

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

Escuela de Posgrado

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

**USO DE LA GAMIFICACIÓN EN LAS HABILIDADES RECEPTIVAS DEL
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LA
CARRERA PROFESIONAL DE IDIOMA EXTRANJERO DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE
GROHMANN, TACNA, 2023**

TESIS

PRESENTADA POR:

MIRIAM ESTEFANI CONDORI CHACOLLI

Para optar el Grado Académico de:

**MAESTRO EN CIENCIAS (*MAGISTER SCIENTIAE*)
CON MENCIÓN EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

TACNA – PERÚ

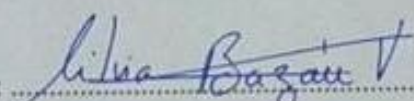
2024

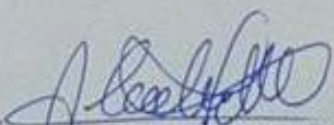
UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
ESCUELA DE POSGRADO

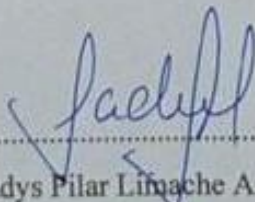
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

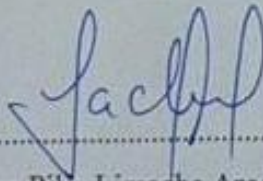
**USO DE LA GAMIFICACIÓN EN LAS HABILIDADES RECEPTIVAS DEL
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LA
CARRERA PROFESIONAL DE IDIOMA EXTRANJERO DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE
GROHMANN, TACNA, 2023**

Tesis sustentada y aprobada el 25 de julio del 2024; estando el jurado calificador integrado por:

PRESIDENTE : 
Dra. Silvia Milagritos Bazán Velásquez

SECRETARIO : 
Dra. Cecilia Rosario del Pilar Mendoza Gómez

MIEMBRO : 
Dra. Gladys Pilar Limache Arocutipa

ASESOR : 
Dra. Gladys Pilar Limache Arocutipa

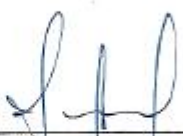
CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, Gladys Pilar Limache Arocutipa, en mi condición de asesor acreditado por la RESOLUCIÓN ESCUELA DE POSGRADO N° 13708-2024-ESPG/UNJBG la tesis, titulado: **USO DE LA GAMIFICACIÓN EN LAS HABILIDADES RECEPTIVAS DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE IDIOMA EXTRANJERO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN, TACNA, 2023**, presentado por la Bach. MIRIAM ESTEFANI CONDORI CHACOLLI, Para optar el grado de **Maestro en Ciencias (Magíster Scientiae) con mención en Tecnología Educativa**, habiendo cumplido con lo establecido en el reglamento de originalidad y similitud de trabajo de investigación y producción intelectual, considerando que según le revisión, evaluación y análisis realizado a través del **software de similitud textual TURNITIN** cuenta con el **nivel de similitud permitido cuyo porcentaje es 10 %**. Por lo que, **CERTIFICO LA SIMILARIDAD** de la TESIS enunciado líneas arriba, la cual está expedita para continuar con los trámites para la obtención de optar el grado de **MAESTRO EN CIENCIAS (MAGÍSTER SCIENTIAE) CON MENCIÓN EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA**, según corresponda consiguientemente la publicación en el repositorio institucional.

Tacna, 08 de Julio 2024

FIRMA ASESOR

Nombres y apellidos, DNI


 Dr. Gladys Pilar Limache Arocutipa
 DNI 00493208



Huella digital

FIRMA TESISTA

Nombres y apellidos, DNI


 Miriam Estefani Condori Chacoli
 DNI 76059900



Huella digital

DEDICATORIA

Quiero dedicar esta tesis a mi madre, quien ha sido tanto padre como madre para mí y mis hermanos; a mi esposo, por ser mi compañero de vida y por su apoyo incondicional; a toda mi familia, por cuidarme y estar siempre a mi lado; a mi tío Efraín y mi papá Jorge, quienes nos acompañan desde el cielo; y, finalmente, pero no menos importante, a mis maestros, por su tiempo, dedicación y enseñanzas.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por cuidarme en todo momento, por los retos que me ha puesto en la vida, que me han permitido ser la mujer que soy hoy, y por su amor incondicional.

A mi asesora, por su apoyo y orientación como mentora en el campo investigativo; agradezco sus enseñanzas y la confianza depositada en mí para lograr este trabajo.

A todos mis maestros, por inspirarme y reafirmar mi vocación como educadora, la cual amo, y por ser mis modelos a seguir tanto en mi vida profesional como personal.

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTOS	v
RESUMEN	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	5
1.2.1. Problema general	5
1.2.2. Problemas específicos.....	6
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	6
1.4. OBJETIVOS	7
1.4.1. Objetivo general.....	7
1.4.2. Objetivos específicos	7
1.5. HIPÓTESIS	8
1.5.1. Hipótesis general.....	8
1.5.2. Hipótesis específicas.....	8
1.6. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	8
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	9
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	9
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	9
2.1.2. Antecedentes nacionales	11
2.1.3. Antecedentes regionales	13
2.2. BASES TEÓRICAS	14
2.2.1. Gamificación.....	14
2.2.2. Aprendizaje de inglés.....	21
2.3. MARCO CONCEPTUAL	26
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.....	29
3.1. DESCRIPCIÓN DEL TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	29
3.1.1. Tipo y nivel de investigación.....	29

3.1.2.	Diseño de investigación	29
3.2.	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	30
3.3.	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	32
3.3.1.	Unidad de análisis	32
3.3.2.	Población	32
3.3.3.	Muestra	32
3.4.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	33
3.5.	VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS	34
3.6.	ESTRATEGIA PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS	34
3.7.	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y MÉTODOS ESTADÍSTICOS DE ANÁLISIS DE DATOS	35
3.8.	INSTRUMENTOS, EQUIPOS MATERIALES E INSUMOS	35
	CAPÍTULO IV: MARCO OPERACIONAL	36
4.1.	DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO.....	36
4.1.1.	De implementación	36
4.1.2.	De coordinación	36
4.1.3.	De aplicación	36
4.1.4.	Resultados del pretest de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés	36
4.1.5.	Resultados del nivel en el pretest de la dimensión: habilidad de escucha (<i>listening</i>).....	38
4.1.6.	Resultados del pretest de la dimensión: Habilidad de lectura (<i>reading</i>)	42
4.2.	RESULTADOS DEL POSTEST DE LA VARIABLE: HABILIDADES RECEPTIVAS DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS	48
4.2.1.	Resultados del nivel en el postest de la dimensión: habilidad de escucha (<i>listening</i>).....	50
4.2.2.	Resultados del postest de los indicadores de la dimensión: habilidad de escucha (<i>listening</i>).....	51
4.3.	RESULTADOS DEL POSTEST DE LA DIMENSIÓN: HABILIDADES DE LECTURA (READING)	54
4.3.1.	Resultados del postest de los indicadores de la dimensión: habilidad de lectura (<i>reading</i>)	56

4.4. RESULTADOS COMPARATIVOS ENTRE ANTES Y DESPUÉS DEL USO DE LA GAMIFICACIÓN	60
4.5. PRUEBA DE HIPÓTESIS	63
4.5.1. Prueba de normalidad	63
4.5.2. Prueba de hipótesis general.....	64
4.5.3. Prueba de hipótesis específicas.....	65
DISCUSIONES	68
CONCLUSIONES	73
RECOMENDACIONES.....	75
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76
ANEXOS	82

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Población de estudio</i>	32
Tabla 2 <i>Nivel de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés antes del uso de la gamificación</i>	36
Tabla 3 <i>Nivel de pretest de la habilidad de escucha (listening)</i>	38
Tabla 4 <i>Nivel de pretest del indicador: Obtiene información del texto oral</i>	39
Tabla 5 <i>Nivel de pretest del indicador: Inferir información del texto oral</i>	41
Tabla 6 <i>Nivel de pretest de la dimensión 2: Habilidad de lectura (reading)</i>	42
Tabla 7 <i>Nivel de pretest del indicador 1: Gramática</i>	44
Tabla 8 <i>Nivel de pretest del indicador: Vocabulario</i>	45
Tabla 9 <i>Nivel de pretest del indicador: Lectura</i>	47
Tabla 10 <i>Nivel de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés después del uso de la gamificación</i>	48
Tabla 11 <i>Nivel de postest de la dimensión: habilidad de escucha (listening)</i>	50
Tabla 12 <i>Nivel de postest del indicador: Obtiene información del texto oral</i>	51
Tabla 13 <i>Nivel de postest del indicador: Inferir información del texto oral</i>	53
Tabla 14 <i>Nivel de postest de la dimensión: habilidad de lectura (reading)</i>	54
Tabla 15 <i>Nivel de postest del indicador: Gramática</i>	56
Tabla 16 <i>Nivel de postest del indicador: Vocabulario</i>	57
Tabla 17 <i>Nivel de postest del indicador: Lectura</i>	59
Tabla 19 <i>Prueba de normalidad de variable y dimensiones</i>	64
Tabla 20 <i>Prueba de T de student en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés antes y después</i>	65
Tabla 21 <i>Prueba de T de student en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés</i>	66
Tabla 22 <i>Prueba de T de student en la habilidad de escucha del aprendizaje del idioma inglés</i>	67

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Nivel de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés antes del uso de la gamificación</i>	37
Figura 2 <i>Nivel de pretest de la habilidad de escucha (listening)</i>	38
Figura 3 <i>Nivel de pretest del indicador: Obtiene información del texto oral</i>	40
Figura 4 <i>Nivel de pretest del indicador: Inferir información del texto oral</i>	41
Figura 5 <i>Nivel de pretest de la dimensión 2: Habilidad de lectura (reading)</i>	43
Figura 6 <i>Nivel de pretest del indicador 1: Gramática</i>	44
Figura 7 <i>Nivel de pretest del indicador: Vocabulario</i>	46
Figura 8 <i>Nivel de pretest del indicador: Lectura</i>	47
Figura 9 <i>Nivel de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés después del uso de la gamificación</i>	49
Figura 10 <i>Nivel de postest de la dimensión: habilidad de escucha (listening)</i>	50
Figura 11 <i>Nivel de postest del indicador: Obtiene información del texto oral</i>	52
Figura 12 <i>Nivel de postest del indicador: Inferir información del texto oral</i>	53
Figura 13 <i>Nivel de postest de la dimensión: habilidad de lectura (reading)</i>	55
Figura 14 <i>Nivel de postest del indicador: Gramática</i>	56
Figura 15 <i>Nivel de postest del indicador: Vocabulario</i>	58
Figura 16 <i>Nivel de postest del indicador: Lectura</i>	59
Figura 17 <i>Comparación entre el pretest y postest del uso de la gamificación</i>	60
Figura 18 <i>Comparación entre el pretest y postest de la dimensión habilidad de escucha (listening)</i>	61
Figura 19 <i>Comparación entre el pretest y postest de la dimensión habilidad de lectura (reading)</i>	62

RESUMEN

La presente investigación presenta como objetivo determinar la influencia del uso de la gamificación en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023. Esta investigación fue realizada basado en un enfoque cuantitativo, con naturaleza aplicada, de ejecución didáctica, de nivel explicativo y con un diseño pre-experimental. El proceso de recolección de datos se realizó mediante la aplicación de un pretest y posttest utilizando el examen internacional ECCE (B2). La muestra estuvo constituida por 29 estudiantes, seleccionados mediante un muestro no probabilístico por conveniencia. Los resultados evidenciaron que, en la prueba de entrada, la mayoría de los estudiantes presentaron un nivel *Low Pass* en las habilidades receptivas del idioma inglés; específicamente en las dimensiones de escucha y lectura (44,83 %; 51,72 %; 34,48 %). En la prueba de salida, los estudiantes alcanzaron un nivel *Pass* (51,72 %; 34,48 %; 44,84 %). Asimismo, al aplicar la prueba de T de Student para muestras relacionadas, se obtuvo un p-valor de 0,000, lo que permitió concluir que el uso de la gamificación influye significativamente en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la muestra. Esto demuestra el impacto positivo de utilizar la gamificación en la práctica, acompañamiento, y evaluación del aprendizaje del idioma inglés.

Palabras clave: Aprendizaje del idioma inglés, estudiantes universitarios, examen internacional, gamificación, habilidades receptivas, Tecnología Educativa.

ABSTRACT

The aim of this study is to examine the impact of gamification on the development of receptive skills in English language learning among students in the VII cycle of the Foreign Language professional program at Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, in the year 2023. The study was conducted using a quantitative research methodology that employed an applied approach, didactic execution, explanatory level, and a pre-experimental design. The data collection process involved the implementation of a pre- and post-test utilizing the ECCE international exam (B2) as the assessment tool. The sample consisted of 29 students, selected through a non-probabilistic convenience sampling method. The results showed the majority of students in the entrance test of the English level in receptive skills; the listening and reading skills dimensions were found at a Low Pass level (44,83 %; 51,72 %; 34,48 %) and in the exit test at a Pass level (51,72 %; 34,48 %; 44,84 %). Similarly, when doing a T-Student test for related samples, a p-value of 0,000 was found, leading to the conclusion that the incorporation of gamification has a substantial impact on the development of receptive abilities in English language learning among the participants of the study. The efficacy of incorporating gamification into the implementation, assessment, and evaluation of English language acquisition is evidenced.

Keywords: English language learning, university students, international examination, gamification, receptive skills, Educational Technology.

INTRODUCCIÓN

Actualmente, uno de los principales retos para los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés es alcanzar una comprensión significativa y dominar las habilidades receptivas (lectura y escucha). En un mundo en constante cambio, estas habilidades requieren un enfoque de enseñanza diferente para poder desarrollarse de manera ideal. Este objetivo puede lograrse mediante el uso eficaz de nuevas tecnologías que permitan un aprendizaje sustancial. Es fundamental considerar los intereses de los estudiantes y el contexto socioeducativo en el que se encuentran, con el fin de captar su atención mediante actividades lúdico-didácticas que generen un sentimiento de satisfacción y disfrute durante todo el proceso de enseñanza del inglés.

La problemática radica en el bajo nivel de inglés demostrado por los estudiantes, debido a una serie de factores socioeducativos. En los últimos años, los países de índole latina no han propuesto ni implementado políticas educativas que fomenten el aprendizaje de este idioma. Existe un bajo nivel de interés por parte de los centros educativos, tanto públicos como privados, en promover una enseñanza del inglés que sea transparente, eficaz y de calidad dentro de sus programas de estudio. Dentro de esta problemática, se evidencia que las habilidades del inglés que requieren urgentemente más atención son las receptivas, ya que no es posible improvisar el uso de las habilidades de lectura y/o escucha. El desarrollo de estas habilidades necesita un seguimiento constante para su pronta mejora. Por ello, tanto los recursos digitales como la pedagogía docente deben enfocarse en este aspecto. Lamentablemente, para los docentes también existe una dificultad: no siempre es factible encontrar formas interesantes de captar la atención de los estudiantes que están aprendiendo este idioma, especialmente cuando no están familiarizados con el uso de herramientas digitales.

Se justifica la presente investigación por la necesidad de mejorar las habilidades receptivas en el aprendizaje del inglés mediante el uso de herramientas virtuales, las cuales, en su apogeo actual, ofrecen diversas opciones para generar un aprendizaje significativo. En este sentido, se identificó que una posible solución a la problemática sería el uso de la gamificación, ya que esta ofrece al docente un amplio abanico de

posibilidades digitales para captar la atención tan deseada durante la enseñanza del inglés. Además, los docentes podrán innovar y diversificar sus estrategias de enseñanza. Asimismo, el uso de la gamificación se enfocará en mejorar las habilidades receptivas, fundamentales para la comprensión del idioma.

Ante esto, el objetivo principal de la presente investigación es determinar la influencia del uso de la gamificación en la habilidad de lectura en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023.

La presente investigación se divide en cuatro capítulos:

En el capítulo I, se desarrolla el planteamiento del problema, compuesto por la descripción del problema, la formulación del problema, los objetivos de la investigación y la justificación de la misma.

En el capítulo II, denominado marco teórico, se presentan los antecedentes de la investigación, las bases teóricas, el marco conceptual, las hipótesis de la investigación y la operacionalización de las variables.

En el capítulo III, se expone el marco metodológico, que incluye la descripción del tipo y diseño de la investigación, el universo físico y social de la investigación, la muestra, las técnicas e instrumentos de investigación, y las técnicas de confiabilidad y validez de los instrumentos.

En el capítulo IV, titulado marco operacional, se presenta la descripción del trabajo de campo, los resultados de la investigación, la prueba de normalidad y la discusión de resultados.

Finalmente, se exponen las conclusiones, las recomendaciones, las referencias bibliográficas y los anexos correspondientes.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la sociedad actual, el aprendizaje del inglés se ha convertido en una habilidad necesaria y primordial. Este idioma no solo abre nuevas puertas en el ámbito académico, sino también en el laboral, ya que contribuye a la posibilidad de encontrar un empleo. Además, facilita el intercambio de información y la comunicación con otras culturas, dado que es un medio de comunicación global. Por ello, el aprendizaje del inglés en el nivel superior es un pilar indispensable para formar profesionales con una visión más holística de su campo, especialmente en aquellos entornos donde la tecnología es crucial para el desarrollo de nuevos aprendizajes.

Como señalan Rodríguez y Santiago (2015), la gamificación se identifica como una técnica de aprendizaje que, basada en la praxis del juego en un contexto pedagógico, ayuda a alcanzar los objetivos de aprendizaje, destacando entre ellos la capacidad de enfrentar problemas y la adquisición de vocabulario. El juego pone en práctica múltiples capacidades, como la estimulación del conocimiento, la motivación, y la implementación de nuevas mecánicas de aprendizaje, con el propósito de alcanzar la meta proyectada para el aprendizaje anhelado. Por otro lado, el aprendizaje basado en el entretenimiento motiva al estudiante a alcanzar un mejor desempeño académico, optimizando su atención y fomentando habilidades cognitivas, además de contribuir al desarrollo de un juicio crítico (Nuñez et al., 2017).

A nivel internacional, la revisión de la literatura revela diversos retos y dificultades en el aprendizaje del idioma inglés en la educación superior, especialmente en la transición de la virtualidad a la presencialidad y en la falta de estrategias efectivas para supervisar el aprendizaje en ambas modalidades. Asimismo, no se prioriza la obtención de una certificación internacional antes de la culminación de los estudios, lo cual compromete la calidad del aprendizaje del idioma. En ese sentido, Islam et al. (2023) sostienen que, en la enseñanza virtual, es indispensable contar con los recursos necesarios

para garantizar un aprendizaje eficaz. Sin embargo, esto limita el acceso a la enseñanza a quienes disponen de los recursos tecnológicos necesarios. Por su parte, González et al. (2022) afirman que los estudiantes universitarios suelen carecer del tiempo necesario para aprender y practicar un idioma extranjero, y que el autoaprendizaje es una forma más efectiva para ellos. Sin embargo, no todos los estudiantes saben cómo ser autodidactas, lo cual requiere de un acompañamiento adecuado y la creación de un hábito de estudio. Finalmente, Correa (2022) menciona que pocos países latinoamericanos están implementando políticas educativas efectivas para la enseñanza del inglés a nivel superior. Aunque se reconoce la importancia del idioma, estas políticas aún no se orientan concretamente en el campo laboral y/o académico. Por ejemplo, en algunos puestos de trabajo, se requiere obligatoriamente el dominio de una lengua extranjera.

A nivel nacional, lamentablemente no existe una articulación efectiva del curso de inglés en las universidades públicas y privadas. A través de la transparencia, se pueden visualizar las sumillas y sílabos, y muchos de ellos aún se centran en el contenido gramatical, que ya se aborda en la Educación Básica Regular. Por lo tanto, aún no se trabaja completamente por competencias, ni se promueve la certificación internacional al finalizar los estudios universitarios, al menos en las carreras relacionadas con la formación de docentes de inglés. En ese sentido, Laura y Tolentino (2022), en su estudio cuasiexperimental, mencionan que lograron una mejora significativa en el aprendizaje. Además, se observa que las habilidades que requieren mayor acompañamiento son la lectura y la escucha. Por otro lado, Flores (2019) destaca la importancia de usar modelos pedagógicos que involucren activamente los recursos digitales. Sin embargo, la dificultad radica en los estudiantes que no cuentan con buena conectividad, lo que dificulta su participación e interés en alcanzar los objetivos de aprendizaje. Finalmente, de acuerdo con Soria (2021), más del 60 % de los peruanos tienen un nivel básico de inglés, según la plataforma Polidiomas. Estos resultados se obtuvieron a través de las personas que decidieron recibir cursos en línea durante el confinamiento, lo que permitió alcanzar dicho resultado. Esto demuestra una preocupación no solo por mejorar el aprendizaje de las habilidades receptivas del inglés, sino también por desarrollar que fomenten el autoaprendizaje en los estudiantes.

Debido a lo mencionado, el presente proyecto se llevará a cabo en la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, una institución con amplia trayectoria en el ámbito educativo superior, dirigida a la formación de estudiantes egresados de la educación básica regular. El estudio se enfocó en estudiantes del IX ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero, con un grupo aproximado de 30 estudiantes. Se ha identificado que existen dificultades en el aprendizaje de las habilidades receptivas del inglés, relacionadas con factores sociales y educativos.

En cuanto a los factores educativos, se evidencia que los estudiantes tienen la capacidad de comprender el idioma inglés, pero presentan dificultades para utilizarlo, especialmente al comunicarse oralmente en este idioma. Esto puede deberse a diversas circunstancias, como la falta de práctica, la falta de motivación para seguir aprendiendo o el limitado conocimiento del vocabulario, influenciado por factores como la ausencia de clases de inglés en la primaria o en otros centros de estudios, pocas horas pedagógicas, entre otros. Todo esto limita el adecuado desempeño del estudiante frente al idioma.

Por ello, el presente estudio tiene como propósito determinar la influencia de la gamificación en el aprendizaje de las habilidades receptivas del idioma inglés de los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Cómo influye el uso de la gamificación en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023?

1.2.2. Problemas específicos

P1. ¿Cómo influye el uso de la gamificación en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023?

P2. ¿Cómo influye el uso de la gamificación en la habilidad de escucha del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023?

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación sustentó como propósito mejorar las habilidades receptivas del idioma inglés mediante la aplicación de herramientas de gamificación. Este enfoque es relevante debido al auge reciente de la gamificación en el aprendizaje de idiomas extranjeros, una tendencia que está emergiendo actualmente en nuestro país. A través de este trabajo, se proponen diversas alternativas de solución, lo cual generará un mayor conocimiento sobre el tema y proporcionará soporte para que los docentes tomen mejores decisiones e innoven en sus sesiones de aprendizaje, especialmente en el contexto del aprendizaje, especialmente en el contexto del aprendizaje del inglés a nivel superior.

Por lo expuesto, es importante destacar que el uso frecuente del inglés en conversaciones cotidianas y su aprendizaje permiten a los estudiantes afianzar la habilidad de comunicarse con fluidez, facilitando la comprensión tanto del lenguaje oral como del escrito. Asimismo, es un elemento clave para el desarrollo de las habilidades receptivas, conforme a los estándares de competencias en lenguas extranjeras. En ese sentido, la gamificación se convierte en un medio esencial para generar espacios tecnológicos y lúdicos a través de nuevas estrategias de enseñanza- aprendizaje, donde el estudiante asume un rol activo y constructivo en su propio proceso de aprendizaje.

Los instrumentos utilizados en esta investigación, como los exámenes, brindaron la oportunidad de medir el nivel de aprendizaje de las habilidades receptivas del inglés según estándares internacionales, permitiendo diagnosticar los resultados antes y después

de la experiencia de utilizar gamificación. El pre-test permitió conocer el nivel previo de los estudiantes antes de la aplicación de la gamificación, mientras que el post-test evaluó el impacto que esta herramienta tuvo en su proceso de aprendizaje. Se emplearon elementos de gamificación como dinamismo, esparcimiento y herramientas lúdicas para la retroalimentación, lo cual resultó fundamental para garantizar la importancia de su uso tanto en la enseñanza virtual como en la presencial. Por otro lado, esta investigación promueve la inclusión de instrumentos sólidos y confiables, como los exámenes internacionales de inglés, que permiten medir el nivel de manera precisa, detallada y transparente. De esta forma, es posible identificar las necesidades pedagógicas y proponer mejoras pertinentes.

Sin duda alguna, los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero fueron los principales beneficiados, logrando mejoras significativas en sus habilidades receptivas de inglés, conforme al examen internacional de nivel B2, lo que los motivará a certificar su nivel de inglés. Asimismo, este trabajo podría generar cambios significativos en su labor pedagógica, permitiendo replicar la propuesta de esta investigación, e invocar a la comunidad universitaria a considerar la gamificación como una herramienta para reforzar su competencia comunicativa en el idioma inglés.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia del uso de la gamificación en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023.

1.4.2. Objetivos específicos

O1. Determinar la influencia del uso de la gamificación en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023.

O2. Evaluar la influencia del uso de la gamificación en la habilidad de escucha del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023.

1.5. HIPÓTESIS

1.5.1. Hipótesis general

El uso de la gamificación influye significativamente en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023.

1.5.2. Hipótesis específicas

H1. El uso de la gamificación influye significativamente en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023.

H2. El uso de la gamificación influye significativamente en la habilidad de escucha del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023.

1.6. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Las limitaciones del estudio surgieron en relación al acceso a la información sobre el material del examen internacional de nivel B2, debido a que los recursos de libre acceso son muy escasos. Sin embargo, esto no influyó en el desarrollo y ejecución de la investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Antecedentes internacionales

Cerdas y Ramírez (2014), en el objetivo de su artículo científico, señalan la importancia de orientar a los docente en la incorporación de estrategias que impulsen el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. La investigación se realizó bajo un diseño experimental con una muestra de 47 profesores de enseñanza del idioma inglés en la Universidad Nacional de Costa Rica. La recolección de datos se llevó a cabo mediante entrevistas, utilizando cuestionarios como instrumento. Los resultados mostraron que la combinación de diferentes estrategias favorece el aprendizaje de los estudiantes y mejora su rendimiento académico. Esto permite a los docentes disponer de una variedad de actividades para atender a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje durante su desarrollo escolar. La investigación concluyó que los docentes entrevistados gestionan adecuadamente las estrategias y participan activamente en el desarrollo escolar de sus estudiantes.

Por su parte, Macías (2017), en su tesis para obtener el grado de Maestro en Tecnología e Innovación Educativa, tenía como objetivo fomentar el progreso formativo y académico de los alumnos en la competencia matemática, utilizando la gamificación como estrategia de motivación a través de la plataforma virtual Rezzly. La investigación empleó un diseño preexperimental con enfoque mixto, tanto cuantitativo como cualitativo. La muestra consistió en 49 estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado, seleccionados por conveniencia en una institución educativa privada de Manta. Los datos se recopilaron mediante pruebas y encuestas. Los hallazgos indicaron que el sistema de gestión de aprendizaje de la plataforma el aprendizaje contextualizado en esta área, empleando las TIC como herramienta mediadora. Se concluyó que la gamificación es una estrategia efectiva en clases en presencialidad, y adquiere un rol

principal en la virtualidad, contribuyendo significativamente al progreso de los estudiantes en la competencia matemática.

Mojica (2021) planteó como objetivo fortalecer la competencia lectora en inglés de los estudiantes del programa “Análisis y desarrollo de sistemas de información” del SENA Centro Minero, mediante el uso de la gamificación y el aprendizaje por retos como estrategia pedagógica. El estudio, de tipo descriptivo con enfoque cuantitativo, se desarrolló con una muestra de 16 aprendices, con edades promedio entre 17 y 30 años. Se aplicaron un pre-test, un post-test, cuestionario y rubricas para la recolección de datos. Los resultados mostraron que los estudiantes mejoraron su nivel de comprensión lectora, pasando de una efectividad del 59 % en el pre-test a un 80 % en el post-test. Se concluye que estas intervenciones pedagógicas y didácticas ayudan a superar dificultades en la recuperación de información y en la comprensión precisa de textos, lo que permite una mejor interpretación del mensaje y la intención comunicativa del autor.

Como hacen notar Li et al. (2022), sustentan que el E-learning ha sido un enfoque importante en la era de la información, proporcionando entornos flexibles y recursos ricos para los alumnos. En este contexto, la gamificación se ha utilizado ampliamente en la educación para facilitar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Su estudio investigó el impacto de la gamificación en el aprendizaje autorregulado de niños en Hong Kong, utilizando un sistema gamificado de aprendizaje electrónico. Durante un semestre, se implementó un diseño cuasi-experimental con pre y post-test en participantes de nivel 3. Los datos cuantitativos y cualitativos se recopilaron mediante pruebas académicas, entrevistas y cuestionarios. Las conclusiones principales indicaron un alto nivel de interés en el aprendizaje autorregulado y un mejor rendimiento académico gracias al sistema de aprendizaje gamificado. Estos resultados tienen implicaciones para los diseñadores de E-learning y educadores en la práctica del aprendizaje gamificado para mejorar la autorregulación y el aprendizaje de una segunda lengua.

Finalmente, Pambudi et al. (2019) sostienen que el inglés es un idioma internacional para la comunicación global. Afirman que un sistema de aprendizaje del inglés basado en la gamificación es una solución efectiva para mejorar la motivación de

los estudiantes. El concepto de gamificación integra elementos de los juegos, como la obtención de puntos, logros y clasificaciones, que se presentan como materiales de aprendizaje de inglés. Este sistema de aprendizaje, accesible sin limitaciones de lugar y tiempo, permite a los alumnos estudiar inglés de forma autónoma y flexible. Este sistema se desarrolló utilizando el modelo de desarrollo de software "Waterfall", que incluye análisis de necesidades, diseño, implementación y prueba del sistema. El sistema fue validado mediante pruebas de caja negra, y los resultados mostraron un nivel de validez del 100 %. Según las encuestas, los elementos de gamificación podrían aumentar la motivación de los estudiantes.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Castro et al. (2014), en su tesis para optar por el Título de Licenciado en Educación, especializado en inglés y español como lenguas extranjeras, tuvieron como objetivo determinar las causas de los problemas de vocabulario en la adquisición del idioma inglés. La investigación fue de tipo sustantiva, con un nivel descriptivo y un diseño descriptivo – correlacional. La muestra estuvo compuesta por 180 estudiantes de la Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle. Se utilizó la encuesta, prueba escrita y la técnica del fichaje, como instrumentos de recolección de datos. Los resultados de la investigación indicaron que hay una relación significativa entre la ausencia de aprendizaje del vocabulario y la adquisición del idioma inglés. Concluyendo que existe una relación considerable entre estas variables, lo que afecta el desempeño de los estudiantes de la institución mencionada.

Anicama (2020), en su tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación, tuvo como finalidad precisar la influencia del uso de la gamificación dentro de un grupo de estudiantes y cómo afectaba a su rendimiento académico. La investigación fue de diseño experimental del tipo cuasiexperimental. Se tuvo como muestra a 60 estudiantes de la materia de psicoterapia conductual cognitiva de la Universidad Autónoma del Perú. La recolección de datos fue a través del instrumento de la prueba escrita, se utilizó la técnica de la observación para completar dicha data. Los resultados obtenidos en la investigación apuntaron que la aplicación de la técnica gamificación

aumentó la motivación, por lo cual, se ve reflejado en la mejora del rendimiento académico en un 77 %. La presente investigación concluye que el uso de la gamificación influye significativamente mejorando el rendimiento académico de los estudiantes.

