

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades

Escuela Profesional de Educación

**LA HERRAMIENTA QUIZLET Y EL APRENDIZAJE DE
VOCABULARIO EN INGLÉS EN ALUMNOS DEL 2DO
GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRÓCER MANUEL
CALDERÓN DE LA
BARCA, 2021**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. STEFANY JULIANA NOA COPAJA

Para optar el Título Profesional de:

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EN
IDIOMA EXTRANJERO**

**TACNA – PERÚ
2023**

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

LA HERRAMIENTA QUIZLET Y EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGLÉS EN
ALUMNOS DEL 2DO GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRÓCER
MANUEL CALDERÓN DE LA BARCA, 2021

TESIS

Presentada por:

Bach. STEFANY JULIANA NOA COPAJA

Para optar el Título Profesional de:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EN IDIOMA EXTRANJERO

Aprobado por felicitación pública el 25 de abril de
2023, ante el siguiente jurado:

Presidente:


.....
Dr. MARTIN PEDRO LLAPA MEDINA

Secretario:


.....
Mgr. GABRIELA MANZUR VERA

Miembro:


.....
Mgr. RUTHY MERLA PILCO VELÁSQUEZ

Asesor:

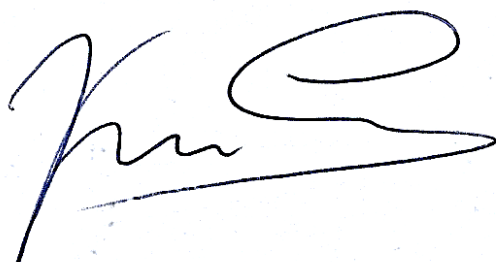

.....
Dr. KEVIN MARIO LAURÁ DE LA CRUZ

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, **Dr. Kevin Mario Laura De La Cruz**, en mi condición como responsable del Comité de Grados y Títulos IDEX, respaldado con la RESOLUCIÓN DE FACULTAD N° 6401-2023-FECH-UN/JBG, en cuanto a la originalidad del informe de tesis titulado **LA HERRAMIENTA QUIZLET Y EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGLÉS EN ALUMNOS DEL 2DO GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRÓCER MANUEL CALDERÓN DE LA BARCA, 2021** presentado por la bachiller **Stefany Juliana Noa Copaja** para optar el **Título Profesional de Licenciado en Educación: Especialidad en Idioma Extranjero**, habiendo cumplido con lo establecido en el *Reglamento de originalidad y de similitud de trabajos de investigación y producción intelectual*, considerando que según la revisión, evaluación y análisis realizado a través del *software* de similitud textual TURNITIN, cuenta con el nivel de similitud permitido, cuyo porcentaje es 10%. Por lo que **CERTIFICO LA SIMILARIDAD** del presente informe que está de acuerdo al nivel PERMITIDO, y puede continuar con los trámites correspondientes.

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

Tacna, mayo del 2023



Firma de responsable del Comité de Grados y Títulos IDEX

DNI: 70980390

Nombre y apellidos: KEVIN MARIO LAURA DE LA CRUZ

Dedicatoria

A mis padres, Eufemia y David, quienes me brindaron la fortaleza e inculcaron los valores que guían mis pasos durante el camino de la vida.

A mis queridos docentes, quienes me ayudaron con sus valiosas enseñanzas, convirtiendo a mi persona en un ser responsable.

A mis familiares: Katherine y Giosely, y a mis amistades que estuvieron presentes tanto en los momentos felices como difíciles, y que con sus palabras me ayudaron a persistir.

Agradecimientos

Eternamente a nuestro Dios, por darme la capacidad de aprender a pesar de los obstáculos, por fortalecerme en espíritu y llenar mi corazón con gratitud y cariño hacia quienes me rodean.

Al Dr. Kevin Laura, por su apoyo continuo, ser ejemplo y mentor en el ámbito de la investigación, a quien me es imposible no agradecer posterior a la confianza depositada en mis capacidades.

A todos quienes realizaron la labor de enseñanza hacia mi persona en todos los niveles educativos, puesto que gracias a ellos pude afirmar mi vocación hacia el servicio educativo y que son referentes para mi desempeño profesional.

Resumen

En el Perú, el Currículo de Educación Básica de enseñanza del idioma inglés está orientado bajo el enfoque comunicativo, por lo tanto, las problemáticas en la adquisición del vocabulario generan barreras para una comunicación fluida y alcance de competencias planificadas. Este informe tiene como objetivo primordial mostrar los resultados obtenidos al determinar el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés a través de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes de 2do año de secundaria de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de La Barca, en el año 2021. El tipo de investigación fue aplicada y el diseño pre- experimental. La muestra estuvo conformada por 24 estudiantes del segundo grado de secundaria y para la recolección de datos se utilizó una prueba de entrada y de salida. Los resultados indicaron que hubo una mejora significativa en la adquisición de vocabulario con un 45,83% de estudiantes en el nivel esperado, y 41,67% en el logro destacado después de la aplicación de Quizlet. A través de los resultados obtenidos, se puede inferir que Quizlet es una herramienta que permite de manera satisfactoria la adquisición de vocabulario en su forma escrita y oral, facilitando la memorización de términos y el desarrollo del aprendizaje autónomo.

Palabras clave: *aprendizaje de inglés, gamificación, Quizlet, vocabulario.*

Abstract

In the Peruvian country, the basic education curriculum of English language teaching is oriented under the communicative approach, therefore, problems in vocabulary acquisition generate barriers for a fluent communication and achievement of intended competencies. The main objective of this report is to show the results obtained when determining the level of vocabulary learning in English through the application of the Quizlet tool in the students of the 2nd year of secondary school of the Educational Institution Procer Manuel Calderon de La Barca, in the year 2021. The type of research was applied and the design was pre-experimental. The sample consisted of 24 students in the second year of secondary school and an entrance and exit test was used for data collection. The results indicate that there was a significant improvement in vocabulary acquisition with 45.83% of students at the expected level, and 41.67% in the outstanding achievement after the application of Quizlet. Through the results obtained it can be inferred that Quizlet is a tool that satisfactorily allows the acquisition of vocabulary in its written and oral form, facilitating the memorization of terms and the development of autonomous learning.

Keywords: *English language learning, gamification, Quizlet, vocabulary.*

Índice

Portada	i
Página de jurados	ii
Certificado de similitud	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimientos	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Índice	viii
Índice de tablas	xii
Índice de figuras.....	xiv
Introducción.....	1
Capítulo I: Planteamiento del problema.....	4
1.1. Planteamiento del problema.....	4
1.2. Formulación del problema.....	5
1.2.1. Problema general.....	5
1.2.2. Problemas específicos	5
1.3. Objetivos de la investigación	6
1.3.1. Objetivo general.....	6
1.3.2. Objetivos específicos	6
1.4. Justificación de la investigación	6
Capítulo II: Marco teórico	9

2.1. Antecedentes de la investigación.....	9
2.2. Bases teóricas	11
2.2.1. Quizlet.....	11
2.2.2. Aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera	33
2.3. Marco conceptual	44
2.4. Hipótesis de la investigación.....	46
2.4.1. Hipótesis general.....	46
2.4.2. Hipótesis específicas.....	46
2.5. Operacionalización de variables	48
Capítulo III: Marco metodológico	49
3.1. Descripción del tipo y diseño de la investigación	49
3.1.1. Tipo de investigación.....	49
3.1.2. Diseño de investigación.....	49
3.2. Descripción de la población y muestra.....	50
3.2.1. Población	50
3.2.2. Muestra	50
3.3. Descripción de las técnicas e instrumentos de investigación	50
3.3.1. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	50
3.3.2. Técnicas de procesamiento, presentación y análisis de datos.....	51
Capítulo IV: Marco operacional	53
4.1 Descripción del trabajo de campo	53
4.1.1 De implementación	53

4.1.2	De coordinación	53
4.1.3	De aplicación	53
4.1.4	Descripción de la aplicación del experimento.....	54
4.2	Resultados de la investigación (tablas, figuras, análisis e interpretación).....	54
4.2.1.	Presentación de resultados	55
4.3.	Resultados antes de la aplicación de Quizlet.....	55
4.4.	Resultados después de la aplicación de Quizlet	61
4.5.	Diferencia de resultados antes y después de la aplicación de Quizlet.....	63
4.6.	Diferencia entre resultados de la dimensión 1 de la variable aprendizaje de vocabulario de inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet..	65
4.7.	Diferencia entre resultados de la dimensión 2 de la variable aprendizaje de vocabulario de inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet..	67
4.8.	Diferencia entre resultados de la dimensión 3 de la variable aprendizaje de vocabulario de inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet..	69
4.9.	Contrastación de hipótesis.....	71
4.9.1.	Comprobación de supuestos	71
4.10.	Discusión de resultados.....	85
	Conclusiones.....	90
	Recomendaciones.....	92
	Referencias.....	93
	Bibliográficas	93
	Electrónicas	93

Anexos.....	106
Anexo 1: Validación de instrumento por juicios de expertos	107
Anexo 2: Matriz de consistencia	113
Anexo 3: Prueba de entrada y salida	115
Anexo 4: Evidencias de campo.....	117

