones, estas podrían ser comparadas o aplicadas por el autor o alguien interesado en esta investigación.

Con respecto al diseño metodológico, la presente investigación está dentro del paradigma interpretativo debido a que “promueve la comprensión e interpretación de los significados, así como la generación de teoría a partir del estudio de contextos y sujetos específicos en situaciones reales”. (Suárez, 2014, p. 12). Para recoger la información necesaria a estudiar, se decidió utilizar dos métodos: a) La observación de las sesiones de aprendizaje y b) Cuestionario (dirigido a estudiantes). Los métodos de recojo de información mencionados permiten recopilar información importante y delicada, que requiere una interpretación más profunda. Los métodos mencionados anteriormente se aplicaron en la población de veintiocho (28) estudiantes de Ciencias Sociales.

Finalmente, como limitación de la investigación, se puede determinar que se debe hacer un análisis inicial con los datos recopilados, teniendo en cuenta que el enfoque interpretativo requiere un análisis y procesamiento de información más profundo. Este tema puede ser considerado a futuro por investigadores que deseen continuar con la búsqueda de la relación entre el aprendizaje y el uso de la tecnología o entornos virtuales.

Capítulo I

Planteamiento del problema

1.1 Descripción del problema

Actualmente, las TICs han tomado un rol protagónico en el campo pedagógico, esto influye directamente en la enseñanza de los diferentes idiomas. Los entornos virtuales usados en el ámbito educativo, también denominados como LMS (Learning management system), pueden entenderse como un software informático que tiene como finalidad dinamizar y facilitar la comunicación social y pedagógica entre las partes de un proceso educativo (estudiantes y profesores), este software puede usarse de manera presencial en el aula a distancia o de forma semipresencial, según sea el caso.

De acuerdo con la Comunidad Europea, las TIC'S están direccionadas a dinamizar los procesos, por lo que los aprendizajes de nuevos idiomas pueden describirse como las relaciones de las personas como individuos y actores

sociales, que desarrollan competencias generales y competencias lingüísticas, en base a las circunstancias y contexto en que se encuentren. Hoy en día, la adquisición del idioma aimara es una herramienta de comunicación regional necesaria que permite el acceso a la información más recóndita de nuestra zona rural, esto a su vez, permite el desarrollo de habilidades humanísticas y cognitivas.

Los cambios y urgencias que trae la actual crisis sanitaria, llevaron a los gobiernos a cerrar instituciones educativas para controlar el avance de la pandemia causada por el covid-19. Sin embargo, el fuego de la educación no se puede apagar, y aún en este contexto tan urgente, se debe garantizar como un derecho humano fundamental en toda América Latina.

Una coyuntura como esta parece evidenciar la importancia de capacitar a educandos y educadores en nuevas modalidades educativas, que requieren el uso de aparatos electrónicos y sus respectivos entornos virtuales. En este tiempo de pandemia mucho se ha hablado sobre la educación remota o virtual y en especial de las facilidades que brinda dentro de nuestro contexto sanitario. Sin embargo, la educación básica regular y la educación superior no estaban listas para enfrentar los desafíos de una educación a distancia, sobre todo cuando esta transición fue de naturaleza forzada.

Dentro de Tacna, la realidad es muy parecida a la de la mayoría de las ciudades del Perú, pues se ha tenido que adaptar al manejo de estos entornos, con la finalidad de no perjudicar el desarrollo del año académico, teniendo en cuenta que gran parte de la población de Tacna habla el aimara (como lengua materna o

lengua secundaria) a la vez que existe una continua migración de la zona del altiplano hacia esta región, sin embargo, no existen estudios de investigación dentro de la región y esta es la oportunidad de dar a conocer nuevos alcances.

Asimismo, dentro de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann se optó por continuar las clases mediante el sistema virtual, generando un retraso en las fechas del calendario académico regular, a la vez que se capacitaba a los docentes y administrativos para lograr una sinergia dentro de la institución, por su parte, los estudiantes de ciencias sociales se adaptaron rápidamente a las clases virtuales haciendo uso de los diferentes entornos virtuales que la universidad proveía (Google meet, aula virtual, etc.).

Las principales causas identificadas, que motivan a la investigación son, la deficiente conexión a internet, el estrés estudiantil, poco desarrollo de las sesiones por las limitaciones del entorno virtual, por lo tanto, si las causas mencionadas continúan es posible que se genere una deficiencia en el nivel de habla (capacidad de hablar y entender), aumento de casos de estrés en aprender el idioma aimara y deserción del curso de aimara.

Por lo tanto, esta investigación tiene el objetivo general de identificar de qué manera se usan los entornos virtuales para desarrollar las habilidades comunicativas del idioma aimara, se refiere a que estos entornos virtuales mejoran drásticamente las habilidades comunicativas del idioma, especialmente las que son bidireccionales instantáneas (capacidad de hablar y capacidad de entender), gracias al dinamismo multimedia y de herramientas que facilitan el aprendizaje.

1.2 Formulación de objetivos

1.2.1 General

Identificar de qué manera se usan los Entornos Virtuales en el desarrollo de las habilidades comunicativas en la enseñanza del idioma aimara, en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de la ciudad de Tacna en 2021.

1.2.2 Específicas

- Describir cómo se usan los Entornos Virtuales para el desarrollo de la habilidad de comprensión oral en la enseñanza del idioma aimara, en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann.
- Señalar cómo se usan los entornos virtuales para el desarrollo de la habilidad de comprensión escrita en la enseñanza del idioma aimara, en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann.
- Precisar cómo se usan los Entornos Virtuales para el desarrollo de la habilidad de producción oral en la enseñanza del idioma aimara, en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann.
- Identificar cómo se usan los Entornos Virtuales para el desarrollo de la habilidad de producción escrita en la enseñanza del idioma aimara, en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann.

1.3 Justificación e importancia

Actualmente, existe una situación problemática que ha afectado a toda la sociedad local y al mundo en general, esta pandemia nos exige cambios en los paradigmas educativos a los cuales nos hemos visto arraigados durante años, refiriéndonos a la educación básica regular y a la educación superior, estos cambios que se pensaban implementar en 5 o 10 años, es decir, a mediano o largo plazo, se han vuelto una realidad y han sido implementados desde el año pasado, con la finalidad de no perder clases a nivel nacional, al mismo tiempo, se ha tratado de cerrar brechas tecnológicas y de conectividad, para así llegar a la mayor parte de estudiantes posibles, esta meta no ha sido alcanzada en su totalidad pero sí en gran parte.

En base a la importancia directa del tema, se considera que investigar el uso de los entornos virtuales en la enseñanza del idioma aimara es necesario, pues los resultados y conclusiones que se obtienen permitirán retroalimentar la forma en que se brindan las clases de aimara y de otros idiomas dentro de la escuela de educación, asimismo, contribuye con información de la efectividad de usar determinados entornos virtuales dentro de la enseñanza virtual. Por ello, logra la construcción de un saber especializado acerca del uso eficaz de los entornos virtuales en el ámbito de la pedagogía, relacionado directamente al aprendizaje de idiomas en general.

Hoy en día es necesario adaptarse a la educación a distancia, donde el uso de los entornos virtuales es vital para lograr una capacitación continua adecuada. Entonces, estos entornos virtuales permiten su uso de forma particular para el aprendizaje de un idioma en forma autodidacta. Por ello, con respecto a las

ventajas de la aplicación de estos entornos virtuales, en relación al aprendizaje de un idioma y de la repercusión positiva que se tiene en el ámbito pedagógico, la presente investigación evidenciará los resultados obtenidos desde una perspectiva más humanística, dándole el énfasis necesario a la percepción de los estudiantes, para así lograr las mejoras necesarias a futuro.

Capítulo II

Fundamentos teóricos

2.1 Antecedentes

Respecto al trabajo de investigación, se ha podido recoger los siguientes aportes.

En la tesis titulada *Utilización del aula virtual y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del grado quinto de primaria. Colegio Almirante Padilla, Bogotá 2016*, publicada por la tesista González (2017), es de tipo descriptivo, diseño no experimental, con una muestra de 64 estudiantes y con objetivo general: Determinar la relación entre la utilización del aula virtual y la mejora en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del grado quinto de primaria del colegio Distrital Almirante Padilla en Bogotá, se concluye:

Que el uso del aula virtual como herramienta pedagógica tiene una

influencia positiva en el aprendizaje del inglés en cursos de educación primaria en contextos socioeconómicos vulnerables. Por ello, se menciona que los resultados obtenidos en los exámenes del curso de inglés muestran mejoras significativas en cuanto a conceptos y a un correcto uso de dicho idioma.

Enriquece la investigación a realizar, pues demuestra cómo existe una relación en el uso de los entornos virtuales con el aprendizaje del idioma inglés, más aún en la situación actual, donde es fundamental el uso de estas herramientas.

En la tesis titulada *Curso virtual de inglés nivel I para los estudiantes de las carreras semi-presenciales de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador*, publicada por el tesista Ovando (2013), es de tipo descriptivo, diseño no experimental, con una muestra de 141 estudiantes y con objetivo general: Implementar un curso virtual de Inglés I para los estudiantes de las carreras semipresenciales de la PUCE, se concluye:

Que los entornos virtuales hoy brindan una amplia gama de oportunidades y aplicaciones orientadas a la enseñanza-aprendizaje de lenguas, es imprescindible que cualquier propuesta de formación en línea se apoye en teorías de aprendizaje y en una concepción metodológica que permita alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos de manera sistemática.

Esto denota cómo la idea de aula virtual está aún en desarrollo, pues se tiene el concepto de que únicamente sirve para asignar tareas o que forma parte de un canal unilateral, mas no es aplicado como la integridad de la herramienta que es, debido a la falta de conocimientos en cuanto a opciones que esta permite.

