

Recursos virtuales y su contribución al aprendizaje significativo del inglés en universitarios: Análisis en la región Junín, 2024

Virtual resources and their contribution to meaningful Learning of english in university students: Analysis in the Junín region, 2024

 Sifuentes, Judy Y.¹

¹ Facultad de Educación, Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.

Resumen: Se buscó determinar la relación entre los recursos virtuales y el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes universitarios de la región Junín, considerando tres dimensiones específicas: (a) habilidades lingüísticas, (b) evaluaciones y retroalimentación, y (c) motivación y participación. La metodología adoptada fue un enfoque cuantitativo, con una muestra de 150 estudiantes. Se aplicó el coeficiente de correlación rho de Spearman para evaluar las asociaciones entre las variables del estudio. Los resultados evidenciaron una alta correlación positiva entre los recursos virtuales y el aprendizaje significativo ($\rho = .762$, $p < .01$), destacando la influencia de estos recursos en el proceso educativo. En cuanto a las dimensiones, se observó una relación significativa entre los recursos virtuales y las destrezas lingüísticas ($\rho = .696$), las evaluaciones y la retroalimentación ($\rho = .656$), y la motivación y la participación ($\rho = .625$). Estos resultados sugieren que los recursos virtuales no solo facilitan el desarrollo de competencias académicas específicas, sino que también contribuyen a mantener el interés y el compromiso de los estudiantes. Sin embargo, se identificaron áreas de mejora para maximizar su impacto, especialmente en términos de diseño, interactividad y accesibilidad. En conclusión, los recursos virtuales son herramientas fundamentales para fomentar el aprendizaje significativo en la enseñanza superior. Su optimización puede potenciar el desarrollo integral de los estudiantes, mejorando tanto las dimensiones evaluadas como su experiencia educativa en general.

Palabras clave: recursos virtuales, aprendizaje significativo, inglés, estudiantes universitarios, región Junín.

Abstract: Objective We sought to determine the relationship between virtual resources and meaningful learning of English in university students in the Junín region, considering three specific dimensions: (a) linguistic skills, (b) evaluations and feedback, and (c) motivation and participation. The methodology adopted was a quantitative approach, with a sample of 150 students. Spearman's rho correlation coefficient was applied to evaluate the associations between the study variables. The results evidenced a high positive correlation between virtual resources and meaningful learning ($\rho = .762$, $p < .01$), highlighting the influence of these resources in the educational process. In terms of dimensions, a significant relationship was observed between virtual resources and language skills ($\rho = .696$), assessments and feedback ($\rho = .656$), and motivation and participation ($\rho = .625$). These findings suggest that virtual resources not only facilitate the development of specific academic competencies, but also contribute to maintaining student interest and engagement. However, areas for improvement were identified to maximize their impact, especially in terms of design, interactivity and accessibility. In conclusion, virtual resources are fundamental tools for fostering meaningful learning in higher education. Their optimization can enhance the integral development of students, improving both the dimensions evaluated and their overall educational experience.

Keywords: virtual resources, meaningful learning, english, university students, Junín region..



Referencia: Sifuentes, J. Y. (2024). Recursos virtuales y su contribución al aprendizaje significativo del inglés en universitarios: Análisis en la región Junín, 2024. *Prospectiva Universitaria en Ciencias Sociales*, 05(02), 26–34. <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/pucso/article/view/2383>

Recibido: 28 de diciembre de 2024

Aceptado: 23 de enero de 2025

Publicado: 31 de enero de 2025

Prospectiva Universitaria en Ciencias Sociales. Vol. 05, núm. 02, julio a diciembre, 2024. Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons



CC BY 4.0 DEED

Attribution 4.0 International

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

1. Introducción

En la actualidad, el uso de recursos virtuales ha revolucionado los procesos de enseñanza y aprendizaje en diversas disciplinas, incluyendo la adquisición de idiomas extranjeros. En el contexto universitario de la región Junín, se observa una creciente utilización de herramientas digitales como plataformas de aprendizaje, aplicaciones móviles y contenidos interactivos para el estudio del inglés.

La creciente globalización y la importancia del inglés como lengua franca en los ámbitos académico y profesional han generado una presión significativa sobre las instituciones educativas para innovar en sus estrategias de enseñanza. Este panorama se ve intensificado por la transformación digital que ha permitido el acceso a una amplia gama de recursos virtuales, desde cursos en línea hasta herramientas de inteligencia artificial diseñadas para la personalización del aprendizaje. No obstante, a pesar de las ventajas evidentes, persisten brechas en cuanto al acceso y el uso efectivo de estas tecnologías, especialmente en regiones con limitaciones socioeconómicas.