Índice de tablas

Tabla 1 El modelo SAMR y la digitalización de flashcards	23
Tabla 2 Cuadro comparativo de disponibilidad de las actividades de Quizlet en la página web y celular	27
Tabla 3 Operacionalización de variables.....	48
Tabla 4 Dimensión 1: Obtiene información de textos escritos	56
Tabla 5 Dimensión 2: Utiliza convenciones del lenguaje escrito.....	57
Tabla 6 Dimensión 3: Obtiene información de textos orales.....	58
Tabla 7 Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.	59
Tabla 8 Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.	61
Tabla 9 Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.	63
Tabla 10 Análisis de la dimensión sobre “Obtiene información de textos escritos”, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.....	65

Tabla 11 Análisis de la dimensión sobre “Utiliza convenciones del lenguaje escrito”, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.....	67
Tabla 12 Análisis de la dimensión sobre “Obtiene información de textos orales”, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.....	69
Tabla 13 Prueba de Shapiro-Wilk para una muestra, respecto a las dimensiones y variables: Aprendizaje de vocabulario en inglés	71
Tabla 14 Descripción comparativa general del nivel de nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario.....	74
Tabla 15 Comparación de medias, según prueba estadística paramétrica t de student según puntajes directos nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés	75
Tabla 16 Presentación de la prueba estadística no paramétrica chi cuadrada bondad de ajuste para una muestra de la variable: Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés.	78
Tabla 17 Presentación de la prueba estadística no paramétrica chi cuadrada bondad de ajuste para una muestra de la variable: Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés	80
Tabla 18 Comparación de medias, según prueba estadística no paramétrica t de Wilcoxon según puntajes categorizados nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés	83

Índice de figuras

Figura 1 Elementos de la gamificación	15
Figura 2 Niveles tecnológicos del modelo SAMR	22
Figura 3 Top 5 de las áreas de estudio que son repasadas en Quizlet.....	25
Figura 4 Actividad Aprender en Quizlet.	28
Figura 5 Actividad Escribir en Quizlet.	29
Figura 6 Actividad Ortografía en Quizlet.	29
Figura 7 Actividad Combinar en Quizlet.....	30
Figura 8 Actividad Probar en Quizlet.	31
Figura 9 Actividad Quizlet en vivo.....	32
Figura 10 Actividad Gravedad en Quizlet.	33
Figura 11 Competencias y habilidades del inglés	36
Figura 12 Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021. 59	59
Figura 13 Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021. 61	61
Figura 14 Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, ante y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.	63

Figura 15 Análisis de la dimensión sobre “Obtiene información de textos escritos”, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.....66

Figura 16 Análisis de la dimensión sobre “Utiliza convenciones del lenguaje escrito”, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.....67

Figura 17 Análisis de la dimensión sobre “Obtiene información de textos orales”, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.....69

Figura 18 Comparación de medias, según prueba estadística paramétrica t de student según puntajes directos nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés.76

Figura 19 Presentación de la prueba estadística no paramétrica chi cuadrada bondad de ajuste para una muestra de la variable: Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés.78

Figura 20 Presentación de la prueba estadística no paramétrica chi cuadrada bondad de ajuste para una muestra de la variable: Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés81

Figura 21 Comparación de frecuencias, según prueba estadística no paramétrica t de Wilcoxon según puntajes categorizados nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés84

Figura 22 Primera sesión de aplicación de Quizlet117

Figura 23 Segunda sesión de aplicación de Quizlet	117
Figura 24 Tercera sesión de aplicación de Quizlet	118
Figura 25 Cuarta sesión de aplicación de Quizlet.....	118
Figura 26 Quinta sesión de aplicación de Quizlet.....	119
Figura 27 Sexta sesión de aplicación de Quizlet	119
Figura 28 Séptima sesión de aplicación de Quizlet.....	120
Figura 29 Estudiante realizando actividad de Quizlet	120
Figura 30 Estudiante realizando actividad de Quizlet	120

Introducción

El idioma inglés es uno de los idiomas más requeridos a nivel global por ser una lengua franca. Esta denominación surgió a consecuencia de su frecuente uso, dado por la gran expansión de los ingleses en varias partes del mundo a través de la historia, en especial hacia América del Norte, Nueva Zelanda, África y Australia (Rodríguez, 2012). Asimismo, el dominio del idioma inglés está relacionado estrechamente con el PBI de cada país, por lo tanto, a mayor dominio mayores ingresos para el país (El Universo, 2015). De tal forma, el Ministerio de Educación ha canalizado sus esfuerzos en la asignatura de inglés a través del desarrollo de competencias bajo el enfoque comunicativo, de manera tal que, los alumnos creen textos escritos y orales, así como comprendan lo que leen en el idioma objetivo (MINEDU, 2016).

Por otro lado, el vocabulario es un término fundamental para el logro de tales competencias y un dominio fluido del idioma. “Sin la gramática, muy poco puede ser transmitido, sin vocabulario nada puede ser transmitido” (Wilkins, 2002, p. 3), de esta forma, Wilkins argumenta que la importancia del vocabulario para el dominio del idioma es vital, siendo que el léxico y las frases son la parte esencial a adquirir por parte de los aprendices que quieran obtener el dominio del idioma para una comunicación efectiva. Asimismo, Richards y Renandya (2004) enfatizan que el potencial del alumno se ve opacado cuando no disponen de las estrategias y herramientas necesarias para la adquisición de un extenso vocabulario.

A nivel regional, en la ciudad de Tacna se vislumbran barreras en la concretización de las competencias del área de inglés, es decir, los esfuerzos de los docentes no rinden los resultados esperados. En esa misma línea, en la I. E. Prócer Manuel de la Barca se aprecian dificultades en la adquisición de vocabulario por parte

de los estudiantes, lo cual influye en el bajo rendimiento académico. A causa de tal problemática, se propone la aplicación de una herramienta que facilita la adquisición de léxico del inglés, denominada Quizlet, que al tener una interfaz atractiva potenciará el aprendizaje del idioma de manera eficaz.

De esta forma, el objetivo de la investigación estuvo orientado a determinar los resultados del nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés a través de la aplicación de la herramienta Quizlet en alumnos del nivel secundario, específicamente del segundo grado.

La investigación fue aplicada bajo un diseño pre experimental. El grupo muestral consistió en 24 alumnos y se aplicó pruebas de entrada y salida para reconocer la diferencia del nivel de inglés antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet.

El informe se divide en cuatro capítulos fundamentales. El primer capítulo denominado "Planteamiento del problema" conforma aspectos como la descripción de la problemática que dirigió la investigación, así como la justificación de su relevancia, y el planteamiento de objetivos.

En el segundo capítulo titulado "Marco Teórico" se podrá encontrar contenido informativo relacionado a las variables del estudio y términos principales, así como el estado del arte de las variables a nivel nacional e internacional y las hipótesis generadas a partir de los objetivos que guían el presente estudio.

En el tercer capítulo denominado "Marco Metodológico" se presentan características acerca del tipo y diseño del estudio, el grupo que se analiza de manera poblacional y muestral; así como las técnicas e instrumentos utilizados tanto para la recolección de datos como para su análisis y presentación.

Por último, en el cuarto capítulo denominado “Marco Operacional” se encuentra la descripción del trabajo de campo que se realizó, la presentación y análisis de resultados, la discusión de los mismos y su relación con otras investigaciones, las conclusiones específicas y generales a las que se llegó después del análisis de los resultados obtenidos y las recomendaciones o sugerencias para la mejora en el ámbito educativo.

Capítulo I:

Planteamiento del problema

1.1. Planteamiento del problema

En el Perú, el aprendizaje del idioma inglés contempla como objetivo el desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes; por lo tanto, el aprendizaje de un amplio vocabulario es un aspecto que debe contemplarse, dado que, un correcto aprendizaje del vocabulario influye significativamente en la comunicación y expresión fluida en el idioma inglés.

La región de Tacna no queda excluida de la responsabilidad de alcanzar este objetivo, y en diversas instituciones públicas de la ciudad se observan los esfuerzos de los docentes por desarrollar tales competencias en sus alumnos, pero muchos sin resultados exitosos.

En los últimos años, en la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca se observó que los estudiantes tienen dificultades en la adquisición de vocabulario en el idioma inglés, el cual se puede verificar en el bajo rendimiento académico de los mismos, ya sea de manera escrita u oral, así como a través de otros problemas subyacentes como las faltas ortográficas y uso de falsos cognados. De esta forma, se consideró que la causa que origina este problema es la inadecuada metodología empleada para la enseñanza del vocabulario que, de continuar así, generaría un bajo nivel de inglés, afectando así la posibilidad de una comunicación fluida en el idioma objetivo.

En consecuencia, si bien existen diversas opciones de solución, se propuso la aplicación de la herramienta tecnológica Quizlet en las aulas debido a la coyuntura

actual que posibilita el acceso de los estudiantes a la tecnología y con base a la competencia 28 del Currículo Nacional, la cual contempla el manejo de las TIC por parte de los estudiantes. Además, dicha herramienta se caracteriza por una interfaz atractiva que promete influir en la atención del estudiante y mejorar su aprendizaje de vocabulario de manera eficaz de acuerdo a los antecedentes encontrados.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es el efecto de la aplicación Quizlet en el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca en el año 2021?

1.2.2. Problemas específicos

- a) ¿Cuál es el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021?
- b) ¿Cuál es el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021?
- c) ¿Existe diferencia entre el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar los resultados del nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés a través de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca en el año 2021.