En la tesis titulada *Transmisión del conocimiento a través de herramientas virtuales*, publicada por el tesista Vicarregui (2016), es de tipo descriptivo aplicado, diseño experimental y con objetivo general: Demostrar que la formación o la educación a través de entornos virtuales ofrecen más ventajas y potencialidades que la educación tradicional, se concluye:

Que una vez que los alumnos aprenden a manejar las herramientas virtuales, estos interaccionan de manera positiva dentro de estos entornos, pues reconocen que cada avatar dentro de dicho espacio es un compañero suyo y por ende buscan una socialización en base a diferentes intereses.

Este estudio demuestra cómo los estudiantes tienen una predisposición a usar de manera lúdica los entornos virtuales y las herramientas que estas poseen, para así poder tener un aprendizaje más dinámico.

En la revista REDIT, en el artículo *Plataformas virtuales como herramientas para el aprendizaje de una segunda lengua*, la autora Martínez

(2015) concluye:

La formación online presenta ventajas y desventajas, y a su vez se requiere un mayor énfasis en el proceso educativo a comparación de la forma tradicional, para así lograr que se cumplan los objetivos propuestos, a la vez que se valida el contenido y la forma de aprendizaje para alcanzar un aprendizaje significativo.

Este artículo exhibe cómo el uso de herramientas virtuales para el aprendizaje de otros idiomas tiene ventajas y desventajas, estas, a su vez, dependerán exclusivamente de la aplicación en cuanto a fondo y forma que realizarán los educadores dentro de la labor educativa.

En la tesis titulada *Entornos virtuales de aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera*, publicado por la tesista Socasi (2020), es de tipo descriptivo, diseño no experimental, con una muestra de 57 estudiantes, se concluye:

Se evidencia cómo las diferentes herramientas virtuales facilitan el conocimiento mediante diferentes formas que estas permiten, como aplicaciones de celular, blogs, plataformas educativas, sin embargo, estas herramientas requieren una previa capacitación por parte de los docentes que vayan a hacer un uso significativo de estas, por lo que se concluye que se requiere un buen conocimiento de las Tic's para trabajar adecuadamente con los diversos entornos

virtuales.

Esta investigación demuestra cómo los entornos virtuales, usados de manera correcta durante el proceso de aprendizaje, favorecen la predisposición del estudiante al momento de realizar las clases (presenciales o virtuales), para así generar una mayor captación del aprendizaje del idioma por parte del estudiante.

En la revista REFERENCIA PEDAGÓGICA, en el artículo *Los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje en el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma inglés*, publicado por los autores Ibáñez & Batista (2019), es de tipo descriptivo, diseño no experimental, con una muestra de 15 capacitadores, concluyen:

El uso de los diversos entornos virtuales presentes en los procesos de enseñanza y aprendizaje incrementan de manera significativa los recursos didácticos a los que se tiene acceso, logrando así un equilibrio en el proceso educativo que desarrolla las diversas habilidades comunicativas que posee el idioma inglés.

Este artículo denota especialmente la viabilidad de la educación virtual con el uso de los entornos virtuales, asimismo, afirma que el uso de estos entornos mejora y amplía la capacidad de aprendizaje por parte de los estudiantes.

En la revista DIÁLOGO ANDINO, en el artículo *Los prejuicios y la*

identidad para el aprendizaje de la lengua aimara de los estudiantes de la zona altoandina de la provincia de Candarave, Tacna (Perú), publicado por el autor Pino (2015), es de tipo básica-mixta, diseño no experimental, con una muestra de 33 estudiantes y con objetivo general: Determinar cómo se relacionan los prejuicios y la identidad de los escolares de Huaytiri, Japopunco y Turunturu de la provincia de Candarave, para el aprendizaje de la lengua aimara, se concluye:

Que el 66,7 % de los escolares de la zona altoandina de Candarave no conoce otra lengua diferente al castellano, los escolares de las comunidades altoandinas de Huaytiri, Japopunco y Turunturu de la provincia de Candarave, se ubicaron en el alto nivel de prejuicios hacia el aprendizaje de su propia lengua que es el aimara.

Este artículo demuestra cómo existe un autoprejuicio por parte de los estudiantes de la zona altoandina hacia su propia lengua, sin embargo, el aimara sirve como una herramienta de comunicación para llegar a las zonas alejadas de nuestra región, situando a esta lengua como parte necesaria de la formación académica.

En la tesis titulada *La aplicación Quizizz y el aprendizaje del vocabulario aimara en los estudiantes de segundo grado de nivel secundario de la institución educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca en el año 2020*, publicada por el tesista Laura (2021), es de tipo aplicada, diseño pre-experimental, con una muestra de 16 estudiantes y con objetivo general: Determinar el nivel de

aprendizaje del vocabulario aimara con la aplicación Quizizz en estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2020, se concluye:

La aplicación Quizizz, mejora el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2020, dado que en el estudio se manifiesta que cada estudiante subió por lo menos una categoría inmediata superior al anterior respecto a su rendimiento.

Esta investigación demuestra cómo la aplicación quizizz, usada de manera correcta durante el proceso de aprendizaje, ayuda a los estudiantes a obtener una mejor predisposición al aprendizaje del vocabulario aimara, por lo que se denota que el uso de un entorno virtual ayuda a dinamizar los procesos de aprendizaje en los idiomas.

2.2 Bases teóricas científicas

2.2.1 Entornos virtuales

Desde la creación de la red mundial llamada “internet”, hace ya más de 50 años, el paradigma educativo ha ido cambiando, donde la educación remota ha trascendido en el contexto de crisis sanitaria a una formación a distancia, en base a diferentes entornos virtuales, gracias al impulso de este. Esta irrupción ha sido tal que prácticamente ha venido a diluir las fronteras entre la formación presencial y a

distancia, creando el nuevo concepto de formación virtual que no es exactamente educación a distancia (Pardo, 2014, p. 3).

En la educación virtual, el clásico modelo de educación en solitario ha sido empleado ampliamente. Es por ello que, en esta situación, se despoja al proceso de aprendizaje de una buena parte de su dimensión social (Flores & Bravo, 2012, p. 5), ya que el aprendizaje, sea presencial o virtual, no es una experiencia solitaria, es sustancialmente social (Suárez & Gros, 2014, p. 40).

Lo anterior sugiere la necesidad de pensar en posibles vías para favorecer el aprendizaje en los Entornos Virtuales de Aprendizaje desde una perspectiva social, en su variante colaborativa, teniendo en cuenta que las experiencias de aprendizaje adelantadas en programas virtuales, desarrolladas bajo esta metodología de formación, han resultado exitosas a lo largo del mundo (Rama, 2016, p. 29).

Un EVA, es una aplicación informática utilizada por el guía y los educandos, para producir espacios de enseñanza y aprendizaje y su uso puede concebirse en tres modalidades presencial, virtual o mixta (Universitat Jaume I., 2004, p. 4). En este entorno existe interacción y colaboración entre sus participantes, por ello también se lo cataloga como un espacio social donde fluye la comunicación sincrónica y asincrónica (Quiroz & Jeldres, 2018, p. 7).

En el contexto educativo los EVA, generan zonas de interacción e intercambio de recursos didácticos de tipo textual y multimodal entre el docente y los estudiantes (Ortiz, Andrade, & Cadena, 2017, p. 106).

Por ello los EVA (Entornos virtuales abiertos), logran distribuir los conocimientos en todas las direcciones, permitiendo así brindar ventajas de aprendizaje a todos los usuarios de estas, de esta forma permite la construcción de un aprendizaje significativo mediante el desarrollo de cursos o módulos que están establecidos previamente, con la finalidad de lograr un desarrollo de competencias y habilidades diversas.

Para afirmar que un EVA favorece el cambio pedagógico los roles tanto de docentes como estudiantes, deben estar en constante evolución, usar herramientas de la web para construir y compartir conocimiento, (Quiroz & Jeldres, 2018, p. 9). Se requiere que los educandos tengan un protagonismo dinámico e interactivo en los EVA, debiendo aplicar estrategias donde se conviertan en productores y creadores de contenidos, incrementando la base del conocimiento, fortaleciendo enlaces, etc. (Quiroz & Jeldres, 2018, p. 10).

Dentro de la educación virtual actual, se entiende que un aula virtual es un lugar dentro del ciberespacio, donde se pueden encontrar diferentes documentos para el aprendizaje, actividades propuestas, recursos pedagógicos tanto para el alumno como para el docente, con los cuales se aseguren el aprendizaje del educando.

Por ello, refiriéndonos de los autores antes citados, los entornos virtuales de aprendizaje han tomado relevancia en los últimos quince años, siendo el contexto actual causada por el covid-19, una muestra que el acto educativo hoy en día está compuesto por el educador, el educando y los entornos virtuales, siendo

labor indispensable la capacitación continua y dominio del uso de estas herramientas.

2.2.1.1 Técnica de aprendizaje en los entornos virtuales

Los entornos virtuales de aprendizaje han ganado protagonismo con el paso de los años, desde la aparición del internet, si bien para entonces se preveía que esta interconexión mundial revolucionaría el mundo, del mismo modo, cambiaría el paradigma educativo por el auge tecnológico acelerado.

Los EVA poseen muchas acciones formativas que ayudan a desarrollar la labor educativa, sin embargo, también tienen deficiencias y problemas que suelen afectar al aprendizaje por factores de calidad, en cuanto a estos recursos tecnológicos (equipos de cómputo viejos, mala conectividad, poca señal en la zona, intermitencia en el servicio de internet, etc.). Por consiguiente, el apoyo que tiene el educador con el uso de estas herramientas, busca lograr un desenvolvimiento adecuado para el educando y llegar a un nivel de comodidad que facilite el aprendizaje y que, a su vez, este aprendizaje sea duradero.

2.2.1.1.1 Aprendizaje online (e-learning)

El aprendizaje online es quizá el más común en el contexto actual, donde el educando realiza la labor pedagógica apoyándose en las herramientas tecnológicas que dispone, para lograr así una clase más dinámica y proactiva por parte de los educandos, siendo a su vez un factor importante la facilidad de horarios, ahorro de dinero en transporte y dando la oportunidad de ser una educación autónoma. La mayor diferencia de este aprendizaje es que el educando

suele estar conectado en un lugar determinado y desde allí recibe la información necesaria por parte del educador.