El aprendizaje significativo, concepto propuesto por Ausubel (1968), destaca la necesidad de que los nuevos conocimientos se relacionen de manera coherente con el marco cognitivo preexistente del estudiante. En este sentido, los recursos virtuales ofrecen oportunidades para personalizar y dinamizar la experiencia educativa, facilitando el desarrollo de competencias lingüísticas en contextos reales y simulados. Además, estas herramientas fomentan la autonomía del estudiante, permitiéndole avanzar a su propio ritmo y reforzar las áreas que consideran más desafiantes.

El aprendizaje del idioma inglés ha cobrado una relevancia fundamental en la educación superior, especialmente en contextos donde la globalización y la tecnología han transformado las metodologías educativas. En este sentido, los recursos virtuales se han posicionado como herramientas esenciales que facilitan el aprendizaje significativo, permitiendo a los estudiantes interactuar con el contenido de manera dinámica y accesible. Según Condori-Chura et al. (2022), el uso de plataformas virtuales no solo mejora las habilidades lingüísticas básicas escuchar, hablar, leer y escribir sino que también fomenta un ambiente de aprendizaje más colaborativo y participativo.

La pandemia de COVID19 aceleró la adopción de tecnologías digitales en la enseñanza del inglés, revelando tanto oportunidades como desafíos en su implementación. Investigaciones recientes indican que las plataformas como Duolingo y Babbel han demostrado ser efectivas para mejorar la competencia lingüística

entre los estudiantes universitarios (Rojas et al., 2022). Además, Navas (2021) enfatizan que los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) deben integrar estrategias pedagógicas innovadoras para maximizar su efectividad en el aprendizaje del inglés.

En la región Junín, la incorporación de estos recursos virtuales ha sido objeto de estudio para determinar su impacto en el proceso educativo. Se ha observado que las herramientas digitales no solo facilitan el acceso a materiales didácticos, sino que también promueven la autonomía del estudiante, permitiéndole gestionar su propio aprendizaje (Arapa et al., 2021). Sin embargo, es crucial evaluar cómo estas tecnologías se adaptan a las necesidades específicas de los estudiantes universitarios en esta región.

Las estrategias de enseñanza y aprendizaje en plataformas virtuales son esenciales para optimizar el proceso educativo en el ámbito universitario. Entre las más efectivas, se encuentran el trabajo colaborativo, que fomenta la interacción entre estudiantes y mejora la motivación y el aprendizaje significativo (Rivera et al., 2023); las metodologías activas, como el aula invertida y la gamificación, que incrementan el compromiso y la participación estudiantil (Orellana-Guevara & Castro, 2021); y la evaluación formativa, que permite a docentes ajustar sus estrategias y a los estudiantes identificar áreas de mejora (Flores & Rodríguez, 2022). Además, el diseño instruccional adaptado, que considera las necesidades específicas de los estudiantes e incluye actividades interactivas y recursos multimedia, enriquece el aprendizaje (Jara, 2021; Martínez, 2024). Fomentar la autonomía y autorregulación de los estudiantes es clave, ya que les permite gestionar su tiempo y recursos de manera eficaz (Albornoz et al., 2022). La comunicación efectiva entre docentes y estudiantes, a través de canales como foros, videoconferencias y correos electrónicos, crea un ambiente de aprendizaje positivo (Medina, 2024a), mientras que el uso adecuado de herramientas tecnológicas, como Moodle o Google Classroom, facilita el acceso al contenido y la interacción (Usart et al., 2020). Finalmente, las estrategias que promueven la motivación intrínseca, mediante actividades relevantes y desafiantes que conecten con los intereses personales de los estudiantes, son fundamentales para mantener su interés y participación en el aprendizaje (Delgado & Solano, 2011).

Entre las estrategias más efectivas, se encuentra la educación personalizada, que permite a los estudiantes trabajar a su propio ritmo y según sus intereses, lo que mejora tanto la motivación como el compromiso con el contenido (Mudana.us, 2024). La gamificación también ha demostrado ser eficaz al incorporar elemen-

tos de juego como insignias digitales y recompensas, lo que transforma el aprendizaje en una experiencia dinámica y atractiva, incentivando a los estudiantes a alcanzar nuevos logros (LinkedIn, 2024). Además, las actividades interactivas, como foros de discusión, debates en línea y actividades grupales, fomentan la participación activa, desarrollando habilidades sociales y emocionales en los estudiantes (Medina, 2024a; Mudana.us, 2024). Es fundamental que los docentes comuniquen claramente los objetivos del curso y el sistema de evaluación desde el inicio, lo que ayuda a los estudiantes a comprender lo que se espera de ellos y cómo medir su progreso (Medina, 2024b). Asimismo, el uso de tecnologías interactivas como Quizizz o Kahoot hace que las evaluaciones sean más divertidas y efectivas, incrementando la motivación para participar (Mudana.us, 2024). La comunicación constante entre docentes y estudiantes es crucial para crear un ambiente de apoyo, proporcionando retroalimentación regular y estando disponible para resolver dudas (Mudana.us, 2024). Finalmente, incorporar actividades lúdicas y dinámicas de grupo ayuda a crear un ambiente colaborativo, permitiendo que los estudiantes interactúen entre sí y construyan relaciones significativas, clave en entornos virtuales. La implementación de estas estrategias puede transformar la experiencia educativa, aumentando significativamente la motivación de los estudiantes y creando un ambiente de aprendizaje más atractivo y efectivo.