1.3.2. Objetivos específicos

- a) Determinar el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.
- b) Identificar el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.
- c) Establecer si existe diferencia entre el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.

1.4. Justificación de la investigación

La presente tesis se justificó debido a la necesidad existente para implementar herramientas tecnológicas en el área de inglés, en busca de la mejora del aprendizaje de vocabulario respecto a una variedad de tópicos que son necesarios para una mejor

comunicación en el idioma. Por tal razón, es necesario que se apliquen herramientas adecuadas y prometedoras como Quizlet.

De acuerdo con Valero (2019), Quizlet es una herramienta rápida y sencilla basados en ejercicios tipo test, los cuales debido a su inmediatez y simplicidad contribuyen a mantener la concentración de los estudiantes para la adquisición de los conocimientos de una forma fluida. Además, menciona que otros beneficios que la herramienta contiene son la posibilidad del uso de diferentes actividades creadas por otros docentes en su sitio web, un buen sintetizador de voz para los textos incluidos en los ejercicios, así como la estadística de las actividades de los estudiantes, basado en sus respuestas fallidas para que de esta forma ellos puedan completar y reforzar su aprendizaje en cualquier momento.

Asimismo, Quizlet es una herramienta de fácil uso para los docentes, quienes pueden crear fácilmente las actividades en cualquier momento, ya que está disponible en celulares y computadores. Esta ventaja enriquece el desarrollo de la competencia autodidacta en los estudiantes.

Por otra parte, existen antecedentes de la aplicación de esta herramienta para la mejora del aprendizaje de vocabulario a nivel internacional, obteniendo resultados positivos en países como en Arabia Saudita, donde hubo una mejora de 3.43% en el grupo experimental con la aplicación de Quizlet, comparado con un avance de 0.17% en el grupo control (Sanosi, 2018); Japón, donde también hubo resultados significativos, se concluyó que, el programa era visto por los estudiantes como un método fácil y útil para estudiar vocabulario (Dizon, 2016); y en Ecuador, donde se concluyó que incide positivamente en el aprendizaje del léxico o vocabulario en inglés (Casa, 2017).

Sin embargo, no se encontraron antecedentes nacionales, en consecuencia, existe la necesidad de realizar esta investigación para conocer si puede resultar eficaz también en nuestro contexto y realidad educativa peruana.

Finalmente, al comprobarse su eficacia se contribuye a la mejora del aprendizaje de vocabulario en el área de inglés por medio de la aplicación de la herramienta Quizlet y, permite futuras investigaciones acerca del mismo, con enfoque en vocabulario de otros idiomas u otras áreas del currículo en la Institución Educativa “Prócer Manuel Calderón de la Barca” en Tacna, en el nivel secundario.

Capítulo II:

Marco teórico

2.1. Antecedentes de la investigación

La siguiente información ha sido recopilada con fines de soporte a la presente investigación:

Como menciona la tesista Ledesma (2019) en su tesis titulada “*Collaborative Learning facilitated by Quizlet to Improve Vocabulary Acquisition and Reading Comprehension*”, se encontró que la herramienta Quizlet originó resultados beneficiosos en los alumnos, motivando y generando acciones que promuevan la adquisición del idioma. Tal inferencia se evidenció en las altas tasas de interés y agrado en relación a la herramienta, demostrando que la tecnología resulta beneficiosa en el campo educativo. De tal forma, la anterior investigación demuestra el alto grado de aceptación de la herramienta Quizlet por parte de los estudiantes del país de Ecuador y se generan altas expectativas para los resultados de la aplicación de esta en el contexto peruano.

Anjaniputra y Salsabila (2018) se unen a la línea de resultados exitosos de Quizlet en el contexto educativo a través del artículo titulado “*The merits of Quizlet for vocabulary learning at tertiary level*”, donde argumentan que se obtuvo una respuesta positiva respecto a la herramienta Quizlet, en el cual los alumnos percibían la herramienta como una manera lúdica y divertida de aprender a causa de las particularidades y ejercicios de la herramienta. Tal resultado, es enriquecedor para la presente investigación, dado que, demuestra que la herramienta Quizlet permite el aprendizaje de inglés de manera lúdica, siendo así que se realiza esta investigación

para conocer si podemos obtener la misma motivación de los estudiantes para el aprendizaje de vocabulario.

Por otro lado, el investigador Sanosi (2018), en su artículo titulado "*The effect of Quizlet on Vocabulary Acquisition*", concluye que el aprendizaje de vocabulario se ve beneficiado por la herramienta Quizlet al observar los resultados de mejora en el grupo experimental (3.43%) comparado con el poco avance del grupo de control (0.17%) el cual no implementó la herramienta. Acorde a la conclusión mostrada por el investigador, se demuestra que la herramienta Quizlet puede generar mejores resultados en el aprendizaje de vocabulario comparado con el método tradicional en el aula, lo cual también se busca obtener en la actual investigación.

Acorde con lo expresado por la tesista Sánchez (2018), en la tesis titulada "Gamificación: una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma inglés nivel pre-intermedio", se evidencia que las herramientas empleadas por los docentes de idioma no dan resultados satisfactorios, en consecuencia, la gamificación ha logrado probar avances enriquecedores en la metodología que los docentes utilizan para impartir vocabulario hacia los alumnos. Esta conclusión es significativa, ya que la aplicación Quizlet también puede ser considerada como herramienta que promueve la gamificación en las aulas, por lo tanto, se espera que la investigación logre que los docentes tengan mayor disposición al uso de las tecnologías para mejorar el aprendizaje de inglés, especialmente en el área de vocabulario.

Finalmente, los investigadores Padilla et al. (2018) en el artículo titulado "La multimedia aplicada al Idioma Inglés. Recursos para la enseñanza de vocabulario en nivel universitario", señalan que la incorporación de audios e imágenes en herramientas interactivas proporcionan un mejor aprendizaje del léxico por parte de los estudiantes y, proporcionan una alternativa adecuada para los estudiantes que

emplean un aprendizaje visual. De igual forma, la competencia oral del alumno se ve beneficiada al poder conocer la pronunciación de las palabras a través de los audios. Entonces, el resultado obtenido por parte de la investigadora es relevante, dado que la herramienta Quizlet incorpora esta característica multimedia en su plataforma, combinando texto, imágenes y audio de una manera interactiva, lo cual se espera que genere beneficiosos resultados en el aprendizaje de vocabulario influyendo así en las diferentes habilidades del inglés.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Quizlet

2.2.1.1. Herramienta tecnológica en la educación.

A lo largo de los años, los profesores han empleado en sus aulas una gran variedad de herramientas tecnológicas gratuitas y sencillas procedentes de distintas fuentes (Basheer, 2013). Desde la perspectiva de Delgado y Gutiérrez (2012), las herramientas tecnológicas pueden ser consideradas como herramientas creadas con el fin de ayudar en el trabajo y acceder a los medios para que sean utilizados de manera eficaz que permita la interacción en el interior y exterior de las organizaciones. De tal manera, las herramientas tecnológicas han sufrido modificaciones en el transcurso de los años, iniciando con el objetivo de ser materiales que sirvan de apoyo a la educación para luego formar parte vital de la vida cotidiana y del campo académico (Osorio, 2016).

A medida que, la tecnología para la enseñanza y el aprendizaje sigue avanzando, los educadores tienen una gran oportunidad de crear cursos que motiven a los estudiantes a aprender un nuevo idioma. Así la aplicación de herramientas tecnológicas en el aula genera una enseñanza activa y de participación que conlleva al

replanteamiento y responsabilidad de la variación de rol tanto en docentes como alumnos. Actualmente, tanto los profesores como los alumnos pueden beneficiarse del desarrollo de equipos y software de instrucción (Bates y Sangrà, 2011).

Por otro lado, el docente tiene la responsabilidad de alterar su protagonismo en el desarrollo de las sesiones de clase, donde la meta a alcanzar será generar un alumno que tome un papel activo y cree su aprendizaje de manera propia. El rol del docente ya no será solo ser el transmisor de conocimientos o aspectos culturales, sino deberá ser un guía que motive las experiencias de aprendizaje. En consecuencia, el docente debe tener la habilidad de aprovechamiento de las características y posibilidades que derivan del uso de las herramientas tecnológicas, de manera que, promuevan el aprendizaje en diversos contextos, se enfoque en la participación e interacción del alumno, responda a los intereses del grupo, facilite las actividades colaborativas e incremente la autonomía del alumno, desligándose de la dependencia del docente para su aprendizaje (García-Valcárcel, 2007).

Los estudiantes de idiomas, ya sea en el enfoque de lengua extranjera o como segunda lengua deben ser expuestos a oportunidades de aprendizaje que se incrementen con el uso de la tecnología en el aula. En el 2010, Esteves y Rong argumentaron que el uso de aplicaciones para el aprendizaje de idiomas anima a los estudiantes a participar, reflexionar y colaborar (Esteves y Rong, 2010) demostrando cambios actitudinales y predisposición hacia el aprendizaje. De igual forma, a través de las herramientas tecnológicas, los estudiantes tienen la oportunidad de practicar más de una habilidad a la vez debido a sus capacidades multimedia. Por otro lado, las herramientas tecnológicas realizan una ruptura en la cotidianidad del proceso de enseñanza, promoviendo la colaboración, la competitividad y la habilidad cognoscitiva (Laura, 2021).