Por ello, García Peñalvo (2005) afirma que:

Analizando el punto de vista de su diseño y desarrollo como herramienta de formación, los aprendizajes virtuales presentan un ámbito tecnológico y otro pedagógico. Hablamos de una pedagogía debido a que estos sistemas no sirven exclusivamente como receptores digitales de información, por el contrario, dicha información debe entregarse en patrones pre-establecidos pedagógicamente para enfrentar los desafíos de la educación. El ámbito tecnológico se representa en el proceso de aprendizaje mediante los entornos virtuales, desarrollados para esta finalidad.

Asimismo, para Boneau (2007) hay cuatro características básicas, e imprescindibles, que cualquier plataforma de e-learning debería tener:

- Interactividad: asegurar que el usuario de la plataforma virtual que ellos son los responsables de su aprendizaje.
- Escalabilidad: cualidad de la plataforma virtual de trabajar adecuadamente con diferentes cantidades de estudiantes.
- Flexibilidad: grupo de funciones que logran que el sistema virtual se adapte de manera adecuadamente dentro de la institución en la que se busca establecer, con respecto a la organización y su plan curricular, en última instancia a sus contenidos educativos.

Por todo lo mencionado anteriormente, es necesaria la aplicación de la tecnología para mejorar la calidad educativa, esta forma de aprendizaje es de alta demanda a nivel mundial, debido a su propuesta innovadora e interesante. El educador, a su vez, debe dominar el uso de esta técnica de aprendizaje, pues de esta forma planifica una estrategia de aprendizaje para alcanzar las propuestas establecidas dentro del contexto concreto en el que se encuentra.

2.2.1.1.2 Aprendizaje semipresencial (b-learning)

El aprendizaje semipresencial permite crear ambientes de aprendizaje que estén diseñados específicamente para lograr un propósito educativo, esto principalmente, está determinado por el tipo de clases, foros, plataformas, contenidos, etc., que se brinda al educando para la resolución de problemas.

Por ello, Marti (2009) afirma que:

Implica determinar qué parte de un curso debe ser presencial, y que parte virtual, que parte puede ser de autoaprendizaje y que parte tutorada, que parte sincrónica y que parte asincrónica, qué papel debe jugar el facilitador presencial y el tutor virtual (p. 79).

Cabe resaltar que, es necesario identificar los aspectos internos y externos a desarrollar en el proceso de aprendizaje, como: qué materiales usar, quiénes son los participantes, qué tiempo usar, actividades a realizar, determinar el proceso de comunicación entre educador – educando o educando – educando, pues es característica preponderante del b-learning que el educando sea protagonista del proceso de aprendizaje, más aún si este aprendizaje es autónomo, en lo posible.

Para Marti Arias (2009) el educando debe tener las siguientes características, dentro de una enseñanza b-learning:

- Poseer conocimientos actualizados de ofimática.
- Tener la habilidad de trabajar en equipo para la elaboración de diversas actividades grupales.
- Ejercer un riguroso uso del tiempo, para lograr cumplir las metas establecidas sin comprometer el calendario de trabajo establecido.
- Tener una interacción adecuada y oportuna con el profesor o sus compañeros, usando los medios sincrónicos o asincrónicos con los que cuenten.

Entonces, queda a criterio del educando y del plan educativo del que forma parte, determinar la aplicación de esta técnica o modalidad de aprendizaje, sin dejar de lado los procesos tradicionales de aprendizaje que se deben mantener en caso sean necesarios, mediante la elaboración de recursos pedagógicos o grupos de trabajo según sea el caso.

2.2.1.1.3 Aprendizaje móvil online (m-learning)

El m-learning no es más que el aprendizaje móvil, aquí solo basta que el educando posea un equipo tecnológico (smartphone, tablet, laptop, notebook, equipo multimedia) cuya transmisión de datos haga viable la conexión con el educador, aun cuando el participante activo, es decir el educando, se encuentre en movimiento o realizando alguna actividad.

La revolución tecnológica a la que nos vemos sometidos, ha logrado que todos tengamos necesidades diferentes, estas necesidades a su vez deben ser

satisfechas por el mercado, por ello existe un grupo de persona que busca el acceso a la información en cualquier momento, para así obtener una ayuda personalizada y fuentes de información, preferentemente multimedia.

Por ello Zambrano (2009) destaca las siguientes ventajas del m-learning:

- Expansión de la alfabetización digital. Debido a que muchas personas usan la tecnología móvil que permiten los celulares y afines, con propósitos interactivos o lúdicos, se considera a este un aprendizaje potencial.
- Uso eficiente del tiempo. Se retiran los tiempos que se pierden por concepto de transporte o espera de atención.
- Accesibilidad. Los diversos aparatos electrónicos y el acceso a internet se encuentran al alcance de todos.
- Aprendizaje colaborativo. Realizar trabajos grupales realza los valores sociales que permiten colaborar entre todos, para lograr y reforzar un fin establecido.
- Contacto social. Los estudiantes tienen acceso a un contacto directo entre todos los participantes de la clase, incluido el profesor.
- Incremento en el estudio individual. Debido a que los diversos aparatos electrónicos suelen ser de uso personal, depende únicamente del estudiante usarlos eficazmente para lograr un aprendizaje.

Por todo esto, el aprendizaje móvil ha ganado relevancia, no solo en el ámbito educativo, sino también en el laboral, donde no sorprenden los trabajos remotos o a distancia, solo siendo suficiente el acceso a un dispositivo electrónico para empezar a tener un aprendizaje flexible, que responda a las necesidades del

educando, solo basta tener conocimientos de los entornos virtuales a usar o tener conocimientos básicos de la tecnología.

Este aprendizaje toma mayor importancia cuando vemos que supone una ventaja para las personas de edad mayor que buscan aprender algo nuevo y se ven sumergidos rápidamente en esta moda que les resulta fascinante, si bien se menciona que el contacto físico o dinámicas presenciales son necesarias, queda a criterio del educador y de las autoridades pertinentes el manejo adecuado de esta técnica de aprendizaje.

2.2.2 *Habilidades comunicativas*

De acuerdo con las directrices de la Comunidad Europea, las habilidades comunicativas tienen una disposición práctica, por ello el idioma se detalla como las acciones llevadas por sujetos sociales que mediante esta interacción crean y mejoran competencias del idioma, lográndose esto en variadas situaciones y contextos. Mediante ese esquema se define el alcance, la perspectiva y la dirección del aprendizaje del idioma aimara a nivel regional y es la base metodológica adoptada por diversos países que ofrecen educación en diferentes idiomas nacionales e internacionales.

Según O'Connor (1999) las diversas habilidades que poseen el idioma se desarrollan en las modalidades comunicativas y lingüísticas, cuyas actividades buscan mediar en otras personas a través de procesos verbales y no verbales. Las habilidades básicas que se deben dominar para poder comunicarse con éxito son: hablar, escuchar, escribir y leer (MINEDU, 2001)

A nivel latinoamericano, según el diseño curricular de Perú, al no emplear el aimara como instrumento de comunicación se considera una lengua secundaria en la práctica. Debido a esto, el objetivo que se plantea es que los alumnos usen el aimara para trabajar mediante diversos escenarios de comunicación, introduciéndose a nuevos saberes para lograr un aprendizaje, al mismo tiempo que se satisfacen las necesidades de comunicación que la globalización requiere mediante el uso de las TICs.

Por ello, Brown (2007) refiere que se busca el desarrollo de las cuatro habilidades por parte de los alumnos: a) Producción escrita, b) Producción oral, c) Comprensión escrita, d) Comprensión oral. Debido a esto, se quiere que las diversas acciones comunicativas sean significantes para el estudiante, pues ayuda a desarrollar un mejor dominio del aimara, desde un grado básico a uno avanzado, sea en clase, de manera guiada por el profesor o fuera de la clase, de manera autónoma. También se busca que los alumnos desarrollen capacidades cognitivas que les faciliten el adquirir y organizar los contenidos que obtienen haciendo uso del idioma, siendo esta la importancia de desarrollar estas habilidades comunicativas.

De acuerdo con el enfoque comunicativo y como señalan diversos autores como Harmer (2008), Crystal (2006); y lingüistas expertos en la enseñanza de idiomas, el idioma deja de considerarse como un listado de contenidos gramaticales a enseñar y se convierte en una herramienta de interacción que desarrolla las cuatro habilidades del aprendizaje de idiomas.

2.2.2.1 Comprensión Oral

Es una pieza fundamental en nuestro camino al dominio de un idioma. Muchos se enfocan demasiado en la producción oral (conversar en aimara) ya que creen que es lo más importante cuando uno se comunica, sin embargo, la comprensión oral (la habilidad de escuchar y entender el lenguaje hablado) es igual de importante y debe de ser practicado de una forma estratégica.

Actualmente, es un gran problema en las aulas que el educando oye los conocimientos que se les imparte, pero no escuchan, y esta falencia es aún más grave dentro de un proceso de aprendizaje de idioma, al respecto, Murillo (2009, como se citó en Avila, 2019), menciona que:

La habilidad de escucha comprende el manejo de un paquete de habilidades que connotan la perspicacia auditiva. Es así como hay personas que parecieran que están oyendo, pero realmente no están escuchando, obviando esta capacidad que es fundamental a la hora del quehacer comunicativo, especialmente para poder hablar y escribir.

Impulsando la comprensión oral dentro del aprendizaje del aimara, se logra que las normas y reglas de la lengua se aprendan con mayor dinamismo y facilidad, pues la deducción que es la capacidad innata que tenemos como seres humanos, convierte esta repetición en un proceso implícito, aumentando así la riqueza del vocabulario y diferentes estructuras gramaticales que el idioma posea.