García (2020), en su tesis para optar por el grado académico de Maestra en Psicología Educativa, buscó explorar el vínculo respecto a la gamificación como medio de aprendizaje y las competencias en el área de matemáticas en los estudiantes de Educación Básica Regular. La investigación realizada fue de tipo básica con enfoque cuantitativo con un diseño debido a su investigación no experimental y de corte transversal, teniendo como muestra a 92 estudiantes utilizando el muestreo probabilístico. Para lo cual se utilizó la técnica de observación y guías de observación. Los resultados demostraron que existe una relación positiva, siendo esta estadísticamente significativa. La investigación concluye que existe una relación positiva entre el nivel de gamificación y las competencias matemáticas en los estudiantes, por lo que finaliza estableciendo que una relación estricta y, a más empleo de gamificación como herramienta de aprendizaje existe más desarrollo de competencia matemáticas.

Con base en Laura et al. (2020), en su artículo relacionado a la gamificación tuvo como objetivo esencial determinar el efecto del uso de la aplicación de un Software como herramienta de gamificación con respecto a textos y su comprensión en el idioma inglés. Para lograrlo, llevó a cabo una investigación aplicada con un diseño pre-experimental. La población estuvo conformada por alumnos del nivel secundario de una Institución Educativa pública ubicada en el Perú, teniendo como muestra a sólo 16 estudiantes de dicho colegio. La técnica utilizada fue un pre-test y posttest, se usó un instrumento escrito. Los resultados obtenidos señalan que el test de salida tiene un notable efecto, ya que 87,50 % de los estudiantes han alcanzado un nivel excepcional. Se concluyó que el uso del software como herramienta ha apoyado considerablemente el aprendizaje de la comprensión de escritos en inglés.

Como lo hace notar Neira (2022), en su artículo científico tuvo como objetivo precisar la relación que comprende el empleo de Google Classroom y el aprendizaje del idioma inglés por parte de estudiantes de la carrera de educación de una universidad

peruana. Fue de enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental y transversalidad. Tanto la muestra como la población fueron de tipo censal y se consideró a 114 estudiantes de pregrado. A su vez, como técnica de recolección de datos se usó una encuesta y el instrumento fue un cuestionario. Se tiene como resultado que se muestra la correlación Spearman de ($\rho = 0,781$) entre ambas variables, lo que determina que el uso de la plataforma se relaciona con el aprendizaje del idioma inglés. Las conclusiones revelan que entre los hallazgos indican una correlación sustancial y significativa respecto al uso de Google Classroom y el aprendizaje del idioma inglés. Esto se debe al hecho de que Google Classroom, en su labor de herramienta online fomenta a los estudiantes interactuar, participar y mejorar sus habilidades digitales comunicativas, lo que los motivan al autoaprendizaje.

Segovia et al. (2022) en su artículo indexado, tuvo como objetivo definir cómo se relaciona el método Service Learning respecto al aprendizaje de pronunciación del inglés en estudiantes pertenecientes a un centro educativo público del departamento de Lima. Este estudio se realizó bajo el enfoque cuantitativo de diseño correlacional, la muestra estuvo conformada por 23 estudiantes de ambos sexos, de edad promedio entre 17 y 25 años. Para la recolección de datos se utilizó una encuesta y una prueba, como resultado se obtiene que la metodología Service Learning está relacionada directamente con la pronunciación y la adquisición de conocimientos referente al idioma inglés, de igual importancia la correlación de Spearman de 0,781 indica con certeza una correlación favorable significativa. Por lo tanto, entre más favorable sea la metodología de aprendizaje de servicios, mejor será la pronunciación del inglés.

2.1.3. Antecedentes regionales

Al respecto, Laura (2022), en su artículo, señala que su objetivo fue establecer el impacto de la herramienta Quizizz en el aprendizaje del inglés en estudiantes de la carrera de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, utilizando como base modelos internacionales. La investigación empleó una metodología de tipo aplicada con un diseño cuasiexperimental. Participaron un total de 32 estudiantes en la muestra, pertenecientes al cuarto ciclo de la carrera de Idioma Extranjero, los cuales

fueron divididos en grupo control y grupo experimental, donde se consideraron 16 estudiantes en cada uno. Asimismo, se llevó a cabo una evaluación de la competencia escrita utilizando un examen internacional de nivel intermedio (B1) con un examen antes y después para la recolección de datos. Los resultados obtenidos demuestran que en el posttest del grupo control fue de 62,5 en media aritmética, mientras que, el referente al grupo experimental resultó en 86,3. Estos hallazgos concluyeron que el uso de la herramienta digital Quizziz es positiva, ya que mejora el nivel de aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, ya que fortalece el aprendizaje autónomo.

La particularidad de esta investigación radica en que se centró en garantizar la calidad del nivel de aprendizaje del idioma inglés mediante un examen internacional de nivel intermedio, complementando con diferentes plataformas de gamificación para confirmar la eficacia de esta en el proceso de aprendizaje.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Gamificación

La presente investigación aborda la gamificación como una de sus dimensiones clave, por lo que es necesario definir este término. La gamificación es una estrategia que permite añadir a las actividades educativas elementos pertenecientes netamente de los videojuegos, para de esta manera aumentar la motivación y favorecer la participación del estudiante durante las clases, y de esta forma adquirir nuevos conocimientos. De acuerdo con Macías (2019), la gamificación transfiere el mecanismo de los juegos al ambiente educativo y/o profesional con la finalidad de obtener mejores resultados a través del impulso de la motivación.

En concordancia con esto, Rodríguez y Santiago (2015) mencionan que la gamificación hace que el ser humano tome consciencia de las diferentes formas en que la motivación puede emerger.

Como lo dice Ortiz et al. (2018), la gamificación está arraigada al uso de partes del diseño de los videojuegos en escenarios que no son propiamente del juego para hacer

momentos o actividades sean incorporadas al esparcimiento provocando motivación y entusiasmo (Dicheva et al., 2015).

Asimismo, Pérez (2019) señala que la gamificación consiste en utilizar dinámicas, mecánicas y componentes del juego para transformar materiales en recursos didácticos para el público y de esta forma preservar y afianzar la motivación. Por otro lado, nos permite preparar y promover lecciones que apuntan al aprendizaje del estudiante debido a que fomentan la autonomía y el interés en ellos.

Finalmente, Werbach y Hunter (2012) proponen un formato de estudio dividiendo este en tres grupos, los cuales son dinámica, mecánica y componentes, convirtiéndose en una idónea y adecuada organización con base suficiente para una visión general, logrando de esta forma ejecutar una metodología de Gamificación (Wang, 2023).

a) Dinámicas

Las dinámicas de juego son los elementos que motivan a las personas a la inmersión en el juego. Esto se logra al alcanzar objetivos y premios durante la exploración del juego; para lograrlo, el jugador debe de seguir ciertos pasos de manera correcta.

Como lo menciona Anicama (2020), las dinámicas del juego son tan variadas como las necesidades que tiene el ser humano.

En este sentido, Ortiz et al. (2018) señalan que las dinámicas son la concepción de la estructura inherente del juego. Las mecánicas se convierten en el procesamiento que de alguna forma provocan el desarrollo idóneo del juego.

b) Mecánicas

Las mecánicas de juego se precisan en determinar el incremento de la motivación y la implicación de los jugadores a través del alcance de los objetivos y con el fin de adquirir el reconocimiento y valoración por parte del resto de la comunidad. La mecánica

abarca las diferentes modalidades en los que puede llegar a jugar o los procesos realizados por medio de una metodología o estrategia.

Como expresa García (2020), la mecánica es una forma de recompensar al usuario de acuerdo a los niveles u objetivos alcanzados en el trascurso de cierta actividad en el campo de la gamificación.

c) Componentes

Los componentes son las piezas que incorporan las diferentes estrategias y propician la ejecución de las mecánicas y dinámicas poniéndolos en práctica. Estos pueden ser especificadas como momentos concretos de dinámicas y mecánicas mencionadas anteriormente en los incisos a y b, en concordancia (Werbach & Hunter, 2012).

En este sentido, son formas determinadas de llevar a cabo lo que pretende desarrollar las dinámicas del juego y sus mecánicas. Por el contrario, Anicama (2020) usa esta concepción como los módulos de edificación que pueden ser ejecutados y asociados con el propósito principal de gamificar un procedimiento en particular.

2.2.1.1. Dimensiones de gamificación

2.2.1.1.1. Quizziz

Según Cheenath y Gupta (2017), creadores de esta herramienta Quizziz, mencionan que su misión principal consiste en afianzar la evaluación de tipo formativa del alumnado durante su aprendizaje, proporcionando retroalimentación interactiva de manera continua, siendo este un elemento esencial que permite identificar las fortalezas y debilidades en un entorno gamificado. Usar esta herramienta como estrategia permite un aprendizaje notable, ya que desprende al estudiante de la rigurosidad de una evaluación a convertir la actividad un momento para competir y autoevaluarse a sí mismos. Las estrategias enfocadas de una manera didáctica contribuyen en gran manera de modo positivo para el progreso de las competencias de los estudiantes.

Esta herramienta tecnológica, que se encuentra en la web, permite a los docentes no solo a crear actividades para la clase, sino a preparar de una manera lúdica la lección del día de esta manera el estudiante se sentirá motivado y comprometido a seguir aprendiendo, ya que para obtener mejores resultados se necesitará prestar atención en todo momento, por lo que la concentración de los estudiantes se verá afectada de una manera positiva. Por otro lado, debido al uso de imágenes, medio de presentación e interfaz que nos otorga esta herramienta la enseñanza y aprendizaje se lleva a cabo de una manera más significativa estimulando las habilidades y destrezas de comprensión.

El uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) ofrece diversas ventajas mediante su uso eficaz, una de ellas es que propician la eliminación de la barrera espacio-tiempo en la realización de las actividades educativas, fomenta el uso de procesos formativos abiertos y flexibles, facilita el acceso rápido a la información, aumenta el interés y la motivación de los estudiantes para diversos objetivos propuestos en esta investigación. Una de las aplicaciones que presenta todas estas características es Quizizz, una aplicación gratuita y en línea que utiliza cuestionarios para que los estudiantes respondan preguntas de manera sincrónica y asincrónica. Los aciertos y la velocidad de respuesta determinan la puntuación. Esta herramienta tiene características como el uso de elementos divertidos, relacionados a la mecánica de juegos como memes (imágenes graciosas), copas, medallas, clasificaciones, colores, música, emojis y otros elementos permiten la producción de un lugar que transmita esa diversión y motivación que permita involucrar en varios contextos a los estudiantes evaluados con el uso de cuestionarios, las pruebas y juegos. Para utilizar esta herramienta, los maestros deben crear una cuenta en línea, diseñar cuestionarios con preguntas y respuestas sobre el contenido del curso y proporcionar un código a los estudiantes. Estos pueden acceder a la página web desde sus dispositivos o computadoras para resolver los cuestionarios dentro del tiempo establecido. La aplicación de Quizizz emplea principios y mecánicas del juego como objetivos, reglas, reconocimiento de niveles, competencia y motivación, lo que lo hace apto para ser utilizado como una estrategia didáctica de gamificación puesto que genera interés en el estudiante, manteniendo el objetivo principal de convertir una actividad cotidiana en algo divertido (Santos y Giberto, 2018).

Dado que los estudiantes utilizan la web en sus actividades diarias, ya están familiarizados con estas plataformas, lo que indirectamente fomenta su dominio. Debido a su interfaz simple y dinámica para la creación y desarrollo de las actividades de evaluación, esta plataforma es muy recomendable para su implementación en clase. Se recomienda al momento de usar la plataforma contar con una buena conexión a Internet y tener equipos en buen estado, ya que es fundamental para el aprovechamiento de la plataforma sin inconvenientes.

2.2.1.1.2. Kahoot

Como lo menciona Kanninen y Lindgren (2015), es una herramienta en línea que facilita a los estudiantes aprender diferentes contenidos a través de ejercicios educativos interactivos creados por el docente. Es un medio para para mejorar el estudio, esencialmente en el aprendizaje de idiomas, por lo que contribuye de manera considerable al aprendizaje del inglés, ya que brinda al estudiante actividades interactivas y diferentes, por lo que se adapta al estilo de aprendizaje de cada estudiante. A causa de esto, el tiempo que se utilizaba para explicar esta teoría ahora se puede aprovechar para realizar actividades dinámicas que ayuden al aprendizaje activo y significativo.

Permitiendo de esta manera promover entornos para analizar el rendimiento de los estudiantes durante la sesión, ofreciendo una retroalimentación instantánea, gamificando los momentos pedagógicos de enseñanza y aprendizaje que surgen. Al hacer uso de esta herramienta se cambia los elementos tradicionales que conocemos, brindándonos elementos de gamificación, el cual tiene un efecto motivador en el estudiante, ya que ven el aprendizaje de una manera más amena, evitando así la frustración. Dando pase de esta forma a la dinámica y potencial que el juego nos ofrece, el cual incita y alienta en lugar de forzar. Por consiguiente, el alumno no se verá presionado, por el contrario estará motivado ya que cada ejercicio le otorgará una pequeña victoria fortaleciendo su moral, mejorando de esta manera su actitud y deseo por aprender.

La aplicación Kahoot se destaca por sus características que promueven el aprendizaje, combinando los elementos de aprendizaje, juego y nuevas tecnologías. Esta

plataforma digital permite a los docentes elaborar y presentar actividades variadas, como exámenes, cuestionarios, discusiones y debates orales, encuestas y recolección de datos, entre otras. Su objetivo es transformar el aprendizaje en un juego, haciendo que sea ameno, divertido y gratificante. Kahoot es accesible en línea, lo que da libertad a profesores y alumnos para realizar actividades de investigación, colaboración, creación y el intercambio de conocimientos mediante juegos que pueden ser elaborados por ellos mismos o guiados por el docente. La presente aplicación puede utilizarse para fines de evaluación, autoevaluación o hacer revisión sobre un tópico específico. Es por ello que, la herramienta digital Kahoot se perfila como un proceso que difiere a la enseñanza tradicional porque mediante el empleo de nuevos instrumentos tecnológicos fomentan el empleo de la gamificación dentro del aula para acrecentar el grado de aceptación por parte de los estudiantes, además de la participación de los mismos durante el proceso de aprendizaje (Navarro, 2017).

Se afirma su significancia dentro del mundo educativo, porque se menciona que la aplicación estuvo diseñada desde el criterio del docente Alf Inge Wang, perteneciente a la Norwegian University Of Science And Technology, quien la creó alrededor del año 2013, teniendo como intención fomentar el entorno de aprendizaje más adecuado de un aspecto social, cómodo y ameno. La siguiente es la definición del mismo creador: Kahoot es una plataforma digital de aprendizaje con tendencia mixta que tiene como base el concepto de la gamificación, que da libertad a los docentes y estudiantes a realizar investigaciones, elaborar, trabajar juntos y compartir información. En ese sentido, se provee a los estudiantes una representación dentro de clases y da cabida a los maestros concentrarse y dedicarse a sus estudiantes a través del juego y la creatividad. Wang llevó a cabo una prueba de carácter investigativo con sus alumnos en su propia universidad y, descubrió que los estudiantes que dieron uso de la aplicación de Kahoot aprendieron en un 22 % más, al contrario de los estudiantes que usaron métodos de juego diferentes. Sin embargo, también identificó algunas limitaciones, como la necesidad de una conexión a internet constante y la posibilidad de plagio entre estudiantes durante las evaluaciones (Navarro, 2017).

Kahoot puede emplearse para diversos propósitos educativos, como visualizar saberes previos sobre un tema, comprender aspectos clave antes o después de una unidad, certificar el conocimiento adquirido, constatar el conocimiento y la comprensión específica de un texto o debatir sobre un tema en particular (Pintor et al., 2015). El proceso se lleva a cabo de manera entretenida y jocosa, ya que sigue siendo un juego y su propósito se enfoca en aprender recreativamente. Kahoot también puede emplearse como instrumento de apreciación continuo porque debido a que se puede conservar los resultados de cada estudiante (Córdoba, 2015). De la misma forma, brinda al docente una muestra sustancial de información sobre la capacidad de conocimiento de los estudiantes de manera general o individual, permitiendo un asesoramiento personalizado. También le permite identificar en qué aspectos se presenta una dificultad superior respecto a los conceptos o tópicos presentados.

2.2.1.1.3. Tomi digital

Como lo hace notar Laura et al. (2020) en su investigación sobre la gamificación, esta herramienta ofrece una variedad de aportes como lo es la motivación, debido al uso de este tipo de medios lúdicos el estudiante se esfuerza para lograr un objetivo, demostrando perseverancia por aprender. Es propicio mencionar que los estudiantes no aprenden al mismo ritmo ni del mismo modo que los demás, por lo que la aplicación de diferentes estrategias facilitará el mejoramiento de las distintas destrezas y habilidades, así como la conducta, adquisición de información y el alcance de los objetivos de aprendizaje planteados.

La gamificación se presenta como una herramienta educativa para el aprendizaje con un carácter y modalidad lúdica para el estudiante, permitiendo crear distintas actividades apoyadas en la gamificación y conocer el progreso gradual durante la ejecución y desempeño de estas en el transcurso de la sesión. Esta retroalimentación contribuye de manera intencionada al proceso de asimilación de nuevos contenidos, haciéndolo más detallado y significativo. Por lo tanto, la creación de ejercicios debe estar alineada con los objetivos de enseñanza y contextualizada a la realidad de los estudiantes.

2.2.2. Aprendizaje de inglés

A lo largo de la historia, las personas siempre han mostrado interés en aprender otros idiomas. Hoy en día, en la era de la globalización, aprender una lengua adicional resulta primordial. En la actualidad, el primer idioma extranjero que habla una persona es el inglés. En un escenario hipotético en el que dos personas con culturas y costumbres diferentes deseen comunicarse, es probable que utilicen el inglés para hacerlo. Aunque no sea la lengua materna de ninguno de ellos, este idioma sirve como un código común que facilita el intercambio de ideas. Debido a su papel como intermediario en todo el mundo, muchos consideran al inglés un lenguaje universal (Lin, 2008).

En la actualidad, este idioma forma parte de los idiomas más utilizados en el mundo. Por esta razón, no es sorprendente que numerosas instituciones educativas lo incorporen en sus programas de estudio. El proceso de adquisición de conocimientos de este idioma requiere profesores muy calificados y con una sólida formación académica. Es necesario que utilicen la metodología adecuada para desarrollar un proceso de enseñanza efectivo. Ante ello, para responder mejor a las preguntas de los estudiantes y prevenir complicaciones en el aprendizaje, deben poder distinguir los perfiles de los estudiantes. En lo que respecta a los estudiantes, son esenciales para todo proceso educativo porque permiten evaluar si los objetivos del aprendizaje se han cumplido.

2.2.2.1. Marco común europeo

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) es un documento de reconocimiento internacional publicado en 2001 por el Consejo de Europa. Este documento establece lineamientos relacionados a la elaboración de diversos programas en el aprendizaje de idiomas extranjeros, así como para la elaboración de exámenes e instructivos que permiten medir el nivel de la expresión y comprensión oral, así como en la producción y comprensión de textos escritos de los estudiantes de idiomas (Cambridge University Press, 2001).

2.2.2.2. Criterios que debe cumplir el MCER

Es fundamental que el MCER sea abordado de forma integradora, transparente y coherente para asegurar su adecuado funcionamiento.

- Integrador: El MCER reúne y precisa conocimientos, habilidades y usos lingüísticos, además de especificar cada una de las dimensiones de la competencia lingüística y comunicativa. Asimismo, facilita niveles de referencia que indican el progreso en el aprendizaje.
- Transparente: La información debe estar disponible para todos los usuarios y ser de fácil entendimiento (CEFR, 2001).

No se pretende que el MCER deba cumplirse en su totalidad tal como lo describe; es posible realizar los ajustes que se consideren pertinentes de acuerdo al contexto en el que se aplica.

2.2.2.3. Enfoque adoptado por el MCER

El enfoque mencionado se basa en la necesidad de que los usuarios de una lengua puedan desempeñarse de manera efectiva en los diversos ámbitos, por lo que se sostiene en uno de estilo práctico, tomando como referencia el aprendizaje de la lengua, así como su uso. (Felice et al., 2022).

Este enfoque pone en marcha los aspectos mentales, emocionales y de voluntad, junto con las habilidades naturales de una persona como miembro de la sociedad. Se desarrollan diversas habilidades que abarcan no solo el lenguaje, sino también una amplia gama de acciones, tanto generales como comunicativas (CEFR, 2001).

2.2.2.4. Principales exámenes internacionales de CaMLA

Cambridge–Michigan Language Assessment (CaMLA) brinda a las personas la oportunidad de alcanzar sus metas educativas y profesionales al proporcionar exámenes de inglés confiables que se basan en la experiencia de dos de las principales universidades

del mundo, *Michigan* y *Cambridge*. Estas instituciones tienen una larga trayectoria en el campo de la evaluación, la enseñanza y la investigación de la lengua.

Los exámenes de *Cambridge Michigan Language Assessments*, basados en el MCER, establecen y respaldan las competencias comunicativas en una escala de niveles que va desde el nivel A2 para nuevos estudiantes hasta el nivel C2 en un marco internacionalmente ampliamente conocido.

Young Learners Tests of English (YLTE): Es una evaluación que proporciona una forma sencilla de evaluar las cuatro habilidades del idioma inglés de los estudiantes que se encuentre entre los grados primario e intermedio. Además, alude a tres niveles de evaluación: Bronze, Silver y Gold.

El Michigan English Test (MET): Es una evaluación que mide niveles desde A2 hasta el nivel C1. Las investigaciones realizadas por CaMLA sirven como base para la correlación certera con los niveles del MCER.

Examination for the Certificate of Competency in English (ECCE): Es una evaluación de nivel de idioma de inglés como lengua extranjera (EFL) de nivel intermedio avanzado. El mencionado examen posee validez permanente y tiene equivalencia al nivel B2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

Examination for the Certificate of Proficiency in English (ECPE): Se trata de una evaluación del idioma inglés como lengua extranjera (EFL). El examen tiene análogo al nivel C2, y no presenta fecha de caducidad.

2.2.2.5. Importancia del marco Común Europeo de Referencias

La importancia del Marco Común Europeo de Referencia radica en que establece un fundamento significativo para el reconocimiento internacional de las habilidades lingüísticas, lo que facilita la colaboración entre diferentes centros de carácter educativo en el mundo (CEFR, 2001).

El proceso de aprender y enseñar idiomas es fundamental para facilitar la creciente movilidad global, mejorar la comunicación internacional, fomentar el respeto por las culturas y la diversidad y permitir el acceso a un amplio espectro de información. Además, reduce las barreras en el ámbito laboral y fomenta un mayor intercambio entre personas, lo que conduce a un entendimiento más profundo entre las partes involucradas (Laura-De La Cruz et al., 2022; Laura-De La Cruz et al., 2023). Como resultado, es relevante que se logre una facilitación y la promoción del proceso de aprendizaje de idiomas, una tarea difícil y crucial que debe llevarse a cabo desde una temprana edad hasta un periodo que comprenda la etapa adulta.

2.2.2.5. Idioma inglés en Perú

De acuerdo con los hallazgos de un estudio llevado a cabo por el British Council (2015) en Perú, la historia educativa del país ha priorizado el aprendizaje de lenguas indígenas en las instituciones educativas, en lugar del aprendizaje de una lengua extranjera, como el inglés. Fue recién en el año 2014, bajo el gobierno de Ollanta Humala, cuando se inició una educación bilingüe que otorgó la importancia necesaria al aprendizaje del inglés como idioma prioritario, con el objetivo de convertir a Perú en una nación bilingüe para el 2021.

A partir de ese momento, se tomaron medidas para cumplir con esta meta. Realizar esta reforma en la asignatura del inglés conllevó mayores recursos de financiamiento, más horas destinadas a las lecciones de inglés, y la priorización de capacitación al personal docente junto con el desarrollo profesional mediante cursos, seminarios, congresos y otros similares. Estas actividades se llevaron a cabo tanto de forma online como presencial, tanto en Perú como en países de habla inglesa.

De acuerdo al estudio llevado a cabo por el British Council (2015), otro de los hallazgos es que: “La mayoría de los estudiantes peruanos del inglés estudian inglés en la escuela secundaria (57 %), mientras que el 46 por ciento aprendió durante sus estudios universitarios y el 41 por ciento asistió a escuelas privadas de idiomas” (p.8).

No cabe duda de que el aprendizaje del idioma inglés se ha convertido en una necesidad para casi la mitad de los estudiantes peruanos. Algunos de estos estudiantes están aprendiendo el inglés porque la consideran una herramienta para mejorar la empleabilidad; mientras que otros se motivarían a estudiarlo si sus perspectivas laborales aumentan. En general, los estudiantes coinciden en valorar al inglés como una herramienta comunicativa.

2.2.2.6. Dimensiones de la variable habilidades receptivas del idioma inglés

Según lo mencionado por Quishpe (2011), en las clases de inglés, las habilidades de lectura y escritura a menudo se descuidan, ya que se considera que la pronunciación adecuada es el factor más importante para aprender el idioma. Sin embargo, para dominar el inglés los estudiantes deben tener la capacidad de dominar las habilidades del idioma: escuchar, hablar, leer y escribir. Los estudiantes deben seguir ciertas pautas para desarrollar estas cuatro habilidades de manera efectiva.

Escuchar (listening): Para comunicarse de manera clara con los estudiantes, el profesor debe usar su voz o las herramientas tecnológicas disponibles si es necesario. Dado que los estudiantes usarán estas interpretaciones del idioma como modelos, la pronunciación y la entonación deben ser precisas. Al principio, el estudiante solo escuchará una serie de sonidos sin significado. En esta etapa, es común que el estudiante se confunda con los sonidos. Por lo tanto, el maestro debe ser un excelente guía para ayudar a los estudiantes a distinguir claramente entre diferentes sonidos y finalmente comprender su significado. (CEFR, 2001).

Leer (reading): Para dominar esta habilidad el maestro debe leer en voz alta los textos que los estudiantes leerán más tarde. Esto es fundamental debido a las diferencias entre el lenguaje hablado y escrito, que pueden ser confusas para muchos hablantes nativos de español que aprenden este idioma. Esta práctica ayuda a evitar errores de lectura que con el tiempo pueden ser difíciles de corregir. Los estudiantes pueden pasar de textos básicos a lecturas más complejas como periódicos, revistas y novelas con la

práctica continua. Se recomienda comenzar a hacer esta práctica cuando esté aprendiendo inglés (Quishpe, 2011).

2.3. MARCO CONCEPTUAL

a) Aprendizaje

El aprendizaje es el proceso por el cual todo ser humano pasa, y consiste en la adquisición de nuevos conocimientos, por medio de estudios, experiencias a lo largo de la vida, o ejercicios. En el contexto educativo se precisa en como las personas aprenden y procesan conocimientos, formando en los individuos, una serie de alteraciones intelectuales, emocionales y sociales.

b) Enseñanza

La enseñanza se entiende como la transmisión de conocimientos, habilidades y valores desde una persona que los posee hacia otra que carece de ellos. Asimismo, se puede definir como una relación del docente con el estudiante, donde el docente hace uso de diferentes enfoques, métodos y modalidades para que el alumnado concrete un aprendizaje de manera significativa. Por otro lado, esta transferencia de saberes se puede dar de diferentes formas, como: profesor, alumno y alumno-alumno.

c) Examination for the Certificate of Competency in English (ECCE)

Es una evaluación de nivel de idioma de inglés como lengua extranjera (EFL) de nivel intermedio avanzado. El examen ECCE (por sus siglas en inglés) mencionado anteriormente tiene una validez perpetua y equivale al nivel B2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

d) Gamificación

La gamificación se define por usar la psicología y el potencial del juego en otros campos creando una experiencia lúdica y de esparcimiento, es un tipo de aprendizaje en el ámbito educativo. Es utilizado para asimilar conocimientos, desarrollar una mejora de

las destrezas, lo que conduce de manera más agradable el aprendizaje de los distintos conocimientos a través de una modalidad de tipo lúdica convirtiéndola más fascinante y motivadora para las personas.

e) Herramienta tecnológica

Una herramienta tecnológica es un conjunto de software informáticos que tiene por objetivo contribuir y asistir a la ejecución de una tarea en específico por medio de un dispositivo tecnológico. Por otro lado, estas herramientas ayudan a la obtención de resultados esperados, ahorrando tiempo y recursos. Así mismo, es el internet el que permite que entremos al inmenso mundo de la comunicación digital ayudando al manejo de la información y a la búsqueda e intercambios de la misma.

f) Idioma Inglés

Este idioma ha pasado por un largo trayecto durante la historia: inicio como la lengua de distintos pueblos, llegando a enriquecerse de tal manera que se convirtió en el idioma más utilizado, alcanzando a ser un medio de comunicación internacional, ciertamente descrito como el idioma que abre las puertas al mundo. El idioma es un elemento primordial de una cultura perteneciente a un país. Puesto que, el idioma sintetiza la experiencia acumulada de un pueblo y, a la vez, la expresa.

g) Motivación

La motivación es una de las vertientes de la psicología, este se relaciona de manera cercana con el desarrollo del ser humano. Se caracteriza por la interacción de las personas con alguna circunstancia en específica. Para García (2020) este término equivale a la acción que una persona toma para iniciar algo, se determina a este proceso como la activación a un fin, dirigiéndose de este modo a un objetivo en específico planteado como dirección y se persista de tal manera que se llegue a alcanzar, se describe a esta etapa como mantenimiento.

h) Técnica de aprendizaje

Las técnicas de aprendizaje son métodos y recursos didácticos llevado a cabo mayormente por los estudiantes, utilizados para comprender y procesar un determinado conocimiento. Por otro lado, se puede definir como la secuencia de pasos para el proceso de enseñanza aprendizaje en todo ser humano, para que de esta forma este dicho proceso pueda darse de forma integral y significativa.

i) Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

Las TIC es el conjunto de tecnologías llevadas a cabo hoy en día en la sociedad para obtener un conocimiento e información competente, transformando de este modo la modalidad de tener acceso al entendimiento mediante las tecnologías de transmisión, a través de la evolución del internet y de los nuevos dispositivos tecnológicos, así como las plataformas y softwares disponibles.

j) Videojuego

El videojuego es un dispositivo electrónico interactivo enfocado al entretenimiento a través de controles, simula juegos en diferentes dispositivos electrónicos. Los videojuegos permiten que el aprendizaje de los contenidos educativos y el desarrollo de habilidades cognitivas sea lúdico.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. DESCRIPCIÓN DEL TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Tipo y nivel de investigación

La naturaleza de la investigación fue de tipo aplicada ya que se enfocó en generar conocimiento que trae la aplicación, resolver problemas de la sociedad. Su objetivo es identificarlos y definir estrategias de solución (Valderrama, 2015). La investigación empleó una metodología didáctica con la finalidad de mejorar el nivel de aprendizaje de las habilidades receptivas del idioma inglés.