En la región Junín, diversas plataformas virtuales se utilizan para el aprendizaje del inglés en universidades. Entre las principales plataformas identificadas se encuentra Cambridge Evolve Digital, que forma parte del programa WeTALK de la Universidad Privada del Norte (UPN) y ofrece ejercicios interactivos, recursos exclusivos y seguimiento personalizado en tiempo real. Está diseñada para potenciar las cuatro habilidades comunicativas en inglés y se integra con Blackboard, facilitando una navegación fluida para los estudiantes (Medina, 2024a). La plataforma de la Universidad Continental permite a los estudiantes acceder a herramientas digitales y audiovisuales, además de ejercicios prácticos para desarrollar habilidades en inglés. Este programa semipresencial cumple con los estándares internacionales del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) (Berthely et al., 2023). Navigate BRITÁNICO es otra plataforma destacada, que ofrece el método Active Learning a través de herramientas como Navigate BRITÁNICO y BRITÁNICO Gold (MEL), permitiendo a los estudiantes acceder a material complementario y realizar clases 100% online con enfoque en la interacción activa y el segui-

to personalizado (Britanico, 2024). Por último, Tell Me More es utilizada por algunas instituciones en Junín y proporciona acceso ilimitado a recursos de aprendizaje de inglés las 24 horas del día. Incluye módulos de inducción y está diseñada para facilitar el aprendizaje autónomo de los estudiantes durante un período de seis meses (CampUSS, 2024).

Entre los recursos más destacados se encuentran herramientas interactivas como Flipgrid, EdPuzzle y Kahoot, que permiten a los estudiantes participar en actividades que fomentan la práctica activa de habilidades lingüísticas, como la expresión oral (speaking) y la comprensión auditiva (listening), mediante la interacción y el feedback inmediato (Machaca-Huamanchorcco, 2022; Martínez, 2024). Además, las plataformas incluyen contenidos multimedia como videos educativos, podcasts y materiales audiovisuales, que enriquecen la comprensión auditiva y ayudan a los estudiantes a familiarizarse con diferentes acentos y contextos culturales (Paucar et al., 2023). Foros de discusión y chats en tiempo real facilitan la práctica de la escritura (writing) y la lectura (reading) en un entorno colaborativo, permitiendo el intercambio de ideas y opiniones, lo que es crucial para desarrollar competencias comunicativas (Flores & Rodríguez, 2022). Evaluaciones formativas como quizzes y exámenes interactivos permiten a los estudiantes evaluar su progreso y reforzar el aprendizaje mediante la práctica continua, ayudando a identificar áreas de mejora (Reyes-Cruz et al., 2024). Algunas plataformas, como Macmillan Education Everywhere, también ofrecen recursos personalizados, adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que favorece un enfoque más personalizado en el desarrollo de habilidades específicas (Reyes-Cruz et al., 2024). Finalmente, la gamificación se utiliza para motivar a los estudiantes mediante elementos de juego, como recompensas y desafíos, lo que estimula la participación activa en el aprendizaje del idioma. El uso de estos recursos no solo facilita el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés, sino que también crea un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo para los estudiantes universitarios.

2. Método

El enfoque metodológico utilizado en este estudio fue cuantitativo. La muestra estuvo compuesta por 150 estudiantes de diversas universidades de la región Junín, seleccionados mediante un muestreo probabilístico aleatorio estratificado. Esto debido a que no todos los estudiantes llevan el curso de inglés para ostentar el grado académico y deben complementar necesariamente.

Para la recolección de los datos se aplicaron encuestas de diseño propio para medir la frecuencia y percepción del uso de recursos virtuales y aprendizaje significativa. Los coeficientes Alpha de Cronbach de .887 y .835 revelaron fiabilidad buena de los instrumentos, asimismo la validez de contenido se llevó a cabo por 5 expertos que dieron su conformidad de aplicabilidad de ambos instrumentos. El análisis de los datos cuantitativos se realizó mediante estadística descriptiva e inferencial, donde el estadígrafo de rho de Spearman contribuyó a medir el grado de incidencia entre las variables. Se utilizó el software SPSS v26 para los análisis estadísticos.