Se infiere que, los profesores pueden utilizar recursos de aprendizaje basados en la web para ayudar a los estudiantes a adquirir la información que necesitan para mejorar sus capacidades lingüísticas. De igual manera, con la ayuda de la tecnología, las instituciones pueden crear entornos de aprendizaje más flexibles, eliminando los espacios físicos, creando escenarios y entornos interactivos sin barreras de tiempo o espacio, pueden promover tanto el aprendizaje independiente como el aprendizaje colaborativo y, pueden ofrecer nuevas oportunidades de orientación, tutoría y apoyo (Cabero, 2005).

2.2.1.2. Gamificación en la educación.

Los juegos han sido aplicados en la educación por varias décadas debido al interés que generan en los alumnos. Randel et al. (2016) mencionan la relevancia del uso de las actividades lúdicas en los contextos educativos, permitiendo que los temas sean más atractivos en contraste con el modo de enseñanza clásico, generando de esa forma un cambio en el ambiente de enseñanza hacia uno más moderno. Es así que, el término gamificación deriva del inglés *gamification*, y puede ser entendido como la aplicación de actividades lúdicas en la educación con propósitos de aprendizaje y no vistos como actividades pasajeras de motivación en clase (Deterding, 2012).

Por otro lado, Sánchez (2018) menciona que la gamificación consiste en el empleo de características y propiedades esenciales de las actividades lúdicas en ambientes donde no se esté jugando (como objetivo principal), por ejemplo, la aplicación de la gamificación en las aulas contempla los contenidos de aprendizaje con las características lúdicas, donde el objetivo principal es el aprendizaje y no ganar el juego.

El potencial de la aplicación de la gamificación en las aulas puede ser comprendido a través de tres campos de intervención, de acuerdo con Laura (2021). En primer lugar, en el campo cognitivo del estudiante se pueden lograr avances en la adquisición de conocimientos a través de la exploración y los desafíos. Por ejemplo, en el caso de Quizlet, la herramienta cuenta con preguntas tipo test que permiten a los estudiantes jugar con actividades de opción múltiple, aprendiendo del ensayo-error; así los porcentajes de avance y puntuación en la herramienta logran generar motivación y compromiso.

El segundo campo a ser beneficiado es el aspecto emocional, puesto que, la gamificación genera en los alumnos desde emociones positivas hasta negativas; sin embargo, las emociones que prevalecen son las de curiosidad, optimismo u orgullo (McGonigal, 2011). Promueve la persistencia y perseverancia, las emociones negativas se convierten en positivas y, los estudiantes aprenden de las equivocaciones continuas. De tal forma, Quizlet propone una obligación al estudiante cuando se equivoca en un ejercicio, demandándole escribir la alternativa correcta para que el término quede inscrito en su campo de aprendizaje, tal acción puede parecer frustrante en un inicio, pero a la larga el estudiante recibe una satisfacción al recordar el término para la próxima vez que se le pida resolver el mismo ejercicio.

En tercer lugar, el campo social también se beneficia a través de la gamificación. De acuerdo con Laura (2021), en su investigación realizada acerca de la herramienta Quizizz pudo identificar que los alumnos expresaban una mejor comunicación acerca de su desempeño y reforzaban la evaluación formativa. Además, ciertas herramientas gamificadas están orientadas al aprendizaje colaborativo, por lo que, la comunicación entre los miembros del equipo es vital para el alcance de objetivos; por ejemplo, a través de la actividad Quizlet live, los alumnos serán

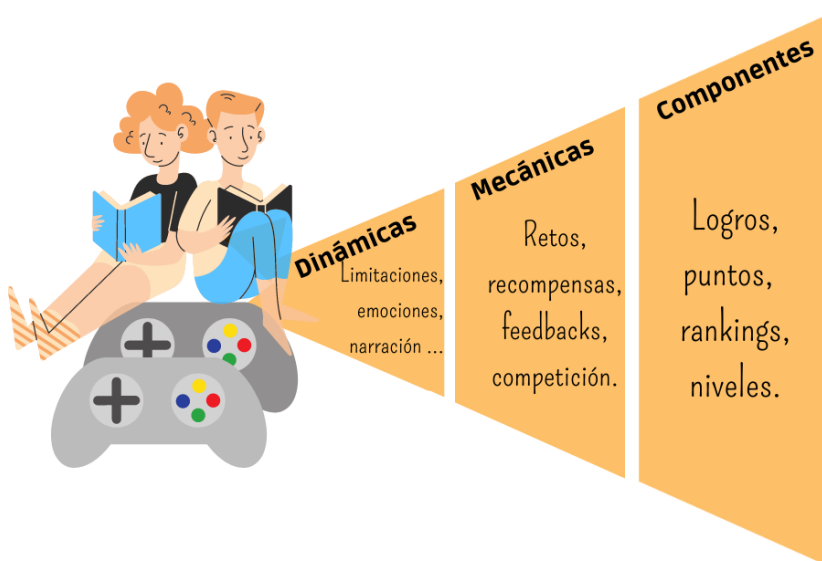
categorizados en equipos al azar y cada miembro del equipo deberá responder preguntas aleatorias que sumarán puntos. En consecuencia, las habilidades comunicativas y sociales de los alumnos pueden ser potenciadas.

2.2.1.3. Elementos de la gamificación.

Los elementos de la gamificación pueden ser divididos en tres y se ordenan de manera jerárquica, dado que, de un elemento surge el siguiente elemento en variedad de cantidades como se puede observar en la figura 1:

Figura 1

Elementos de la gamificación



Fuente: Adaptado de los datos de Sánchez, 2018; y Werbach y Hunter, 2012.

Primer elemento: Dinámicas. Se consideran dinámicas a los aspectos básicos de la gamificación tomando el rol de orientadores. Algunas dinámicas en la gamificación son las limitaciones, ese aspecto que restringe al alumno al accionar de manera errónea en el juego y que motiva de alguna manera para la búsqueda de

soluciones; las emociones, todas las herramientas gamificadas deben generar una emoción en el estudiante; la narrativa, es decir, las instrucciones del juego de manera coherente y sencilla, que permitan a los alumnos desenvolverse correctamente en el juego; la progresión, crear en el alumno la sensación que está avanzando en el juego, usualmente se da a través de niveles o porcentajes y, por último, las relaciones, la gamificación debe promover las relaciones colaborativas entre personas o al menos marcar un nivel de status entre ellos (Sánchez, 2018).

Segundo elemento: Mecánicas. En la perspectiva de Hunicke et al. (2004), las mecánicas consisten en características específicas de la actividad lúdica, por ejemplo, las normas del juego o principios que permiten direccionar las actitudes y acciones de los alumnos en el proceso, valiéndose de recompensas o retroalimentación. Tales mecanismos permiten que exista una motivación e impulso de los alumnos respecto al juego, generando compromiso. Algunos de los mecanismos más frecuentes son los retos, son ciertas metas presentadas para que el alumno pueda dar solución; la oportunidad, el azar en los juegos que promueve la curiosidad y motivación; la competencia, competir contra otros equipos o jugadores para alcanzar la final; colaboración, realizar las actividades con otros usuarios para lograr los objetivos propuestos; retroalimentación acerca de su progreso; y recompensas, que son los elementos que se obtienen después de ganar o perder.

Tercer elemento: Componentes. Los componentes más que las dinámicas o las mecánicas, constituyen la mayor parte de los aspectos de un juego. Dependiendo del contexto, se trata de componentes del mundo real que pueden mezclarse e incorporarse a una experiencia gamificada. Aunque, el tipo y el número de estos elementos puede variar, todos están vinculados a determinados métodos para alcanzar los objetivos de los demás elementos del juego (Hunicke et al., 2004). Los

trofeos, los personajes, las medallas, los enfrentamientos, las recopilaciones, el acceso a determinados datos, las recompensas, las clasificaciones, las etapas, los puntos, el dominio y los objetos virtuales son los componentes más esenciales (Werbach y Hunter, 2012).

Con mayor frecuencia, en los últimos años, profesores e investigadores están realizando estudios para encontrar nuevas técnicas educativas, como la gamificación, que incorpora atributos de los juegos para fomentar el aprendizaje y mejorar la enseñanza. No obstante, aunque la gamificación puede tener sus beneficios, también puede tener sus inconvenientes, si la motivación de los alumnos se alimenta exclusivamente de los incentivos del juego o si un juego mal diseñado dificulta demasiado la tarea de los profesores (Lee y Hammer, 2011).

Esta tendencia actual, ha influido en el aprendizaje y la enseñanza en las aulas. Aunque algunos profesores puedan considerarla como una técnica más de enseñanza en una gran posibilidad de estrategias educativas, esta nueva tendencia sigue generando expectativas entre los docentes, porque su uso podría producir resultados opuestos a los que ya se consiguen con la enseñanza clásica.

2.2.1.4. Aprendizaje de lenguas asistido por computador (CALL).

A medida que Internet y los ordenadores han proliferado en las escuelas y en los hogares, el uso de la tecnología en la enseñanza de lenguas extranjeras y segundas lenguas ha crecido considerablemente. En lo que respecta al aprendizaje de idiomas asistido por ordenador, tanto los profesores en formación como los que están en el aula estarán en desventaja si carecen de conocimientos en el aprendizaje de lenguas asistido por computador (Hubbard y Levy, 2006).