La investigación presenta un nivel explicativo, puesto que la intervención es novedosa y plantea resolver problemas y enmarcar la innovación técnica [...] las técnicas estadísticas apuntan a evaluar el éxito de la intervención como medidas de impacto sobre los principales indicadores” (Valderrama, 2015).

3.1.2. Diseño de investigación

La presente investigación se llevó como diseño de investigación pre-experimental haciendo uso del pre y post test, con un solo grupo de estudio, esto debido a que se realizó una prueba de entrada teniendo como consecuencia la generación de un cambio en la variable dependiente, esto a causa del manejo de la experimentación. En consecuencia, se tuvo un acercamiento al problema de investigación (Valderrama, 2015).

El diseño mencionado con anterioridad fue graficado de la siguiente manera:

G.E: 01.....X.....02

Donde:

G.E.: Grupo de trabajo experimental.

01: Pre-Test

02: Post Test

X: Gestión experimental de la Variable Dependiente (Habilidades receptoras del aprendizaje del idioma inglés)

3.2. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

	Variable	Dimensiones	Indicador	Escala de medición
Independiente	Gamificación	Quizizz	Inmersión de la herramienta. Planificación Ejecución	Nominal
		Kahoot	Inmersión de la herramienta. Planificación Ejecución	
		Tomi digital	Inmersión de la herramienta. Planificación Ejecución	
Dependiente	Habilidades receptivas del aprendizaje del inglés	Habilidad de Escucha	Obtener información del texto oral.	Ordinal
			Inferir información del texto oral	Honors: 840-1000 Pass: 750-835 Low Pass: 650-745
		Habilidad de Lectura	Gramática	Boarderline Fail:
			Vocabulario Lectura	610-645 Fail: 0-605

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1. Unidad de análisis

Estudiantes universitarios de una carrera profesional de Educación matriculados en el 2023-I.

3.3.2. Población

La población de estudio comprende **149 estudiantes con proyección de matrícula para 2023-I.**

Tabla 1

Población de estudio

Ciclo	N°	%
Primer	30	20,00
Tercero	28	19,00
Quinto	27	18,00
Séptimo	29	19,00
Noveno	35	24,00
Total	149	100,0

Nota. Elaboración propia.

3.3.3. Muestra

Para tal efecto, la muestra estuvo conformada por 29 estudiantes del séptimo ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de la ciudad de Tacna. Para este estudio se utilizó un sistema de muestreo no probabilístico por conveniencia para precisar el tamaño de la muestra (Carrasco, 2007; Arias, 2012; Vara, 2015), los cuales estén matriculados en el curso de *Training for International Exams II*.

Criterios de inclusión

- Estudiantes de ambos sexos que decidieran participar en el estudio
- Estudiantes que autoricen su participación mediante un consentimiento informado.
- Estudiantes matriculados en el curso de *Training for International Exams II*.

Criterios de exclusión

- Estudiantes que expresen su deseo de no participar en el estudio o que no firmen el consentimiento informado.
- Estudiantes que no estén matriculados en el curso de *Training for International Exams II*.

3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

En concordancia con Espinoza (2016), las técnicas son recursos que los investigadores pueden utilizar para procesar y documentar fenómenos y extraer información de ellos, mediante ellos. De esta forma, la técnica e instrumento simplifica todo el trabajo de investigación, resumiendo el aporte del marco teórico en el registro de datos correspondientes a los indicadores, es decir, para las variables o conceptos utilizados de la investigación.

En la investigación se usó los siguientes instrumentos y técnicas:

V1 Gamificación

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

Para medir la primera variable, se aplicó la gamificación a los estudiantes universitarios con la finalidad de mejorar las habilidades receptivas del idioma inglés. La técnica fue la observación ya que facilitó el registro de la información y el instrumento a

utilizar fue la lista de cotejo para obtener los datos durante el proceso experimental y su impacto sobre la eficacia de la gamificación en los estudiantes.

V2 Habilidades receptivas del idioma inglés

Técnica: Examen, pretest y post test

Instrumento: Prueba escrita

Mientras tanto para la segunda variable la técnica empleada para la recolección de datos será el examen. El examen permitió medir el nivel de aprendizaje del inglés según sus habilidades receptivas de los estudiantes. El instrumento empleado para la investigación se utilizó antes (pretest) y después (post test) de aplicar la gamificación, durante el proceso experimental.

3.5. VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

El instrumento no requiere de confiabilidad o validez, debido a que es un examen internacional que ya cuenta con lo mencionado según lo sustentan en su página oficial <https://www.cambridgeenglish.org/latinamerica/research-and-validation> según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

3.6. ESTRATEGIA PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

- Antes de la recolección de datos, se cumplió con los procedimientos administrativos de solicitud de permisos y coordinaciones con la dirección del departamento de idioma extranjero.
- Inicialmente, se precisó claramente el objetivo de la recolección de los datos centrado en el fenómeno para investigar.
- Paralelamente, se realizó la búsqueda en bases de datos para elaborar de datos teóricos para elaborar los capítulos de marco teórico y discusión del informe final de tesis.

3.7. PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y MÉTODOS ESTADÍSTICOS DE ANÁLISIS DE DATOS

a) Procesamiento de la información:

- Codificación de la data de estudio.
- Análisis estadístico con SPSS v.23
- Elaboración de tablas y figuras estadísticas según la norma APA 7ma edición.

b) Métodos estadísticos:

- Análisis exploratorio y descriptivo de la información.
- Estadística de inferencial: se utilizará la prueba de correlación T wilcoxon para la prueba de hipótesis.

3.8. INSTRUMENTOS, EQUIPOS MATERIALES E INSUMOS

El instrumento a utilizar fue la prueba escrita, el examen internacional *Examination for the Certificate of Competency in English (ECCE)* de nivel B2 según el MCER. El cual no requiere de confiabilidad y validez, que es un examen brindado elaborado y publicado por la Universidad de Michigan y Cambridge.

Equipos materiales e insumos:

Se necesito de una computadora personal con acceso total a internet, una impresora y 01kit completo de materiales de escritorio.

CAPÍTULO IV

MARCO OPERACIONAL

4.1. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO

4.1.1. De implementación

Se ejecutó un examen escrito en formato examen internacional orientado a las habilidades receptivas del idioma inglés: Habilidad de escucha y lectura.

4.1.2. De coordinación

La dirección académica del departamento de Idioma Extranjero y el docente de la Asignatura *Training for International Exams II* brindaron el permiso correspondiente para la ejecución de la investigación.

4.1.3. De aplicación

Se explicó la relevancia de la presente investigación y sobre la ejecución de la evaluación a realizar a los estudiantes en cuestión.

La prueba de entrada y salida tuvo una duración de 120 minutos, la investigación se desarrolló en todo el transcurso del primer semestre del 2023-I.

4.1.4. Resultados del pretest de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés

Tabla 2

Nivel de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés antes del uso de la gamificación

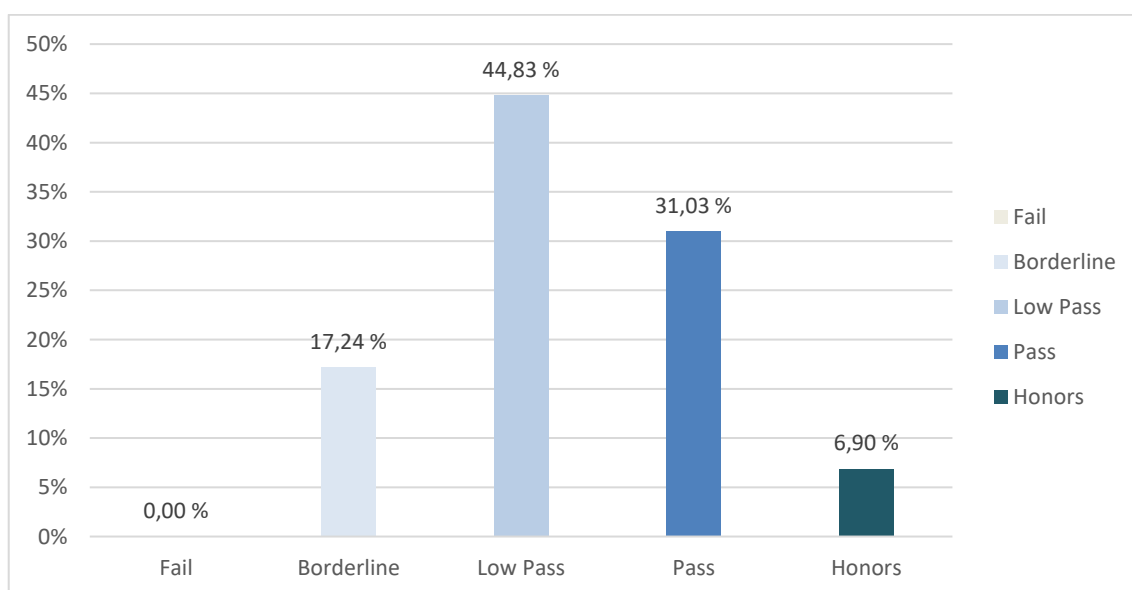
Pre test	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Fail	0	0,00	0,00
Borderline	5	17,24	17,24
Low Pass	13	44,83	62.,7

Pass	9	31,03	93,01
Honors	2	6,90	100,00
Total	29	100,00	

Nota. Elaboración propia.

Figura 1

Nivel de las habilidades receptoras del aprendizaje del idioma inglés antes del uso de la gamificación



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

De acuerdo a la Tabla 2 y Figura 1, se observan los niveles de las habilidades receptoras del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023; antes del uso de la gamificación. Los resultados evidencian que la mayoría de estudiantes (44,83 %) se encuentran en el nivel *Low Pass*, mientras un 31,03 % alcanzaba el nivel *Pass*, el otro 17,34 % demostró un nivel de *Borderline* y, solo un 06,90 % alcanzó el nivel *Honors*. Finalmente, no se evidenció a ningún estudiante (0,00 %) alcanzar el nivel *Fail*. El nivel que predomina en el total de la presente muestra es el *Low Pass*, por lo tanto, se puede afirmar que la mayoría de alumnos evidencian dificultades a nivel de comprensión auditiva y con respecto al *reading* (vocabulario, gramática y comprensión lectiva).

4.1.5. Resultados del nivel en el pretest de la dimensión: habilidad de escucha (*listening*)

Tabla 3

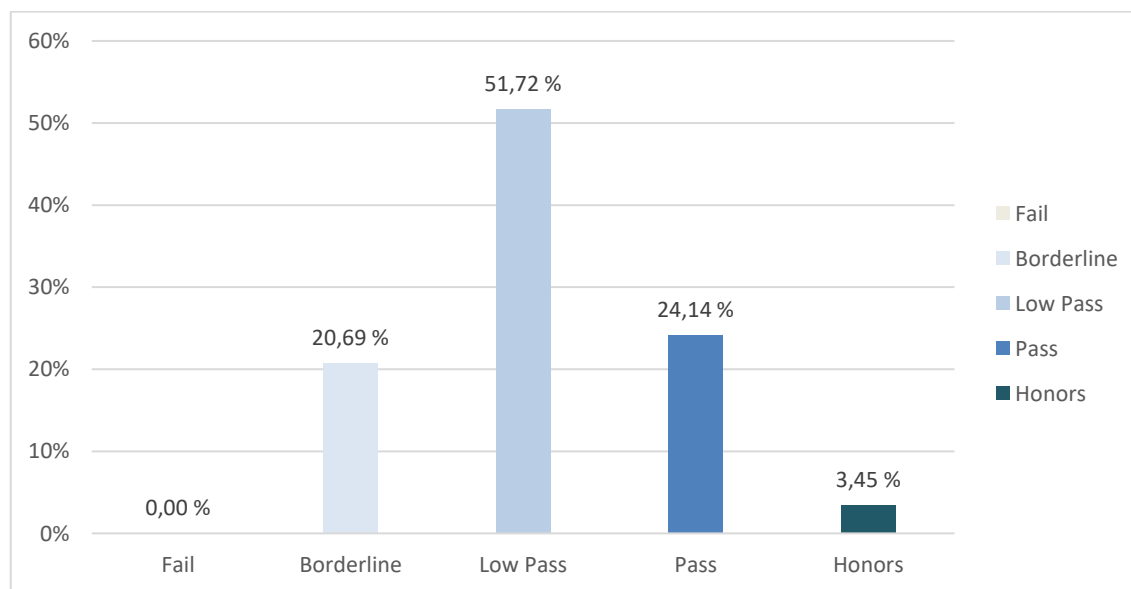
Nivel de pretest de la habilidad de escucha (listening)

Pre test	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Fail	0	0,00	0,00
Borderline	6	20,69	20,69
Low Pass	15	51,72	72,41
Pass	7	24,14	96,55
Honors	1	3,45	100,00
Total	29	100,00	

Nota. Elaboración propia.

Figura 2

Nivel de pretest de la habilidad de escucha (listening)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

Con respecto a la Tabla 3 y Figura 2, se observan los niveles de la dimensión: habilidad de escucha (*listening*), de la variable habilidades receptoras del aprendizaje del

idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023; antes del uso de la gamificación. Los resultados evidencian que la mayoría de estudiantes (51,72 %) se encuentran en el nivel *Low Pass*, mientras un 24,74 % alcanzaba el nivel *Pass*, mientras un 20,69 % demostró un nivel de *Borderline* y, solo un 03,45 % alcanzó el nivel *Honors*. Finalmente, no se evidenció a ningún estudiante (0,00 %) alcanzar el nivel *Fail*. El nivel que predomina en el total de la presente muestra es el *Low Pass*, por lo tanto, se puede afirmar que la mayoría de alumnos evidencian dificultades a nivel de comprensión auditiva.

a) Resultados del nivel en el pretest del indicador: Obtener información del texto oral

Tabla 4

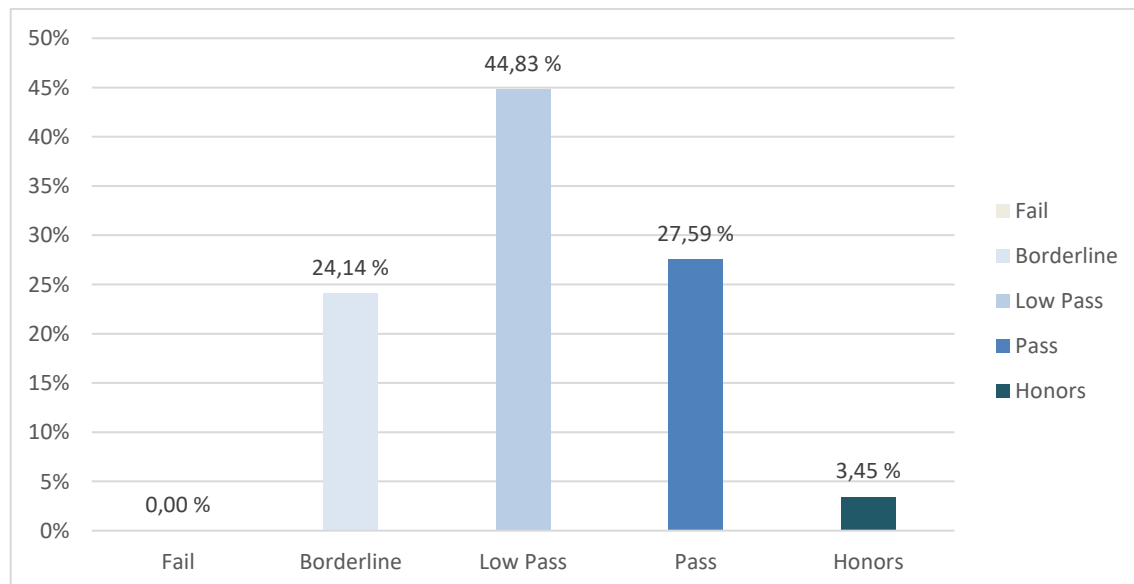
Nivel de pretest del indicador: Obtiene información del texto oral

Pre test	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Fail	0	0,00	0,00
Borderline	7	24,14	24,14
Low Pass	13	44,83	68,97
Pass	8	27,59	96,56
Honors	1	3,45	100,00
Total	29	100,00	

Nota. Elaboración propia.

Figura 3

Nivel de pretest del indicador: Obtiene información del texto oral



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

De acuerdo a la Tabla 4 y Figura 3, se observan los niveles del indicador: Obtener información del texto oral; de la dimensión habilidad de escucha (listening), de la variable habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023; antes del uso de la gamificación. Los resultados evidencian que la mayoría de estudiantes (44,83 %) se encuentran en el nivel *Low Pass*, mientras un 27,59 % alcanzaba el nivel *Pass*, asimismo, un 24,14 % demostró un nivel de *Borderline* y, solo un 03,45 % alcanzó el nivel *Honors*. Finalmente, no se evidenció a ningún estudiante (0,00 %) alcanzar el nivel *Fail*. El nivel que predomina en el total de la presente muestra es el *Low Pass*, por lo tanto, se puede afirmar que la mayoría de alumnos evidencian dificultades en conseguir información de un texto a nivel auditivo.

b) Resultados del nivel en el pretest del indicador: Inferir información del texto oral

Tabla 5

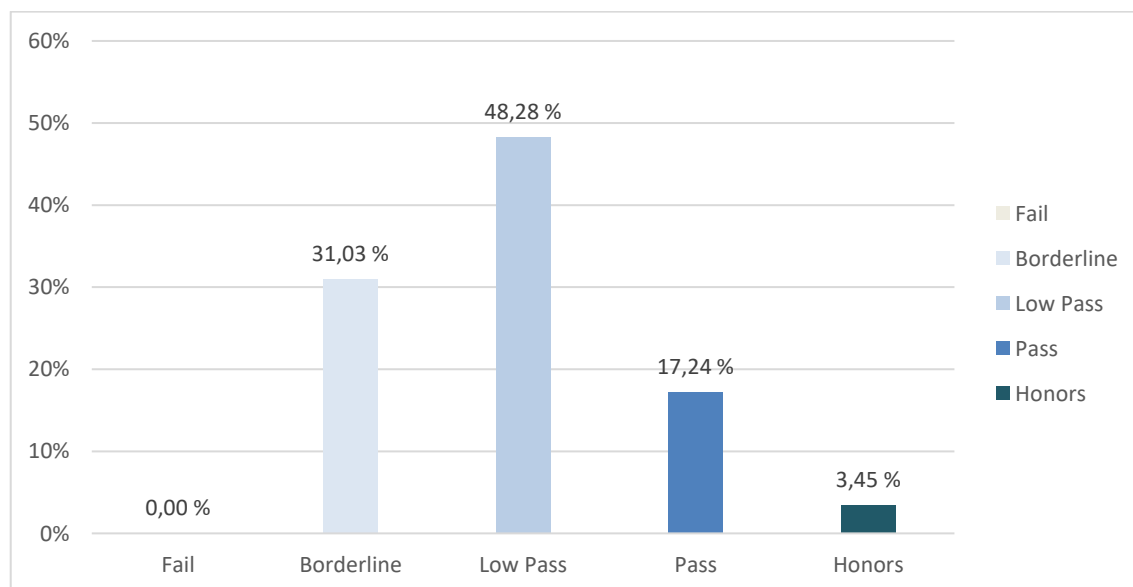
Nivel de pretest del indicador: Inferir información del texto oral

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Fail	0	0,00	0,00
Borderline	9	31,03	31,03
Low Pass	14	48,28	79,31
Pass	5	17,24	96,55
Honors	1	3,45	100,00
Total	29	100,00	

Nota. Elaboración propia.

Figura 4

Nivel de pretest del indicador: Inferir información del texto oral



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

Con respecto a la Tabla 5 y Figura 4, se observan los niveles del indicador: Inferir información del texto oral; de la dimensión habilidad de escucha (listening), de la variable

habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023; antes del uso de la gamificación. Los resultados evidencian que la mayoría de estudiantes (48,28 %) se encuentran en el nivel *Low Pass*, asimismo, un 31,03 % alcanzaba el nivel *Borderline*, mientras un 17,24 % demostró un nivel de *Pass* y, solo un 03,45 % alcanzó el nivel *Honors*. Finalmente, no se evidenció a ningún estudiante (0,00 %) alcanzar el nivel *Fail*. El nivel que predomina en el total de la presente muestra es el *Low Pass*, por lo tanto, se puede afirmar que la mayoría de alumnos evidencian dificultades en argumentar información de un texto a nivel auditivo.

4.1.6. Resultados del pretest de la dimensión: Habilidad de lectura (*reading*)

Tabla 6

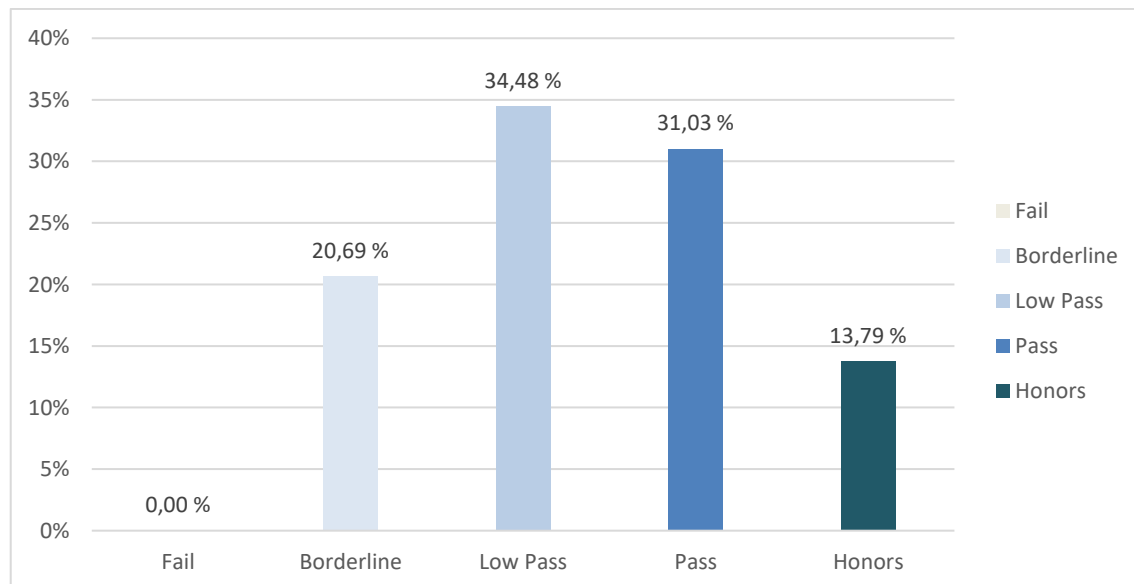
Nivel de pretest de la dimensión 2: Habilidad de lectura (reading)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Fail	0	0,00	0,00
Borderline	6	20,69	20,69
Low Pass	10	34,48	55,17
Pass	9	31,03	86,20
Honors	4	13,79	100,00
Total	29	100,00	

Nota. Elaboración propia.

Figura 5

Nivel de pretest de la dimensión 2: Habilidad de lectura (reading)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

De acuerdo a la Tabla 6 y Figura 5, se observan los niveles de la dimensión: habilidad de lectura (reading), de la variable habilidades receptoras del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023; antes del uso de la gamificación. Los resultados evidencian que la mayoría de estudiantes (34,48 %) se encuentran en el nivel *Low Pass*, asimismo, un 31,03 % alcanzaba el nivel *Pass*, mientras un 20,69 % demostró un nivel de *Borderline* y, solo un 13,79 % alcanzó el nivel *Honors*. Finalmente, no se evidenció a ningún estudiante (0,00 %) alcanzar el nivel *Fail*. El nivel que predomina en el total de la presente muestra es el *Low Pass*, por lo tanto, se puede afirmar que la mayoría de alumnos evidencian dificultades en la comprensión lectora; asimismo a nivel gramatical y vocabulario.

a) Resultados del nivel en el pretest del indicador: Gramática

Tabla 7

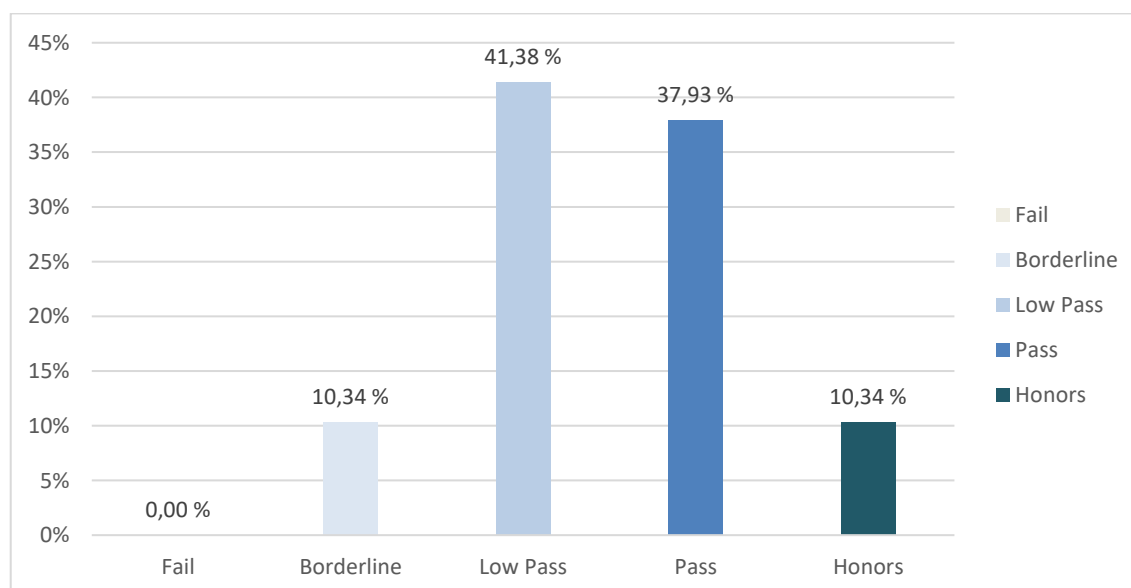
Nivel de pretest del indicador 1: Gramática

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Fail	0	0,00	0,00
Borderline	3	10,34	10,34
Low Pass	12	41,38	51,72
Pass	11	37,93	89,65
Honors	3	10,34	100,00
Total	29	100,00	

Nota. Elaboración propia.

Figura 6

Nivel de pretest del indicador 1: Gramática



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

Con respecto a la Tabla 7 y Figura 6, se observan los niveles del indicador: Gramática; de la dimensión habilidad de lectura (reading), de la variable habilidades receptoras del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional

de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023; antes del uso de la gamificación. Los resultados evidencian que la mayoría de estudiantes (41,38 %) se encuentran en el nivel *Low Pass*, asimismo, un 37,93 % alcanzaba el nivel *Pass*, mientras un 10,34 % demostró un nivel de *Borderline* y, del mismo modo, un 10,34 % alcanzó el nivel *Honors*. Finalmente, no se evidenció a ningún estudiante (0,00 %) alcanzar el nivel *Fail*. El nivel que predomina en el total de la presente muestra es el *Low Pass*, por lo tanto, se puede afirmar que la mayoría de alumnos evidencian dificultades en el aspecto gramatical de textos escritos.

b) Resultados del nivel en el pretest del indicador: Vocabulario

Tabla 8

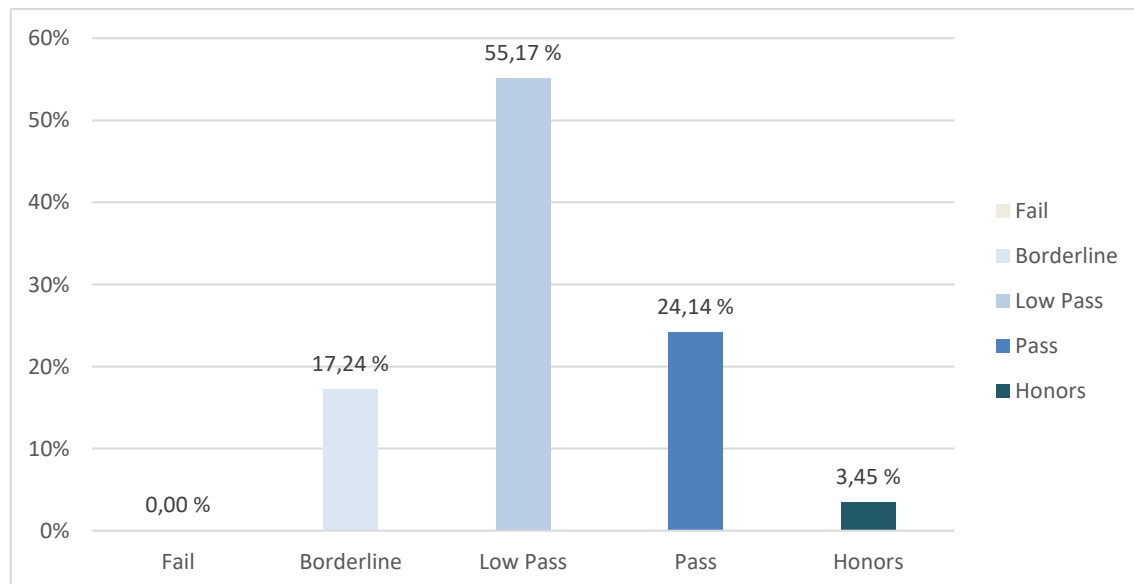
Nivel de pretest del indicador: Vocabulario

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Fail	0	0,00	0,00
Borderline	5	17,24	17,24
Low Pass	16	55,17	72,41
Pass	7	24,14	96,55
Honors	1	3,45	100,00
Total	29	100,00	

Nota. Elaboración propia.

Figura 7

Nivel de pretest del indicador: Vocabulario



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

De acuerdo a la Tabla 8 y Figura 7, se observan los niveles del indicador: Vocabulario; de la dimensión habilidad de lectura (reading), de la variable habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023; antes del uso de la gamificación. Los resultados evidencian que la mayoría de estudiantes (55,17 %) se encuentran en el nivel *Low Pass*, mientras un 24,14 % alcanzaba el nivel *Pass*, un 17,24 % demostró un nivel de *Borderline* y, solo un 03,45 % alcanzó el nivel *Honors*. Finalmente, no se evidenció a ningún estudiante (0,00 %) alcanzar el nivel *Fail*. El nivel que predomina en el total de la presente muestra es el *Low Pass*, por lo tanto, se puede afirmar que la mayoría de alumnos evidencian dificultades a nivel de vocabulario con respecto a los textos escritos de lectura.

c) Resultados del nivel en el pretest del indicador: Lectura

Tabla 9

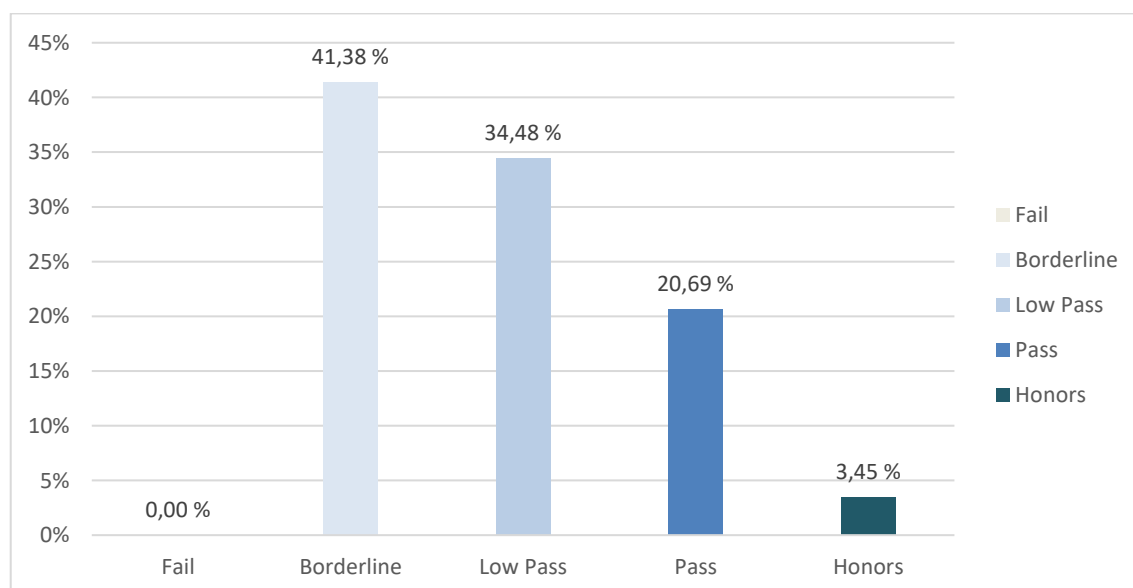
Nivel de pretest del indicador: Lectura

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Fail	0	0,00	0,00
Borderline	12	41,38	41,38
Low Pass	10	34,48	75,86
Pass	6	20,69	96,55
Honors	1	03,45	100,00
Total	29	100,00	

Nota. Elaboración propia.