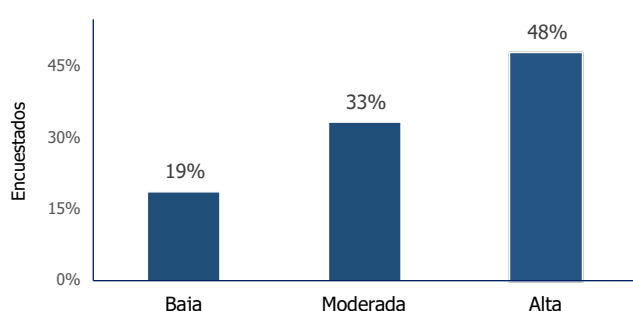
3. Resultados

3.1. Recursos Virtuales

La Figura 1 muestra los niveles de percepción sobre los recursos virtuales empleados en las universidades, categorizados en tres niveles: Baja, Moderada y Alta. Los resultados indican que el 48% de los encuestados (72 personas) tiene una percepción alta de estos recursos. Esto sugiere que casi la mitad de los participantes considera que los recursos virtuales cumplen o superan sus expectativas, destacando aspectos como la calidad, funcionalidad o utilidad de los mismos. Por otro lado, el 33.33% de los encuestados (50 personas) percibe los recursos virtuales como moderados. Este grupo representa una proporción significativa que reconoce el valor de los recursos, pero que también puede estar indicando la existencia de aspectos a mejorar, como la facilidad de uso, la accesibilidad o el soporte técnico ofrecido. Finalmente, el 18.67% de los participantes (28 personas) tiene una percepción baja sobre los recursos virtuales. Este porcentaje, aunque menor, no debe ser ignorado, ya que puede estar relacionado con limitaciones importantes que afectan la experiencia del usuario, como problemas técnicos, falta de capacitación o recursos insuficientes.

Figura 1

Percepción Sobre los Recursos Virtuales

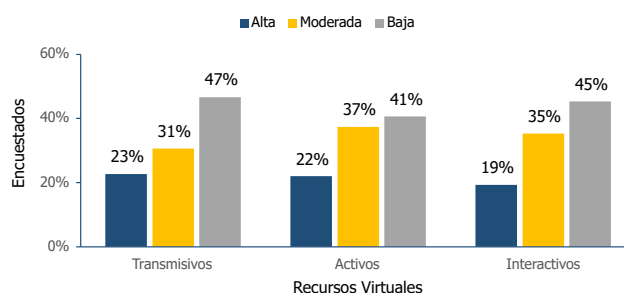


La Figura 2, analiza la percepción de los usuarios sobre tres dimensiones de los recursos virtuales

empleados en las universidades: recursos transmisivos (D1), recursos activos (D2) y recursos interactivos (D3). Los resultados reflejan una predominancia de percepciones bajas en las tres dimensiones, con un 46.7% para los recursos transmisivos, un 40.7% para los activos y un 45.3% para los interactivos. Estas cifras sugieren que una proporción considerable de usuarios no encuentra en estos recursos la calidad o funcionalidad esperadas. Por otro lado, las percepciones moderadas alcanzan un 30.7% en D1, un 37.3% en D2 y un 35.3% en D3, lo que indica que hay aspectos de estos recursos que cumplen parcialmente las expectativas, pero todavía presentan áreas de mejora importantes. En cuanto a las percepciones altas, los recursos transmisivos son los mejor valorados con un 22.7%, seguidos por los activos con un 22.0% y los interactivos con un 19.3%, lo que evidencia un desempeño limitado en términos de efectividad percibida.

Figura 2

Percepción de las Dimensiones de los Recursos Virtuales



3.2. Aprendizaje Significativo

La Figura 3, presentan el nivel de percepción sobre los recursos que promueven el aprendizaje significativo en las universidades. Los datos reflejan que la mayoría de los encuestados, un 50.67% (76 personas), perciben estos recursos como altamente efectivos. Esto indica que más de la mitad de los participantes considera que los recursos virtuales empleados cumplen con los criterios necesarios para facilitar un aprendizaje profundo y relevante. Por otro lado, un 46.00% de los encuestados (69 personas) tiene una percepción moderada, lo que sugiere que, si bien reconocen el potencial de estos recursos, podría haber áreas de mejora, como la personalización, la aplicabilidad o el apoyo pedagógico. Finalmente, solo un 3.33% (5 personas) manifiesta una percepción baja, lo que indica que una minoría encuentra limitaciones significativas en los recursos para cumplir con las expectativas relacionadas con el aprendizaje significativo. Los datos reflejan una valoración predominantemente positiva, con un 96.67% de percepciones moderadas y altas. Esto sugiere que las uni-

versidades están logrando un impacto positivo con los recursos destinados al aprendizaje significativo, aunque deben enfocarse en las oportunidades de mejora identificadas por los usuarios con percepciones moderadas, para garantizar que estos recursos sean aún más efectivos y accesibles en diversos contextos educativos.