2.2.2.2 Producción Oral

Es una de las cuatro habilidades comunicativas necesarias para una comunicación efectiva en cualquier idioma, particularmente cuando el orador no está usando su lengua materna. (Boonkit, 2010, p. 12). Hablar, junto con la habilidad de escritura, se consideran las habilidades activas. Al aprender aimara como lengua originaria, la habilidad de hablar es muy importante porque a través de esta los estudiantes pueden comunicar sus ideas y pensamientos sobre cualquier tema en particular, en un contexto formal e informal.

Por ello, Cullen (2001, como se citó en Allegra y Rodriguez, 2010) menciona que:

El objetivo de las actividades controladas para el desarrollo de la destreza de producción oral, es que los estudiantes memoricen las estructuras lingüísticas, las repitan de manera fluida y estas generen la confianza necesaria en los aprendices para desenvolverse en la lengua meta.

Entonces, el educador como agente motivador del educando, debe supervisar y controlar una serie de tareas de carácter participativo que posibiliten la interacción entre los participantes de dicho aprendizaje, el educando debe ser capaz de sentirse seguro de expresar sus ideas en el idioma a aprender, sin temor a equivocarse, pues de ser este el caso, la retroalimentación debe darse de manera oportuna para lograr un dominio del idioma y una futura conversación más fluida.

2.2.2.3 Comprensión Escrita

Los estudiantes de un segundo idioma deben desarrollar y, finalmente, dominar habilidades de lectura más avanzadas. En entornos académicos (es decir, en contextos secundarios y postsecundarios), la lectura sirve como un medio principal para transmitir el contenido informativo que se debe aprender.

La información (y el vocabulario relacionado) que los estudiantes aprenden de la lectura es típicamente necesaria para las tareas académicas de escritura, expresión oral y comprensión auditiva. En lugar de dejar el desarrollo de las habilidades de lectura al azar (como hacen muchos maestros porque no están capacitados para enseñar lectura y/o no lo ven como su responsabilidad), los maestros pueden hacer mucho para ayudar a los estudiantes a convertirse en mejores lectores. Comprender la comprensión lectora, y todo lo que conlleva, ayuda enormemente a los profesores principiantes y experimentados a convertirse en profesores de lectura eficaces.

De acuerdo con, Tijaro (2019) citado en (Lascano Villareal) manifiesta que la habilidad escrita es una relación entre los textos y las personas que lo leen, es una etapa fundamental creada por el ser humano, la cual deber ser fomentada de manera constante por parte del profesor, mediante diferentes actividades y estrategias acorde a su edad, interés y necesidad, observando cualquier inquietud por parte del alumno en su proceso de aprendizaje y retroalimentado la misma con la finalidad de desarrollar personas con pensamiento crítico y que promuevan un amor a la lectura (p. 26).

Entonces, la capacidad de leer se debe comprender como la fusión de las otras capacidades (hablar, escuchar, escribir), pues al momento de leer, implícitamente el sujeto debe saber previamente escribir y transcribir esa lectura de manera mental y reproducir los sonidos, por esta razón se desarrolla mucho esta capacidad desde la educación primaria, con la finalidad de crear en base a esto un pensamiento dinámico y crítico que pueda ser ejercido por el sujeto a lo largo de su vida.

2.2.2.4 Producción Escrita

Es una habilidad fundamental dentro de la enseñanza de otros idiomas, es una de las habilidades más complejas que se encuentran en el idioma aimara, y la composición de oraciones y párrafos y la estructura gramatical adecuada son aspectos que los estudiantes no pueden dominar fácilmente. Esto se debe a que el método tradicional que aún utilizan los profesores en las lecciones, hace que los estudiantes pierdan interés y se vuelvan pasivos a la hora de absorber nuevos conocimientos. Podemos comprender que la capacidad de escribir es a su vez lo que deriva de la capacidad de leer, pues representa un proceso productivo de esta.

Por ello Saborit et al. (2014, como se citó en Socasi, 2022) menciona que:

Aunque el estudiante no utilice frecuentemente el lenguaje escrito fuera del aula, es importante trabajar continuamente en la motivación. Si el profesor favorece el trabajo con la escritura, el estudiante no percibirá una separación en la enseñanza de las habilidades lingüísticas, sino que apreciará una integración de las

mismas y se dará cuenta que la expresión escrita es tan importante como la expresión oral (p. 608).

Toda la interacción que existe entre educando y educador dentro del contexto del covid-19, nos refiere a que esta actividad se realiza por medio de los entornos virtuales, como chats, correos, u otros apartados donde el educando deba usar esta habilidad, teniendo en cuenta que esta labor si es responsabilidad del educador, pues el educando por sí mismo no tiene la necesidad de aplicarla para sí mismo.

2.2.3 Aprendizaje del aimara

El aprendizaje como tal, es la adquisición de conocimientos por medio del estudio o experiencia, entonces el aprendizaje del aimara es el resultado del acto educativo dentro de este contexto, sin embargo, existe una diferenciación en el aprendizaje de este idioma a comparación de otros.

Pino (2015) sostiene que el aimara es visto como un idioma inferior, mientras que el español u occidental si es considerado algo valioso y atractivo para los estudiantes, esto se replica aún mas dentro de los mismos estudiantes de las zonas altoandinas de la región, sin embargo, un estudio realizado en el 2011 en la facultad de Educación, Comunicación y Humanidades de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann – Tacna, permitió determinar que mas de la mitad de estudiantes universitarios mostraban una actitud favorable hacia el aimara (p. 38).

Capítulo III

Metodología de la investigación

3.1 Descripción del tipo y diseño de investigación

Aquí se detalla la metodología y componentes que conforman la investigación. Así se puntualiza el tipo de investigación, elementos de investigación, técnicas y herramientas de recolección de datos, para que se logre el proceso de análisis e interpretación, que inicialmente dará respuesta al problema de investigación planteado al inicio.

Esta investigación es de tipo descriptivo, nivel de investigación pura, diseño no experimental, transversal, metodología cualitativa, siendo su finalidad describir cómo se usan los entornos virtuales en el desarrollo de las habilidades comunicativas, en la enseñanza del idioma aimara en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de la ciudad de Tacna en 2021. Como señala Tamayo (2004), la finalidad de una investigación del

tipo descriptiva es producir una representación correcta de la realidad que se busca estudiar.

También, basándonos en el tema y objetivos planteados, esta investigación se encuentra dentro de la categoría de innovación pedagógica y formación educativa, porque estudiando el uso de los entornos virtuales, veremos cómo estos pueden ser usados como recursos didácticos en el proceso de enseñanza del idioma aimara.

La presente investigación se abordó con el método cualitativo, muestreo no probabilístico con un propósito específico, porque se considera apropiado para el estudio de los fenómenos sociales, pues se trata de comprender la realidad en base a ciertas características. Asimismo, Martínez (2006) menciona que la finalidad de la investigación cualitativa es precisar de la manera más completa posible la realidad y la constitución de esta.

Por esto, la investigación descriptiva ayudó a identificar el uso de los entornos virtuales en el desarrollo de las habilidades comunicativas, en la enseñanza del idioma aimara, en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de la ciudad de Tacna en 2021, de tal forma que, le permitió al investigador comprender la percepción de los participantes, en base al aprendizaje del idioma aimara con el uso de entornos virtuales.

3.2 Descripción del universo y muestra

La institución donde se realizó la investigación es una universidad nacional ubicada en la ciudad de Tacna. La universidad tiene como misión brindar

formación profesional humanista, científica y tecnológica a los estudiantes universitarios con calidad y responsabilidad social, y en parte de esta formación está considerado la enseñanza del aimara. Cuenta con alumnos de diferentes estratos sociales, que vienen de los distritos aledaños como Cono Sur, Ciudad Nueva, Natividad, Pocollay, Cercado, entre otros.

Cabe mencionar que la universidad nacional dispone de recursos tecnológicos para los alumnos, como el proyector multimedia y un centro de cómputo equipo con computadoras con sistema operativo Windows 10; el inconveniente aquí es que, por temas de pandemia, el uso de estos equipos se ve limitado y cada alumno suele usar sus propios equipos de acceso a internet como computadoras, laptops, celulares, tablets, etc. Estos detalles dificultan el uso de los entornos virtuales en la enseñanza del aimara en la universidad, pues algunos entornos virtuales sí requieren el uso de una computadora.

Con relación a la población y a la muestra, se precisa que en la universidad, a pesar de tener miles de estudiantes matriculados, la investigación se desarrolla únicamente con los alumnos del X semestre de la carrera de Ciencias Sociales, que estudian en el turno mañana, conformado por 28 alumnos matriculados, los cuales reciben clases del curso de aimara; es decir, esta materia forma parte de su formación superior, las edades de los alumnos fluctúan entre 20 y 35 años, aunque este aspecto no interfirió en los resultados obtenidos. Debido a que el universo de estudiantes es pequeño y la investigación es de enfoque cualitativo, se trabajará con todo el universo de estudiantes de Ciencias Sociales del X ciclo, en el periodo 2021.

3.3 Descripción de las técnicas e instrumentos de investigación

3.3.1 Técnicas de recolección de datos

Para recolectar la información de los alumnos, se optó por usar las técnicas: Cuestionario para los alumnos (virtual) y la Observación de las sesiones de aprendizaje.

Con relación a esto, Mella (2000) menciona que para entender cómo los grupos focales funcionan como una técnica de investigación, es útil compararlos con lo que es probablemente la técnica más conocida de investigación de actitudes y opiniones: el cuestionario tipo survey (encuesta) (p. 26).

Se decidió usar la técnica de observación de las sesiones de clase, cuyo instrumento fue una ficha de observación. Tanto la información obtenida mediante el cuestionario y la observación se compararon a fin de obtener un resultado más verídico.

3.4 Métodos de análisis de los resultados

3.4.1 Método descriptivo

El método descriptivo tiene dos definiciones metodológicas de investigación, siendo estas las cualitativas y cuantitativas, pues se refiere al tipo de pregunta que se plantea en la investigación, diseño y análisis aplicadas a un tema.