Figura 8

Nivel de pretest del indicador: Lectura



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

Con respecto a la Tabla 9 y Figura 8, se observan los niveles del indicador: Lectura; de la dimensión habilidad de lectura (reading), de la variable habilidades receptoras del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional

de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023; antes del uso de la gamificación. Los resultados evidencian que la mayoría de estudiantes (41,38 %) se encuentran en el nivel *Borderline*, mientras un 34,48 % alcanzaba el nivel *Low Pass*, un 20,69 % demostró un nivel de *Pass* y, solo un 03,45 % alcanzó el nivel *Honors*. Finalmente, no se evidenció a ningún estudiante (0,00 %) alcanzar el nivel *Fail*. El nivel que predomina en el total de la presente muestra es el *Borderline*, a diferencia de los demás indicadores, por lo tanto, se puede afirmar que la mayoría de alumnos evidencian dificultades con respecto a la comprensión de lectura de textos escritos.

4.2. RESULTADOS DEL POSTEST DE LA VARIABLE: HABILIDADES RECEPTIVAS DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Tabla 10

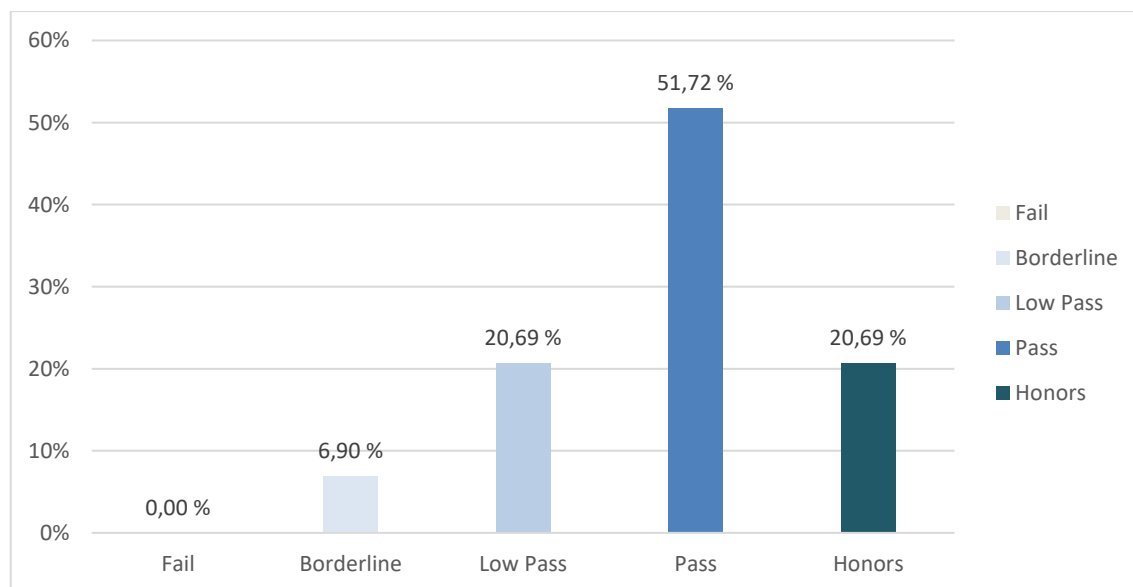
Nivel de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés después del uso de la gamificación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Fail	0	0,00	0,00
Borderline	2	6,90	6,90
Low Pass	6	20,69	27,59
Pass	15	51,72	79,31
Honors	6	20,69	100,00
Total	29	100,00	

Nota. Elaboración propia.

Figura 9

Nivel de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés después del uso de la gamificación



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

De acuerdo a la Tabla 10 y Figura 9, se observan los niveles de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023; después del uso de la gamificación. Los resultados evidencian que la mayoría de estudiantes (51,72 %) se encuentran en el nivel *Pass*, mientras un 20,69 % alcanzaba el nivel *Honors*, asimismo, el 20,69 % alcanzó el nivel de *Low Pass* y, solo un 06,90 % demostró un nivel de *Borderline*. Finalmente, no se evidenció a ningún estudiante (0,00 %) alcanzar el nivel *Fail*.

Por tanto, se puede afirmar que la mayoría de estudiantes alcanzó los niveles *Pass* y *Honors*, es decir, los estudiantes son capaces de comprender en un nivel superior al pretest textos a nivel auditivo, así como la comprensión de lectura en textos escritos, vocabulario y gramática.

4.2.1. Resultados del nivel en el postest de la dimensión: habilidad de escucha (*listening*)

Tabla 11

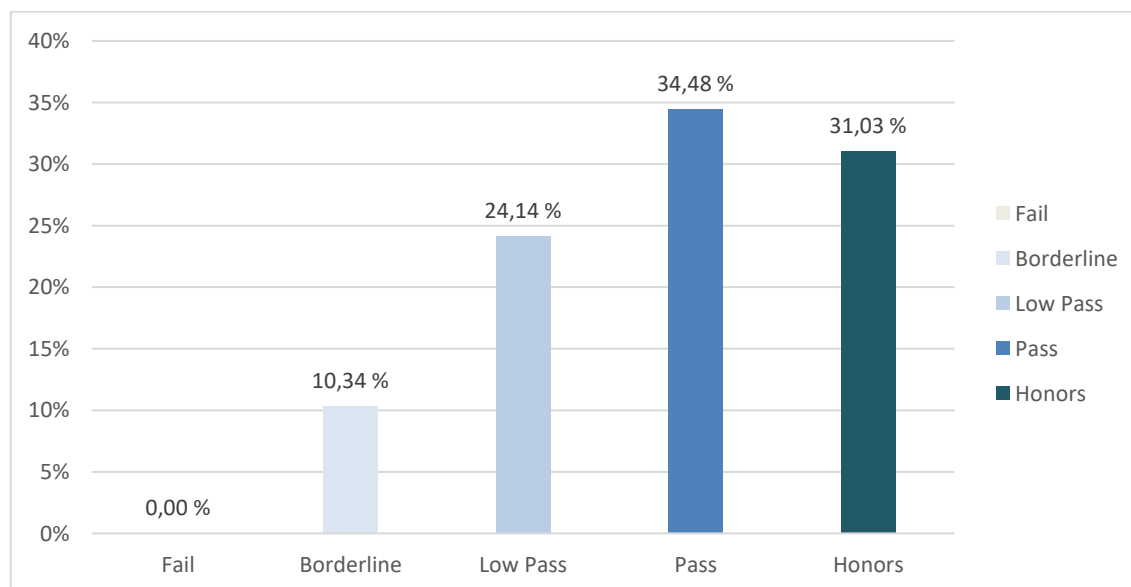
Nivel de postest de la dimensión: habilidad de escucha (listening)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Fail	0	0,00	0,00
Borderline	3	10,34	10,34
Low Pass	7	24,14	34,48
Pass	10	34,48	68,96
Honors	9	31,03	100,00
Total	29	100,00	

Nota. Elaboración propia.

Figura 10

Nivel de postest de la dimensión: habilidad de escucha (listening)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

Con respecto a la Tabla 11 y Figura 10, se observan los niveles de la dimensión: habilidad de escucha (*listening*), de la variable habilidades receptoras del aprendizaje del

idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023; después del uso de la gamificación. Los resultados evidencian que la mayoría de estudiantes (34,48 %) se encuentran en el nivel *Pass*, asimismo, un 31,03 % alcanzaba el nivel *Honors*, mientras un 24,14 % demostró un nivel de *Low Pass* y, solo un 10,34 % alcanzó el nivel *Borderline*. Finalmente, no se evidenció a ningún estudiante (0,00 %) alcanzar el nivel *Fail*.

Por tanto, se puede afirmar que la mayoría de estudiantes alcanzó los niveles *Pass* y *Honors*, es decir, los estudiantes demuestran que son capaces de comprender en un nivel superior al pretest textos a nivel auditivo.

4.2.2. Resultados del postest de los indicadores de la dimensión: habilidad de escucha (listening)

a) Resultados del nivel en el postest del indicador: Obtener información del texto oral

Tabla 12

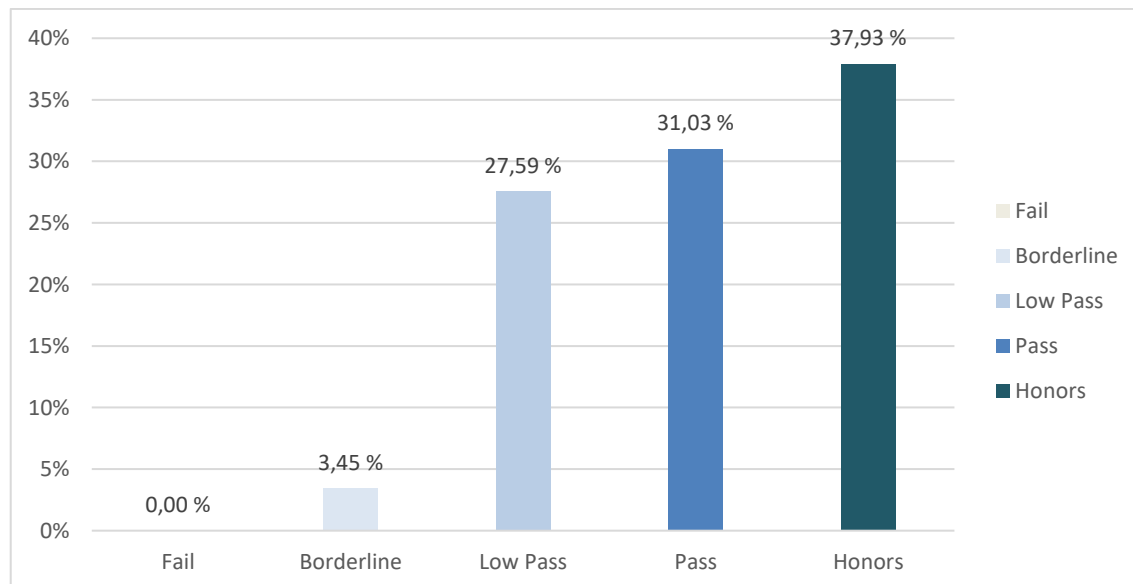
Nivel de postest del indicador: Obtiene información del texto oral

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Fail	0	0,00	0,00
Borderline	1	3,45	3,45
Low Pass	8	27,59	31,04
Pass	9	31,03	62,07
Honors	11	37,93	100,00
Total	29	100,00	

Nota. Elaboración propia.

Figura 11

Nivel de posttest del indicador: Obtiene información del texto oral



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

De acuerdo a la Tabla 12 y Figura 11, se observan los niveles del indicador: Obtiene información del texto oral; de la dimensión habilidad de escucha (listening), de la variable habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023; después del uso de la gamificación. Los resultados evidencian que la mayoría de estudiantes (37,93 %) se encuentran en el nivel *Honors*, mientras un 31,03 % alcanzaba el nivel *Pass*, un 27,59 % demostró un nivel de *Low Pass* y, solo un 03,45 % alcanzó el nivel *Borderline*. Finalmente, no se evidenció a ningún estudiante (0,00 %) alcanzar el nivel *Fail*. Por tanto, se puede afirmar que la mayoría de estudiantes alcanzó los niveles *Pass* y *Honors*, es decir, los estudiantes demuestran que son capaces de adquirir información en textos auditivos en un nivel superior al pretest.

b) Resultados del nivel en el postest del indicador: Inferir información del texto oral

Tabla 13

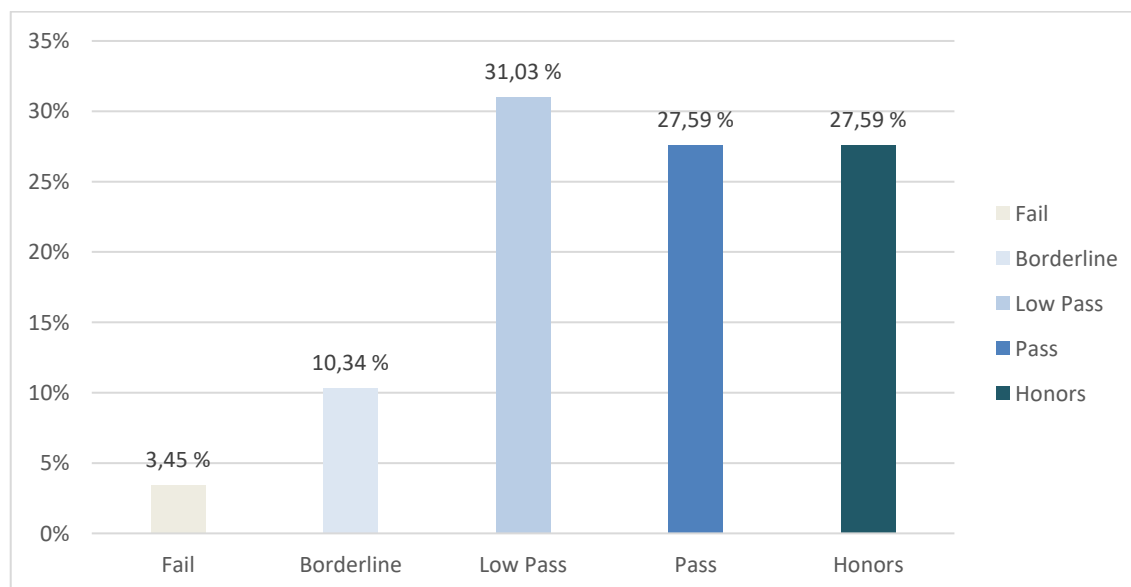
Nivel de postest del indicador: Inferir información del texto oral

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Fail	1	3,45	3,45
Borderline	3	10,34	13,79
Low Pass	9	31,03	44,82
Pass	8	27,59	72,41
Honors	8	27,59	100,00
Total	29	100,00	

Nota. Elaboración propia.

Figura 12

Nivel de postest del indicador: Inferir información del texto oral



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

Con respecto a la Tabla 13 y Figura 12, se observan los niveles del indicador: Inferir información del texto oral; de la dimensión habilidad de escucha (listening), de la

variable habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023; después del uso de la gamificación. Los resultados evidencian que la mayoría de estudiantes (31,03 %) se encuentran en el nivel *Low Pass*, sin embargo, un 27,59 % alcanzaba el nivel *Pass*, al igual que en el nivel *Honors* y, solo un 10,34 % alcanzó el nivel *Borderline*. Finalmente, se evidenció un estudiante (3,45 %) alcanzar el nivel *Fail*. Por tanto, se puede afirmar que la suma de la mayoría de estudiantes alcanzaron los niveles *Pass* y *Honors*, es decir, los estudiantes demuestran que son capaces de argumentar información de textos auditivos en un nivel superior al pretest.

4.3. RESULTADOS DEL POSTEST DE LA DIMENSIÓN: HABILIDADES DE LECTURA (READING)

Tabla 14

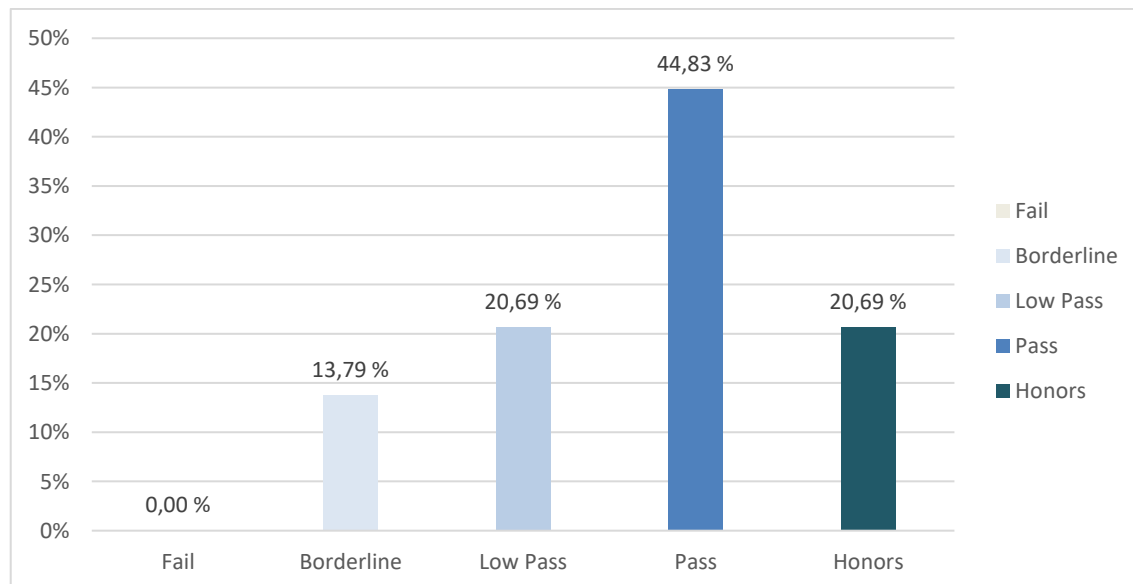
Nivel de postest de la dimensión: habilidad de lectura (reading)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Fail	0	0,00	0,00
Borderline	4	13,79	13,79
Low Pass	6	20,69	34,48
Pass	13	44,83	79,31
Honors	6	20,69	100,00
Total	29	100,00	

Nota. Elaboración propia.

Figura 13

Nivel de posttest de la dimensión: habilidad de lectura (reading)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

De acuerdo a la Tabla 14 y Figura 13, se observan los niveles de la dimensión: habilidad de lectura (reading), de la variable habilidades receptoras del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023; después del uso de la gamificación. Los resultados evidencian que la mayoría de estudiantes (44,83 %) se encuentran en el nivel *Pass*, mientras un 20,69 % alcanzaba el nivel *Honors*, el mismo porcentaje demostró un nivel de *Low Pass* y, solo un 13,79 % alcanzó el nivel *Borderline*. Finalmente, no se evidenció a ningún estudiante (0,00 %) alcanzar el nivel *Fail*.

Por tanto, se puede afirmar que la mayoría de estudiantes alcanzó los niveles *Pass* y *Honors*, es decir, los estudiantes demuestran que son capaces de comprender en un nivel superior al pretest textos escritos, la gramática y el vocabulario.

4.3.1. Resultados del postest de los indicadores de la dimensión: habilidad de lectura (reading)

a) Resultados del nivel en el postest del indicador: Gramática

Tabla 15

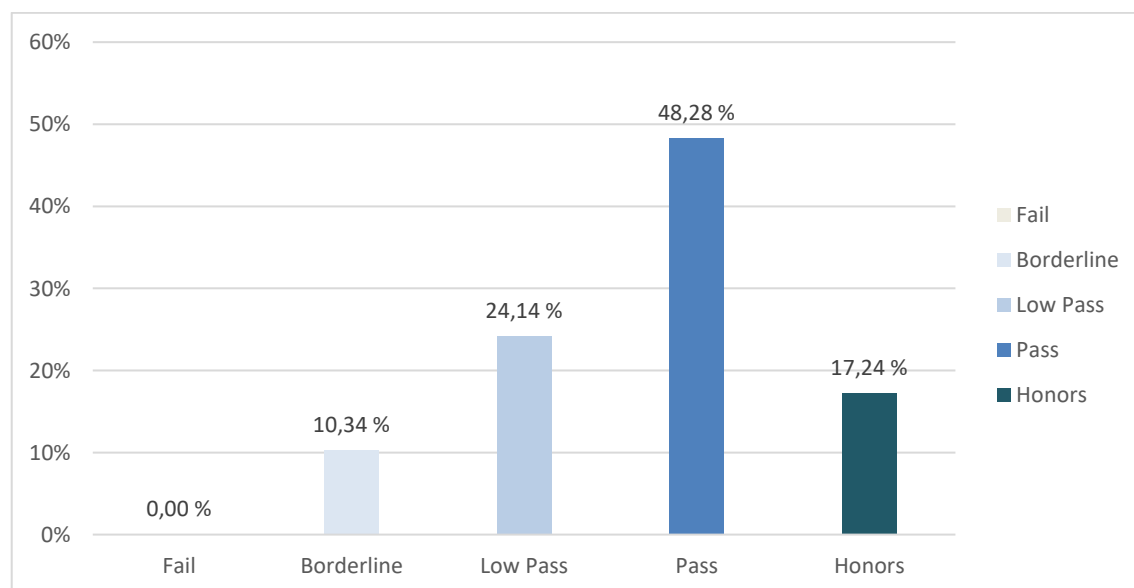
Nivel de postest del indicador: Gramática

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Fail	0	0,00	0,00
Borderline	3	10,34	10,34
Low Pass	7	24,14	34,48
Pass	14	48,28	82,76
Honors	5	17,24	100,00
Total	29	100,00	

Nota. Elaboración propia.

Figura 14

Nivel de postest del indicador: Gramática



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

Con respecto a la Tabla 15 y Figura 14, se observan los niveles del indicador: Gramática; de la dimensión habilidad de lectura (reading), de la variable habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023; después del uso de la gamificación. Los resultados evidencian que la mayoría de estudiantes (48,28 %) se encuentran en el nivel Pass, sin embargo, un 24,14 % alcanzaba el nivel Low Pass, mientras un 17,24 % demostró el nivel Honors y, solo un 10,34 % alcanzó el nivel Borderline. Finalmente, no se evidenció que ningún estudiante (0,00 %) alcanzó el nivel *Fail*. Por tanto, se puede afirmar que la suma de la mayoría de estudiantes alcanzaron los niveles Pass y Honors, es decir, los estudiantes demuestran que son capaces de dominar la gramática del inglés en textos escritos en un nivel superior al pretest.

b) Resultados del nivel en el postest del indicador: Vocabulario

Tabla 16

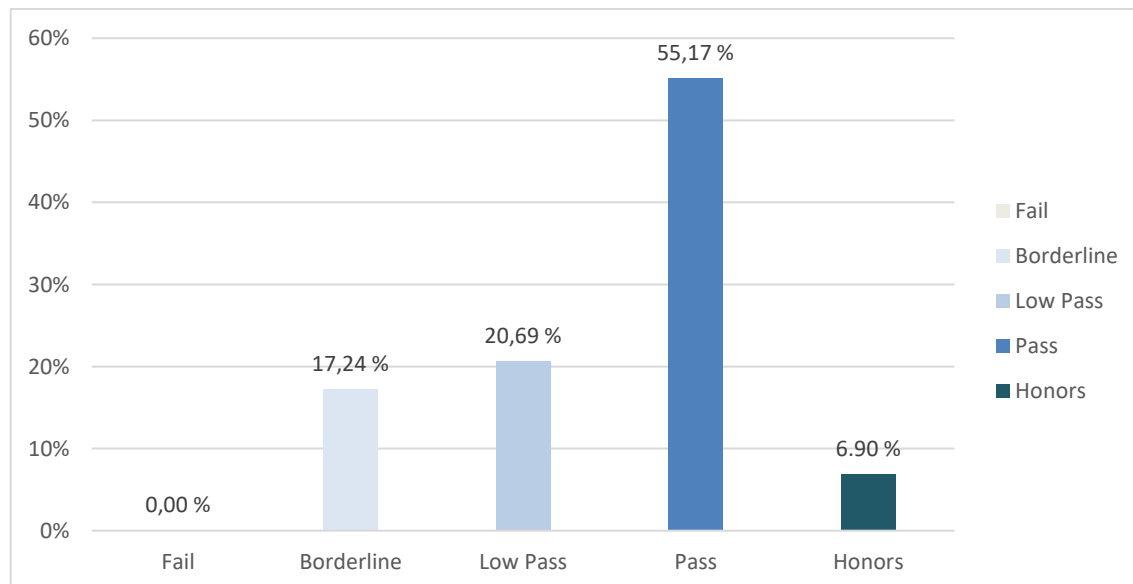
Nivel de postest del indicador: Vocabulario

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Fail	0	0,00	0,00
Borderline	5	17,24	17,24
Low Pass	6	20,69	37,93
Pass	16	55,17	93,10
Honors	2	6,90	100,00
Total	29	100,00	

Nota. Elaboración propia.

Figura 15

Nivel de posttest del indicador: Vocabulario



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

De acuerdo a la Tabla 16 y Figura 15, se observan los niveles del indicador: Vocabulario; de la dimensión habilidad de lectura (reading), de la variable habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023; después del uso de la gamificación. Los resultados evidencian que la mayoría de estudiantes (55,17 %) se encuentran en el nivel *Pass*, sin embargo, un 20,69 % alcanzaba el nivel *Low Pass*, mientras un 17,24 % demostró el nivel *Borderline* y, solo un 6,90 % alcanzó el nivel *Honors*. Finalmente, no se evidenció que ningún estudiante (0,00 %) alcanzó el nivel *Fail*. Por tanto, se puede afirmar que la suma de la mayoría de estudiantes alcanzaron los niveles *Pass* y *Honors*, es decir, los estudiantes demuestran que son capaces de dominar el vocabulario del inglés en textos escritos en un nivel superior al pretest.

c) Resultados del nivel en el postest del indicador: Lectura

Tabla 17

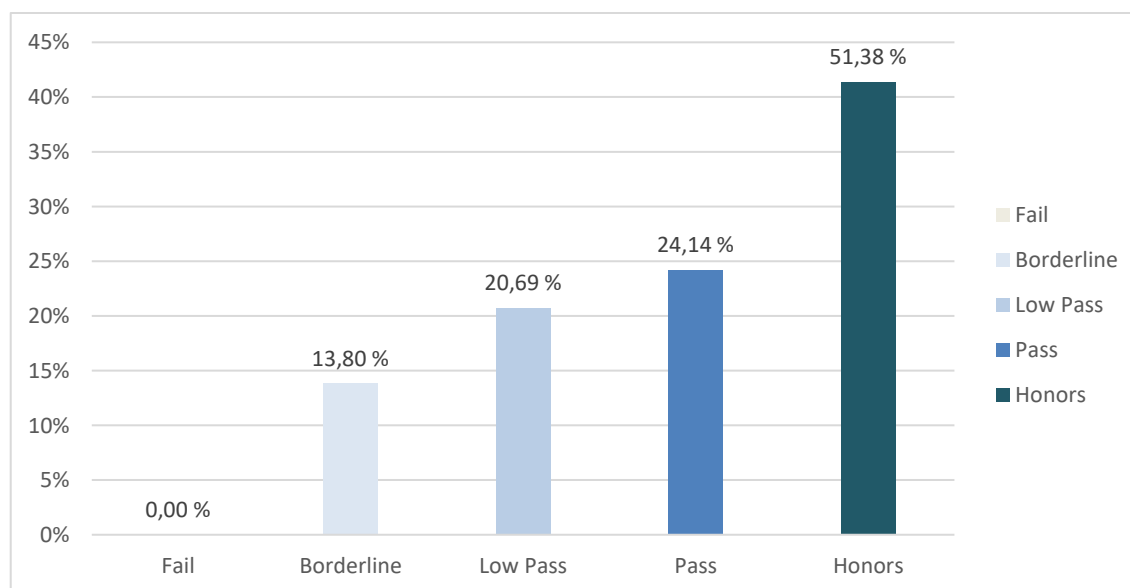
Nivel de postest del indicador: Lectura

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Fail	0	0,00	0,00
Borderline	4	13,80	13,80
Low Pass	6	20,69	34,49
Pass	7	24,14	58,63
Honors	12	41,38	100,00
Total	29	100,00	

Nota. Elaboración propia.

Figura 16

Nivel de postest del indicador: Lectura



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

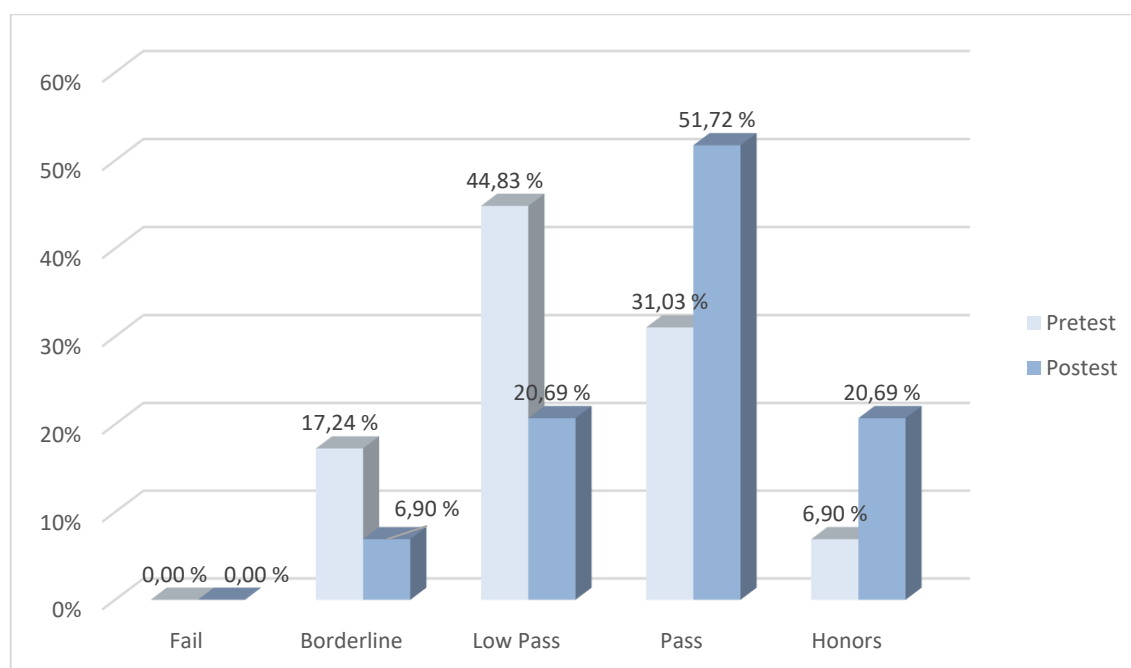
Con respecto a la Tabla 17 y Figura 16, se observan los niveles del indicador: Lectura; de la dimensión habilidad de lectura (reading), de la variable habilidades receptoras del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional

de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023; después del uso de la gamificación. Los resultados evidencian que la mayoría de estudiantes (41,38 %) se encuentran en el nivel *Honors*, sin embargo, un 24,14 % alcanzaba el nivel *Pass*, mientras un 20,69 % demostró el nivel *Low Pass* y, solo un 13,80 % alcanzó el nivel *Borderline*. Finalmente, no se evidenció que ningún estudiante (0,00 %) alcanzó el nivel *Fail*. Por tanto, se puede afirmar que la mayoría de estudiantes alcanzaron el nivel *Honors*, es decir, los estudiantes demuestran que son capaces de dominar la comprensión de lectura en textos escritos en inglés en un nivel superior al pretest.