Figura 3
Aprendizaje Significativo del Inglés

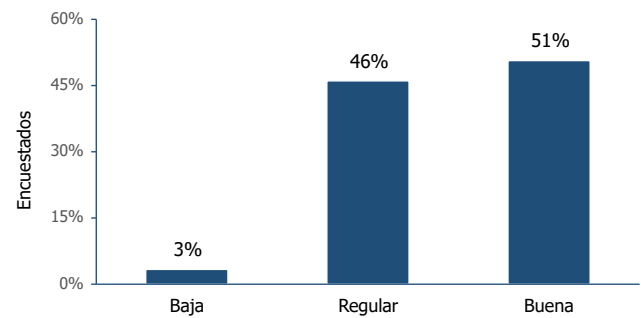


Tabla 1
Percepción Sobre de las Dimensiones del Aprendizaje Significativo

Nivel	Habilidades lingüísticas	Evaluaciones y retroalimentación	Motivación y participación
Alta	14 (9.3)	14 (9.3)	17 (11.3)
Moderada	68 (45.3)	72 (48.0)	76 (50.7)
Baja	68 (45.3)	64 (42.7)	57 (38.0)

Nota. n = 150. Los valores se expresan en frecuencia y porcentaje entre paréntesis.

La Tabla 2, analizan el nivel de percepción sobre tres dimensiones del aprendizaje significativo en las universidades: habilidades lingüísticas (D1), evaluaciones y retroalimentación (D2), y motivación y participación (D3). Los datos muestran una predominancia de percepciones moderadas en todas las dimensiones, pero también destacan percepciones bajas considerables y una proporción limitada de percepciones altas. En la dimensión habilidades lingüísticas (D1), un 45.33% de los encuestados (68 personas) tiene una percepción moderada, mientras que un porcentaje equivalente, 45.33% (68 personas), califica esta dimensión como baja. Solo un 9.33% (14 personas) manifiesta una percepción alta, lo que sugiere que los recursos relacionados con el desarrollo de estas habilidades no están alcanzando el nivel deseado de efectividad para la mayoría de los usuarios. La dimensión evaluaciones y retroalimentación (D2) muestra una percepción moderada en el 48.00% de los casos (72 perso-

nas), seguida de un 42.67% (64 personas) con percepción baja, y solo un 9.33% (14 personas) con percepción alta. Esto indica que los sistemas de evaluación y retroalimentación necesitan ser fortalecidos para brindar un apoyo más significativo en el proceso de aprendizaje. Finalmente, la dimensión motivación y participación (D3) presenta la proporción más alta de percepciones moderadas, con un 50.67% (76 personas), lo que refleja un desempeño aceptable, pero con espacio para mejoras. Sin embargo, un 38.00% (57 personas) tiene una percepción baja y solo un 11.33% (17 personas) una percepción alta, sugiriendo que los recursos aún no logran motivar y comprometer plenamente a todos los usuarios.

3.3. Recursos virtuales y aprendizaje significativo

La Tabla 3 presenta los resultados de la prueba de correlación de Spearman entre los recursos virtuales y el aprendizaje significativo. El coeficiente de correlación ($\rho = .762$) indica una correlación positiva alta y significativa ($p = .00$), lo que implica que, a mayor percepción positiva sobre los recursos virtuales, mayor es el nivel de aprendizaje significativo percibido, y viceversa. El nivel de significancia ($p < .01$) respalda que esta correlación no es producto del azar, sino que refleja una relación consistente entre las variables en la muestra estudiada. Con un tamaño muestral de 150, la fuerza de la correlación y su significancia refuerzan la validez estadística de estos resultados.

Estos hallazgos sugieren que los recursos virtuales juegan un papel crucial en la promoción del aprendizaje significativo. La relación positiva alta indica que mejorar la calidad, accesibilidad y efectividad de los recursos virtuales podría tener un impacto sustancial en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Este resultado es consistente con teorías educativas que enfatizan la importancia de herramientas virtuales bien diseñadas para facilitar la comprensión profunda y la aplicación del conocimiento en contextos prácticos.

3.4. Efecto sobre las habilidades lingüísticas

Los resultados de la prueba de Spearman muestran un coeficiente de correlación positivo alto ($\rho = .696$, $p = .000$), indicando que existe una relación significativa entre la percepción de los recursos virtuales y el desarrollo de las habilidades lingüísticas. Este coeficiente, con un valor de significancia bilateral confirma que la correlación es estadísticamente significativa al nivel de (.01). El coeficiente ($\rho = .696$) sugiere que los recursos virtuales tienen un impacto considerable en las habilidades lingüísticas, ya que una mejor percepción de estos recursos está asociada con un mayor

Tabla 2
Matriz de Correlaciones

	1	2	3	4	5	6	7
1. Recursos virtuales	-						
2. Transmisivos	.882**	-					
3. Activos	.896**	.720**	-				
4. Interactivos	.924**	.778**	.746**	-			
5. Aprendizaje significativo	.762**	.687**	.688**	.750**	-		
6. Habilidades lingüísticas	.696**	.647**	.613**	.680**	.848**	-	
7. Evaluaciones y retroalimentación	.656**	.609**	.582**	.638**	.828**	.560**	-
8. Motivación y participación	.625**	.512**	.591**	.621**	.796**	.631**	.468**

Nota. Se utilizó el coeficiente de correlación de Spearman.