Por ello, Abreu (2014) afirma que, el método descriptivo busca un conocimiento inicial de la realidad que se produce de la observación directa del investigador y del conocimiento que se obtiene mediante la lectura o estudio de las informaciones aportadas por otros autores. Hace referencia a una metodología

de investigación que tiene como finalidad denotar con un mayor carácter investigativo, la información recopilada de la realidad o escenario que se estudia, siguiendo parámetros establecidos (p. 198).

3.4.2 Método inductivo

El método inductivo parte de lo particular hacia lo general, basándose principalmente en la observación y estudio de las características generales o individuales que posee una realidad, por ello, normalmente, se le asocia a este método con la investigación cualitativa.

Asimismo, Tena y Rivas (2005) sostienen que, el método inductivo se basa en la captación de diferentes acontecimientos y situaciones, dentro de un contexto, que motivan al investigador a acercarse al sujeto u objeto que se investiga, siendo la naturaleza partir de generalidades a la formación de conceptos (p. 29).

Capítulo IV

Procesamiento y análisis de los resultados

4.1 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

La interpretación de la información, según se indica previamente en los fundamentos teóricos, consiste en desarrollar y vincular la data teórica con la información obtenida del cuestionario realizado a los estudiantes. Asimismo, contrastar y relacionar los resultados de los datos obtenidos con la guía de observación.

Por ello, Mella (2000) menciona que:

Así, aunque el análisis puede aparecer como un proceso complejo, la clave es conformar los datos brutos en un informe final conclusivo. Un conjunto de apuntes o pedazos de conversaciones no representan un informe, solo son el inicio de una investigación. Los estudios de grupos focales no suelen basarse únicamente en un

grupo único. Lo más adecuado es que una investigación plasma los temas de mayor relevancia que acontecen en varios grupos (p. 28).

En cuanto a las observaciones de clases, estas fueron realizadas durante el dictado de clase, en los días hábiles de la semana, en este caso, los viernes, desde las 7:00 horas hasta las 9:30 horas, durante 8 semanas.

4.2 Presentación y análisis de resultados de la investigación

Aquí se exhibe la interpretación significativa y análisis de la investigación que se obtiene mediante el cuestionario a alumnos y las observaciones de las sesiones de aprendizaje, para identificar de qué manera se usan los entornos virtuales en la enseñanza del idioma aimara, en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de la ciudad de Tacna en 2021.

Los datos obtenidos de los instrumentos aplicados a la muestra, denotan cómo se usan los entornos virtuales en el aula virtual de clase. Para lograr un estudio significativo se optó por separarlos, de acuerdo con el uso de los entornos virtuales en el desarrollo de las habilidades en la enseñanza del aimara (producción escrita, producción oral, comprensión escrita y comprensión oral), según las respuestas de los alumnos, para poder interpretar adecuadamente las respuestas obtenidas.

A) Resultados obtenidos de la categoría: uso de los entornos virtuales con respecto a la producción oral

Los alumnos mencionan que el docente utiliza recursos multimedia para el desarrollo de la producción oral. Los participantes mencionan en mayoría que les gusta mucho las dinámicas del docente, asimismo, reconocen que la presentación de videos y diapositivas con audio, ayudan a comprender la pronunciación correcta de las palabras.

Por ejemplo, los estudiantes, al haberles formulado la pregunta: ¿El uso de los entornos virtuales te ayuda a mejorar la habilidad de producción oral en las clases de aimara? ¿Cómo? ¿Por qué?, respondieron de la siguiente manera:

“Sí, el uso de los entornos virtuales sí me ayuda en el desarrollo de la producción oral, debido a que, al estar interactuando con el docente y compañeros, podemos practicar nuestra pronunciación, mediante participaciones, videos del docente o simplemente escuchando al profesor, esto porque podemos, en tiempo real, hacer preguntas y el profesor nos puede corregir.” (Alumno 5).

Como se puede apreciar, el alumno se encuentra motivado por la interconexión inmediata que existe en el aula virtual y a las dinámicas que se desarrollan dentro de esta, es por ello que, el docente que imparte este idioma debe estar capacitado para el dominio virtual de las diferentes herramientas multimedia que se puedan emplear para lograr un aprendizaje significativo en el estudiante.

Otra respuesta es: “Considero que sí me ayuda a mejorar, me ayuda el uso de los videos que el docente nos proyecta, él también habla en aimara fluido.” (Alumno 21).

Se puede observar que el alumno se siente respaldado por los contenidos multimedia que el docente proporciona, de la misma forma, el dominio del aimara del docente es muy fluido, esto se puede contrastar con la ficha de observación donde esto se ratifica, así podemos denotar que la mezcla de estas cualidades permite lograr un aprendizaje adecuado para los estudiantes.

La siguiente respuesta fue: “En lo personal sí, porque a través de las grabaciones puedo reproducir nuevamente la sesión dictada por el docente a cargo.” (Alumno 28).

El uso del aula virtual de Google Meet permite la grabación de las clases, dichas grabaciones son subidas posteriormente para que los alumnos tengan acceso a estas, siendo esta una cualidad de este entorno virtual.

Para lograr una producción oral adecuada, se debe conocer el idioma más allá de la naturaleza propia de esta habilidad. Así pues, Bygates (1991) menciona que el reproducir un video, donde un personaje reconocido por los estudiantes es participe de una charla o habla durante tres minutos otro idioma, resulta favorecedor para el estudiante que trata de aprender este idioma, pues podrá copiar e internalizar de manera dinámica lo que escucha.

Por lo anteriormente expuesto, se denota cómo la producción oral es desarrollada adecuadamente dentro de las clases de aimara, por parte del docente del curso, siendo sus cualidades principales el dominio fluido del idioma y el correcto manejo de los entornos virtuales.

B) Resultados obtenidos de la categoría: uso de los entornos virtuales con respecto a la producción escrita

Dentro de la categoría de los resultados de la producción escrita, los alumnos denotaron que existen muchas limitantes en este aspecto debido a la naturaleza de la enseñanza.

Por ello, al haberles formulado a los estudiantes la pregunta: ¿El uso de los entornos virtuales, te ayuda a mejorar la habilidad de producción escrita en las clases de aimara? ¿Cómo? ¿Por qué?, respondieron de la siguiente manera:

“No ayuda en un 100 % a mejorar nuestra habilidad de producción escrita, porque no existe esa interacción entre el docente - alumno y viceversa de manera presencial.” (Alumno 3).

Como se aprecia, la producción escrita es quizá una dimensión donde los entornos virtuales no ayudan mucho, pues la escritura se practica, normalmente, bajo la supervisión presencial de un docente que nos guía en este aprendizaje, y mediante el aula virtual no es posible que el docente esté supervisando de manera instantánea a todos los alumnos.

La siguiente respuesta fue: “Creo que el uso de los entornos virtuales no ayuda en el desarrollo de la producción escrita, porque el docente no tiene la facilidad de corregir de manera rápida los escritos de los estudiantes; si estuviera en un aula física, solo pasaría por los pupitres y corregiría, en cambio, en los entornos virtuales hay que esperar que el estudiante envíe y muchas veces los estudiantes tienen problemas para el envío.” (Alumno 8).

Es preocupante el caso, cuando escuchamos a los alumnos mencionar que la educación con el uso de entornos virtuales no beneficia al aprendizaje de la escritura del idioma aimara, esto se puede deber a diversos factores, como la mala conexión a internet, la deficiencia en equipos adecuados, o que no conocen cómo usar adecuadamente el entorno virtual.

Otra respuesta es: “No, porque no hay documentos o videos en los cuales te explican específicamente cuál es el significado de lo que uno puede escribir.” (Alumno 28).

Dentro de los contenidos en internet, casi no hay documentos que enseñen a escribir en aimara de forma dinámica, esto es preocupante pues esta dimensión del aprendizaje del idioma no se puede desarrollar de manera correcta, hay que acotar que para el periodo 2021 no existía un traductor adecuado, sin embargo, en mayo del 2022 Google implementó un traductor de esta lengua a su catálogo.

Harmer (2007) menciona que los alumnos son aprendices activos y dinámicos por el tipo de educación que reciben de parte del Internet y los recursos en las clases y en diferentes ambientes, porque les provee de actividades fascinantes que los atrae y motiva a aprender un idioma diferente (p. 6). Aunado a esto, Crystal (2012), refiere que dentro del contexto de globalización que se vive, la educación requiere de educadores capacitados en el uso de las Tic's, de manera que puedan atender las necesidades y consultas de los estudiantes.

Por todo ello, notamos como la producción escrita (capacidad de escritura) no es desarrollada de manera correcta, pues la naturaleza de la enseñanza de

escritura suele ser personalizada, y si bien los entornos virtuales logran dinamizar el aprendizaje, no lo logra hacer en el aspecto social.

C) Resultados obtenidos de la categoría: uso de los entornos virtuales con respecto a la comprensión escrita

Dentro de la categoría de los resultados de la comprensión escrita, los alumnos refirieron que existen muchos beneficios en el desarrollo de esta capacidad, debido a que los entornos virtuales poseen mucha información escrita que puede ser contrastada por el docente, mientras este último presenta la pantalla donde se encuentra la información a analizar.

Por ejemplo, los estudiantes, al haberles formulado la pregunta: ¿El uso de los entornos virtuales te ayuda a mejorar la habilidad de comprensión escrita en las clases de aimara? ¿Cómo? ¿Por qué?, respondieron de la siguiente manera:

“El uso de los entornos virtuales sí me ayuda en el desarrollo de la comprensión escrita, pues es más interactivo, ya sea para absolver dudas como para corregir, porque mediante lecturas y documentos podemos ir mejorando nuestra lectura, porque al darnos lecturas con sus traducciones vamos relacionando las palabras.” (Alumno 5).