4.4. RESULTADOS COMPARATIVOS ENTRE ANTES Y DESPUÉS DEL USO DE LA GAMIFICACIÓN

Figura 17

Comparación entre el pretest y postest del uso de la gamificación



Nota. Elaboración propia.

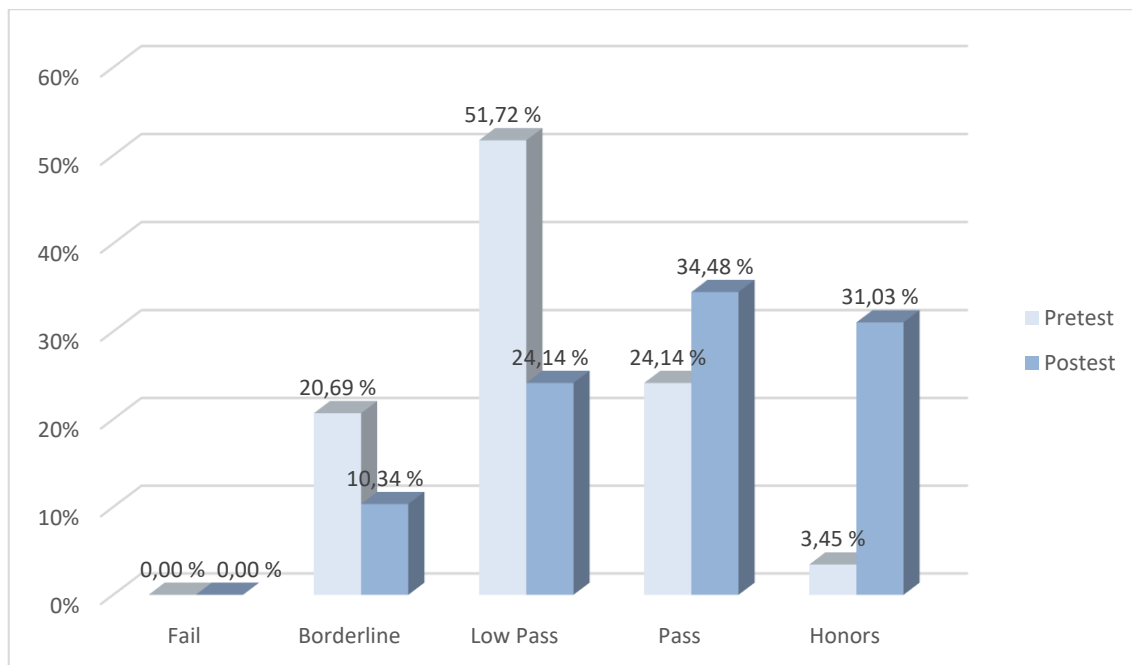
Análisis e interpretación

La Figura 17 presenta los niveles de habilidades receptoras del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, en el año 2023, antes y después del uso de la gamificación. Por tanto, estos resultados revelan que en el nivel *Honors* hubo una gran mejora porcentual del 13,79 %; en el nivel *Pass* también hubo un aumento del 20,69 %, asimismo, en el nivel *Low Pass* se evidencia una disminución del 24,14 % y el nivel *Borderline* hubo una disminución de 10,34 %. Finalmente, se puede afirmar que el nivel de las habilidades receptoras del aprendizaje del idioma inglés mejora con el uso de la gamificación.

a) Comparación de la dimensión habilidad de escucha (listening)

Figura 18

Comparación entre el pretest y postest de la dimensión habilidad de escucha (listening)



Nota. Elaboración propia.

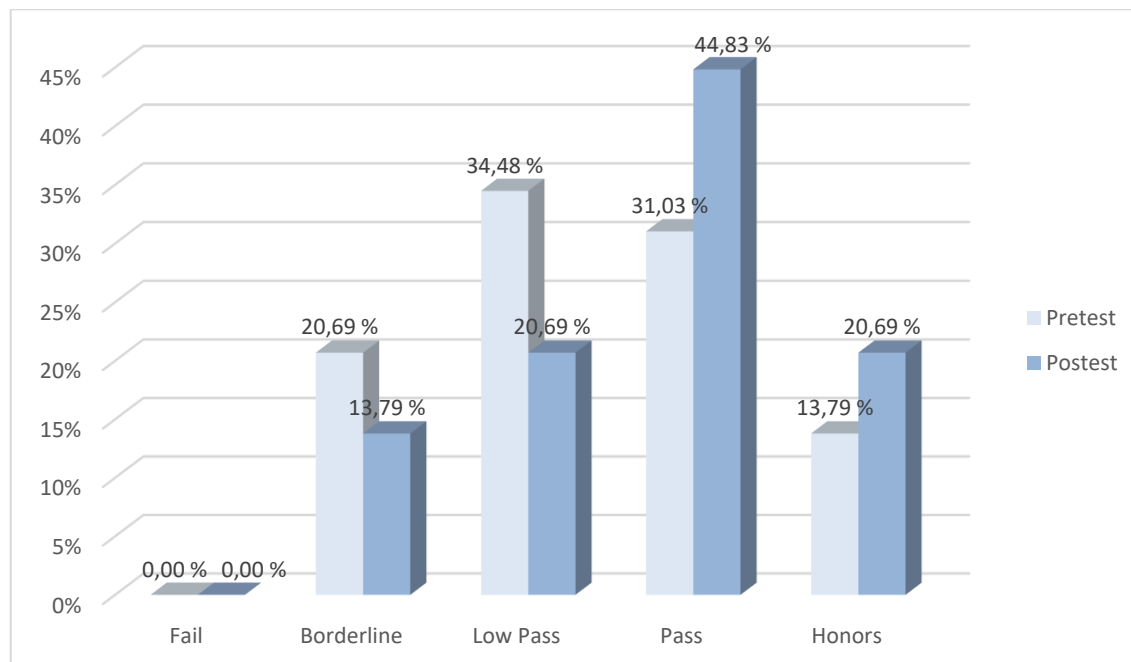
Análisis e interpretación

La Figura 18 presenta los niveles de la dimensión: habilidad de escucha (listening), de la variable habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, en el año 2023, antes y después del uso de la gamificación. Por tanto, estos resultados revelan que en el nivel *Honors* hubo una gran mejora porcentual del 27,58 %; en el nivel *Pass* también hubo un aumento del 10,34 %, asimismo, en el nivel *Low Pass* se evidencia una disminución del 27,58 %. y en el nivel *Borderline* hubo una disminución de 10,35 %. Finalmente, se puede afirmar que el nivel de la dimensión: habilidad de escucha (listening) mejora con el uso de la gamificación.

b) Comparación de la dimensión habilidad de lectura (reading)

Figura 19

Comparación entre el pretest y postest de la dimensión habilidad de lectura (reading)



Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación

La Figura 19 presenta los niveles de la dimensión: habilidad de lectura (reading), de la variable habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, en el año 2023, antes y después del uso de la gamificación. Por tanto, estos resultados revelan que en el nivel *Honors* hubo una mejora porcentual del 6,90 %; en el nivel *Pass* también hubo un aumento del 13,80 %, asimismo, en el nivel *Low Pass* se evidencia una disminución del 13,79 %. y en el nivel *Borderline* hubo una disminución de 6,90 %. Finalmente, se puede afirmar que el nivel de la dimensión: habilidad de lectura (reading) mejora con el uso de la gamificación.

4.5. PRUEBA DE HIPÓTESIS

4.5.1. Prueba de normalidad

Al ser una muestra constituida por 29 estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero, esta no supera los 50 sujetos. En consecuencia, se utiliza el estadístico de prueba de Shapiro Wilk.

a) Hipótesis de normalidad:

H_0 = Los datos provienen de una distribución normal.

H_1 = Los datos no provienen de una distribución normal.

b) Nivel de significancia:

Nivel de significancia $\alpha = 0,05$ (5 %)

c) Estadístico de prueba

Shapiro Wilk ($n < 50$)

Tabla 18*Prueba de normalidad de variable y dimensiones*

Variable/dimensiones	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Habilidades receptoras del aprendizaje del idioma inglés (antes)	0,966	29	0,461
Habilidad de escucha (antes)	0,936	29	0,080
Habilidad de lectura(antes)	0,971	29	0,580
Habilidades receptoras del aprendizaje del idioma inglés (después)	0,945	29	0,134
Habilidad de escucha (después)	0,963	29	0,395
Habilidad de lectura(después)	0,936	29	0,076

Nota. Elaboración propia.**d) Decisión:**

$p > 0,05$ = Se acepta la hipótesis nula.

$p < 0,05$ = Se rechaza la hipótesis nula.

De acuerdo con los resultados obtenidos en la tabla 19, se evidencia que, a nivel de la habilidad de escucha, habilidad de lectura, y de la variable habilidades receptoras del aprendizaje del idioma inglés, el p valor es mayor al nivel de significancia estadística (0,05). Por tanto, los datos provienen de una distribución normal. En consecuencia, para las pruebas de hipótesis se aplicará el estadístico paramétrico de T de student para muestras relacionadas.

4.5.2. Prueba de hipótesis general

H_0 = El uso de la gamificación no influye significativamente en las habilidades receptoras del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023.

H_1 = El uso de la gamificación influye significativamente en las habilidades receptoras del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023.

Tabla 19

Prueba de T de student en las habilidades receptoras del aprendizaje del idioma inglés antes y después

	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95 % de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Pretest- Postest	-11,103	14,678	2,726	-16,687	-5,520	-4,074	28	0,000

Nota. Elaboración propia.

La tabla 20 evidencia los resultados de la prueba de T de student para muestras relacionadas, que compara la diferencia entre el antes y después del uso de la gamificación. Los hallazgos demuestran un p-valor= 0,000, menor al nivel de significancia ($\alpha = 0,05$). Por tanto, se puede demostrar que la diferencia entre el pretest y postest es significativa. En ese sentido, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el uso de la gamificación influye significativamente en las habilidades receptoras del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023.

4.5.3. Prueba de hipótesis específicas

a) Hipótesis específica 1

H_0 = El uso de la gamificación no influye significativamente en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023.

H_1 = El uso de la gamificación influye significativamente en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023.

Tabla 20

Prueba de T de student en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés

	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95 % de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Habilidad de lectura antes - Habilidad de lectura antes	-5,621	16,105	2,991	-11,747	,506	-1,881	28	0,030

Nota. Elaboración propia.

La tabla 21 presenta los resultados de la prueba de T de student para muestras relacionadas, que compara la diferencia de la habilidad de lectura antes y después del uso de la gamificación. Los datos evidencian un p-valor= 0,030, menor al nivel de significancia ($\alpha = 0,05$). Los hallazgos evidencian que la diferencia entre el antes y después es significativa. De esta manera, se decidió rechazar la hipótesis nula y se concluyó que, el uso de la gamificación influye significativamente en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023.

b) Hipótesis específica 2

H_0 = El uso de la gamificación no influye significativamente en la habilidad de escucha del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023.

H_1 = El uso de la gamificación influye significativamente en la habilidad de escucha del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023.

Tabla 21

Prueba de T de student en la habilidad de escucha del aprendizaje del idioma inglés

	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95 % de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Habilidad de escucha antes								
- Habilidad de escucha antes	-7,621	7,830	1,454	-10,599	-4,642	-5,241	28	0,000

Nota. Elaboración propia.

La tabla 22 presenta los resultados de la prueba de T de student para muestras relacionadas, evidenciándose la diferencia de la habilidad de escucha antes y después del uso de la gamificación. Los resultados demuestran un p-valor= 0,000, menor al nivel de significancia ($\alpha = 0,05$). Estos datos evidencian que la diferencia entre el antes y después es significativa. Por tanto, de acuerdo a los datos demostrados se decide rechazar la hipótesis nula y se concluye que, el uso de la gamificación influye significativamente en la habilidad de escucha del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023.

DISCUSIONES

Tras el análisis de los resultados obtenidos en la investigación sobre la influencia de la gamificación en las habilidades receptivas del aprendizaje del inglés en estudiantes universitarios, se procede a la fase de discusión con el objetivo principal de evaluar el impacto de las estrategias gamificadas en dicho desarrollo.

Los resultados de las pruebas estadísticas revelan una mejora significativa evidenciada por la disminución en el porcentaje de estudiantes que obtuvieron la categoría "Low Pass" (de 44 % en el pretest a 20 % en el postest) y el incremento en los niveles "Pass" (de 31 % a 51 %) y "Honors" (de 6 % a 20 %). Estos hallazgos respaldan la eficacia de la gamificación en el fortalecimiento de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés.

La validez de estos resultados se ve respaldada por investigaciones anteriores, como la de Anicama (2020), que encontró una correlación significativa entre el rendimiento académico de estudiantes universitarios y el uso de la gamificación, destacando las dimensiones de competencia, recompensa y solidaridad que caracterizan a esta estrategia. Asimismo, la consistencia de estos resultados se refuerza con las conclusiones de Dicheva et al. (2015), quienes demostraron el potencial de mejora en la enseñanza mediante la gamificación cuando se implementan adecuadamente sus elementos.

Otros estudios específicos, como el de Laura y Tolentino (2022) sobre Quizizz, el de Navarro (2017) sobre Kahoot, y el de Li et al. (2022) sobre e-quizz, proporcionan ejemplos particulares que subrayan la eficacia de la gamificación en la enseñanza del inglés, enfocándose en aspectos como automatización, toma de decisiones, coordinación de tiempos y participación estudiantil. Estos casos específicos respaldan la idea de que la gamificación no solo es efectiva, sino que también puede ser adaptada a diferentes contextos y tecnologías, mejorando la motivación, participación y generando un ambiente competitivo y autónomo entre los estudiantes.

En resumen, la introducción de la gamificación en la enseñanza del inglés se asoció con mejoras notables en el desempeño de los estudiantes. Hubo una reducción significativa en el grupo de estudiantes clasificados como "Low Pass" y un aumento correspondiente en las categorías de rendimiento más altas, lo que sugiere que la gamificación tuvo un impacto positivo en el desarrollo de habilidades receptivas en el aprendizaje del inglés. Estos resultados están alineados con investigaciones previas que han destacado la eficacia de estrategias similares en contextos educativos. En conjunto, los datos indican que la gamificación podría ser una herramienta efectiva para mejorar la enseñanza del inglés.

En relación a la primera hipótesis, la figura 19 presenta los datos concernientes al impacto del uso de la gamificación en la habilidad de lectura de estudiantes universitarios. Los resultados indican una mejora general en todos los niveles de desempeño. En el pretest, un 54 % de estudiantes alcanzó los niveles "Borderline" y "Low Pass," con un 20 % y 34 %, respectivamente. Este porcentaje se redujo a un 33 % en el postest, con un 13 % en el nivel "Borderline" y un 20 % en el nivel "Low Pass." Además, los niveles "Pass" y "Honors" también experimentaron mejoras evidentes mediante la aplicación de la gamificación. En el pretest, un 31 % alcanzó el nivel "Pass," aumentando a un 44 % en el postest, mientras que un 13 % alcanzó el nivel "Honors" en el pretest, incrementándose a un 20 % en el postest.

Estos descubrimientos son congruentes con las investigaciones de Laura y Tolentino (2022), quienes a través de su estudio evidenciaron mejoras en la habilidad de lectura mediante el uso de Quizizz, logrando que más estudiantes alcanzaran un nivel "Intermedio-Avanzado" (B2) y disminuyendo el número de aquellos que obtuvieron un nivel "Básico" (B2) en la habilidad de lectura. De manera similar, Laura et al. (2020) demostraron la eficacia de la gamificación mediante el software JClic, resaltando la relevancia, flexibilidad y adaptabilidad que ofrece dicha plataforma en la mejora de la habilidad de lectura en inglés. Además, Mojica (2021) aplicó la gamificación con el software Classcraft, observando mejoras en la habilidad de lectura de estudiantes universitarios después de la implementación de la gamificación, mejoraron su recuperación de información y habilidades para decodificar información.

En síntesis, la implementación de la gamificación en la enseñanza del inglés se asoció con mejoras apreciables en la habilidad de lectura de estudiantes universitarios, según se evidencia en la figura 19. Hubo una reducción en los niveles inicialmente menos avanzados y un aumento en los niveles superiores tras la introducción de la gamificación. Estos resultados coinciden con investigaciones previas que sugieren que la gamificación puede ser efectiva para mejorar las habilidades de lectura en inglés. En general, los hallazgos respaldan la idea de que la gamificación podría ser una estrategia beneficiosa para fortalecer la competencia lectora en estudiantes universitarios.

En lo que respecta a la segunda hipótesis, la figura 18 exhibe los resultados derivados de la implementación de la gamificación en relación con la habilidad de escucha de los estudiantes. Se observa una mejora notable, ya que en el pretest la mitad de los estudiantes (51 %) alcanzó el nivel "Low Pass", cifra que se redujo en el postest con solo una cuarta parte de los estudiantes (24 %). Además, se evidenció un aumento en los estudiantes que alcanzaron el nivel "Pass" (de 24 % en el pretest a 34 % en el postest) y "Honors" (de 3 % en el pretest a 31 % en el postest), siendo esta última categoría la que experimentó una mejora significativa.

En consonancia con estos resultados, Laura y Tolentino (2022) señalan en su investigación que el aprendizaje del inglés en relación con la habilidad de escucha en su muestra experimentó una mejora significativa, con una mayor proporción de estudiantes alcanzando el nivel "Intermedio-Avanzado" (B2). De manera similar, el estudio llevado a cabo por Ngah (2022) demostró que el uso de un juego de cartas, mediante un enfoque lúdico, contribuyó al aprendizaje de la habilidad de escucha de los participantes, resaltando mejoras en la participación, colaboración, atención y compromiso gracias a la implementación de esta herramienta de aprendizaje.

En resumen, en relación a la segunda hipótesis sobre la influencia de la gamificación en la habilidad de escucha, los resultados indican mejoras generales en comparación con el pretest. Se observa una disminución en un nivel inicialmente considerado menos avanzado y un aumento general en los niveles de habilidad en el postest, destacándose la categoría "Honors". Estos hallazgos sugieren que la gamificación

podría tener un impacto positivo en el desarrollo de la habilidad de escucha de los estudiantes, respaldando la eficacia de esta estrategia en el contexto educativo.

La originalidad de la presente investigación radica en su enfoque específico en la aplicación de estrategias gamificadas para mejorar las habilidades receptivas del aprendizaje del inglés en estudiantes universitarios. Este enfoque representa una contribución significativa al campo educativo, ya que aborda de manera específica un área clave del aprendizaje de idiomas. Autores como Dicheva et al. (2015) han investigado la gamificación en educación, pero la singularidad de este estudio reside en la aplicación directa de estas estrategias al contexto específico de la enseñanza del inglés a nivel universitario. La investigación se distancia de enfoques más amplios al centrarse de manera precisa en cómo la gamificación puede potenciar las habilidades receptivas de los estudiantes de inglés, lo cual constituye una aportación innovadora a la literatura académica existente.

La debilidad identificada en esta investigación se relaciona con la dependencia predominantemente de resultados autoinformados y evaluaciones internas, lo cual podría comprometer la objetividad de los hallazgos. Autores como Anicama (2020) han resaltado la importancia de incorporar métodos cuantitativos y cualitativos en investigaciones educativas para lograr una comprensión más completa y equilibrada de los resultados. Esta limitación se alinea con las críticas generales hacia la autoevaluación, ya que los participantes pueden estar influenciados por sesgos individuales o percepciones subjetivas. La falta de medidas externas independientes podría afectar la robustez de los resultados y su aplicabilidad más allá del contexto específico de este estudio. Incorporar un enfoque más diversificado en la recolección de datos podría abordar esta debilidad y fortalecer la validez de los resultados, como muestra Navarro (2017), quien además de los resultados de estudiantes también incluyó opiniones de los docentes sobre la aplicación de la gamificación en la enseñanza del inglés.

Además, para profundizar en la investigación, se recomienda explorar la variabilidad en la efectividad de la gamificación en diferentes contextos educativos, niveles de competencia en inglés y preferencias de aprendizaje. Además, estudios a largo

plazo podrían evaluar la sostenibilidad de los efectos observados y proporcionar una comprensión más completa de la duración de los beneficios de la gamificación. Estas sugerencias podrían enriquecer futuras investigaciones y abordar las limitaciones identificadas, avanzando en la comprensión de la eficacia de la gamificación en el ámbito educativo.

CONCLUSIONES

1. Se demuestra mediante el presente estudio, que el uso de la gamificación influye significativamente en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés (p-valor= 0.00), indicándose un impacto positivo y desarrollo de dichas habilidades viéndose reflejado un mejor empleo de estas en el post-test. El mencionado progreso donde fue alcanzado mediante las herramientas gamificativas de Quizziz, Quizlet y Wordwall, así denotando la viabilidad y eficacia en integrar estrategias gamificadas especialmente preparadas para el mejoramiento de las habilidades receptivas, logrando así la confirmación que el uso la gamificación no es tan solo como un método educativo moderno, sino como una herramienta pedagógica invaluable para potenciar las competencias lectoras y de escucha que son esenciales en el proceso del aprendizaje del idioma inglés.
2. En base a lo estudiado, el uso de la gamificación influye significativamente en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés (p-valor= 0.030). Por lo tanto, se infiere que existe una mejora notable también en el uso del vocabulario, el dominio gramatical y la comprensión de textos. Por ello, se concluye que la gamificación mediante la propuesta de un aprendizaje más envolvente, evidencia una inmersión más eficaz a las actividades lectores, lo que se traduce como desarrollo de esta habilidad.
3. El presente estudio afirma que el uso de la gamificación influye significativamente en la habilidad de escucha del aprendizaje del idioma inglés (p-valor= 0,000). Ante ello, se comprende que existe un avance positivo en la obtención e inferencia de información de los textos orales mediante el empleo de esta habilidad. Además, este descubrimiento no solo indica efectividad de la estrategia, sino también necesidad de integración de dichas actividades gamificativas para el dominio de la capacidad auditiva de los estudiantes, con el objetivo de enriquecer la experiencia de escucha proporcionando más oportunidades prácticas para perfeccionarla, debido a que por lo general, esta habilidad suele no estar tan desarrollada como las demás del idioma inglés.

4. Finalmente, la presente investigación ha hecho evidente una vez más la eficacia de la gamificación como estrategia y herramienta educativa motivadora e incentivadora para la enseñanza., brindando un rango de oportunidades a los estudiantes para propiciar el desarrollo de su capacidad de comprender, inferir, reflexionar y escuchar en el idioma inglés. Esto significa que dicha estrategia lúdico-pedagógica es efectiva debido a la introducción de los elementos gamificadores que han generado un ambiente más atractivo y dinámico, estimulando el interés de los estudiantes y fomentando su participación activa y continua en las actividades que requieran la aplicación de las habilidades receptivas del idioma inglés.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los docentes del Área de inglés y de Idiomas Extranjeros que consideren la integración de las herramientas gamificadoras como *Quizizz*, *Quizlet*, *Wordwall*, entre otros, en sus prácticas educativas; dado el impacto significativo en el aprendizaje de este idioma. Además, se sugiere que los docentes se capaciten en el campo tecnológico educativo para un uso más acertado y eficaz de esta estrategia lúdico-pedagógico.
2. Se recomienda a las autoridades educativas de las instituciones públicas y universitarias, la Unidad de Gestión Educativa Local y la Dirección Regional de Educación promuevan capacitaciones y/o guías sobre los beneficios y ventajas de la gamificación para el aprendizaje del idioma inglés y sus distintas habilidades (receptivas y productivas).
3. Se recomienda para un efectivo aprendizaje del idioma inglés, la aplicación coherente de actividades gamificadoras y elementos del juego educativas teniendo en cuenta la edad, intereses y dominio del idioma en el cual se encuentren los estudiantes. Puesto que, la gamificación debe ser desafiante para establecer un interés entre el estudiante y el conocimiento, pero no tan desafiante como para generar una desmotivación. Es fundamental que las actividades estén contextualizadas y relacionadas con situaciones cotidianas relevantes, para permitir la práctica significativa y adaptativa de las habilidades receptivas y productivas del estudiante.
4. Se recomienda diseñar e implementar estrategias de retroalimentación activa en el uso de actividades gamificadas con el objetivo generar sesiones de aprendizaje significativas y promover el trabajo colaborativo y facilitar la interacción social, en un entorno que refleje el aspecto comunicativo del aprendizaje de un idioma.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, G. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme.
- British Council. (2015). *English in Peru: An examination of policy, perceptions and influencing factors*. Uk Naric.
- Cambridge University Press. (2001). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment*. <https://rm.coe.int/1680459f97>
- Carrasco, M. (2007). *Métodos de investigación social*. Ediciones Akal.
- Castro, J., Mitma, J., & Yauri, J. (2014). *Los problemas léxicos y su relación con la adquisición de vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, 2014*. [Tesis de grado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle].
<http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/1145>
- Cerdas, G., & Ramírez, J. (2015). La enseñanza de lenguas extranjeras: historia, teoría y práctica. *Revista De Lenguas Modernas*(22).
<https://doi.org/10.15517/rm.v0i22.19687>
- Cheenath, S., & Gupta, V. (2017). Quizizz: A tool for enhancing learning using gamification. *Journal of Educational Technology Systems*, 46(2), 249-267.
<https://doi.org/10.1177/0047239517737947>
- Correa, J. (2022). Políticas educativas colombianas con relación al bilingüismo como parte del currículo de los programas de educación superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 3777-3795.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2884

- Dicheva, D., Dichey, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society, 18*(3), 75-88. <http://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.18.3.75>
- Espinoza, J. (2016). *Técnicas e instrumentos de investigación*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Felice, M., Taslimipoor, S., Andersen, Ø., & Buttery, P. (2022). CEPOC: The cambridge exams publishing open cloze dataset. *In Proceedings of the Thirteenth Language Resources and Evaluation Conference*, 4285–4290. <https://aclanthology.org/2022.lrec-1.456>
- Flores, M. (2019). Cuatro formas de entender la Educación: modelos pedagógicos, conceptualización ordenamiento y construcción teórica: Four ways of understanding Education: concept, pedagogical models, practical application and theoretical construction. *Educación Y Humanism, 21*(36), 137-159. <https://doi.org/10.17081/eduhum.21.36.3147>
- García, D. (2020). *Gamificación y competencias matemáticas en los estudiantes de 6to grado de la I. E. 2071 César Vallejo, Los Olivos 2019*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/41937>
- González, Y., Morales, E., & Arias, J. (2022). Estrategias para la producción oral en el aprendizaje del idioma inglés: un estudio a los alumnos universitarios de la licenciatura en idiomas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6*(6), 2522-2542. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3700
- Islam, M., Mazlan, N., Murshidi, G., Hoque, M., Kathiga, S., & Reza, M. (2023). UAE university students' experiences of virtual classroom learning during Covid 19. *Smart Learning Environment*(5). <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00225-1>

- Kanninen, E., & Lindgren, R. (2015). The impact of gamification on student motivation and learning in a higher education context. *International Journal of Game-Based Learning*, 5(4), 58-76. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2015100104>
- Laura, K., & Tolentino, M. (2022). Quizizz en el aprendizaje del inglés en estudiantes de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna. *Puriq*, 4(e298). <https://doi.org/10.37073/puriq.4.298>
- Laura, K., Bazán, S., Montesinos, C., Quispe, M., & Espinoza, S. (2023). Efficacy of the Flipped Classroom Model on Students at Jorge Basadre Grohmann National University of Tacna in English Learning. *Perspectives and Trends in Education and Technology*, 320, 311–321. https://doi.org/10.1007/978-981-19-6585-2_28
- Laura, K., Roque, L., Noa, S., & Rejas, L. (2022). Flipped Classroom Methodology in English Language Learning in Higher Education. In *Advances in Information Communication Technology and Computing*. *Advances in Information Communication Technology and Computing*, 448–459.
- Li, X., Xia, Q., Wah, S., & Yang, Y. (2022). Using Gamification to Facilitate Students' Self-Regulation in E-Learning: A Case Study on Students' L2 English Learning. *Sustainability*, 14(12). <https://doi.org/10.3390/su14127008>
- Lima, S., & Fernández, F. (2017). La educación a distancia en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. Reflexiones didácticas. *Atenas*, 3(39), 31-47. <https://www.redalyc.org/journal/2991/299152904005/html/>
- Lin, H. (2008). Personalized, contextualized, and dynamic online assessment for enhancing EFL learners' English oral proficiency. *Educational Technology & Society*, 11(3), 220-240. <https://www.jstor.org/stable/2389502>
- Macías, A. (2018). Gamificación en el desarrollo de la competencia matemática Plantear y Resolver Problemas. *Sinapsis: La revista científica del ITSUP*, 12(1). <https://doi.org/10.37117/s.v1i12.136>

- Michigan Language Assessment. (s.f.). *Home*. <https://michiganassessment.org/>
- Mojica, M. (2021). *La Gamificación y el Aprendizaje Basado en Retos Como Estrategia Didáctica Para Fortalecer la Competencia Lectora en Inglés*. [Tesis de Maestría, Universidad de Santander].
<https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7605>
- Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: Aprender jugando. El caso de Kahoot. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 33(83), 252-277.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6228338.pdf>
- Neira, D. (2022). Impacto de Google classroom para el aprendizaje de inglés un caso de una universidad peruana. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2), 1113-1130. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.1942
- Ngah, E., Jumani, W., Mohd, N., Abdulaah, H., Mohd, A., Zainal, N., & Mohamad, F. (2022). Snapticon: Developing Effective Listening Skills for Group Oral Discussion. *Asian Journal of University Education*, 18(2), 361-374.
<https://doi.org/10.24191/ajue.v18i2.17991>
- Núñez, S., Avila, J., & Olivares, S. (2017). El desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes universitarios por medio del. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 8(23), 84-103. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=299152904005>
- Núñez, S., Avila, J., & Olivares, S. (2017). El desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes universitarios por medio del aprendizaje basado en Problemas. *Revista Iberoamericana De Educación Superior*, 8(23), 84-103.
<https://doi.org/10.22201/iisue.20072872e.2017.23.249>
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação E Pesquisa*, 44.
<https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

- Pambudi, A., Bachtiar, & Pradana, F. (2019). Development of English Learning System Using Gamification Approach. *IEEE Conference on e-Learning, e-Management & e-Services*, 1-6. <https://doi.org/10.1109/IC3e47558.2019.8971781>
- Pérez, A. (2019). Gamificación y el aprendizaje centrado en el estudiante. *Revista de Investigación en Educación*, 22(2), 67-78. <https://doi.org/10.6018/rie.374231>
- Quishpe, S. (2011). *Las técnicas metodológicas del idioma inglés y su repercusión en el proceso de enseñanza aprendizaje de las destrezas básicas (Listening, Speaking, Reading y Writing), en los estudiantes del cuarto año de educación básica del centro educativo (...)*. [Tesis de grado, Universidad Técnica de Babahoyo]. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/1331>
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación: Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Digital-Text.
- Segovia, C., Tolentino, H., & Chiri, P. (2022). Metodología service learning y el aprendizaje de la pronunciación del idioma inglés en estudiantes universitarios. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 165-174. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2526
- Soria, D. (6 de Febrero de 2021). *Los peruanos tienen un nivel básico de inglés*. Gestión: <https://gestion.pe/economia/mercados/los-peruanos-tienen-un-nivel-basico-de-ingles-noticia/>
- Supo, A. (2011). *Niveles de investigación en ciencias sociales*. Editorial Sol.
- Valderrama, S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica*. Editorial San Marcos.
- Vara, S. (2015). *La investigación científica: Métodos y técnicas*. Ediciones Pirámide.