** $p < .01$.

desarrollo en esta dimensión. Esto implica que el diseño, calidad y funcionalidad de los recursos virtuales son factores clave para fomentar habilidades como la comprensión lectora, la escritura y la expresión oral. Además, la significancia estadística de los resultados ($p < 0.01$) respalda la validez de la relación observada. Con una muestra de 150 participantes, los datos destacan la importancia de integrar recursos virtuales bien estructurados que aborden específicamente el desarrollo lingüístico, como plataformas interactivas, actividades de escritura guiada, herramientas de retroalimentación automatizada y recursos audiovisuales diseñados para fortalecer estas habilidades.

3.5. Efecto sobre las evaluaciones y retroalimentación

El análisis mediante el coeficiente de Spearman mostró un valor de ($\rho = .656$), indicando una correlación positiva alta y significativa ($p = .000$). Esto sugiere que una mejor percepción de los recursos virtuales está asociada con una mayor efectividad percibida de las evaluaciones y la retroalimentación proporcionadas. El coeficiente ($\rho = .656$) refleja una relación fuerte entre los recursos virtuales y la dimensión de evaluaciones y retroalimentación (Tabla 3). Este hallazgo implica que la calidad, accesibilidad y diseño de los recursos virtuales influyen directamente en cómo los usuarios perciben las evaluaciones y el proceso de retroalimentación. La significancia estadística ($p < .01$) confirma que esta relación es consistente y no se debe al azar. Dado el papel central que tienen las evaluaciones y la retroalimentación en el aprendizaje, los resultados subrayan la importancia de desarrollar re-

cursos virtuales que integren herramientas eficientes para evaluar el desempeño, brindar retroalimentación oportuna y personalizada, y promover el aprendizaje continuo. Ejemplos de estas herramientas incluyen sistemas de evaluación automatizada, cuestionarios interactivos, foros de discusión, y retroalimentación visual o escrita en tiempo real.

3.6. Efecto sobre la motivación y participación

El análisis mediante el coeficiente de Spearman arrojó un valor de $\rho = .625$, lo que indica una correlación positiva moderada-alta y significativa ($p = .000$). Esto implica que una mejor percepción de los recursos virtuales se asocia con un mayor nivel de motivación y participación percibido por los estudiantes. El coeficiente ($\rho = .625$) sugiere que los recursos virtuales tienen una influencia relevante en la motivación y la participación de los estudiantes, aunque no tan alta como en otras dimensiones analizadas. La significancia estadística ($p < .01$) respalda que la relación observada es consistente y no atribuible al azar. Estos resultados destacan que los recursos virtuales pueden ser una herramienta clave para fomentar la motivación y la participación en entornos de aprendizaje virtual. Sin embargo, dado que la correlación no alcanza niveles extremadamente altos, también indica que hay margen para optimizar su diseño. Elementos como la interactividad, el diseño atractivo, la personalización de contenidos, y el uso de dinámicas participativas (gamificación, foros interactivos, aprendizaje colaborativo) podrían ser factores a reforzar para potenciar esta dimensión.

4. Discusión

Los resultados obtenidos revelan importantes implicaciones sobre la relación entre los recursos virtuales y diversas dimensiones del aprendizaje significativo en contextos universitarios. En términos generales, se observó una correlación positiva alta entre los recursos virtuales y el aprendizaje significativo ($\rho = .762$), ($p < .01$), lo que sugiere que la percepción favorable de estos recursos tiene un impacto sustancial en la calidad del aprendizaje percibido por los estudiantes. Este hallazgo coincide con estudios previos que destacan el papel crucial de los entornos virtuales bien diseñados para facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades relevantes en la educación superior (Borja & Carcausto, 2020).

En cuanto a las dimensiones específicas del aprendizaje significativo, los recursos virtuales también mostraron correlaciones positivas altas, aunque con variaciones en su intensidad. La relación con las habilidades lingüísticas ($\rho = .696$), ($p < .01$) resalta que los recursos virtuales, cuando están bien estructurados, pueden favorecer el desarrollo de competencias clave como la lectura, escritura y expresión oral. Esto es consistente con investigaciones que enfatizan la efectividad de herramientas como plataformas interactivas y actividades de retroalimentación automatizada en la mejora de habilidades comunicativas (Rivera et al., 2023).

La correlación con la dimensión de evaluaciones y retroalimentación ($\rho = .656$), ($p < .01$) sugiere que los recursos virtuales son percibidos como fundamentales para proporcionar un sistema evaluativo más dinámico y eficiente. La integración de herramientas como cuestionarios en línea, análisis automatizados de respuestas y retroalimentación inmediata mejora la experiencia de aprendizaje, al permitir a los estudiantes identificar rápidamente sus áreas de mejora y reforzar sus conocimientos (Andrade, 2022).