Definición. El término CALL está referido al aprendizaje de idiomas asistido por ordenador, es decir, al uso de los computadores para la enseñanza de idiomas como un medio para presentar, reforzar y evaluar el material que los alumnos deben adquirir (Graham, 2016).

De acuerdo con Kumar y Sreehari (2011), el aprendizaje de idiomas asistido por ordenador es un estilo de formación que ayuda a los estudiantes a alcanzar sus objetivos académicos a la velocidad y capacidad que les convenga, en su propio tiempo. Además, el enfoque incorpora la tecnología informática en todos los aspectos del proceso de enseñanza y aprendizaje, incluyendo la explicación, el ejercicio y la evaluación.

Para Levy (1997), en cambio, la definición de CALL es más amplia y concisa, considerada como la búsqueda y el estudio de aplicaciones informáticas en la enseñanza y el aprendizaje de idiomas. Siendo que, en la actualidad la mayoría de los profesionales que aplican el CALL están de acuerdo con el concepto de Levy (Graham, 2016).

Historia de CALL. Los orígenes del aprendizaje de lenguas asistido por computador se basan en los años 60, y hasta finales de los años 70, las iniciativas de CALL se limitaban exclusivamente a las universidades, donde las aplicaciones informáticas se creaban en grandes ordenadores centrales (Graham, 2016). El proyecto PLATO, lanzado en la Universidad de Illinois en 1960, fue un hito importante en el desarrollo temprano de CALL (Marty, 1982). A finales de la década de 1970, la aparición del ordenador personal puso la informática al alcance de un público más amplio, lo que provocó un aumento en el desarrollo de programas bajo este enfoque y una avalancha de publicaciones (Graham, 2016; Ratnaningsih et al., 2019).

Casado y García (2000) dividen la metodología CALL en tres etapas relacionadas con las corrientes pedagógicas de la época; el CALL conductista, comunicativo, e integrador. El CALL conductista se refiere a la época de los años 60 y 70, donde se utilizaba a los computadores como reemplazo del docente, para mostrar la información educativa o para brindar ejercicios repetitivos y mecánicos, como la traducción o ejercicios gramaticales. El CALL comunicativo surge en los comienzos de la década de los 80, con el objetivo de utilizar el ordenador como una herramienta que promueva la creación de frases léxicas en los estudiantes, de esta forma, los alumnos interactuaban con ejercicios que les pedían ordenar o crear oraciones de la lengua de manera grupal o individual. Finalmente, el CALL integrador surge a inicios del 90, donde los docentes conciben al ordenador como herramienta orientada a la educación para el desarrollo de proyectos y como medio que pueda permitir al estudiante inscribirse en el idioma de manera que las situaciones del uso de la lengua sean reales.

Actualmente, los estudiantes, los profesores y los administradores son cada vez más conscientes de la importancia de contar con un laboratorio informático en sus centros educativos (Kumar y Sreehari, 2011). Sin embargo, al tocar temas acerca de la tecnología, es indudable hablar de otros dispositivos que surgieron con el paso del tiempo y que generan impacto en la educación, como lo son los celulares.

2.2.1.5. Aprendizaje móvil de idiomas (MALL).

El aprendizaje móvil es considerado una educación en la cual los estudiantes adquieren conocimientos a su propio ritmo a través de diferentes equipos, como lo son los teléfonos inteligentes o las tabletas gráficas. Este tipo de aprendizaje ha resultado como consecuencia del creciente avance de los equipos digitales y el gran crecimiento de la velocidad del internet móvil. Además, el acceso a internet por wifi se ha

intensificado con la implementación de conexiones inalámbricas en diversos ámbitos como en el hogar, el laboral, y el público. De tal forma, el aprendizaje móvil permite a los estudiantes aprender siempre que cuenten con una conexión de internet apropiada (Shi et al., 2017).

Sutrisna et al. (2018) definen al MALL (*mobile assisted language learning*) como un método de enseñanza que emplea los dispositivos móviles y por consiguiente la tecnología disponible. Por otro lado, Azli et al. (2018) mencionan que el aprendizaje móvil de idiomas se da tanto en entornos formales e informales, debido a la facilidad de portabilidad y manejo de los dispositivos móviles en cualquier espacio y tiempo, pudiendo aprovechar sus beneficios tanto fuera como dentro de clases.

Aunque las definiciones acerca del MALL pueden variar, muchos investigadores tienen puntos en común respecto a los componentes que caracterizan esta enseñanza, siendo estos la flexibilidad proporcionada respecto al tiempo y lugar, la perdurabilidad de aprendizaje en diversos dispositivos portátiles, fácil alcance a la información y su adaptabilidad a los hábitos de aprendizaje que tengan los estudiantes de manera previa (Duman et al., 2015; Petersen y Sachs, 2015; Reinders y Pegrum, 2016).

Finalmente, las ventajas del MALL en la educación son variadas. En la opinión de Chiu et al. (2015), el uso de los dispositivos móviles ayuda al aprendizaje de idiomas porque proporciona un abanico de aplicaciones y particularidades que benefician las competencias en la adquisición de la lengua. Chartrand (2016) menciona como ejemplo las aplicaciones de diccionario que permiten a los alumnos practicar la pronunciación y despejar sus dudas en torno al vocabulario consultado; asimismo, argumenta que el acceso de los docentes y estudiantes a las oportunidades de aprendizaje a través del móvil son rápidas y fáciles. Por lo tanto, el acceso hacia

materiales educativos se ve potencializado a través de dispositivos como los celulares, tabletas e Ipads.

2.2.1.6. Modelo SAMR (Sustitución, Aumento, Modificación, Redefinición).

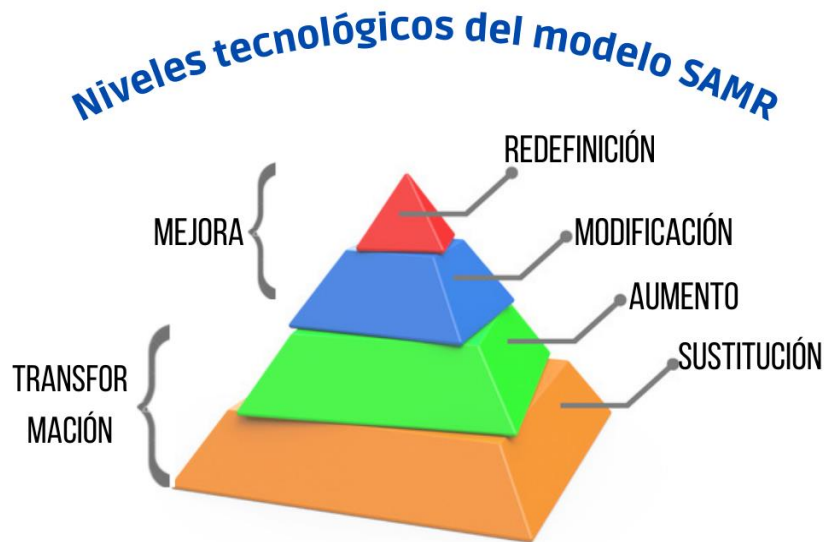
Definición. El modelo SAMR o modelo de sustitución, aumento, modificación y redefinición fue un modelo propuesto por el Dr. Puentedura en el año 2003, en la Conferencia Internacional MERLOT4 (Puentedura, 2003). El objetivo de este modelo, según su propio autor, facilitar la evaluación de la inclusión de las tecnologías en los salones de clase para luego determinar el nivel de impacto o relación que tienen en la mejora del aprendizaje de los alumnos (Puentedura, 2008).

Desde el punto de vista de Arica (2021), el modelo SAMR podría resumirse como el reemplazo de las actividades físicas por herramientas tecnológicas y, los cuatro niveles del modelo al ser utilizados de manera eficiente prometen una adquisición de los aprendizajes de manera significativa por los estudiantes, sea cual fuere la asignatura en que se aplique.

Niveles. Este enfoque, según Puentedura (2006, 2009) divide las actividades de aprendizaje en 4 niveles con diferentes grados de influencia. Cuando se sustituyen los métodos educativos tradicionales por los tecnológicos, se sigue cumpliendo el objetivo. El aumento, por su parte, trata de la sustitución de tareas por funciones superiores. Las modificaciones también permiten un replanteamiento total de la forma en que se llevan a cabo determinados trabajos. La redefinición, por su parte, implica la creación de nuevas responsabilidades como resultado de los avances tecnológicos que antes eran impensables.

Figura 2

Niveles tecnológicos del modelo SAMR



Fuente: Adaptado de Puentedura (2012).

- a) **Sustitución:** Se puede considerar como el nivel inferior de la aplicación de las tecnologías en las aulas. La actividad o herramienta que se utilizaba antes de manera física ahora es sustituida por una virtual sin necesidad de cambios en el aspecto metodológico. Por ejemplo, si antes se escribía a mano y se requería del uso de un lapicero y una hoja de papel, este se sustituye con un procesador de textos digital básico, que no tenga otras funciones y características (García-Utrera et al., 2014).
- b) **Aumento:** El avance tecnológico facilita el uso de determinadas funciones o características de la herramienta sustituida; sin embargo, aún no se visualizan cambios metodológicos en el mismo, por ende, la adición de estas funciones no garantiza un mejor desempeño o aprendizaje en el alumnado. El uso del procesador de textos con funciones como copiar y pegar textos o corrección de

la escritura puede ser tomado como ejemplo en esta etapa (García-Utrera et al., 2014).