Wang, C. (2023). Gamification in a News English Course. *Education Sciences*, 13(1), 90. <https://doi.org/10.3390/educsci13010090>

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). The gamification toolkit. *Harvard Business Review*, 90(4), 70-78. <https://hbr.org/2012/04/the-gamification-toolkit>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
Problema general ¿Cómo influye el uso de la gamificación en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023?	Objetivo general Determinar la influencia del uso de la gamificación en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023.	Hipótesis general El uso de la gamificación influye significativamente en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023.	Variable Independiente(x) X1. Gamificación Dimensión -Quizizz - Quizlet - Wardwall Indicadores para las dimensiones Inmersión de la herramienta. Planificación Ejecución	-Tipo de investigación Aplicada (Vara, 2015) -Diseño de la investigación Preexperimental (Hernández et al.,2010). - Nivel de Investigación Explicativa (Valderrama, 2015). -Ámbito de estudio Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna. -Población Carrera profesional de idioma extranjero
Preguntas específicas P1. ¿Cómo influye el uso de la gamificación en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera	Objetivos específicos O1. Determinar la influencia del uso de la gamificación en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera	Hipótesis específicas: H1. El uso de la gamificación influye significativamente en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes	Variable Dependiente(y) Y1. Aprendizaje de inglés (Habilidades receptivas) Dimensión Habilidad de escucha	- Muestra: Se toma 35 estudiantes del VII ciclo de la carrera mencionada -Escala de medición X1. Gamificación Nominal Y1. Aprendizaje de inglés (habilidades receptivas)

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023?	profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023. O2. Evaluar la influencia del uso de la gamificación en la habilidad de escucha del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023.	de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023. H2. El uso de la gamificación influye significativamente en la habilidad de escucha del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de VII ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, 2023.	Indicadores Obtener información del texto oral. Inferir información del texto oral Dimensión Habilidad de lectura Indicadores Gramática Vocabulario Lectura	Ordinal -Técnicas e instrumentos X1. Gamificación Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejo Y1. Aprendizaje de inglés (habilidades receptivas) Técnica: Examen Instrumento: Prueba Escrita

Anexo 2. Prueba escrita de la variable dependiente

- El instrumento ya cuenta con su confiabilidad y validez de los exámenes internacionales según el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER) <https://www.cambridgeenglish.org/latinamerica/research-and-validation/>

LISTENING

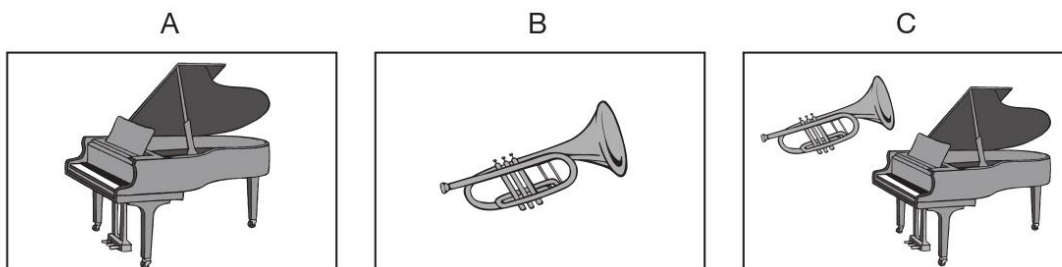
Listening Section Instructions

This section of the test has two parts. Mark all your answers on the separate answer sheet. Do not make any stray marks on the answer sheet. If you change your mind about an answer, erase your first answer completely. If you do not know the answer, you may guess. Try to answer as many questions as possible.

Listening Test, Part 1

In this part, you will hear 25 short conversations. After each conversation, you will hear a question about it. You will hear each conversation and question once. The answer choices are shown as pictures. Mark your answers on the separate answer sheet, not in the test booklet. You should mark A, B, or C.

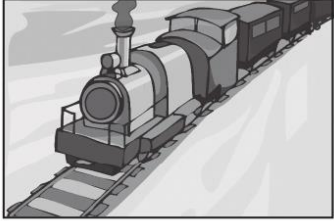

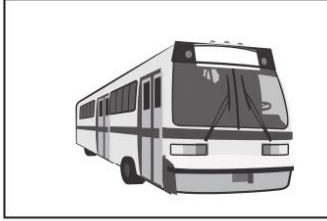

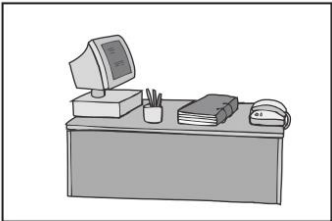
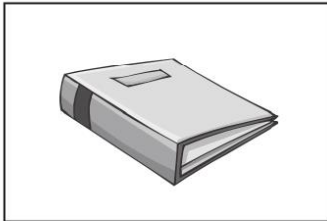
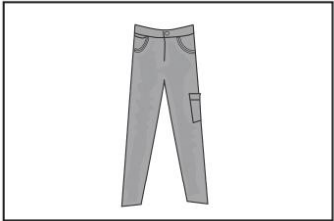

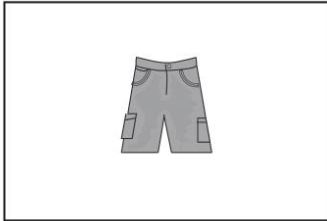
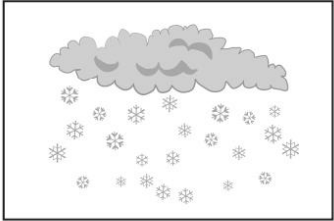
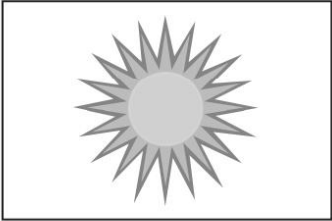

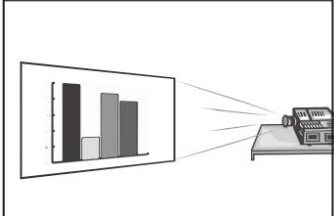

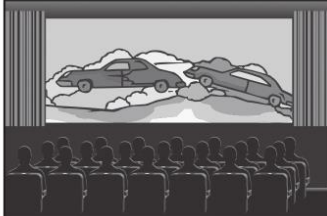
Here is an example:








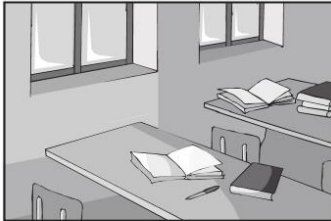




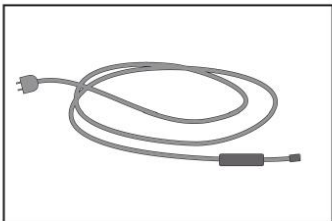




The correct answer is A.

Do you have any questions?


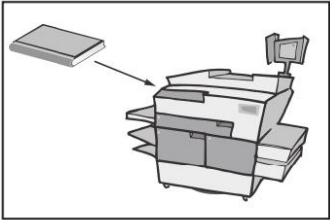





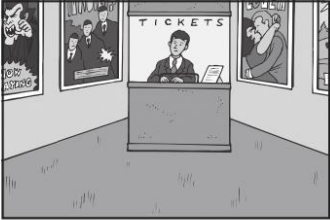



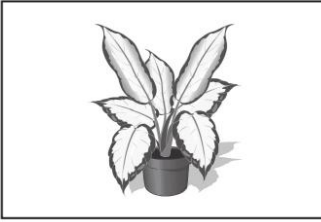

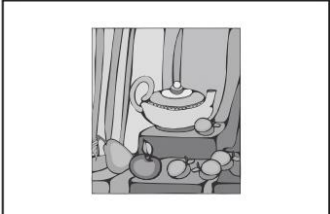
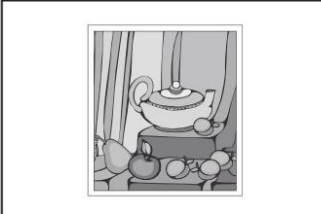
LISTENING

	A	B	C
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

LISTENING

	A	B	C
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

LISTENING

	A	B	C
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			

LISTENING

	A	B	C
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

LISTENING

	A	B	C
21.			
22.			
23.			
24.			
25.			

LISTENING

Listening Test, Part 2

In this part, you will hear four short talks. After each talk, you will hear five questions about it. Before each talk begins, you will have time to preview the questions that are printed in the test booklet.

You will hear each talk twice. Then you will hear the questions once. If you want to, you may take notes in your booklet as you listen. Mark your answers on the separate answer sheet not in the test booklet. You should mark A, B, C, or D.

Do you have any questions?

LISTENING

Now you will hear the first talk. Look at the questions.

Listen to a radio announcement.


26. What should participants bring with them?
- A. a song they wrote
 - B. their own musical instrument
 - C. tickets and a costume
 - D. music and identification
27. According to the speaker, what information can be found on the website?
- A. how to register
 - B. rules about music
 - C. directions to the event
 - D. ticket prices for the event
28. Why does the speaker mention Angie Adams and Matthew Miller?
- A. They are in charge of the event.
 - B. They are past winners of a prize.
 - C. They work at the radio station.
 - D. They are judges on a TV show.
29. How often will the show be in town?
- A. twice a year
 - B. every Saturday
 - C. every year
 - D. one time only
30. What is the main purpose of this announcement?
- A. to advertise a popular concert
 - B. to introduce a new band
 - C. to invite people to join a contest
 - D. to find actors for a new TV show

Notes

LISTENING

Now you will hear the second talk. Look at the questions.

Listen to the head of a local tourism board.


31. What is said about a bus?
- A. It will not run during bad weather.
 - B. It will provide a tour to visitors.
 - C. It will transport residents to work.
 - D. It will stop at several new locations.
32. What does the speaker say is new?
- A. activities on the beach
 - B. the variety of tours available
 - C. trucks that drive people to the beach
 - D. the business hours of restaurants in town
33. Why does the speaker mention a storm?
- A. to warn the audience
 - B. to notify people about limited transportation
 - C. to explain why tourists stopped coming
 - D. to explain why food is sold differently
34. What is the main purpose of this talk?
- A. to welcome new visitors to the area
 - B. to discuss proposals regarding a city's tourism
 - C. to tell residents what to expect from visitors
 - D. to describe a development project
35. What does the speaker mean when she says: :
- A. She will give a short demonstration.
 - B. She will show some pictures.
 - C. She will pass out some materials.
 - D. She will give a brief explanation.

Notes

LISTENING

Now you will hear the third talk. Look at the questions.

Listen to an advertisement on the radio.

36. What does the speaker say about well-known, local artists?
- A. They will be present at the sale.
 - B. They supplied some art for free.
 - C. They are former students of the school.
 - D. They teach in the art program.
37. What does the speaker say about the money raised this year?
- A. It will be used to invite an artist to visit.
 - B. It will be used to support next year's event.
 - C. It will be used to purchase art for the school.
 - D. It will be used to fund a student trip.
38. What does the speaker suggest by mentioning Pablo Picasso?
- A. Some of the students could become famous.
 - B. Some of the pieces were influenced by famous artists.
 - C. Some of the artists are professionals.
 - D. Some of the paintings could be expensive.
39. How can buyers see the art before the day of the event?
- A. by contacting the school's art instructor
 - B. by reading the school newspaper
 - C. by visiting the school before the sale
 - D. by checking the school's website
40. What does the speaker imply when she says: ?
- A. The art will be inexpensive.
 - B. The art will be valuable someday.
 - C. The art was displayed in another city.
 - D. The art was painted years ago.

Notes

LISTENING

Now you will hear the fourth talk. Look at the questions.

Listen to a manager speaking to some employees.

41. What will the employees encourage people at the event to do?
- A. work for their company
 - B. taste some coffee
 - C. try on some clothes
 - D. go grocery shopping
42. Why does the speaker mention email addresses?
- A. They are necessary to get a sample.
 - B. They are necessary to win a prize.
 - C. The employees need to provide them.
 - D. The employees need them to contact stores.
43. What does the speaker say is the main goal of the day?
- A. to help organize the event
 - B. to sell a large quantity of a product
 - C. to make people aware of a product
 - D. to collect people's phone numbers
44. What does the speaker imply about the company T-shirts?
- A. Employees will pass them out to people.
 - B. Employees will be selling them at the event.
 - C. Employees will be cold without a coat.
 - D. Employees will be allowed to keep them.
45. What is the main purpose of the talk?
- A. to explain a new type of product
 - B. to give instructions to workers
 - C. to encourage friendly behavior
 - D. to welcome people to a large event

Notes



End of the listening test

READING

Reading Section Instructions

Do not begin this section until the examiner has read these instructions to you. Do not turn the page until the examiner has told you to do so.

This section of the examination contains 65 questions. Each question has only one correct answer.

Here are examples of each kind of question. In each example, the correct answer is underlined. If you do not understand how to do the questions, raise your hand and a proctor will explain the examples to you. None of the actual test questions can be explained.

Grammar

Choose the word or phrase that best completes the sentence.

Rather than leave the job for tomorrow, it's _____ it now.

- A. finishes better
- B. better to finish**
- C. finishing better
- D. better finished

Vocabulary

Choose the word or phrase that best completes the sentence.

Everyone thought that the new student was a welcome _____ to the class.

- A. increase
- B. extra
- C. rise
- D. addition**

Reading

Choose the best answer to each question and mark it on your answer sheet.

An approach to exercise called HIIT (High Intensity Interval Training) has become popular with busy people. According to some studies, a 20-minute HIIT session, which includes relatively long periods of rest, can have the same health benefits as a traditional 50-minute workout.

What is implied about people who practice HIIT?

- A. They have little time for exercise.**
- B. They don't have exercise equipment.
- C. They don't like to go to the gym.
- D. They like long workouts.

Mark all your answers on the separate answer sheet. Do not make any stray marks on the answer sheet. If you change your mind about an answer, erase your first answer completely. If you do not know the answer, you may guess. Try to answer as many questions as possible.

You have **75 minutes** to answer all 65 questions. If you finish before the time is over, you may check your answers within the reading section only. Do not go back to the listening section of the exam. Do not leave the room before the end of the time period. Remain silent and in your seat until the group is dismissed.

Do you have any questions?

READING: GRAMMAR

46. If Mark doesn't finish his part on time, the entire project _____.
- A. can ruin
 - B. is to be ruined
 - C. will be ruined
 - D. will ruin
47. _____ boxes going to be moved to the new office?
- A. Will these
 - B. Be those
 - C. These are
 - D. Are those
48. Would you please open the window _____ some fresh air?
- A. so that lets in
 - B. lets in
 - C. to let in
 - D. can let in
49. "Do you ever hear from Sarah anymore?"
"She writes me every _____ months, but that's it."
- A. now and then
 - B. some
 - C. now and again
 - D. few
50. I'd love to be able to sing _____ an opera singer.
- A. as like
 - B. even as
 - C. just like
 - D. quite as
51. Megan believes that science _____ important subject in school.
- A. be the most
 - B. being a more
 - C. is more the
 - D. is the most
52. Only a few fans believed _____ make it all the way to the championship.
- A. what the soccer team would
 - B. whether the soccer team should
 - C. which the soccer team might
 - D. that the soccer team could
53. All the animals on the farm seemed _____.
- A. really cared
 - B. to care for
 - C. care much for
 - D. well cared for

READING: GRAMMAR

54. Sam made other plans for dinner _____ the restaurant was closed.
- A. he saw when
 - B. he was seeing when
 - C. when was he seeing
 - D. when he saw that
55. Bill _____ the new movie, but Lauren has.
- A. hasn't seen
 - B. has seen
 - C. isn't seeing
 - D. was seeing
56. "Good news: the paper's due date has been extended from Wednesday to Thursday."
"That's great. _____ really makes a huge difference."
- A. One more day will
 - B. Having an extra day
 - C. Another day has
 - D. It's one day
57. I couldn't remember what kind of muffin you liked from the bakery, so I got _____.
- A. from everything
 - B. one from every
 - C. one of everything
 - D. of every one
58. "How did you know which class to take?"
"The academic counselor _____ me which ones I could choose from."
- A. explains
 - B. explained to
 - C. explained
 - D. to explain
59. Barbara is working extra hours to _____ the time she lost when her computer was being fixed.
- A. keep up with
 - B. keep away from
 - C. make up for
 - D. make it up to
60. Our company can't afford new office furniture right now, and _____ the old desks are still in good condition.
- A. on the other hand
 - B. in conclusion
 - C. in any case
 - D. as a result

READING: VOCABULARY

11. There are certain plants that just won't grow in Canada because the _____ is too cold.
- A. domain
 - B. landscape
 - C. climate
 - D. habitat
12. I've looked everywhere, but I can't _____ my keys.
- A. secure
 - B. lose
 - C. cover
 - D. locate
13. Her parents were very _____ of Katie's efforts in school.
- A. pleased
 - B. proud
 - C. satisfied
 - D. glad
14. I _____ asked for the vegetarian meal.
- A. substantially
 - B. sufficiently
 - C. specifically
 - D. significantly
65. Jack believes his university has given him the academic _____ he needs to be successful in graduate school.
- A. infrastructure
 - B. preparation
 - C. composition
 - D. therapy
66. The company made _____ push to expand their business in South America.
- A. a busy
 - B. an aggressive
 - C. a severe
 - D. a hungry
67. The school library provides a good _____ of both general interest and academic books.
- A. option
 - B. alternative
 - C. selection
 - D. assembly
68. _____ all of the tickets to Sunday's big football game between Westfield and Springvale have been sold already.
- A. Mainly
 - B. Virtually
 - C. Widely
 - D. Merely

READING: VOCABULARY

69. Sharon's landlord made sure to _____ that pets are not permitted in her new apartment.
- A. point at
 - B. point in
 - C. point out
 - D. point to
70. Professor Smith is attending the _____ on best practices in teaching foreign languages to children.
- A. seminar
 - B. encounter
 - C. institution
 - D. assignment
71. A majority of board members is required to _____ any changes to the business's rules and regulations.
- A. acquire
 - B. yield
 - C. qualify
 - D. approve
72. Sylvia _____ her degree in engineering last year.
- A. owned
 - B. allowed
 - C. performed
 - D. earned
73. The race between candidates is proving to be a _____ one, with the winner not yet clear.
- A. sharp
 - B. flat
 - C. tight
 - D. harsh
74. The professor looked up and _____ for me to come into her office.
- A. admitted
 - B. trembled
 - C. shook
 - D. motioned

READING

This passage is about lobsters.

American lobsters are marine animals that live in the waters off the eastern coast of North America. They are generally dark blue, green, or brown, although some American lobsters with peculiar coloring have been discovered. One of the most rare and interesting is the calico lobster. These lobsters have an orange and blue pattern all over, from their claws to their tails. It is estimated that only about one in thirty million lobsters are calico.

It is unclear why calico lobsters appear this way. Some scientists think it is caused by environmental factors. Others think it is genetic. One researcher thought he found a clue when he discovered a white paste under the shell of a calico lobster. The paste matched the calico pattern on the shell, and it appeared to be a type of bacteria. Bacteria can cause illness, and some lobster illnesses cause their shell color to change. However, calico lobsters are healthy and live as long as other lobsters.

Other lobster variations have been found, including blue, red, and yellow. Even more rare are split-colored lobsters, which have a different color on each side of the body. The rarest lobsters are albinos, which have no color at all. Some of these variations are known to be caused by genetic defects, but some are still a mystery.

Today, lobsters of all types are at risk. Increasing demand for lobsters as a luxury food means that conservation efforts, research, and public education are needed to protect the American lobster population.

75. What is the main purpose of the passage?
 - A. to provide information about rare types of lobsters
 - B. to compare lobsters with other ocean creatures
 - C. to encourage people to eat less lobster
 - D. to educate readers about lobster diseases

76. Where on lobsters does the calico pattern appear?
 - A. on the entire body
 - B. on just one side
 - C. only on the claws
 - D. under the shell

77. In the fifth sentence of paragraph 2, what does **it** refer to?
 - A. shell
 - B. disease
 - C. pattern
 - D. paste

78. According to the passage, what does a change in a lobster's color sometimes indicate?
 - A. It is old.
 - B. It is healthy.
 - C. It is good to eat.
 - D. It is sick.

79. Based on the information in the second paragraph, what can be concluded about lobsters' calico coloring?
 - A. It is becoming more common.
 - B. Its cause is not known.
 - C. It is a sign of disease.
 - D. It is connected to the lobster's genetics.

80. How does the author feel about the current status of American lobsters?
 - A. American lobsters are not in danger.
 - B. Additional research on lobster color is important.
 - C. All American lobsters need protection.
 - D. Calico lobsters deserve special protection.

READING

This passage is about geography.

How many continents are there? Most of us learned in school that there are seven, or, in some parts of the world, six. But recently, a new addition has been made to this list.

Beneath New Zealand lies an enormous landmass about two-thirds the size of Australia, called Zealandia. Nearly all of it is submerged underwater. The only parts above water are New Zealand itself and several Australian islands. Though the islands are legally in Australia, geographically they're part of Zealandia.

Scientists only came to know the extent of Zealandia's size a couple of decades ago. Since then, they have debated whether it qualifies as a continent. Recently, a team of scientists examined the data and agreed: the landmass meets enough conditions to be officially declared the world's eighth continent.

Imaging technology shows it's one landmass, not a collection of islands, and that it is separate from Australia. The crust of Zealandia is not as thick as most continents are. However, the entire landmass is significantly thicker than the surrounding ocean floor. It also appears to have some unique ecological features—another defining aspect of continents.

Zealandia has remained relatively unexplored, but new research projects are shedding light on the area. Samples collected show that the region likely has not always been underwater; for instance, some pollen is present that indicates above-ground plant life.

81. What is this passage mainly about?
 - A. what Australia and New Zealand have in common
 - B. what an area of land is classified as
 - C. how the continents are similar and different
 - D. different landmasses that are found underwater
82. In paragraph 2, why does the author mention Australian islands?
 - A. to explain what part of Zealandia is above water
 - B. to compare their size to another continent
 - C. to argue who the rightful owner of Zealandia is
 - D. to indicate where a scientific discovery was made
83. What is the purpose of paragraph 4?
 - A. to explain how scientists reached a decision
 - B. to describe ecological features of Zealandia
 - C. to discuss the implications of a study's results
 - D. to show what research still needs to be done
84. In the last sentence of paragraph 4, what does **it** refer to?
 - A. Australia
 - B. New Zealand
 - C. the ocean floor
 - D. Zealandia
85. In the first sentence of the last paragraph, which phrase is closest in meaning to **shedding light**?
 - A. describing findings
 - B. writing an explanation
 - C. making brighter
 - D. increasing knowledge
86. According to the author, what does the pollen found on Zealandia suggest?
 - A. Other land that is above water connects to Zealandia.
 - B. Zealandia is more capable of supporting life than thought.
 - C. More of Zealandia used to be above water.
 - D. Zealandia is older than other land masses of its size.

READING

A **New street signs to be installed in Oakville**

In early June, many existing street signs around the city will be replaced with new, more visible signs. Lights will shine on the signs, making them easier to read at night. Note that some roads may be briefly closed while work is being completed. The work will be done early in the morning when traffic is light to minimize inconvenience.

Dates: June 3–June 14

Time: 4:30 a.m.–5:30 a.m.

**B** **Good sign: Streets easier to navigate**

by Teresa Davis

Visitors and new residents have long complained about how difficult it is to find their way around Oakville. The city decided to address these complaints and make a serious effort to solve this problem. To this end, \$85,000 was invested to develop and implement an improved wayfinding system.

An extensive study was conducted to determine where new signs were needed. It also took a look at which existing signs should be modified. As a result of the study, ten brand-new road signs were installed and twenty-five existing ones replaced. According to a recent poll, the majority of Oakville residents approve of the changes. They consider the new system to be a significant improvement over the previous one.

**C** **READER COMMENTS:**

Peter H.

Tuesday, July 15: 2:43 p.m.

I completely disagree with this article. The new signs installed around town last month are NOT an improvement. Am I really the only one to think that they are awful? They're ugly, and not consistent with the look of the other downtown signs in Oakville. Plus, there's way too much information on them to be able to fully interpret them while driving.

I simply cannot understand why the city would spend so much money on a project that wasn't necessary in the first place. I, for one, found nothing wrong with the previous signs—they were simple and easy to read, unlike these. Why in the world would the city feel the need to replace them?

D **Elements of Effective Interior Wayfinding Systems**

by Sam Swanson

Many people have had the unfortunate experience of getting lost while trying to navigate an unfamiliar building. Finding one's way in an unknown space does not need to be so difficult, however. Building designers can plan and implement wayfinding systems to help people figure out where they are going.



There are many ways to incorporate helpful wayfinding elements in the design of a building. For example, varying colors or materials could be used to help people distinguish between different areas, floors, or paths. Also, staircases, elevators, and restrooms could be located in the same place on each floor to make them easier to find.

Signs and maps can also be used to help people navigate unfamiliar interiors. To be most effective, all text should be concise and accompanied with images whenever possible. Signs should be placed in a way that people of all heights will be able to read them. Additionally, it is a good idea to include a "you are here" symbol on all maps to help people orient themselves. Finally, text and symbols should have a consistent format and style in all signs throughout the building.

READING

Refer to page 28 when answering the questions below.

The following question refers to section A.

87. What is the main purpose of section A?
- A. to warn residents about driving at night
 - B. to share information with city residents
 - C. to encourage people to attend an event
 - D. to discuss the benefits of waking up early

The following questions refer to section B.

88. According to the passage, why were city signs replaced?
- A. The city had extra money to spend.
 - B. The previous signs had been too small.
 - C. Some street names had changed.
 - D. Many people didn't like the previous signs.
89. In the second sentence of paragraph 2, what does **it** refer to?
- A. a result
 - B. a sign
 - C. a study
 - D. a system

The following questions refer to section C.

90. What does the author think about the new signs?
- A. There are too many of them.
 - B. They are not easy to find.
 - C. They are worse than the old signs.
 - D. They look the same as the old signs.
91. According to the passage, who replaced the signs?
- A. Oakville residents
 - B. the city
 - C. Peter H.
 - D. local businesses
92. In the last sentence of paragraph 1, which word could best replace **interpret**?
- A. believe
 - B. explain
 - C. see
 - D. understand

The following questions refer to section D.

93. What is the main purpose of section D?
- A. to describe a type of building
 - B. to help people who are lost
 - C. to give directions to a building
 - D. to explain some helpful design ideas
94. In the last sentence of paragraph 1, what does **they** refer to?
- A. building visitors
 - B. wayfinding systems
 - C. unknown spaces
 - D. building designers
95. According to the passage, what would help people notice differences between areas of a building?
- A. changing the style of the text on signs
 - B. marking spaces with different colors
 - C. putting elevators in several locations
 - D. installing a map in each area
96. What is the author's opinion of building wayfinding systems?
- A. They should only use maps.
 - B. They are difficult to use.
 - C. They can help many people.
 - D. They are easy to create.

The following questions refer to two or more sections.

97. Based on the information in the passages, what can probably be said about Peter H.?
- A. His opinion is different than most of his neighbors'.
 - B. He has not lived in Oakville very long.
 - C. He has experience working in graphic design.
 - D. He donated money to improve signs in Oakville.
98. How does section D differ from the other sections?
- A. It is written for Oakville residents.
 - B. It is about signs inside buildings.
 - C. It mentions a specific project.
 - D. It discusses the cost of a system.

READING

A

Pine Nature Center Camp




Looking for a way to keep your children outside in nature during the school break? Join us for one of our day camps. Students will enjoy taking nature walks through the park, working on team projects, and learning about the environment.

Little Explorers
Ages 3-5
June 5-9

Busy Bees
Ages 6-8
June 12-16

Trail Trackers
Ages 9-11
June 19-23

C



Dear parents:

Your child's camp session is just around the corner! Your child is enrolled in the Little Explorers group. The group will enjoy nature walks around the park, play time in our forest play area, and learning activities that will teach children about preserving the environment.

Along with this letter, I've included a list of reading recommendations to help your child make the most of this camp experience. You can check out these books from our nature center library.

You can find more information, including camp schedules and suggestions for what children should wear each day, on our website. Please don't hesitate to contact me with any other questions. We're excited to welcome you soon!

Best regards,
Nina Wilson
Camp Education Director

B

To: Past staff

Subject: Upcoming programs

Hi all,

It's that time again! We have a full schedule of events planned at the nature center!

Like last year, we have several camp sessions planned at the nature center for ages 3-11. We're looking forward to a great program that motivates children to spend time learning about the environment.

We've also added a nature program for adults aged 60+ that starts June 25. This group will enjoy taking weekly walks through the nature center's beautiful trails and learning about environmental issues that affect our community.


Finally, we're again offering several musical events in our outdoor concert area.

Let me know if you'd like to help with any of these programs this season!

Regards,
Fred Brown, *Events Coordinator*
Pine Nature Center

D

Parent of Today Magazine



SCREEN TIME OR GREEN TIME

By Jen George

The school year is almost over! With the arrival of a long break from school, parents will be looking for activities to occupy their children. Finding the right educational opportunities for kids can be a challenge—sometimes even the best of us rely too much on the games and videos on electronic devices.

Of course, many software programs can be beneficial to children's education. However, research shows that too much screen time can slow children's progress, while spending time in nature can significantly benefit children's development. It's important not to let time with electronic devices take away time from outdoor experiences.

Being out in nature stimulates children's learning processes. It allows them to be creative with materials such as sticks, soil, and water. When children play outside together, they learn to solve problems cooperatively as they explore the materials around them. Materials in an outdoor environment are usually less controlled, so children learn to think creatively as they use them in many different ways.

This break is the perfect time to take advantage of outdoor activities. Let's make sure our children have plenty of opportunities to learn outside!

READING

Refer to page 30 when answering the questions below.

The following questions refer to section A.

99. What is the main purpose of section A?
- A. to describe a new nature center for children
 - B. to advertise children's outdoor activities
 - C. to explain the benefits of playing outdoors
 - D. to suggest that children care for the environment
100. How are children grouped in the sessions?
- A. according to their learning style
 - B. according to their interests
 - C. according to how old they are
 - D. according to when they register

The following questions refer to section B.