Por último, la relación entre los recursos virtuales y la dimensión de motivación y participación ($\rho = .625$), ($p < .01$) subraya la importancia de diseñar entornos virtuales que no solo sean funcionales, sino también atractivos y participativos. Aunque la correlación es ligeramente menor que en las otras dimensiones, sigue siendo significativa y pone de manifiesto la necesidad de integrar elementos como gamificación, recursos audiovisuales interactivos y actividades colaborativas para mantener el interés y el compromiso de los estudiantes (Berthely et al., 2023).

Estos hallazgos también reflejan áreas de mejora. A pesar de las correlaciones positivas, ninguna dimensión alcanza un coeficiente cercano a 1. Esto indica que

los recursos virtuales actuales tienen un impacto positivo, pero no son completamente efectivos en todas las áreas evaluadas. Barreras como el acceso desigual a la tecnología, la falta de personalización en las herramientas virtuales y la sobrecarga cognitiva generada por ciertos recursos podrían estar limitando su efectividad.

Los resultados tienen implicaciones directas para las instituciones educativas. Es fundamental invertir en la mejora de los recursos virtuales, priorizando su accesibilidad, calidad pedagógica y capacidad de interacción. Además, la integración de tecnologías emergentes como inteligencia artificial y realidad aumentada podría potenciar significativamente las dimensiones del aprendizaje significativo. Futuras investigaciones podrían explorar cómo factores contextuales, como la formación del profesorado en herramientas digitales y las preferencias de los estudiantes, influyen en la efectividad percibida de los recursos virtuales. También sería valioso evaluar el impacto de estos recursos en poblaciones más diversas, como estudiantes con discapacidades o de contextos socioeconómicos desfavorecidos, para garantizar un aprendizaje inclusivo y equitativo.

4.1. Conclusiones

Los resultados evidencian una correlación positiva alta ($\rho = .762$), ($p < .01$) entre los recursos virtuales y el aprendizaje significativo, lo que indica que la percepción favorable de los recursos virtuales se asocia con un impacto significativo en la calidad del aprendizaje. Esto confirma que los recursos virtuales son un factor clave para facilitar procesos de aprendizaje profundos y significativos en los estudiantes universitarios. La implementación efectiva de estas herramientas puede contribuir de manera significativa a la formación académica, siempre que se diseñen y utilicen adecuadamente.

Los recursos virtuales tienen un papel relevante en el desarrollo de competencias lingüísticas, como la comprensión lectora, la escritura y la expresión oral. Esto destaca la importancia de integrar herramientas interactivas y personalizadas que potencien el aprendizaje lingüístico. Sin embargo, el coeficiente indica que aún existen aspectos por mejorar para maximizar su impacto en esta dimensión.

Los recursos virtuales son percibidos como instrumentos eficaces para mejorar la calidad del proceso evaluativo, permitiendo una retroalimentación más ágil, detallada y constructiva. No obstante, es necesario seguir perfeccionando estas herramientas para garantizar que sean lo suficientemente dinámicas y accesibles

para todos los estudiantes.

Los recursos virtuales contribuyen a mantener el interés y el compromiso de los estudiantes en los entornos educativos, aunque con un impacto menor en comparación con otras dimensiones. Este resultado subraya la necesidad de diseñar herramientas más atractivas, interactivas y colaborativas que fomenten mayores niveles de motivación y participación.

Los resultados confirman que los recursos virtua-

les son herramientas fundamentales para promover el aprendizaje significativo y sus dimensiones asociadas en las universidades. Sin embargo, a pesar de las correlaciones positivas, existen áreas de mejora en cada dimensión, lo que sugiere la necesidad de optimizar el diseño, accesibilidad y funcionalidad de estos recursos para garantizar un impacto educativo más amplio y equitativo.