Según las palabras del alumno, podemos determinar cómo el uso de estos entornos virtuales sí ayudan a la mejora de la lectura del idioma aimara, esto debido a que existen muchas herramientas dinámicas dentro de los mismos entornos virtuales, que facilitan una mejor comprensión; asimismo, el tener la

posibilidad de consultar con un diccionario online de aimara, ayuda a que el aprendizaje sea continuo.

Otra respuesta es: “La lectura sí es practicada por el profesor, los entornos virtuales sí me ayudan, ya que tenemos documentos de word o pdf que el profesor sube al aula virtual y así lo practicamos.” (Alumno 20).

Como se observa, el estudiante sí se siente respaldado en contenidos, con respecto a su aprendizaje de comprensión escrita, donde estos documentos son repasados por el docente en conjunto con los estudiantes, por lo que esta interconexión entre ambas partes, mediante los entornos virtuales, sí optimizan el aprendizaje.

La siguiente respuesta es: “Sí, el profesor nos da textos que tienen aparte de su texto, tiene al costado la pronunciación de algunas palabras difíciles.” (Alumno 23).

Es importante analizar cómo los entornos virtuales permiten conjugar formas de enseñanza, para así practicar la fonética a la vez, siendo esta una característica propia de los entornos virtuales, que a su vez permiten una mayor apertura a las capacidades de aprendizaje, por parte de los estudiantes.

Se hace necesario resaltar, que el hacer uso de contenidos multimedia, dentro de las sesiones de aprendizaje de aimara, es aceptado de diversas maneras por los estudiantes. En efecto, Sutherland (2002) refiere que, cuando los alumnos deben estudiar con textos, existe una diferencia notoria entre una lectura virtual y una lectura en físico (p. 662). Debido a ello, sería recomendable usar libros

digitales dentro de los entornos virtuales y usar un proyector multimedia en las clases presenciales.

Analizando las respuestas expuestas, se demuestra que la comprensión escrita sí es desarrollada de manera correcta por parte de los estudiantes, pues los entornos virtuales permiten mostrar textos estáticos en documentos o dinámicos, en videos para un aprendizaje significativo del aimara.

D) Resultado de la categoría: uso de los entornos virtuales con respecto a la comprensión oral

Los alumnos mencionan que el docente utiliza recursos multimedia para el desarrollo de la comprensión oral. Los participantes mencionan en mayoría que les gusta mucho las dinámicas del docente, asimismo, reconocen que la dinámica de canto que tienen de manera continua en el curso, les ayuda a comprender y aprender de un modo más asertivo la oralidad del idioma.

Por ello, al haberles formulado a los estudiantes la pregunta: ¿El uso de los entornos virtuales, te ayuda a mejorar la habilidad de comprensión oral en las clases de aimara? ¿Cómo? ¿Por qué?, respondieron de la siguiente manera:

“El uso de los entornos virtuales sí me ayuda en el desarrollo de la comprensión oral, pues el docente permite hacer que relacionemos las palabras, por ejemplo, con canciones, videos, poemas, etc. Porque al estar en constante escucha podemos ir entendiendo.” (Alumno 6).

Este tipo de dinámicas que el docente utiliza, resultan positivas durante el desarrollo de las sesiones y también posterior a estas, debido a que el tener acceso a estos archivos multimedia y demás, facilitan la repetición o repaso de los temas

en los cuales el alumno tiene dudas, los entornos virtuales en este caso son muy beneficiosos para el estudiante.

La siguiente respuesta fue: “Es complicado, si bien se practica algo en clases, depende del estudiante practicar más.” (Alumno 10).

Esta característica de los entornos virtuales son los que permiten un aprendizaje asincrónico dentro de la enseñanza de idiomas, donde el aprendizaje autodidacta de forma guiada, es posible, ya que el docente realiza parte de la clase hablando en aimara fluido, sirviendo de contraste para el aprendizaje del estudiante.

Otra respuesta fue: “Por supuesto, cuando proyectan videos o canciones, nosotros vamos asociando a los temas y palabras que estudiamos y vamos mejorando la escucha del idioma.” (Alumno 19).

Aquí se demuestra que el dinamismo que los entornos virtuales ofrecen, pudiendo reproducir contenidos multimedia de forma inmediata ayuda a asociar palabras y significados, así se mejora la capacidad de entendimiento al escuchar el aimara, siendo una característica única de la educación virtual y no de la presencial.

Asimismo, Galán Vélez (2015) considera que la comprensión oral es fundamental en el proceso de aprendizaje de un idioma y el desempeño académico y profesional (p. 33). Es necesario para el desarrollo de proceso metodológico de la enseñanza de un nuevo idioma, en este caso el aimara. De esta manera se toma en cuenta el material que facilita el docente en los diferentes entornos virtuales,

estos contenidos multimedia conformados por diversos videos y audios, favorecen a que los estudiantes logren una mejor comprensión oral del aimara.

Por lo detallado anteriormente, se denota que la comprensión oral sí es desarrollada adecuadamente en las clases de aimara, pues los contenidos multimedia que esta ofrece y la fluidez del docente en el dominio del idioma, permiten “entrenar” la capacidad de recepción de información en aimara, siendo una gran cualidad el poder repetir los audios en este idioma, las veces que el alumno considere necesario.

E) Resultados respecto a la ficha de observación de clases

Durante la observación de las clases, se ha evidenciado el dominio de nivel superior por parte del docente, con respecto al manejo de los entornos virtuales, nunca ha presentado deficiencias en el manejo de estas herramientas tecnológicas, asimismo, ofrece una amplia variedad de ejercicios con el uso de estos entornos virtuales, con la finalidad de desarrollar las diferentes habilidades comunicativas del aprendizaje del idioma aimara.

Al iniciar las sesiones de clase, el docente saluda a todos en aimara fluido y procede a tomar asistencia, aquí también lo hace en aimara y a su vez, los alumnos contestan en aimara, cuando el docente realiza una indicación lo hace primero en aimara y posteriormente en español, para que así los alumnos vayan familiarizándose y aprendiendo el idioma.

El docente conoce a profundidad el dominio de las herramientas que los entornos virtuales ofrece, pues siempre apertura actividades o ejercicios en el aula

virtual, toda la clase es dinámica y los alumnos casi no pierden el interés en ella, debido a la actitud del docente y su capacidad de enseñanza, que es la adecuada.

También se observa que existe interacciones entre el docente y el alumno en tiempo real y también de forma asincrónica, como cuando el docente brinda un tiempo para resolver o practicar un aprendizaje, él siempre está atento a absolver las dudas que surgieran.

Al finalizar la clase, el profesor culmina con los temas propuestos para esa sesión y brinda indicaciones en aimara si es que existen trabajos encargados, a su vez él y los alumnos se despiden usando el idioma aimara, por lo que se demuestra que, tanto el docente como los alumnos se familiarizan totalmente con el uso de este idioma.

Como sugiere Abril (2008) la observación consiste en la percepción sistemática y dirigida a captar los aspectos más significativos de los objetos, hechos, realidades sociales y personas en el contexto donde se desarrollan normalmente (p. 11)

Conclusiones

A través de la investigación se concluye que:

- Primera.** El uso de entornos virtuales dentro de la enseñanza del idioma aimara, presenta ventajas debido a los contenidos multimedia y acceso a la información inmediata; sin embargo, también presenta deficiencias al momento de interactuar entre educadores y educandos, por las limitaciones mencionadas en la investigación.
- Segunda.** Los entornos virtuales dinamizan el desarrollo de la habilidad de comprensión oral, pues se tiene acceso a contenidos multimedia que el alumno puede repasar para lograr un aprendizaje significativo; asimismo, la capacidad de hablar aimara fluido por parte del docente, es transmitida a todos de manera clara mediante el uso de la plataforma Google Meet.
- Tercera.** El uso de los entornos virtuales ayuda en el desarrollo de la habilidad de comprensión escrita, debido a que los archivos de texto que se brindan en el curso de aimara, les permiten a los estudiantes repasar dentro de cualquier dispositivo electrónico, para así llegar a un aprendizaje significativo; asimismo, existe mucha información en documentos dentro de las diferentes

plataformas, para que el estudiante, si desea, logre a su vez un aprendizaje autónomo.

Cuarta. La habilidad de producción oral se ve beneficiada con el uso de los entornos virtuales, pues las plataformas, aulas virtuales, blogs, contenidos multimedia, ofrecen un dinamismo que atrae a los estudiantes, más aún, cuando el aprendizaje de un idioma debe darse de manera lúdica y práctica, logrando así una significancia en el proceso y consiguiendo, mediante la repetición, una correcta capacidad de hablar en aimara.

Quinta. El uso de los entornos virtuales, en el desarrollo de la habilidad de producción escrita, son los que presentan mayor deficiencia, pues esta capacidad requiere necesariamente de una retroalimentación instantánea por parte del educador, sin embargo, actualmente la tecnología no permite que esto ocurra, pues las participaciones deben darse de manera personal y en ocasiones con fallas en la conectividad.

Recomendaciones

A través de esta investigación se recomienda lo siguiente:

- Primera.** Capacitar de manera continua a los educadores en el dominio de los entornos virtuales, para así aprovechar las oportunidades que estos ofrecen, aun cuando las clases vuelvan a un ritmo presencial, estas herramientas ayudarán a mejorar la calidad educativa del aprendizaje del idioma aimara.
- Segunda.** Mantener el uso de entornos virtuales dentro de las aulas, pues aun cuando las clases vuelvan a la presencialidad, se ha demostrado que el contenido multimedia ayuda a desarrollar la habilidad de comprensión oral, de la misma forma el educador debe analizar adicionalmente las características de los entornos virtuales que usará para dinamizar el proceso de aprendizaje.
- Tercera.** Usar los entornos virtuales para el desarrollo de la comprensión escrita, pues existe una mejora significativa en el aprendizaje debido a los documentos virtuales a los que se tiene acceso, y a su vez la repetición que estos nos permiten realizar.
- Cuarta.** Realizar una retroalimentación continua con referencia al desarrollo de la producción oral, pues es de esta manera que se llega a un aprendizaje más adecuado en la capacidad de hablar, en este caso el idioma aimara, por lo que al volver a la presencialidad se puede optar

por usar audios dentro de los grupos de estudio que tienen los alumnos.