101. In the second sentence of paragraph 2, what does **motivates** mean?
- A. proposes
 - B. organizes
 - C. encourages
 - D. suggests
102. What is new at the nature center this year?
- A. a program for older adults
 - B. newly created nature trails
 - C. an outdoor concert program
 - D. an activity for school children

The following questions refer to section C.

103. What is the main purpose of section C?
- A. to promote a summer camp
 - B. to give details about a program
 - C. to describe a summer camp's history
 - D. to provide information about a library program
104. What other information did Nina Wilson send with the letter?
- A. a daily schedule
 - B. a registration form
 - C. book suggestions
 - D. clothing recommendations

The following questions refer to section D.

105. What is section D mostly about?
- A. the effects of nature on children's development
 - B. outdoor materials children can use in the classroom
 - C. a software program that benefits children's learning
 - D. where to find outdoor activities for children
106. In the second sentence of paragraph 1, what does **occupy** mean?
- A. expect
 - B. involve
 - C. address
 - D. recommend
107. What does the author suggest about playing inside rather than outside?
- A. It provides fewer opportunities to be creative.
 - B. It can be difficult to organize children inside.
 - C. It is usually safer than playing outdoors.
 - D. It is preferred by most school children.
108. What example does the article give of how playing outdoors benefits social development?
- A. Children are introduced to more new people.
 - B. Children learn to find solutions in groups.
 - C. Children improve their moods by being active.
 - D. Children have opportunities to learn new games.

The following questions refer to two or more sections.

109. Which sections were produced by the same organization?
- A. A, B, C
 - B. A, B, D
 - C. A, C, D
 - D. B, C, D
110. How does the organization in section A promote ideas from section D?
- A. It offers classes that teach parenting skills.
 - B. It produces new technologies that improve learning.
 - C. It provides opportunities for children to play outside.
 - D. It organizes conferences on caring for the environment.



End of the test

Anexo 3. Consentimiento informado

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimados estudiantes universitarios,

Los/as saludamos cordialmente y mediante la presente ponemos en su conocimiento que se realizará una investigación para el nivel de aprendizaje del idioma inglés en sus habilidades receptivas según examen internacional B2 con la utilización de la gamificación. Los resultados servirán para mejorar la autorregulación de la institución educativa para el cambio.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recojase será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas. Yo, con _____ N° de DNI: _____ acepto participar voluntariamente en la investigación titulada “” y entiendo que los datos obtenidos en el estudio pueden ser publicados o difundidos con fines científicos. Convengo en autorizar la participación de mi hijo/a en este estudio de investigación.

Procedimiento: Previa autorización de la institución y consentimiento informado por los estudiantes, debidamente firmado, se procederá a aplicar los siguientes instrumentos de manera anónima en _____, cuya contestación dura aproximadamente _____: “_____”. Para la realización de este proyecto se requiere la participación de mínimo _____ de _____ años de la ciudad de _____.

Agradeciendo su atención,

Nombre: _____ Firma: _____

_____ Fecha: _____

Declaración del investigador responsable del proyecto quien realizó la explicación del consentimiento informado:

“Declaro que he explicado a cada participante el propósito del estudio, los beneficios de los resultados que se obtendrán, de la libertad de participar, de retirarse en cualquier momento y de la confidencialidad respecto al autor de la información. Asimismo, he entregado una copia de esta hoja de información y consentimiento informado completamente llenada y firmada por el/la participante”.

Anexo 3. Documentos que sustentan la validación de los instrumentos

El presente instrumento correspondiente a la variable dependiente no requirió de confiabilidad o validez debido a que el *sample test* del examen internacional de nivel B2 según el MCER, como se alude en su página principal:

<https://www.cambridgeenglish.org/latinamerica/research-and-validation>

Su calidad y la equidad se determinó su viabilidad en los siguientes aspectos:

- Validez
- Confiabilidad
- Impacto
- Funcionalidad
- Calidad

Su calidad fue supervisada rigurosamente en todos los aspectos del proceso del examen, y el Equipo de Investigación y Validación colabora estrechamente con el Equipo de Evaluación y Operaciones en todo lo relacionado con las pruebas: desarrollo, construcción, administración, evaluación y tratamiento de los resultados; así como en la revisión y la evaluación de los exámenes.

Anexo 4. Constancia de Aplicación



UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE EDUCACIÓN DE IDIOMA EXTRANJERO

Email: dide@unjbg.edu.pe

Tacna-Perú



“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA ESPECIALIDAD DE IDIOMA EXTRANJERO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN QUE SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Que, la Srta. Miriam Estefani Condori Chacolli egresada de la especialidad de Idioma Extranjero, ha realizado su trabajo de investigación correspondiente a sus estudios de Maestría en Ciencias de la Educación, con Mención en Tecnología Educativa por la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna: **USO DE LA GAMIFICACIÓN EN LAS HABILIDADES RECEPTIVAS DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE IDIOMA EXTRANJERO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN, TACNA, 2023**, que se realizó durante el año académico 2023-I.

Se expide la presente constancia para los fines que el interesado considere conveniente.

Tacna, 25 de agosto de 2023.

Atentamente,



Silvia Bazán Velásquez
Dra. Silvia Bazán Velásquez

DIRECTORA
DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE
IDIOMA EXTRANJERO

Anexo 4. Módulo de Aprendizaje

MÓDULO DEL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS

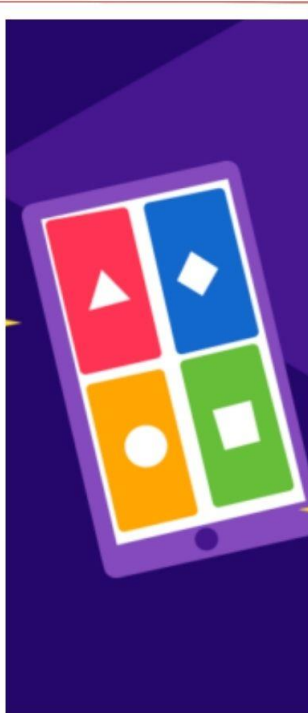
POR: MIRIAM ESTEFANI CONDORI CHACOLLI



QUIZIZZ

Kahoot!

TOMi



2024

INDICE



1. ¿Qué es Quizizz?
2. ¿Cuales son sus características?
3. ¿Como me registro?
4. ¿Cuales son sus recursos?
5. Actividades

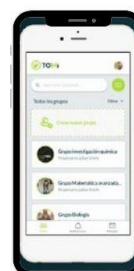


Kahoot!

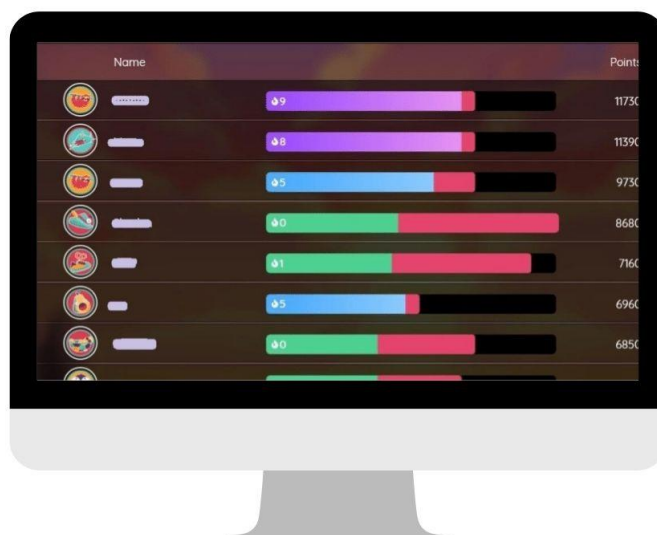
1. ¿Qué es Quizizz?
2. ¿Cuales son sus características?
3. ¿Como me registro?
4. ¿Cuales son sus recursos?
5. Actividades



1. ¿Qué es Quizizz?
2. ¿Cuales son sus características?
3. ¿Como me registro?
4. ¿Cuales son sus recursos?
5. Actividades



QUIZIZZ



1. ¿QUÉ ES QUIZIZZ?

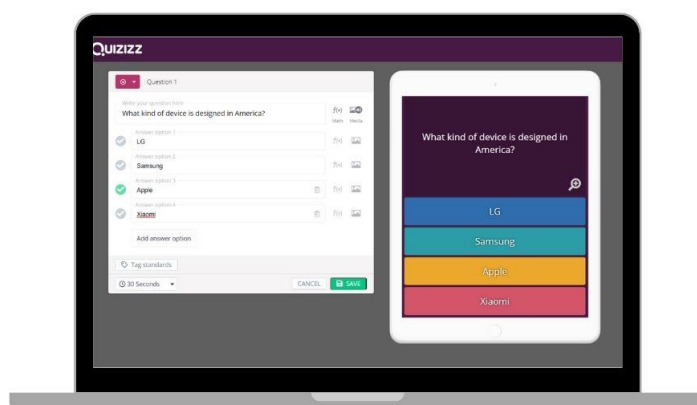
- Quizizz es una plataforma web de ludificación que permite crear actividades de preguntas y respuestas online para la implicación de estudiantes y empleados. Se pueden ver los resultados en tiempo real y usar otros métodos de comunicación interactivos. Quizizz se puede usar como juego en directo, como tarea o como evaluación. Es una herramienta digital que busca hacer las lecciones más amenas y divertidas

QUIZIZZ

2. ¿CUALES SON SUS CARACTERISTICAS?

Entre las principales características de Quizizz tenemos:

- Permite crear preguntas interactivas
- Los estudiantes pueden participar a tiempo real
- Banco de preguntas con contenido ya creado que los educadores pueden utilizar o personalizar
- Uso de imágenes y videos en las preguntas
- Proporciona informes sobre el rendimiento de los estudiantes
- Puede integrarse con otras plataformas de aprendizaje en línea
- Fomenta la competencia armoniosa
- Permite a los maestros personalizar los cuestionarios y juegos
- Los estudiantes pueden realizar actividades en modo de autoaprendizaje

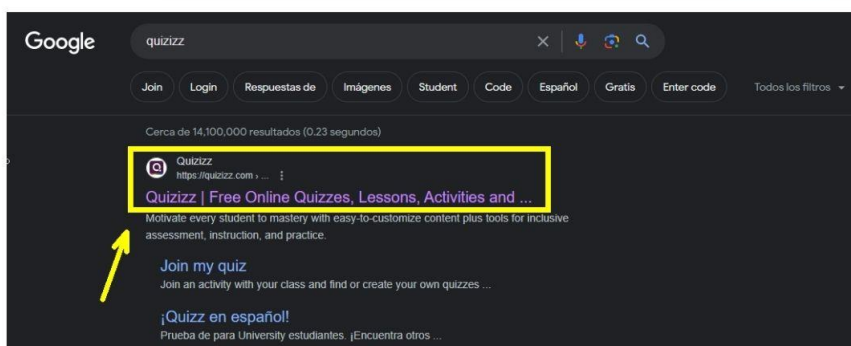


QUIZIZZ

3. ¿CÓMO ME REGISTRO?

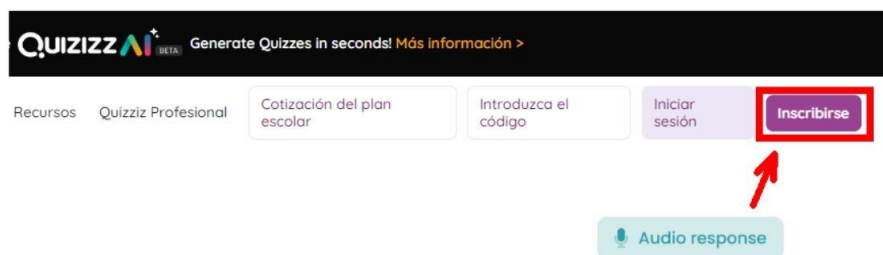
PASO 1

- Escribe en Google "Quizizz" e ingresa a la plataforma .



PASO 2

- Haz click en "inscribirse" y completa toda la información.



Orta **como**
preguntas

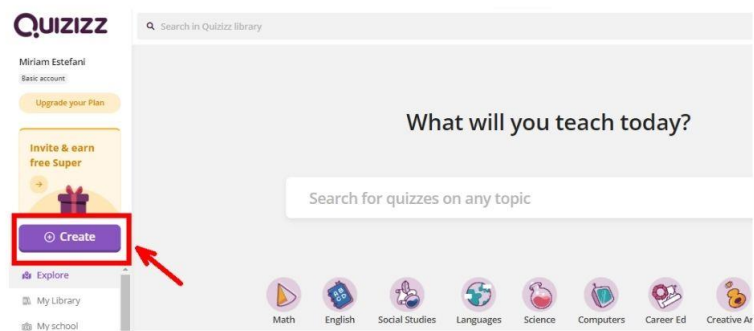
evaluación, instrucción y práctica que motivan a cada

QUIZIZZ

4. ¿CUÁLES SON SUS RECURSOS?

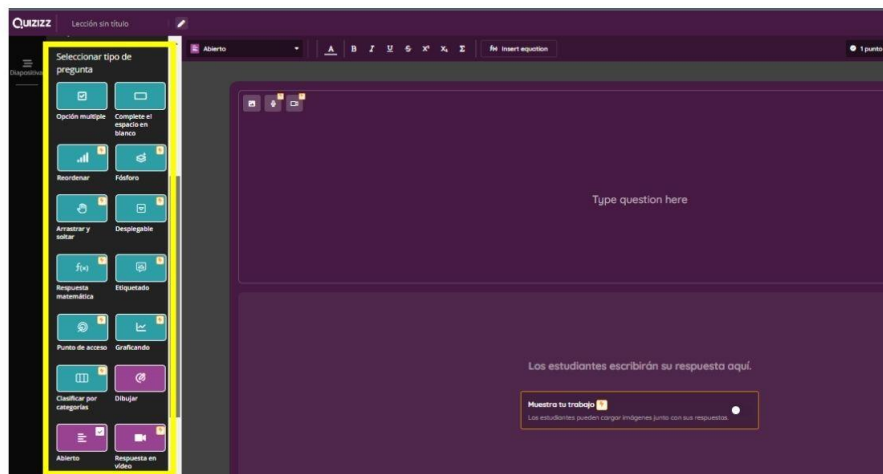
CREAR

- Haz click en "Create" y escoge la opción que requieras para tu clase.



RECURSOS

- Selecciona los recursos para agregarlos a tu clase.



QUIZIZZ

RECURSO 1

- "Opción Multiple", lee el enunciado y elige las Rptas.

The screenshot shows the Quizizz editor interface. On the left, there is a "Select question type" panel with various options. The main area displays a question: "Verb to 'be' in the past". Below the question, there are four answer options: "were", "are", "was", and "am". The "were" and "was" options are highlighted with green boxes, and green arrows point to their respective checkboxes, indicating they are selected as correct answers. At the bottom, there are radio buttons for "Single correct answer" and "Multiple correct answers", with "Multiple correct answers" being selected.

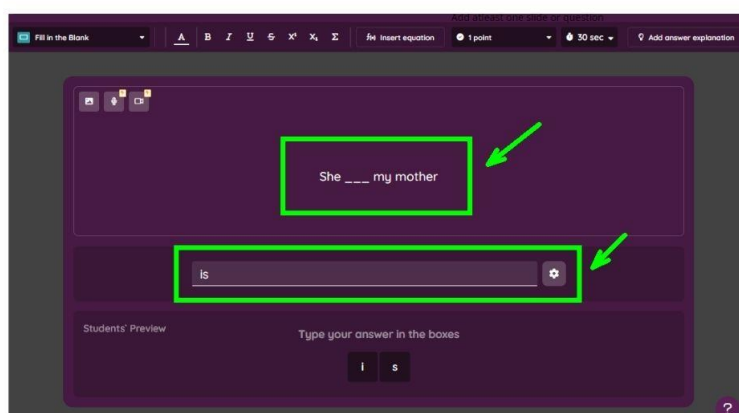
VISTA

The screenshot shows the participant's view of the question. The question is "Verb to 'be' in the past". Below the question, there are four answer options: "were", "are", "was", and "am". Each option has a small square checkbox next to it, which is currently unchecked.

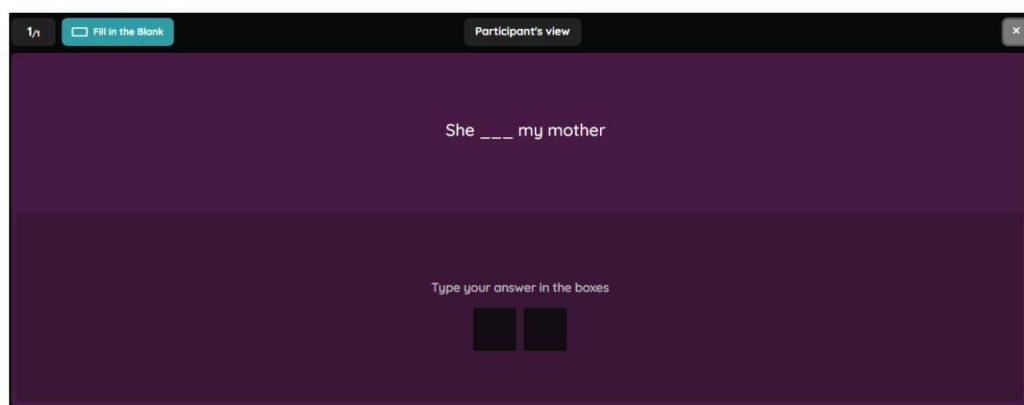
QUIZIZZ

RECURSO 2

- “Complete el espacio en blanco”, completa el enunciado y elige las Rptas.



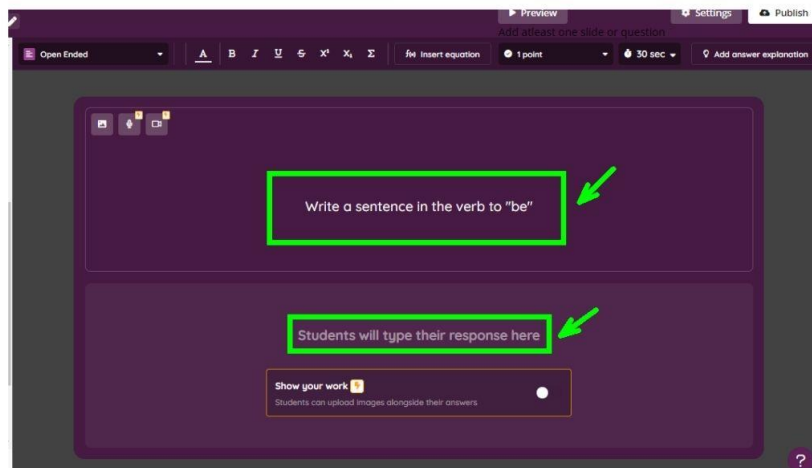
VISTA



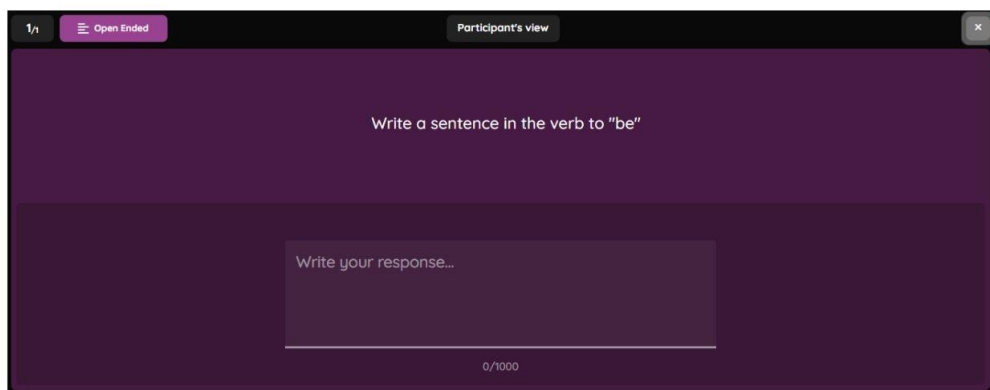
QUIZIZZ

RECURSO 3

- "Respuesta Abierta"

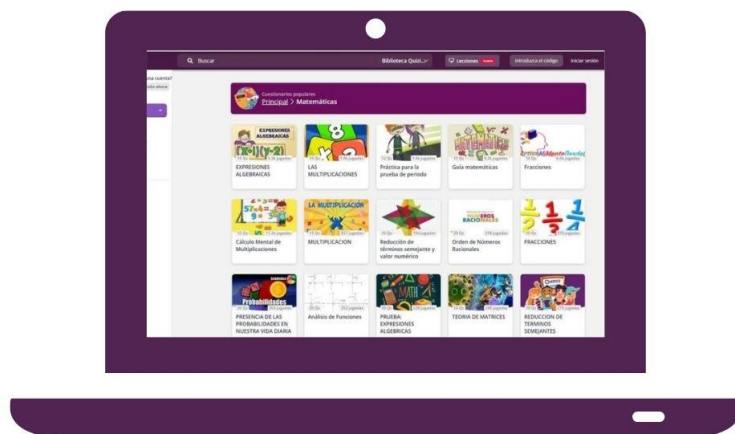


VISTA





ACTIVIDADES



QUIZIZZ

ACTIVIDADES

LISTENING PRACTICE 1

- **LINK:** <https://quizizz.com/join?gc=71933749>
- **AUDIO:** https://youtu.be/Ew5POEgeGDO?si=-LTj_MYE7WASfqIz

• CAPTURA DE PANTALLA

The screenshot displays three multiple-choice questions from a Quizizz listening practice. Each question is titled 'Multiple Choice' and includes a '30 seconds' timer and a '1 point' value. The questions are numbered N° 1, N° 2, and N° 3. Each question has three answer choices (A, B, and C) represented by small images. A red dot indicates the correct answer for each question.

1. Multiple Choice (30 seconds, 1 point)
N° 1
answer choices
A B
C

2. Multiple Choice (30 seconds, 1 point)
N° 2
answer choices
A B
C

3. Multiple Choice (30 seconds, 1 point)
N° 3
answer choices
A B
C

QUIZIZZ

ACTIVIDADES


LISTENING PRACTICE 2


- **LINK:** <https://quizizz.com/join?gc=73333608>
- **AUDIO:** https://youtu.be/zBhe_9SBpfU?si=1BgMcwS1fXezkEZN


• CAPTURA DE PANTALLA

N° 1

answer choices

 A


 B


 C


2. Multiple Choice 30 seconds 1 point

N° 2

answer choices

 A


 B


 C


3. Multiple Choice 30 seconds 1 point

N° 3

answer choices

 A

 B

 C

QUIZIZZ

ACTIVIDADES


LISTENING PRACTICE 3


- **LINK:** <https://quizizz.com/join?gc=75795429>
- **AUDIO:** <https://youtu.be/DBnQVqdGK9w?si=WhVhLZpKk4V3GSPW>


• CAPTURA DE PANTALLA

Nº 1

answer choices

 A


 B


 C


2. Multiple Choice 30 seconds 1 point

Nº 2

answer choices

 A


 B


 C


3. Multiple Choice 30 seconds 1 point

Nº 3

answer choices

 A

 B

 C

QUIZIZZ

ACTIVIDADES

READING PRACTICE 1

- **LINK:** <https://quizizz.com/join?gc=94520061>

• CAPTURA DE PANTALLA

10 preguntas Ocultar respuestas Vista previa

1. Opción múltiple 30 segundos 1 punto

All the students passed the exam.

opciones de respuesta

a. of but four of b. of but four
 c. but four of d. but four

2. Opción múltiple 30 segundos 1 punto

You'll never guess who I ran yesterday at the mall.

opciones de respuesta

a. across b. against
 c. into d. up

3. Opción múltiple 30 segundos 1 punto

My books got a bit wet, but luckily them was badly damaged.

opciones de respuesta

a. nothing b. none
 c. nothing of d. none of

QUIZIZZ

ACTIVIDADES

READING PRACTICE 2

- **LINK:** <https://quizizz.com/join?gc=76013683>

- CAPTURA DE PANTALLA

☰ 10 preguntas Ocultar respuestas Vista previa

1. Opción múltiple 1 minute 1 punto

There are five colors on the chart, standing for a different continent.

opciones de respuesta

a. that b. who
 c. each d. which

2. Opción múltiple 1 minute 1 punto

"We don't have enough money to go to a restaurant." "I don't think have enough for a takeout meal."

opciones de respuesta

a. that we even b. that even we
 c. still we even d. still even we

3. Opción múltiple Mejorar con IA Editar

All staff must know in case of a fire

opciones de respuesta

a. that to do b. that they do
 c. what to do d. which they do

QUIZIZZ

ACTIVIDADES

READING PRACTICE 3

- **LINK:** <https://quizizz.com/join?gc=79971905>

• CAPTURA DE PANTALLA

☰ 10 preguntas Ocultar respuestas Vista previa

☑ 1. Opción múltiple 1 minute 1 punto

My mother kept over at me to make sure I was all right.

opciones de respuesta

<input checked="" type="radio"/> a. glancing	<input type="radio"/> b. concerning
<input type="radio"/> c. picking	<input type="radio"/> d. attracting

☑ 2. Opción múltiple Mejorar con IA Editar

It was to all of us when she returned safe and sound.

opciones de respuesta

<input type="radio"/> a. an appreciation	<input type="radio"/> b. an enthusiasm
<input type="radio"/> c. a harmony	<input checked="" type="radio"/> d. a relief

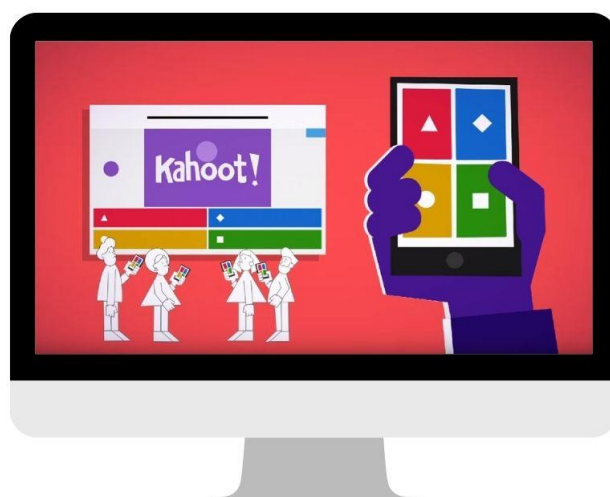
☑ 3. Opción múltiple 1 minute 1 punto

Then, just after midnight, Kelly heard someone on the window!

opciones de respuesta

<input type="radio"/> a. touching	<input type="radio"/> b. patting
<input checked="" type="radio"/> c. tapping	<input type="radio"/> d. stretching

Kahoot!



¿QUÉ ES KAHOOT?

- Kahoot! es una plataforma educativa basada en juegos que permite a los maestros crear cuestionarios interactivos y juegos de preguntas y respuestas para que los estudiantes participen en tiempo real utilizando sus dispositivos electrónicos. Los participantes compiten entre sí, seleccionando respuestas a través de sus dispositivos, y la plataforma muestra clasificaciones al final de cada pregunta. Kahoot! se ha vuelto popular en entornos educativos debido a su enfoque participativo y lúdico, promoviendo la motivación y la interactividad en el proceso de aprendizaje.

Kahoot!

2. ¿CUALES SON SUS CARACTERISTICAS?

Entre las principales características de Kahoot! tenemos:

- Ofrece una variedad de tipos de preguntas, incluyendo opciones múltiples, verdadero/falso y de respuesta abierta.
- Permite a los maestros crear juegos y respuestas interactivas.
- Permite compartir contenidos.
- Informes detallados de los estudiantes.
- Facilita la evaluación y el seguimiento del progreso.
- Los estudiantes participan en los juegos en tiempo real.
- Personalización y adaptación de los juegos.
- Feedback inmediato.
- Permite el uso de imágenes y videos.

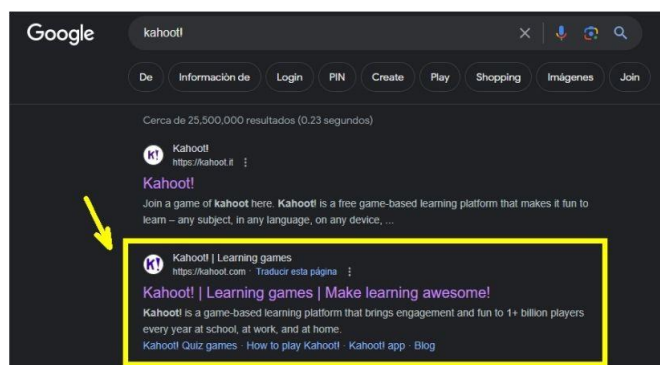


Kahoot!

3. ¿CÓMO ME REGISTRO?

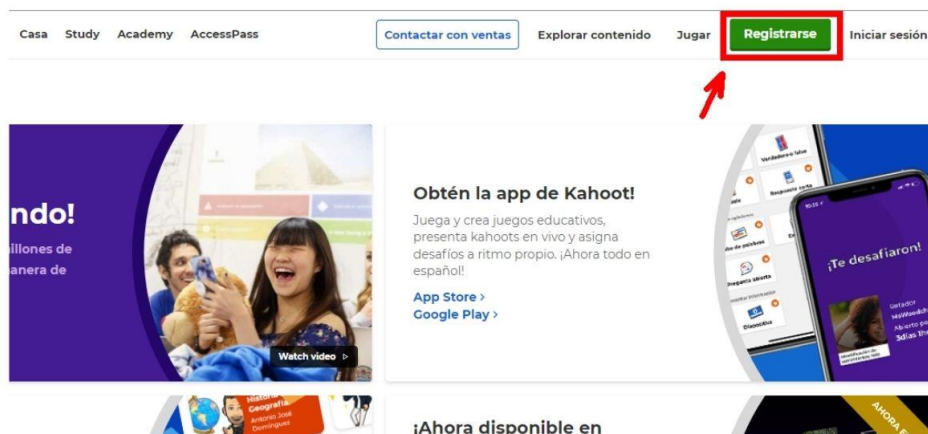
PASO 1

- Escribe en Google "Kahoot!" e ingresa a la plataforma .



PASO 2

- Haz click en "registrarse" y completa toda la información.



Kahoot!

4. ¿CUÁLES SON SUS RECURSOS?

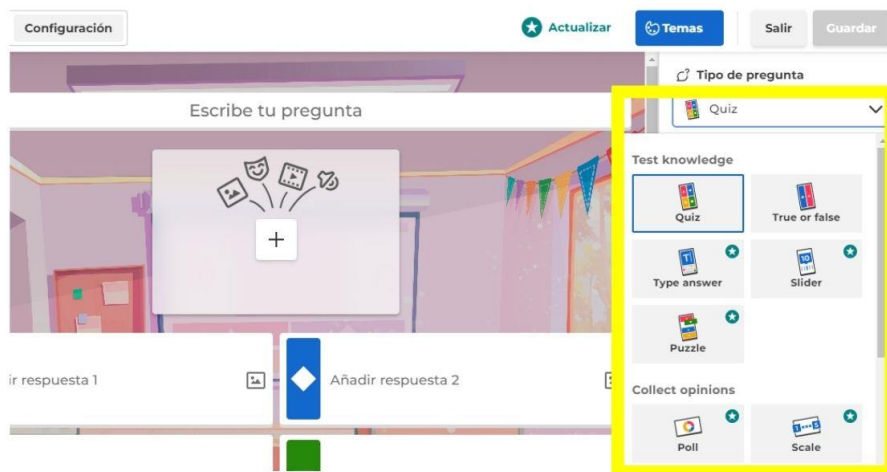
CREAR

- Haz click en "crear" y selecciona el requerido para tu clase.