- c) **Modificación:** En este nivel se puede visualizar un cambio metodológico a partir del rediseño de la herramienta tecnológica. Por ejemplo, el procesador de textos se verá beneficiado si cuenta con funciones como la fácil conexión de la herramienta con blogs, e-mails o las redes sociales, solo si esto mejora de manera significativa los resultados académicos del alumno (García-Utrera et al., 2014).
- d) **Redefinición:** El nivel de redefinición se sitúa en la cúspide de la transformación de la herramienta porque permite realizar acciones que sin la ayuda de la tecnología no serían posibles en un ambiente físico. La colaboración a tiempo real en los procesadores de texto y, la inserción de diferentes dibujos o figuras en el texto de manera automática, creadas por los estudiantes, son características que ejemplifican el nivel (García-Utrera et al., 2014).

2.2.1.7. El modelo SAMR y Quizlet.

Tabla 1

El modelo SAMR y la digitalización de flashcards

Etapas	Descripción	Ejemplo
<i>Sustitución</i>	La tecnología es utilizada para realizar las mismas actividades que se realizaban antes de que las computadoras existiesen.	Elaboración de <i>flashcards</i> digitales básicos.
<i>Aumento</i>	Aunque la tecnología sigue sustituyendo una actividad, existen algunas mejoras.	Elaboración de <i>flashcards</i> digitales con audio e imágenes.

<i>Modificación</i>	La tecnología facilita de manera significativa el rediseño de la actividad.	de Creación de evaluaciones a través de un grupo de <i>flashcards</i> digitales.
<i>Redefinición</i>	La tecnología permite la creación de actividades que antes eran consideradas imposibles.	Colaboración de creación de <i>flashcards</i> entre clases o entre instituciones educativas.

Fuente: Traducción propia a partir de Anjaniputra y Salsabila (2018)

La herramienta tecnológica Quizlet tiene estrecha relación con el modelo SAMR, debido a que, se basa en el recurso físico tradicional de los *flashcards*. En la tabla 1 se puede observar el proceso de digitalización de los *flashcards* en Quizlet y los elementos que verifican su relación con el modelo.

Es así que, Quizlet permite la creación de *flashcards* digitales e incorpora otros beneficios como el audio, agregar imágenes, colaborar entre clases o compañeros, auto evaluarse a través de ejercicios entre otros. Incluso, Quizlet ha añadido elementos gamificados a su herramienta como los rankings, tiempo, progreso, los ejercicios gravedad y Quizlet *live* que se explicarán posteriormente.

2.2.1.8. Herramienta Quizlet.

Existen variedad de aplicaciones que permiten el repaso de ciertos conceptos y palabras; sin embargo, no todas ofrecen bondades como la herramienta Quizlet, la cual permite que el alumno cree sus propias fichas, reciba ejercicios interactivos y sonoros beneficiosos para su aprendizaje.

Definición. La herramienta Quizlet es considerada como una aplicación de aprendizaje en página web y también disponible en dispositivos móviles que permite la adquisición y memorización de conocimiento a través de herramientas y juegos educativos (Sanosi, 2018). Tal herramienta utiliza unidades de estudio creados por los

usuarios, los cuales estarán compuestos por un grupo de términos contiguo con sus definiciones, traducciones, o descripciones.

De acuerdo con la página web de Quizlet, su creación comenzó por parte de Andrew Sutherland en el año 2005, quien buscaba crear una solución de estudio para poder aprobar satisfactoriamente un examen de vocabulario. Después de haber obtenido resultados exitosos, compartió la herramienta con sus compañeros que también comprobaron la eficacia de su innovación. Actualmente, la herramienta es utilizada por 60 millones de estudiantes por mes, existen más de 3000 millones de sesiones de estudio y unos 350 millones de unidades de estudio en la plataforma (Quizlet, s.f.).

De acuerdo con el informe de Quizlet en el año 2019, las áreas de estudio con más unidades creadas y actividad en la plataforma son las mostradas en la figura 3.

Figura 3

Top 5 de las áreas de estudio que son repasadas en Quizlet.



Fuente: Adaptado y traducido de “Top 5 subject areas students study on Quizlet” de Glotzbach (2019).

Características de Quizlet. Algunas características notables de Quizlet son las descritas seguidamente:

- a) Aprendizaje asociativo de pares: todas las opciones de ejercicios se basan en asociar pares de términos o, término y descripción para el aprendizaje de vocabulario. Por ejemplo, relacionar una palabra del inglés con sus sinónimos o antónimos para que los alumnos puedan aprenderla, como expresa Elgort (2011), esta técnica es sumamente valiosa para la adquisición de significados mediante ejercicios de relación.
- b) Actividades basadas en el recuerdo y reconocimiento: como lo hace notar Nakata y Webb (2016) recordar implica que los alumnos escriban o produzcan de manera oral palabras de la lengua meta con base a sus significados o descripciones; sin embargo, el reconocimiento se da cuando los alumnos deben escoger una de las diversas opciones de términos que se presentan como en el caso de las preguntas de opción múltiple. Por tanto, tales tipos de ejercicios son encontrados en la herramienta Quizlet.
- c) Repetición: a juicio de diversos investigadores en la enseñanza de idiomas, es necesario facilitar a los estudiantes la oportunidad de repetir ejercicios para la correcta adquisición de vocabulario (Waring y Misako, 2003; Webb, 2007; Xue et al., 2010). De tal modo, Quizlet ofrece tal característica y la hace más accesible a través de la aplicación móvil para que el estudiante repase cuando y donde quiera.
- d) Retroalimentación: una característica crucial de la herramienta, que está relacionada con su efectividad, es la rápida retroalimentación que ofrece. Citando a Fryer y Bovee (2016), el aprendizaje electrónico permite que el alumno obtenga la retroalimentación de manera instantánea promoviendo el aprendizaje y memorización de términos de forma efectiva. De igual

importancia, con base en Wang (2014), la retroalimentación ayuda a que el estudiante pueda autoevaluar su propio aprendizaje, dirigiendo sus esfuerzos a un aprendizaje autónomo efectivo.

- e) Gamificación: Quizlet ofrece diversas características de la gamificación en el aprendizaje de aspecto “serio”. Como plantean Sandberg et al. (2014), la gamificación son los juegos que tienen como propósito principal, más que solo entretenimiento o disfrute y, en este particular caso, el aprendizaje. Las características de gamificación son en su mayor parte visibles en las actividades de Quizlet en vivo y combinar, que serán descritas más adelante.

2.2.1.9. Actividades de Quizlet

Las actividades de Quizlet pueden ser divididas en 8, de las cuales solo se describirán 7 de ellas, estando excluida la actividad de Flashcards, por ser un ejercicio simple que no requiere mucha descripción. De igual importancia, es necesario mencionar que no todas las actividades están disponibles en la aplicación móvil; de tal forma, en la tabla 2 se muestra la disponibilidad de cada una de ellas en ambos modos: página web y celular.

Tabla 2

Cuadro comparativo de disponibilidad de las actividades de Quizlet en la página web y celular


Actividad	Página Web	Celular
Aprender	Sí	Sí
Escribir	Sí	Sí
Ortografía	Sí	Sí
Combinar	Sí	Sí
Probar	Sí	Sí
En vivo	Sí	No
Gravedad	Sí	No

Fuente: De elaboración propia.


Aprender. Los alumnos aprenden nuevo vocabulario a través de un juego donde deben emparejar imágenes con frases y definiciones. Cada vez que se repite la actividad, la terminología y las definiciones se refuerzan en la mente de los alumnos. Las imágenes ayudan a la comprensión porque aportan significado sin tener que traducirlas a la lengua materna del alumno.

Figura 4

Actividad aprender en Quizlet.

Definición 

Someone who cooks food in a restaurant.



Selecciona el término correcto

<input type="radio"/> 1 A doctor	<input type="radio"/> 2 A chef
<input type="radio"/> 3 A gardener	<input type="radio"/> 4 A banker

Fuente: Captura de pantalla propia.

Escribir. En esta actividad, se requiere que los alumnos escriban términos o definiciones de manera apropiada, aprendidas anteriormente con ayuda de los flashcards. Es esencial que, los estudiantes escriban las palabras correctamente para evitar obtener una calificación baja; no obstante, si se equivocan, la herramienta les muestra la respuesta correcta y les hace el requerimiento de escribirla antes de pasar al siguiente ejercicio.

Figura 5

Actividad escribir en Quizlet.



Fuente: Captura de pantalla propia.

Ortografía. El ejercicio de ortografía fomenta el desarrollo de la capacidad de escucha. Los alumnos tienen que escuchar la frase o la definición y escribirla en la línea suministrada en la actividad. Además, en caso de necesitar ayuda también se les brinda pistas como la descripción y la imagen de la palabra.

Figura 6

Actividad ortografía en Quizlet.