- Quinta.** Trabajar la habilidad de producción escrita de forma presencial, pues esta habilidad no se ve beneficiada por el uso de los entornos virtuales, se requiere una enseñanza personalizada y presencial para poder corregir de forma inmediata los errores que los estudiantes puedan tener.
- Sexta.** Trabajar los contenidos del aprendizaje del idioma aimara para así determinar cuáles son los entornos virtuales adecuados para desarrollar las habilidades comunicativas que se requiera según la sesión de aprendizaje, teniendo en cuenta que el educador debe ser un agente motivador dentro del proceso de aprendizaje.
- Séptima.** Darle mayor importancia dentro del plan de estudios al idioma aimara, pues al ser una lengua propia de nuestra región y más aún cuando la labor docente y otras se ejercen dentro de la ruralidad de nuestro país, la capacidad de comunicarnos con todos los pobladores debe ser un requisito indispensable para poder laborar en dichas zonas, aun cuando en la práctica esto no sucede así.

Referencias bibliográficas

- Abreu, J. L. (2014). El Método de la Investigación. *Daena: International Journal of Good Conscience*, 195-204.
- Abril, V. H. (2008). *Técnicas e instrumentos de la investigación*. Obtenido de http://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/41375407/Tecnicas_e_Instrumentos_Material_de_clases_1
- Allegra, M., & Rodriguez, M. (2010). Actividades controladas para el aprendizaje significativo de la destreza de producción oral en inglés como LE. *Revista ciencias de la educación*, 133-152.
- Avila, D. (2019). *Fortalecimiento de la habilidad de escucha en el idioma inglés para los estudiantes de grado 10° y 11° del Instituto COPESAL a través de un objeto virtual de aprendizaje*. Universidad Nacional abierta y a distancia - UNAD.
- Boneu, J. M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento(RUSC)*, 4.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching*. White Plains.
- Crystal, D. (2006). *Lenguaje and the internet*. Cambridge University.
- Europea, C. (27 de Junio de 2014). <https://eur-lex.europa.eu/>.

- Flores, K., & Bravo, M. (2012). Metodología PACIE en los ambientes virtuales de aprendizaje para el logro de un aprendizaje colaborativo. *Diálogos Educativos*, 12.
- Galán Vélez, R. M. (2015). Comprensión auditiva: evaluación y aprendizaje. *Revista Iztapalapa*, 31-46.
- García Peñalvo, F. J. (2005). Estado actual de los sistemas e-learning. *Tería de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* , 1-7.
- Gonzáles Cano, A. (2017). *Utilización del aula virtual y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del grado quinto de primaria. Colegio Almirante Padilla, Bogotá 2016*. Universidad privada Norbert Wiener.
- Harmer, J. (2008). *How to teach english*. Pearson.
- Ibáñez Fajardo, R. D., & Batista González, M. d. (2019). Los Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje en el desarrollo de la competencia comunicativa en idioma inglés. *Referencia Pedagógica*, 231-245.
- Lascano Villareal, L. K. (s.f.). *La web 2.0 como herramienta didáctica en el desarrollo de las habilidades lingüísticas*. Universidad Central del Ecuador.
- Laura de la Cruz, K. M. (2021). *La aplicación quizizz y el aprendizaje del vocabulario aimara en los estudiantes de segundo grado de nivel secundario de la institución educativa Prócer Manuel Calderón de la*

Barca en el año 2020 [Tesis segunda especialidad]. Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann.

- Marti Arias, J. A. (2009). Aprendizaje mezclado (B-Learning). Modalidad de formación de profesionales. *Universidad Eafit*, 70-77.
- Martínez Gázquez, C. (2015). Plataformas virtuales como herramientas para el aprendizaje de una segunda lengua. *redit: Revista electrónica de didáctica de la traducción y la interpretación*, 23-46.
- Martínez, M. (2006). La investigación cualitativa (síntesis conceptual). *Revista De Investigación En Psicología*, 123-146.
- Mella, O. (2000). *Grupos focales - tecnica de investigacion cualitativa*. CIDE.
- Ortiz, J., Andrade, M., & Cadena, S. (2017). Resultados de la implementacion de la plataforma educativa virtual Universidad Central del Ecuador. *FIGEMPA*, 107-114.
- Ovando Rodríguez, M. L. (2013). *Curso virtual de inglés nivel I para los estudiantes de las carreras semi-presenciales de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Pardo, A. M. (2014). *Formalización de un modelo de formación online basado en el factor humano y la presencia docente mediante un lenguaje de patrón*. Universidad de Salamanca.
- Pino Nina, E. (2015). Los prejuicios y la identidad para el aprendizaje de la lengua aimara de los estudiantes de la zona altoandina de la provincia de candarave, Tacna (Perú). *Diálogo andino*, 47.

- Quiroz, J., & Jeldres, M. (2018). La virtualidad una oportunidad para innovar en educación: un modelo para el diseño de entorno virtuales de aprendizaje. *Didascalía: Didáctica y Educación*, 1-22.
- Quito, E. (2009). *Como aplicar las Tics en el Aula en la Asignatura de Inglés*. Universidad Tecnológica Israel.
- Rama, C. (2016). La fase actual de expansión de la educación en línea o virtual en América Latina. *Universidades*, 70.
- Rodríguez Martín, B. (2020). *Docencia colaborativa universitaria: planificar, gestionar y evaluar con entornos virtuales de aprendizaje*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Rodriguez Martin, B., & Castillo Sarmiento, C. A. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje: Posibilidades y retos en el ámbito universitario*. Universidad de Castilla-La Mancha.
- Sierra Pineda, I. A. (2008). *Docencia e interacción en entornos virtuales: escenarios y posibilidades*. Universidad de Córdoba.
- Silva Quiroz, J. (2011). *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)*. UOC.
- Socasi, L. (2022). *Entornos virtuales de aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera*. Universidad Central del Ecuador.
- Suárez, C., & Gros, B. (2014). *Aprender en red: de la interacción a la colaboración*. Editorial UOC.

- Sutherland-Smith, W. (2002). Weaving the Literacy Web: Changes in Reading from Page to Screen. *The reading teacher*, 662-669.
- Tamayo, M. (2004). *El proceso de la investigación científica*. Editorial Limusa.
- Tena, A., & Rivas, R. (2005). *Manual de investigación documental*. Plaza y Valdés Editores.
- UNESCO. (2002). *Information and communication technologies in teacher education*. UNESCO.
- Universitat Jaume I. (2004). *Selección de un entorno virtual de enseñanza/aprendizaje de código fuente abierto para la Universitat Jaume I*. Centre d'Educació i Noves Tecnologies (CENT) de la Universitat Jaume I.
- Vicarregui Echevarria, P. J. (2016). *Transmisión del conocimiento a través de herramientas virtuales*. Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea.
- Zambrano C., J. (2009). Aprendizaje móvil (M-LEARNING). *Inventum*, 38-41.

Anexos

Matriz de las variables

Problema General	Objetivo General	Variable	Definición	Dimensiones	Indicador	Instrumento de evaluación
¿En qué medida se usan los entornos virtuales en el desarrollo de las habilidades comunicativas en la enseñanza del idioma aimara en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann?	Identificar de qué manera se usan los Entornos Virtuales en el desarrollo de las habilidades comunicativas en la enseñanza del idioma aimara en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann	Entornos Virtuales	Un Entorno Virtual, es una aplicación informática utilizada por el guía y los educandos, para producir espacios de enseñanza y aprendizaje y su uso puede concebirse en tres modalidades presencial, virtual o mixta (Universitat		-Video -Salas de reunión -Herramientas online	-Cuestionario -Ficha de observación

			Jaume I., 2004). En este entorno existe interacción y colaboración entre sus participantes, por ello también se lo cataloga como un espacio social donde fluye la comunicación sincrónica y asincrónica (Quiroz & Jeldres, 2018).			
Problemas Específicos ¿De qué manera el uso de los entornos virtuales se relaciona con el desarrollo de la habilidad	Objetivos Específicos Describir cómo se usan los Entornos Virtuales para el desarrollo de la	Habilidades Comunicativas	Las habilidades comunicativas se enmarcan dentro de capacidades necesarias para	Comprensión Oral	-Atención - Concentración -Memoria auditiva	-Cuestionario -Ficha de observación

<p>de comprensión oral en la enseñanza del idioma aimara en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann?</p>	<p>habilidad de comprensión oral en la enseñanza del idioma aimara en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann</p>		<p>realizar tareas comunicativas e influir en otros individuos (O'Connor, 1999). Son definidas como grupos de recursos verbales y no verbales mediante los cuales se logran objetivos comunicativos específicos. Las habilidades básicas que se deben dominar para poder comunicarse con éxito son: hablar, escuchar, escribir y leer (MINEDU, 2001)</p>		<p>-Identificación de la entonación -Obtiene información de lo escuchado</p>	
---	--	--	--	--	--	--

<p>¿En qué forma el uso de los entornos virtuales se relaciona con el desarrollo de la habilidad de comprensión escrita en la enseñanza del idioma aimara en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann?</p>	<p>Señalar cómo se usan los Entornos Virtuales para el desarrollo de la habilidad de comprensión escrita en la enseñanza del idioma aimara en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann</p>			<p>Producción Oral</p>	<p>-Desarrollo de vocabulario -Traducción del vocabulario -Expresa oralmente diversos tipos de texto en aimara -Interactúa con otras personas para intercambiar información en aimara</p>	<p>-Cuestionario de observación</p>
<p>¿De qué manera el uso de los entornos virtuales</p>	<p>Precisar cómo se usan los Entornos</p>			<p>Comprensión Lectora</p>	<p>-Infiere e interpreta</p>	<p>-Cuestionario</p>

<p>se relaciona con el desarrollo de la habilidad de producción oral en la enseñanza del idioma aimara en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann?</p>	<p>Virtuales para el desarrollo de la habilidad de producción oral en la enseñanza del idioma aimara en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann</p>				<p>información del texto -Obtiene información del texto escrito -Traducción de textos</p>	<p>-Ficha de observación</p>
<p>¿En qué forma el uso de los entornos virtuales se relaciona con el desarrollo de la habilidad de producción escrita en la enseñanza del idioma</p>	<p>Identificar cómo se usan los Entornos Virtuales para el desarrollo de la habilidad de producción escrita en</p>			<p>Producción Escrita</p>	<p>-Redacción de vocabulario -Redacción de oraciones -Redacción de textos</p>	<p>-Cuestionario de observación</p>

<p>aimara en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann?</p>	<p>la enseñanza del idioma aimara en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann</p>					
--	---	--	--	--	--	--

INVESTIGACIÓN: Uso de los entornos virtuales en el desarrollo de las habilidades comunicativas en la enseñanza del idioma aimara en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de la ciudad de Tacna en 2021

Estimado estudiante a continuación encontrarás una serie de preguntas en su mayoría abiertas relacionadas con la enseñanza del idioma aimara, agradecería que respondas de manera sincera y honesta ya que esto ayudará a mejorar las clases de este curso y así lograr un aprendizaje significativo.