CLASE

- Haz click en "tipo de pregunta" y agrégalos a tu clase



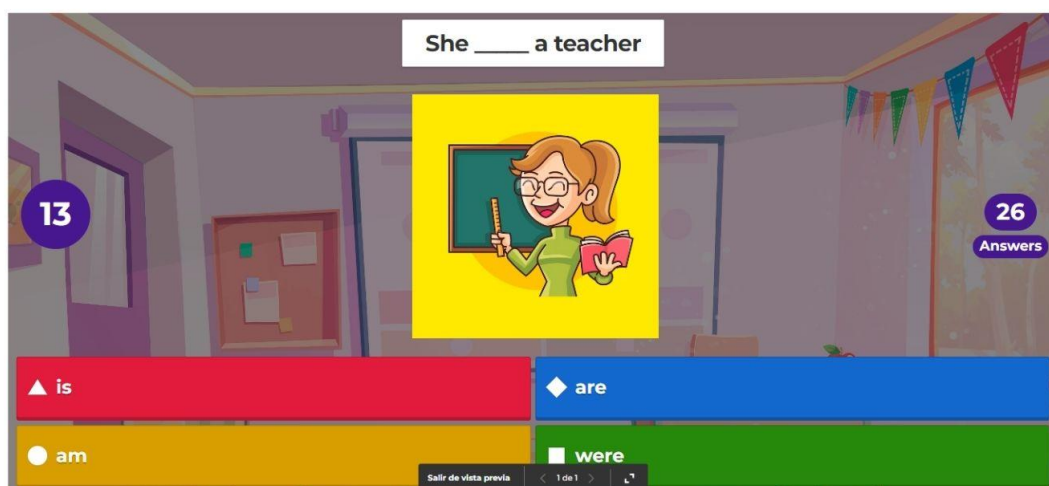
Kahoot!

RECURSO 1

- "Quiz", completa el enunciado y elige la Rpta.



VISTA



Kahoot!

RECURSO 1

- “Verdadero o Falso”, lee el enunciado y elige la Rpta.

She is scared

Verdadero

Falso

Tipo de pregunta
True or false

Límite de tiempo
20 segundos

Puntos
Estándar

Revelación gradual
Original 3 x 3 5 x 5 8 x 8

Eliminar Duplicar

VISTA

She is scared

10

30 Answers

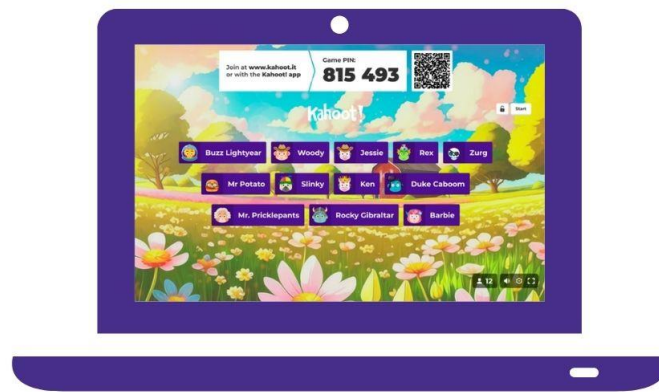
True

False

Salir de vista previa < 1 de 1 >



ACTIVIDADES



Kahoot!

ACTIVIDADES

LISTENING PRACTICE 1

- **LINK:** https://kahoot.it/challenge/07529808?challenge-id=0b712725-f6d5-4ada-bf76-95a502575f12_1706484094524
- **AUDIO:** https://youtu.be/KQR6qyw2hO0si=OdA_FuwyLsTnCfQ-

- CAPTURA DE PANTALLA

The screenshot shows a Kahoot! quiz interface with three questions. Each question has four options, and the correct answer is indicated by a green checkmark.

Question 1: N°1, 30 s. The correct answer is the third option (yellow square).

Question 2: 2 - Quiz, N°2, 20 s. The correct answer is the second option (blue square).

Question 3: 3 - Quiz, N°3, 20 s. The correct answer is the first option (red square).

Kahoot!

ACTIVIDADES

LISTENING PRACTICE 2

- **LINK:** https://kahoot.it/challenge/09491799?challenge-id=0b712725-f6d5-4ada-bf76-95a502575f12_1706484184108
- **AUDIO:** <https://youtu.be/-hhdKx4Ega0?si=0RGY0LHNkCRkVyBV>

- CAPTURA DE PANTALLA

The screenshot shows a Kahoot! quiz interface with three questions. Each question has four options, each with a colored square icon (red, blue, yellow, green) and a feedback icon (checkmark or X).

Question 1 (Nº1): Multiple-choice question with four options. The second option (blue square) is marked as correct with a green checkmark.

Question 2 (2- Quiz Nº2): Multiple-choice question with four options: 11:15, 05:50, 01:15, and an empty option. The third option (01:15, yellow square) is marked as correct with a green checkmark.

Question 3 (3- Quiz Nº3): Multiple-choice question with four options. The second option (blue square) is marked as correct with a green checkmark.

Kahoot!

ACTIVIDADES

LISTENING PRACTICE 3

- **LINK:** https://kahoot.it/challenge/06369560?challenge-id=0b712725-f6d5-4ada-bf76-95a502575f12_1706484239364
- **AUDIO:** <https://youtu.be/1SXKF15dB44?si=bpYHJ16ufdaTyivU>

- CAPTURA DE PANTALLA

...

▲			20 s	×
◆				✓
●				×
■	-			×

2 - Quiz
Nº 2

▲			20 s	×
◆				×
●				✓
■	-			×

3 - Quiz
Nº 3

▲			20 s	×
◆				✓

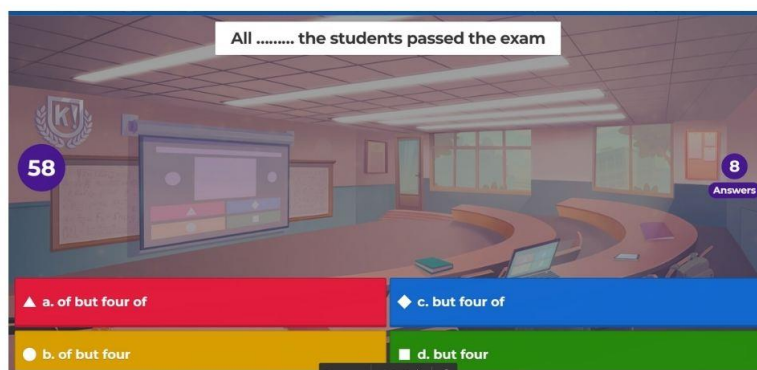
Kahoot!

ACTIVIDADES

READING PRACTICE 1

- **LINK:** <https://create.kahoot.it/share/challenge-1/c56d8f79-7aa1-42ff-926b-befe64433e39>

- CAPTURA DE PANTALLA



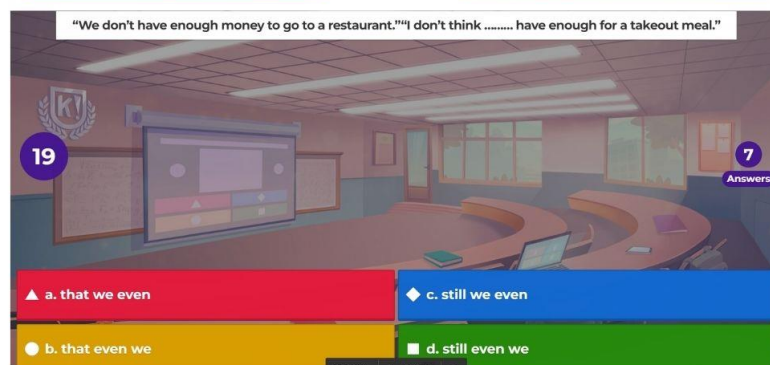
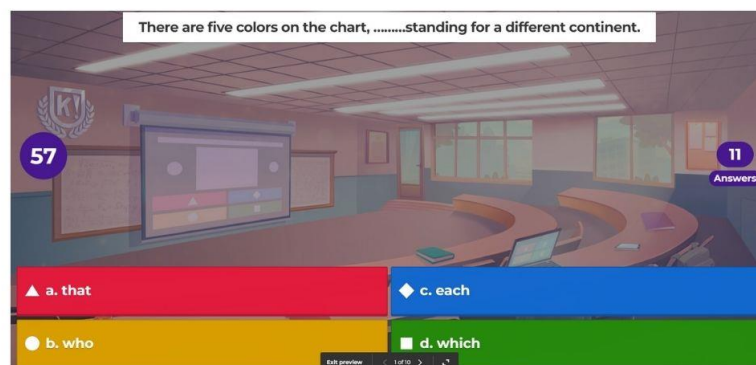
Kahoot!

ACTIVIDADES

READING PRACTICE 2

- **LINK:** <https://create.kahoot.it/share/challenge-2/ee79142e-c8dd-4c04-bb5b-47aa28cb7af4>

- CAPTURA DE PANTALLA



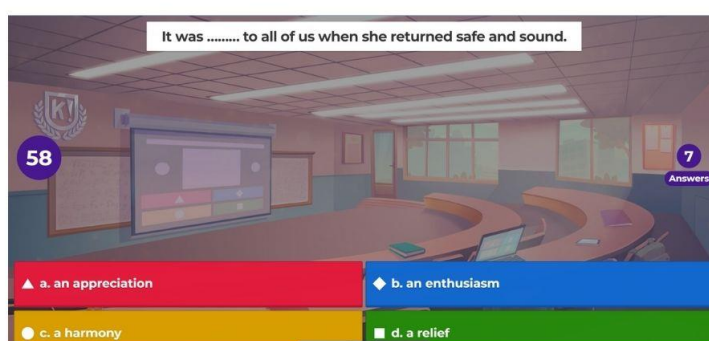
Kahoot!

ACTIVIDADES

READING PRACTICE 3

- **LINK:** <https://create.kahoot.it/share/challenge-3/9fb74a45-c952-4a89-8766-2d0caa262565>

- CAPTURA DE PANTALLA



TOMi



¿QUÉ ES TOMI DIGITAL?

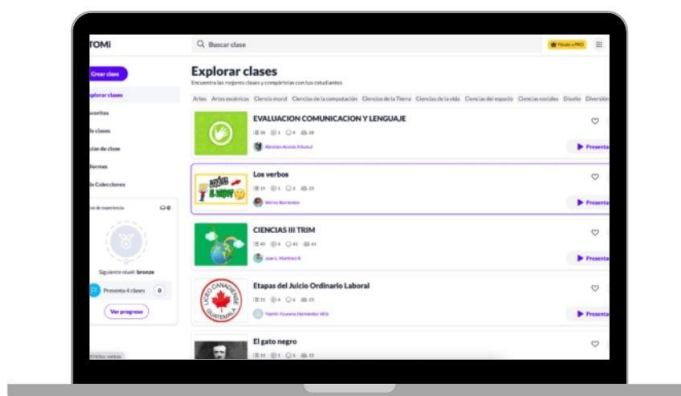
- Es una aplicación que permite a los maestros crear clases interactivas y motivadoras, para usar con sus alumnos en forma presencial o remota, con o sin Internet. Tomi Digital se orienta a la parte académica del e-learning, en Instituciones Educativas. Tomi Digital, ofrece varios productos entre los cuales podemos destacar la plataforma digital de Tomi en donde puedes crear clases a las que después tus alumnos se pueden unir utilizando solo un código, hay que destacar que tomi digital entra en la categoría de una plataforma e-learning.

TOMi

2. ¿CUALES SON SUS CARACTERISTICAS?

Entre las principales características que tomi digital tiene tenemos:

- MarketPlace de contenidos ya generados
- Posibilidad de compartir contenidos
- Categorizaciones de los contenidos por áreas
- Exámenes
- Recursos para interactivo en exámenes, completar frase, ordenar relacionar con texto
- Posibilidad de subir videos de youtube y vimeo
- Posibilidad de subir imágenes
- Documentos de textos
- Posibilidad de crear clases
- Informes básicos

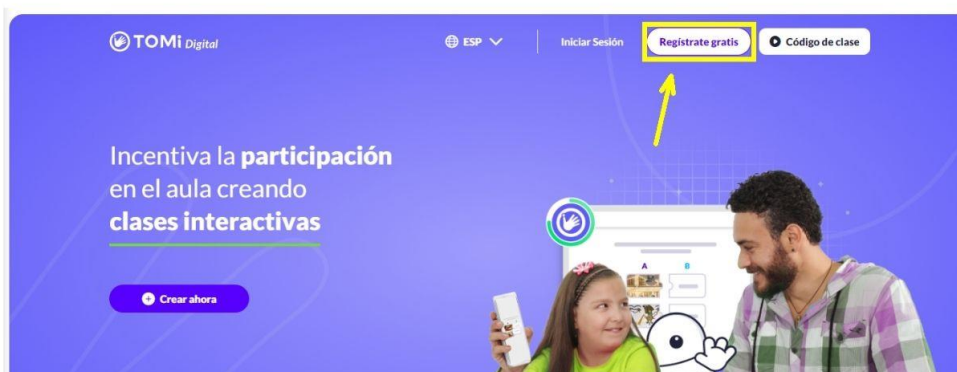


TOMi

3. ¿CÓMO ME REGISTRO?

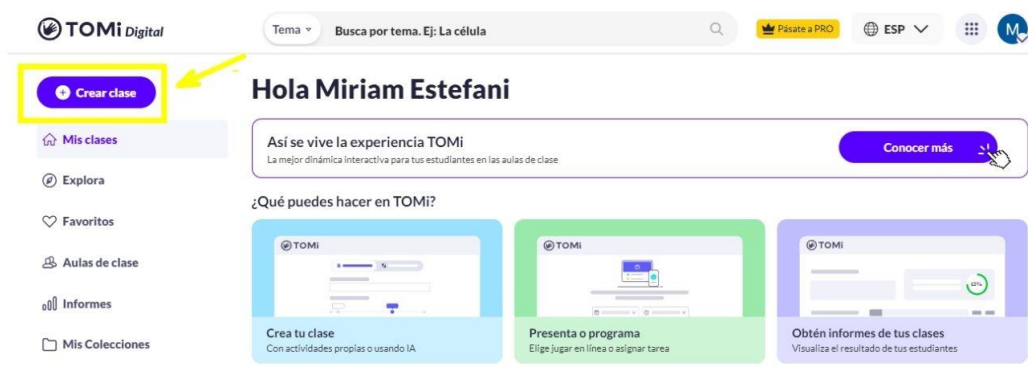
PASO 1

- Haz click en "regístrate gratis" y completa toda la información.



PASO 2

- Haz click en "crear clase" y completa toda la información requerida.



TOMi

4. ¿CUÁLES SON SUS RECURSOS?

CREAR

- Haz click en “crear clase” y completa toda la información requerida.

TOMi Digital

Tema Busca por tema. Ej: La célula

👤 Pásate a PRO

🌐 ESP

👤 M

Crear clase

Mis clases

Explora

Favoritos

Aulas de clase

Informes

Mis Colecciones

Hola Miriam Estefani

Así se vive la experiencia TOMi
La mejor dinámica interactiva para tus estudiantes en las aulas de clase

Conocer más

¿Qué puedes hacer en TOMi?

Creá tu clase
Con actividades propias o usando IA

Presenta o programa
Elige jugar en línea o asignar tarea

Obtén informes de tus clases
Visualiza el resultado de tus estudiantes

RECURSOS

- Haz click en “añadir recursos” y agrégalos a tu clase.

Editor de clases

Terminar edición

ENGLISH CLASS

40%

Completar la información de la clase

Nombre de la clase

Imagen de la clase

Añade mínimo 4 preguntas

Selecciona el idioma de la clase

Añade mínimo 4 retroalimentaciones a tus actividades

Quita los anuncios y desbloquea excelentes funciones con TOMi PRO

Ira TOMi Pro

Importar recursos

Añadir recurso

- Única respuesta
- Múltiple respuesta
- Pregunta abierta
- Falso o verdadero
- Ordenar
- Relacionar con texto
- Relacionar con imagen
- Completa la frase
- Encuentra palabras
- Respuesta alternativa
- Vídeo
- Documento de texto
- Imagen

¡Añade recursos!

Agrega vídeos, imágenes, documentos de texto y divertidas actividades para compartir con tus estudiantes.



TOMi



RECURSO 1

- "Respuesta Unica", completa el enunciado y elige la Rpta.

The screenshot shows the 'Editor de clases' interface for an 'ENGLISH CLASS'. A question editor window is open, showing the following details:

- Question Type:** Única respuesta (Single Answer)
- Question Text:** Verb to "be" in the present.
- Options:**
 - was, were
 - am, is, are (marked as correct with a green checkmark)
- Time:** 20 Segundos
- Buttons:** Cancelar, Continuar

VISTA

The screenshot shows the 'VISTA' (View) interface for the question. It displays the question text and the available answer options:

- Question:** Verb to "be" in the present.
- Options:**
 - a was, were
 - b am, is, are (highlighted in orange)



TOMi

RECURSO 2

- "Respuesta Múltiple", completa el enunciado y elige las Rptas.

ENGLISH CLASS

1 Pregunta — 2 Retroalimentación

Múltiple respuesta Tiempo de la pregunta 20 Segundos

Escribe el enunciado de la pregunta
Verb to "be" in the past.

was 3:0000

is 2:0000

were 4:0000

+ Añadir opción de respuesta

Para guardar debes seleccionar dos o más respuestas correctas.

+ Añadir referencias bibliográficas

Cancelar Continuar

VISTA

Múltiple respuesta 20 Segundos

Editar Eliminar

Verb to "be" in the past.

Opciones de respuesta

a was

b is

c were



TOMi



RECURSO 3

- “Verdadero y Falso”, completa el enunciado y elige la Rpta.

The screenshot shows the 'Editor de clases' interface for an 'ENGLISH CLASS'. A modal window titled 'Pregunta' is open, showing a question type 'Falso o verdadero' with a 20-second timer. The question text is 'Was - Were is the present tense of the verb to "be"'. Below the question, there are two radio button options: 'Verdadero' and 'Falso'. The 'Falso' option is selected, indicated by a green checkmark and a red box. A red arrow points to the question text, and another red arrow points to the 'Falso' option. The interface also includes buttons for 'Cancelar' and 'Continuar', and a 'Añadir referencias bibliográficas' button.

VISTA

The screenshot shows the 'VISTA' of the 'Falso o verdadero' question. At the top, it displays 'Falso o verdadero' and a 20-second timer. There are 'Editar' and 'Eliminar' buttons. The question text is 'Was - Were is the present tense of the verb to "be"'. Below the question, there is a section titled 'Opciones de respuesta' with two buttons: a blue 'Falso' button and a white 'Verdadero' button.



TOMi


RECURSO 4


- "Ordenar", completa el enunciado y elige escribas las oraciones.

Ordenar

Tiempo de la pregunta 20 Segundos

Escribe el enunciado de la pregunta
Match the sentences with the pictures.

1  Escribe el texto
I am a teacher.

2  Escribe el texto
She is my mother.

+ Añadir opción de respuesta

Para guardar la pregunta sube una imagen e ingresa el texto a ordenar.

+ Añadir referencias bibliográficas

Cancelar Continuar


VISTA


Ordenar 20 Segundos

Editar Eliminar

Match the sentences with the pictures.

Opciones de respuesta

1  I am a teacher.

2  She is my mother.



TOMi



RECURSO 5

- “Relacionar con texto”, completa el enunciado y escribe las

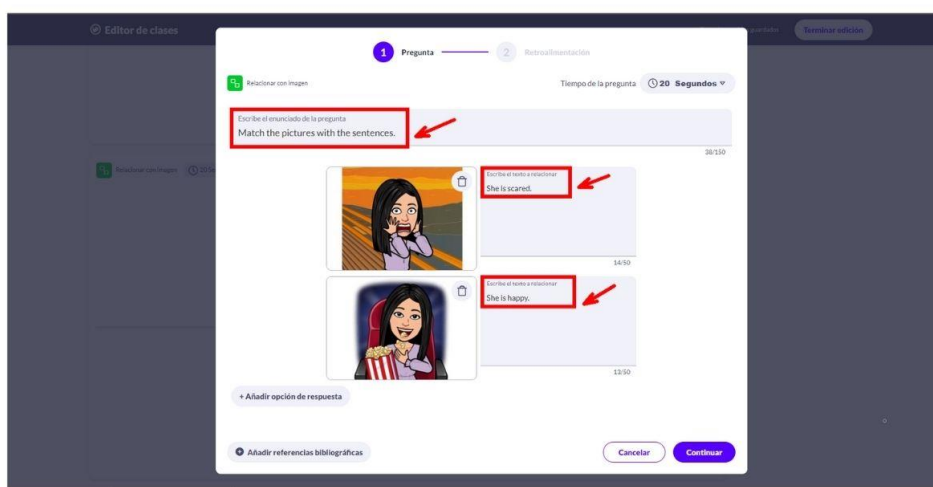
VISTA



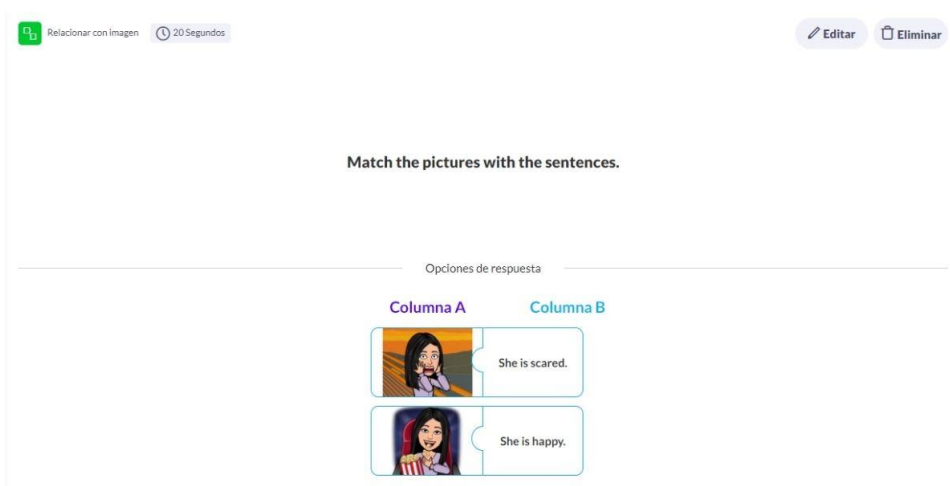
TOMi

RECURSO 6

- “Relacionar con imagen”, escribe oraciones y agrega las imágenes.



VISTA



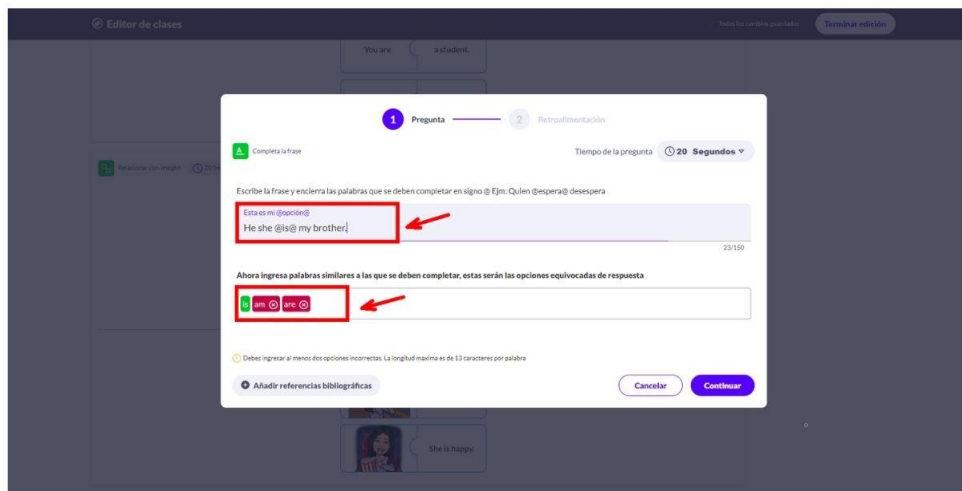


TOMi



RECURSO 7

- “Completa la frase”, redacta un enunciado y escribe las opciones.



VISTA

A Completa la frase 🕒 20 Segundos

He she **is** my brother.

Opciones de respuesta

am is are





TOMi



RECURSO 8

- “Encuentra la palabra”, redacta la oracion y agrega las opciones.

Editor de clases

Match the pictures with the sentences.

Encuentra palabras Tempo de la pregunta 20 Segundos

Escribe el enunciado de la pregunta

Find the words in the word search.

Ahora ingresa las palabras que deberán encontrar, al escribir la palabra presiona 'Enter'

he she it we they am are

Para una correcta visualización, la longitud de las palabras no debe exceder de 12 caracteres.

Añadir referencias bibliográficas Cancelar Guardar

He she is my brother.

Opciones de respuesta

am is are

VISTA

Encuentra palabras 20 Segundos Editar Eliminar

Find the words in the word search.

Opciones de respuesta

N	E	D	H	A	U	S	S	R	O	V	Ñ
R	B	K	X	B	Y	P	I	Q	T	I	W
Ñ	D	D	B	Z	X	O	F	E	I	K	O
U	L	W	X	F	O	R	S	R	Y	C	X
M	T	H	N	Y	Z	D	W	A	O	F	B
S	G	T	Ñ	M	A	C	I	F	O	D	L
W	J	V	X	E	P	F	Y	Q	X	Q	Ñ
E	E	L	J	S	H	L	V	U	T	C	U
G	A	J	R	A	Ñ	S	O	V	V	I	S
V	T	N	P	X	N	Y	D	Y	Z	U	A
Q	D	E	T	H	E	Y	V	E	L	B	U
W	H	T	J	B	Q	C	P	T	C	R	D

1. he
2. she
3. it
4. you
5. we
6. they
7. am
8. is
9. are





TOMi



RECURSO 9

- “Respuesta alternativa”, redacta el enunciado y agrega la respuesta.

Editor de clases

1 Pregunta 2 Retroalimentación

Respuesta alternativa

Tiempo de la pregunta 20 Segundos

Escribe el enunciado de la pregunta

Are you a student?

18/3000

Yes, I am.

10/3000

+ Añadir opción de respuesta

Agrega mínimo una opción de respuesta correcta.

Añadir referencias bibliográficas

Cancelar Continuar

Opciones de respuesta

Yes, I am.

VISTA

Respuesta alternativa 20 Segundos

Are you a student?

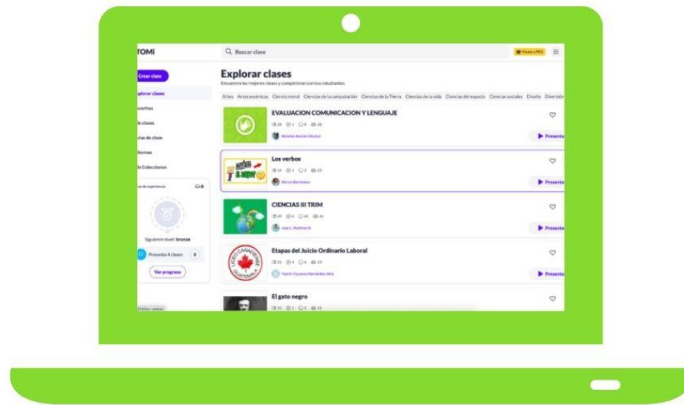
Opciones de respuesta

Yes, I am.





ACTIVIDADES



TOMi

ACTIVIDADES

LISTENING PRACTICE 1

- **LINK:** <https://play.tomi.digital/app/code?code=464986>
- **AUDIO:** <https://youtu.be/qnUFWDoskX0?si=QoHQDNsnKtDRzAKK>

- CAPTURA DE PANTALLA

Opciones de respuesta

a

b

c

Click respuesta 60 Segundos

Nº 2

Opciones de respuesta

a

b

c

Click respuesta 60 Segundos

TOMi



ACTIVIDADES



LISTENING PRACTICE 2



- **LINK:** <https://play.tomi.digital/app/code?code=677860>
- **AUDIO:** https://youtu.be/7vKKyaoDhaU?si=TnjSkyMoQos10_lk



- CAPTURA DE PANTALLA

Opciones de respuesta

a  



b  



c  



 Nueva pregunta  40 Segundos



Nº2

Opciones de respuesta

a  

b  

c  

 Nueva pregunta  40 Segundos

TOMi

ACTIVIDADES

LISTENING PRACTICE 3

- **LINK:** <https://play.tomi.digital/app/code?code=821098>
- **AUDIO:** https://youtu.be/utzEG6w_S2A?si=xj6ZQUsjoy2ATkol

- CAPTURA DE PANTALLA

Opciones de respuesta

a	<input type="text"/>	↗
b	<input type="text"/>	↗
c	<input type="text"/>	↗

Corría respuesta 60 Segundos

Nº2

Opciones de respuesta

a	<input type="text" value="880"/>	↗
b	<input type="text" value="835"/>	↗
c	<input type="text" value="815"/>	↗

Corría respuesta 60 Segundos

TOMi

ACTIVIDADES

READING PRACTICE 1

- **LINK:** <https://play.tomi.digital/app/code?code=931613>

- CAPTURA DE PANTALLA

Opciones de respuesta

a. of but four of

b. of but four

c. but four of

d. but four

Omitir respuesta Seguir

You'll never guess who I ran yesterday at the mall.

Opciones de respuesta

a. across

b. against

c. into

d. up

TOMi

ACTIVIDADES

READING PRACTICE 2

- **LINK:** <https://play.tomi.digital/app/code?code=346157>

- CAPTURA DE PANTALLA

There are five colors on the chart,standing for a different continent.

Opciones de respuesta

a. mar

b. white

c. each

d. white

0/1 Correcto 0/1 Seguir

"We don't have enough money to go to a restaurant." "I don't think have enough for a takeout meal."

Opciones de respuesta

a. that we can't

b. that we can't

c. will we can't

d. will we can't

0/1 Correcto 0/1 Seguir

TOMi

ACTIVIDADES

READING PRACTICE 3

- **LINK:** <https://play.tomi.digital/app/code?code=298564>

- CAPTURA DE PANTALLA

My mother kept over at me to make sure I was all right.

Opciones de respuesta

- a. ginning
- b. concerning
- c. pining
- d. entering

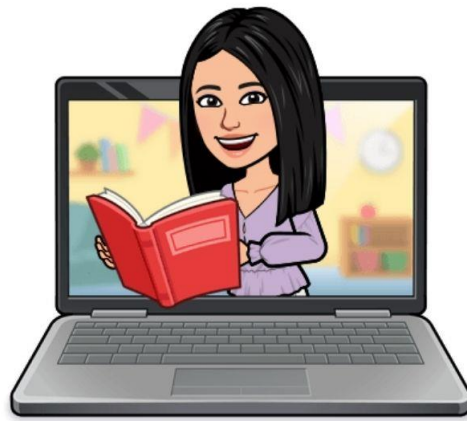
Correct response: b

It was to all of us when she returned safe and sound

Opciones de respuesta

- a. anticipation
- b. anticipation
- c. harmony
- d. relief

Correct response: d



THE END