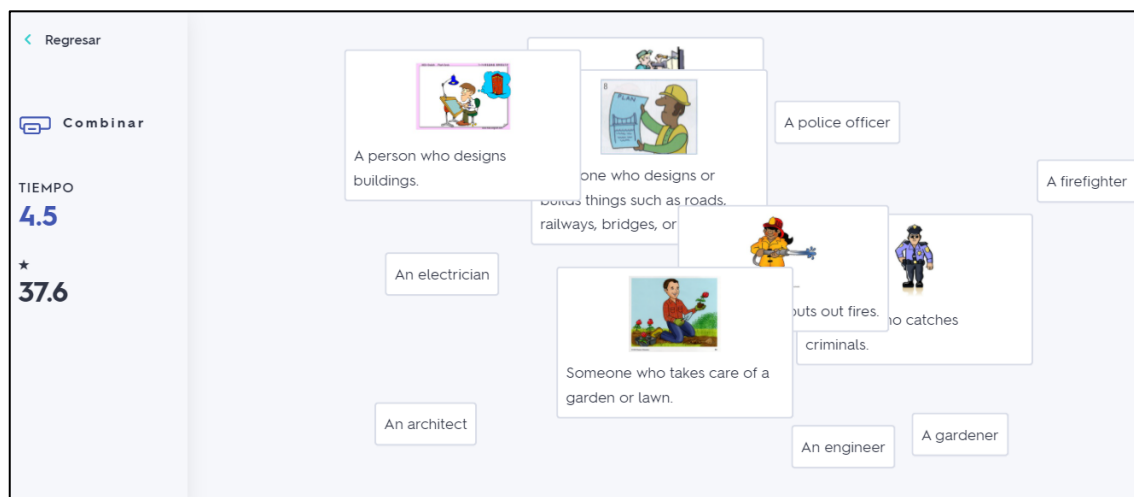


Fuente: Captura de pantalla propia.

Combinar. En esta actividad se presentarán varias tarjetas en la pantalla del dispositivo que el alumno utilice. Algunas de las tarjetas tienen la definición y una imagen, mientras que otras tienen los términos escritos. Los alumnos deben emparejar las tarjetas para formar parejas o combinaciones hasta que todas desaparezcan de la pantalla. Por otro lado, la actividad “combinar” cuenta con un cronómetro que mide cuánto tiempo se necesita para poder relacionar todas las tarjetas, en caso de trabajar en grupo, se puede visualizar el ranking de los alumnos y el tiempo que utilizaron para resolver la actividad.

Figura 7

Actividad combinar en Quizlet



Fuente: Captura de pantalla propia.

Probar. En esta parte se generará una simulación de prueba o examen para los alumnos, que les permitirá ver hasta dónde han aprendido el vocabulario de las unidades de estudio mediante actividades como "relacionar", "ortografía" y "aprender", además, de una actividad extra de verdadero y falso. Después que los alumnos envíen el cuestionario, Quizlet les proporciona información y las respuestas correctas para que puedan comparar y volver a estudiar los términos con los que tuvieron problemas.

Figura 8

Actividad probar en Quizlet.

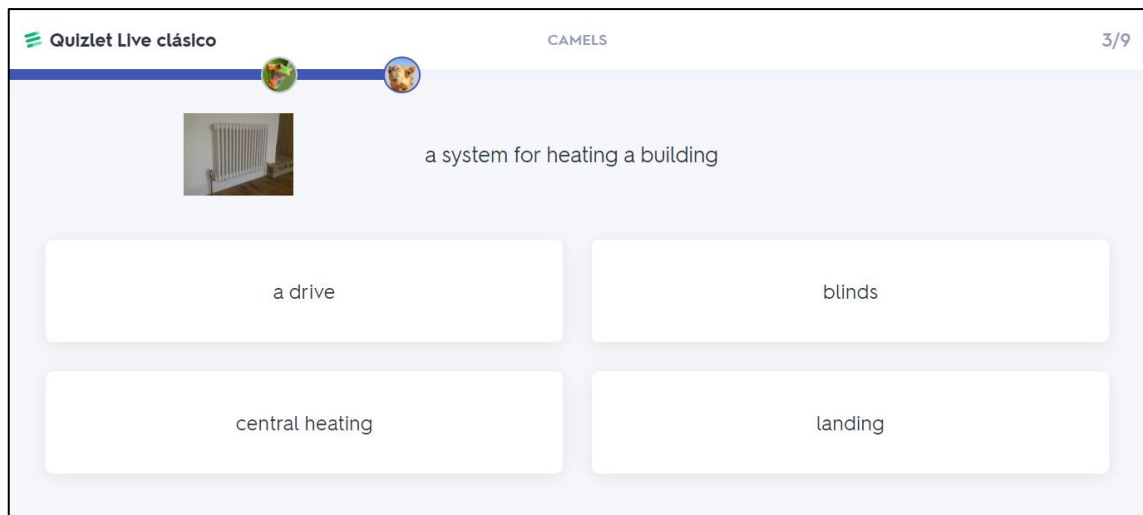


Fuente: Captura de pantalla propia.

Quizlet en vivo. Esta actividad está disponible para las cuentas que hayan sido registradas como docentes, la cual permite crear un juego para que los estudiantes participen en equipo y compitan con sus otros compañeros. Para realizar tal actividad, los docentes deben seleccionar la opción “*Quizlet live*” y compartir un código con los estudiantes para que se unan al juego; después a los grupos se les asigna el nombre de un animal y empiezan a competir. Es necesario que todos los miembros del grupo respondan correctamente, porque en caso de no hacerlo, su progreso se reinicia.

Figura 9

Actividad Quizlet en vivo.

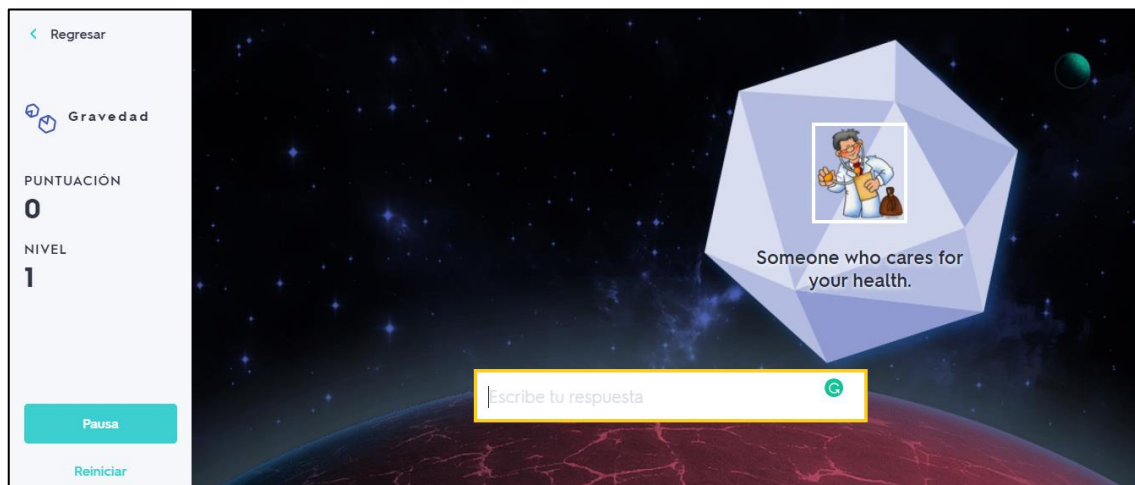


Fuente: Captura de pantalla propia.

Gravedad. Esta actividad está basada en la tarea de prevenir que los asteroides colisionen con el planeta. Los asteroides muestran la definición o descripción del término mientras van desplazándose hacia la parte baja de la pantalla, de tal manera, para hacerlos desaparecer es necesario que el estudiante escriba el término correcto para tal descripción mostrada. Si el estudiante no logra escribir el término en el tiempo proporcionado, aparece en la pantalla la respuesta correcta y se pide al estudiante escribirla antes de continuar. Mientras más rápido contesten los estudiantes a las descripciones obtendrán más puntos y subirán de nivel.

Figura 10

Actividad gravedad en Quizlet.



Fuente: Captura de pantalla propia.

2.2.2. Aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera

El inglés tiene una gran variedad de dialectos. En muchos países como Inglaterra, Estados Unidos, Canadá, Irlanda, entre otros; se designa al inglés como lengua oficial o materna. Según estadísticas, entre 300 y 400 millones de personas en todo el mundo dominan este idioma. Asimismo, las relaciones internacionales dependen en gran medida de la lengua inglesa, que suele considerarse uno de los idiomas más influyentes de la era moderna. Se calcula que, de los 1.485 millones de personas que hay en el mundo, 1.105 millones utilizan el inglés como lengua principal de comunicación en línea (Villagran, 2020).

Los beneficios del aprendizaje de esta lengua, desde la perspectiva de Vargas (s.f.) radican en mayores oportunidades laborales y educativas, así como al acceso de la información y actividades como las vacaciones, viajes, comprensión del arte y de la literatura. De todos los beneficios, se destaca que el idioma inglés repercute en el trabajo, debido a que, posibilita una mejor educación y la habilidad del manejo de una

lengua franca. Permite el ascenso de puesto en diversos ámbitos laborales, ayuda a la educación e información porque la mayor parte de investigaciones actuales y artículos de la web se encuentran en el idioma y mejora el desarrollo de habilidades debido al proceso cerebral que implica la adquisición de un nuevo sistema de lenguaje, permitiendo ejercitar el cerebro y mantenerlo en un estado óptimo.