Referencias

- Albornoz, C. F., Silarayan, L. A., & Hidalgo, M. A. (2022). Estilos de aprendizaje en la enseñanza virtual en estudiantes universitarios. *Mendive. Revista de Educación*, 20(1), 83-92. Consultado el 31 de enero de 2025, desde <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2592>
- Andrade, R. (2022, febrero). *Recursos Educativos Digitales En El Aprendizaje de Inglés En Estudiantes de Secundaria de Una Institución Educativa, Lurín, 2021* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/86496>
- Arapa, B., Sánchez, E., Hurtado-Mazeyra, A., & Sánchez, A. (2021). The Relationship between Access to Pre-School Education and the Development of Social-Emotional Competencies: Longitudinal Evidence from Peru. *International Journal of Educational Development*, 87(1). <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2021.102482>
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. Holt, Rinehart and Winston.
- Berthely, J. C., Esquivel, I., & Aguirre, G. (2023). Recursos Multimedia Para El Aprendizaje Autónomo de Vocabulario Del Inglés Como Lengua Extranjera. *Estudios ambda. Teoría y práctica de la didáctica en lengua y literatura.*, 8(2), 24-49. <https://doi.org/10.36799/el.v8i2.126>
- Borja, G., & Carcausto, W. (2020). Herramientas Digitales En La Educación Universitaria Latinoamericana: Una Revisión Bibliográfica. *Revista Educación las Américas*, 10(2), 254-264. <https://doi.org/10.35811/rea.v10i2.123>
- Britanico. (2024, diciembre). *Método Active Learning a Través de Navigate BRITÁNICO y BRITÁNICO Gold*. <https://britanico.edu.pe/ingles/cursos/elt/>
- CampUSS. (2024, diciembre). *Inglés En Modalidad Virtual*. <https://camp.ucss.edu.pe/blog/ingles-en-modalidad-virtual/>
- Condori-Chura, D., Flores, A., Cahui-Cahui, J., & Gutiérrez, L. (2022, octubre). *E-Learning Del Idioma Inglés Con Plataformas Online*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.046>
- Delgado, M., & Solano, A. (2011). Estrategias Didácticas Creativas En Entornos Virtuales Para El Aprendizaje. *Actualidades Investigativas en Educación*, 9(2), 1-21. <https://doi.org/10.15517/aie.v9i2.9521>
- Flores, P. J., & Rodríguez, H. I. (2022). Educación Virtual: Estrategias Para Generar Un Aprendizaje Significativo. *Esprint Investigación*, 1(1), 49-57. <https://doi.org/10.61347/ei.v1i1.44>
- Jara, R. J. (2021). Estrategias Pedagógicas Con Tecnología En La Enseñanza de La Escritura Académica Universitaria: Una Revisión Sistemática. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 15(1), 1-15.
- Machaca-Huamantorcco, E. (2022). Aplicación de Kahoot Como Herramienta Educativa Para La Enseñanza. *Educación*, 31(61), 116-128. <https://doi.org/10.18800/educacion.202202.006>
- Martínez, B. L. (2024). Estrategias Didácticas Para La Educación Superior En Modalidad Virtual. *Revista Docencia Universitaria*, 5(2), 1-13. <https://doi.org/10.46954/revistadusac.v5i2.75>
- Medina, A. (2024a, enero). *Estrategias Para La Enseñanza Virtual: qtriunfa Con Tus Clases!* <https://www.evolmind.com/blog/estrategias-de-la-ensenanza-virtual/>
- Medina, A. (2024b, febrero). *Cómo Motivar a Los Alumnos de Formación a Distancia*. <https://www.evolmind.com/blog/consejos-para-motivar-a-tus-alumnos-en-la-formacion-a-distancia/>
- Mudana.us. (2024, noviembre). *Educación Personalizada En Plataformas Virtuales Para El Aprendizaje Del Inglés*. <https://www.mudana.us/blog/plataforma-de-educacion-virtual>

- Navas, C. A. (2021). Gestión de Un Entorno Virtual de Aprendizaje: El Caso Del Curso Composición Inglesa II de La Universidad de Costa Rica. *InterSedes*, 87(46), 87-122. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15517/isucr.v22i46.45568>
- Orellana-Guevara, C., & Castro, H. (2021). Materiales Didácticos Digitales: Proceso de Creación de Un Video Animado Como Apoyo al Quehacer Docente. *Innovaciones Educativas*, 23(34), 166-179. <https://doi.org/10.22458/ie.v23i34.3195>
- Paucar, V. P., Chalco, C. L., Birmania, M. L., & Arizala, R. E. (2023). Impacto de Las Plataformas Digitales En El Aprendizaje Colaborativo: Análisis de Casos y Prácticas Exitosas. *Ciencia Latina Revista Científica Multi-disciplinar*, 7(3), 1848-1865. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6316
- Reyes-Cruz, C., Ramas-Arauz, F., & Navarrete-Hernández, E. (2024). Potenciando La Evaluación Del Aprendizaje En Línea Del Inglés En El Contexto de Una Metodología Activa En Educación Superior. *Espacios*, 45(02), 29-42. <https://doi.org/10.48082/espacios-a24v45n02p03>
- Rivera, H. S., Otiniano, N. M., & Goicochea, E. d. S. (2023). Estrategias Didácticas de La Educación Virtual Universitaria: Revisión Sistemática. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 83(83), 120-134. <https://doi.org/10.21556/edutec.2023.83.2683>
- Rojas, R., López-Cobo, I., & Valverde, B. (2022). EL USO DE DUOLINGO PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. *Etic@net. Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 22(2), 420-439. <https://doi.org/10.30827/eticanet.v22i2.24417>
- Usart, M., Lázaro, J. L., & Gisbert, M. (2020). Validation of a Tool for Self-Evaluating Teacher Digital Competence. *Educación XX1*, 24(1), 353-373. <https://doi.org/10.5944/educXX1.27080>