Preguntas:

- ¿Cuáles son los entornos virtuales utilizados por tus profesores en las clases de aimara?
- ¿Aprendes aimara utilizando entornos virtuales en las clases?
- ¿El uso de los entornos virtuales te ayuda a mejorar la habilidad de producción oral en las clases de aimara? ¿Cómo? ¿Por qué?
- ¿El uso de los entornos virtuales te ayuda a mejorar la habilidad de producción escrita en las clases de aimara? ¿Cómo? ¿Por qué?
- ¿El uso de los entornos virtuales te ayuda a mejorar la habilidad de comprensión escrita en aimara? ¿Cómo? ¿Por qué?
- ¿El uso de los entornos virtuales te ayuda a mejorar la habilidad de comprensión oral en aimara? ¿Cómo? ¿Por qué?
- ¿Qué ventajas tiene utilizar los entornos virtuales, internet y videos en las clases de aimara?

- ¿Qué desventajas tienen los entornos virtuales utilizados en clases de aimara?
- Al utilizar entornos virtuales en las clases de aimara, ¿aumenta tu motivación? ¿Cómo? ¿Por qué?
- ¿Qué opinas del uso de internet en las clases de aimara?

FICHAS DE VALIDEZ DE CONTENIDO: CUESTIONARIO

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO: CUESTIONARIO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Uso de los entornos virtuales en el desarrollo de las habilidades comunicativas en la enseñanza del idioma aimara en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de la ciudad de Tacna en 2021

JUICIO DE EXPERTO:

1. La opinión que usted brinde es personal y sincera
2. Marque con un aspa "X" dentro del Cuadro de Valoración, solo una vez por cada criterio, el que usted considere su opinión sobre el cuestionario.

1: Muy Malo

2: Malo

3: Regular

4: Bueno

5: Muy Bueno

Nº	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
1	Claridad: Está formulado con el lenguaje apropiado y comprensible					X
2	Objetividad: Permite medir los hechos observables					X
3	Organización Presentación ordenada				X	
4	Pertinencia: Permite conseguir datos de acuerdo con los objetivos					X
5	Consistencia: Permite conseguir datos basados en modelos teóricos					X
6	Metodología: La estrategia responde al propósito de la investigación					X

Muchas gracias por su respuesta.

Febrero del 2022

Apellidos y Nombres del Juez Experto: Omar Polanco Nieto Cárdenas

DNI: 29424052 Grado del Juez Experto: Magister

Especialidad del Juez Experto: Ci. Sociales


Firma del Juez Experto

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO: CUESTIONARIO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Uso de los entornos virtuales en el desarrollo de las habilidades comunicativas en la enseñanza del idioma aimara en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de la ciudad de Tacna en 2021

JUICIO DE EXPERTO:

1. La opinión que usted brinde es personal y sincera
2. Marque con un aspa "X" dentro del Cuadro de Valoración, solo una vez por cada criterio, el que usted considere su opinión sobre el cuestionario.

1: Muy Malo

2: Malo

3: Regular

4: Bueno

5: Muy Bueno

Nº	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
1	Claridad: Está formulado con el lenguaje apropiado y comprensible				x	
2	Objetividad: Permite medir los hechos observables				x	
3	Organización Presentación ordenada				x	
4	Pertinencia: Permite conseguir datos de acuerdo con los objetivos					x
5	Consistencia: Permite conseguir datos basados en modelos teóricos					x
6	Metodología: La estrategia responde al propósito de la investigación					x

Muchas gracias por su respuesta.


Febrero del 2022

Apellidos y Nombres del Juez Experto: VELARDE MOLINA, JEHOVANNI FABRICIO.

DNI: 43322567

Grado del Juez Experto: Doctor

Especialidad del Juez Experto: Administrador



Firma del Juez Experto

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: *Uso de los entornos virtuales en el desarrollo de las habilidades comunicativas en la enseñanza del idioma aimara en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de la ciudad de Tacna en 2021*

JUICIO DE EXPERTO:

1. La opinión que usted brinde es personal y sincera
2. Marque con un aspa "X" dentro del Cuadro de Valoración, solo una vez por cada criterio, el que usted considere su opinión sobre el cuestionario.
 - 1: Muy Malo
 - 2: Malo
 - 3: Regular
 - 4: Bueno
 - 5: Muy Bueno

Nº	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
1	Claridad: Está formulado con el lenguaje apropiado y comprensible					x
2	Objetividad: Permite medir los hechos observables					x
3	Organización Presentación ordenada				x	
4	Pertinencia: Permite conseguir datos de acuerdo con los objetivos					x
5	Consistencia: Permite conseguir datos basados en modelos teóricos					x
6	Metodología: La estrategia responde al propósito de la investigación					x

Muchas gracias por su respuesta.

Febrero del 2022

Apellidos y Nombres del Juez Experto: PINO NINA, ERNESTO

DNI: 00443759

Grado del Juez Experto: DOCTORIS SCIENTIAE EN EDUCACIÓN

Especialidad del Juez Experto: EDUCACIÓN – LENGUA Y LITERATURA

Celular: 952 632915



Firma del Juez Experto

Ficha de observación de clases

El objetivo principal es evidenciar la situación real en cuanto a la utilización de los entornos virtuales durante las clases de aimara. Las tres observaciones de clase se efectuarán en el salón virtual de las clases y tendrán una duración de 50 minutos cada hora académica. El observador tendrá un rol participante de ser necesario.

INDICADORES	DESCRIPCIÓN
Demuestra dominio del manejo de los entornos virtuales (los programas, páginas web).	
Brinda información en aimara a los estudiantes haciendo uso de los entornos virtuales.	
Brinda variedad de ejercicios escritos y orales al utilizar los entornos virtuales.	
Existen interacciones entre el docente y los alumnos al utilizar los entornos virtuales.	
Realiza un adecuado monitoreo de los alumnos durante el uso de los entornos virtuales.	
El docente utiliza eficientemente los entornos virtuales durante la clase.	

FICHAS DE VALIDEZ DE CONTENIDO: FICHA DE OBSERVACIÓN

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO: FICHA DE OBSERVACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Uso de los entornos virtuales en el desarrollo de las habilidades comunicativas en la enseñanza del idioma aimara en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de la ciudad de Tacna en 2021

JUICIO DE EXPERTO:

1. La opinión que usted brinde es personal y sincera
2. Marque con un aspa "X" dentro del Cuadro de Valoración, solo una vez por cada criterio, el que usted considere su opinión sobre el cuestionario.

1: Muy Malo

2: Malo

3: Regular

4: Bueno

5: Muy Bueno

Nº	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
1	Claridad: Está formulado con el lenguaje apropiado y comprensible					X
2	Objetividad: Permite medir los hechos observables					X
3	Organización Presentación ordenada				X	
4	Pertinencia: Permite conseguir datos de acuerdo con los objetivos					X
5	Consistencia: Permite conseguir datos basados en modelos teóricos					X
6	Metodología: La estrategia responde al propósito de la investigación					X

Muchas gracias por su respuesta.

Febrero del 2022

Apellidos y Nombres del Juez Experto: Omar Polendo Nieto Cárdenas

DNI: 29424052 Grado del Juez Experto: Magister

Especialidad del Juez Experto: ci. Sociales


Firma del Juez Experto

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO: FICHA DE OBSERVACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Uso de los entornos virtuales en el desarrollo de las habilidades comunicativas en la enseñanza del idioma aimara en los estudiantes de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de la ciudad de Tacna en 2021

JUICIO DE EXPERTO:

1. La opinión que usted brinde es personal y sincera
2. Marque con un aspa "X" dentro del Cuadro de Valoración, solo una vez por cada criterio, el que usted considere su opinión sobre el cuestionario.

1: Muy Malo

2: Malo

3: Regular

4: Bueno

5: Muy Bueno

Nº	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
1	Claridad: Está formulado con el lenguaje apropiado y comprensible				x	
2	Objetividad: Permite medir los hechos observables				x	
3	Organización Presentación ordenada				x	
4	Pertinencia: Permite conseguir datos de acuerdo con los objetivos					x
5	Consistencia: Permite conseguir datos basados en modelos teóricos					x
6	Metodología: La estrategia responde al propósito de la investigación					x

Muchas gracias por su respuesta.

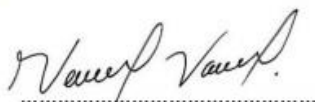
Febrero del 2022

Apellidos y Nombres del Juez Experto: VELARDE MOLINA, JEHOVANNI FABRICIO.

DNI: 43322567

Grado del Juez Experto: Doctor

Especialidad del Juez Experto: Administrador



Firma del Juez Experto