Por otro lado, es de necesidad diferenciar el aprendizaje de la lengua como un segundo idioma o como un idioma extranjero. Hidalgo et al. (2021) mencionan que existe una gran confusión y que incluso se suelen tratar a los términos de EFL (*English as a Foreign Language*) y ESL (*English as a second language*) como sinónimos cuando no ocurre así. La diferencia radica en que solo se considerará al inglés como una segunda lengua en países donde el inglés sea uno de los idiomas oficiales; en cambio, el inglés como lengua extranjera se da en países donde este idioma no es reconocido como una lengua oficial.

En el caso del contexto peruano, el idioma inglés está incluido en la Currícula de Estudios como lengua extranjera; por lo tanto, es necesario la realización de un plan educativo donde se reproduzcan situaciones significativas en el aula; por ejemplo, construyendo un ambiente de hospital en el aula y enseñando la terminología que se utiliza en él, lo que permite a los alumnos practicar la lengua que están aprendiendo. Esto se hace para que los alumnos se comprometan con la nueva lengua, ya que no están expuestos a un entorno angloparlante. Para corregir su inglés y utilizarlo después en diversas situaciones cotidianas, los alumnos deben practicar la lengua lo más a menudo posible, evitando las traducciones, porque la única forma de aprender inglés es hablándolo.

2.2.2.1. Inglés en la educación peruana.

Beltrán (2017) argumenta que, para seguir el ritmo de los rápidos cambios tecnológicos, la gran necesidad de los profesionales de habla inglesa y el continuo intercambio intercultural es fundamental utilizar nuevos métodos que ayuden a conseguir el principal objetivo de aprendizaje de esta nueva sociedad: la adquisición de la competencia comunicativa.

De esta forma, para la enseñanza del inglés en las aulas peruanas, el currículo está basado en el enfoque comunicativo, que incorpora las experiencias sociales del idioma y una visión amplia acerca de la cultura y sociedad en estudio. Por esta razón, el área de inglés es un curso comunicativo: los estudiantes construyen competencias comunicativas al participar en escenarios de interacción auténticos para comprender y producir una variedad de géneros textuales, con una variedad de objetivos a través de varios medios, incluyendo el auditivo, el visual, y el virtual (MINEDU, 2016).

Como parte del enfoque comunicativo, los estudiantes aprenden a comunicarse en una variedad de contextos, incluyendo entornos sociales formales e informales, así como científicos y académicos. También desarrollan sus habilidades comunicativas en lengua inglesa mediante la realización de tareas académicas que simulan situaciones del mundo real (Luna-Hernández et al., 2014).

Para conseguir la comprensión y mejorar las competencias comunicativas en el área de inglés, el gobierno hace hincapié en la interacción. La interacción ayuda que los alumnos a través de esta perspectiva comiencen a establecer vínculos sociales que promueven la construcción de sus identidades, apreciar la diversidad propia y ajena, así como participar en sus localidades sobre la base del entendimiento mutuo y el diálogo abierto (MINEDU, 2016).

En consecuencia, la educación de inglés en el contexto peruano se centra principalmente en la comunicación eficaz en el idioma objetivo, más que en el aprendizaje de la lengua en sí. No obstante, subraya el hecho que el aprendizaje de una lengua es más eficaz cuando se le da un uso práctico, por ejemplo, a través de circunstancias o situaciones que los alumnos deben utilizar la lengua en escenarios del mundo real, que representen lo que ocurre en la comunicación cotidiana.

2.2.2.2. Competencias del área de inglés.

Las competencias del área de inglés están orientadas al desarrollo de las habilidades de la lengua inglesa: *speaking*, *listening*, *reading*, y *writing*, a pesar de que solo existen tres competencias y no cuatro. En la figura 11, se puede visualizar de una mejor manera cómo ocurre la inmersión de las habilidades de la lengua inglesa en tales competencias:

Figura 11

Competencias y habilidades del inglés



Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. Esta competencia consiste que uno o varios interlocutores entablen una conversación fluida para transmitir, comprender pensamientos y sentimientos en el idioma de aprendizaje. Dado que, el alumno cambia entre las funciones de hablante y oyente para cumplir su objetivo de comunicación que requerirá llevar a cabo un desarrollo activo para el entendimiento de la variedad de tipos de textos orales (MINEDU, 2016).

Además, esta competencia requiere que el alumno utilice diversos conocimientos y recursos del idioma de manera oral y de su entorno inmediato. Si quiere expresarse, intercambiar datos, convencer o establecer un acuerdo con otras personas, debe tener en cuenta los modos de cortesía en relación con el entorno social y cultural del lugar en el que se encuentra, así como el uso de gestos y otras técnicas comunicativas (MINEDU, 2016).

La relación de la competencia oral en el inglés con las habilidades inglesas de *listening* y *speaking* quedan claras debido a que el estudiante, aparte de demostrar habilidades en la conversación de inglés también deberá ser un buen oyente para mantener el tópico de conversación.

Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera. Se pretende que el alumno interactúe de manera constante con el contenido y las circunstancias sociales y culturales del escrito para el logro de esta competencia, así como la interpretación y adopción de una perspectiva sobre los textos que lee, además de la comprensión del significado requiere de un rol activo por parte del alumno (MINEDU, 2016).

Por otro lado, esta competencia requiere que el alumno recurra a una variedad de fuentes y tipos de información procedentes de su lectura y experiencia, así como

del mundo real. Por tanto, tendrá una mejor comprensión de los múltiples propósitos y aplicaciones de la lectura (MINEDU, 2016).

La relación de la competencia lee en el inglés con la habilidad inglesa “*reading*” se sobreentiende, además, tal competencia abarca capacidades relacionadas con la comprensión literal, inferencial, y crítica, siendo tales términos ampliamente utilizados cuando se trata de la comprensión lectora.

Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera. Esta competencia se describe como la capacidad de utilizar palabras textuales para construir y transmitir el significado de un escrito. El ajuste y la estructura de los escritos considerando la idea y propósito que desea transmitir, así como la continua reescritura de lo escrito para optimizarlo, constituyen un proceso arduo de reflexión (MINEDU, 2016).

Asimismo, los alumnos utilizan diversas herramientas e información como el dominio del lenguaje escrito y sus experiencias en el mundo real. Al escribir, los estudiantes emplean diversas técnicas, entre ellas el alfabeto y un conjunto de reglas, para elaborar conceptos, destacar detalles o matizar significados (MINEDU, 2016).

La relación de la competencia escrita en el inglés con la habilidad inglesa de la escritura es evidente, y el currículo peruano delimita de manera específica las características que definen un buen manejo de esta habilidad; por ende, se puede resaltar el uso del tipo de lenguaje de acuerdo al contexto u objetivo que quiere presentar en el contenido.

2.2.2.3. Aprendizaje de vocabulario del idioma inglés.

El desarrollo del vocabulario es una parte común del aprendizaje de una segunda lengua, específicamente cuando existen políticas basadas en el enfoque

comunicativo como en el contexto peruano, ya que la mayor parte del texto oral o escrito está conformado por las palabras o términos (vocabulario).

Al tomar en consideración lo argumentado por Lewis (1993), que la comunicación puede ser entendida como la transmisión de significados, se puede afirmar que el vocabulario contiene más significados que la gramática de un idioma, por lo tanto, el dominio de este resulta la base para poder expresarnos adecuadamente en un idioma.

De tal forma, el aprendizaje de vocabulario es vital y debería ser asignado en el lugar central de la planificación de sesiones, actividades, entre otros (Jiménez y Rufat, 2016). En ese sentido, hay muchas más intermisiones, bloqueos y errores de comunicación cuando las personas no tienen un dominio suficiente del vocabulario (Cervero y Pichardo, 2000).

Los sistemas de conocimiento de todas las lenguas incluyen componentes gramaticales, léxico-fonológicos y culturales (Saville-Troike y Barto, 2016). El vocabulario parece desempeñar un papel más importante en la lengua que los otros sistemas, pero esto no significa que el vocabulario sea adecuado para comunicarse eficazmente. Los términos, según Webb y Nation (2017), son los bloques de construcción del lenguaje. Los términos son cruciales para oír, hablar, leer y escribir, por lo que han impregnado prácticamente todas las facetas de la vida cotidiana, están en todas partes.

Según Schmitt y Schmitt (2005), el vocabulario no solo es saber lo que significa una palabra, también se trata de explicar lo que se ha aprendido. Aparte de eso, es una noción expresada por códigos en forma escrita o hablada, una palabra se considera un sonido o una mezcla de sonidos (Rasouli y Jafari, 2016). Por ello, conocer el significado de una palabra implica más que saber pronunciarla. Por otro

lado, su significado o cómo se conectan los conceptos con el referente y cómo se asocian entre sí, es una consideración importante. Las funciones léxicas de una palabra ocupan el tercer lugar. La incorporación de estas características permite al alumno establecer conexiones con la información previa, lo que hace que el proceso de aprendizaje sea más significativo y eficaz (Nation, 2001)

En su afirmación que, la lectura incluye procesos cerebrales complicados y simultáneos, Tomlinson (2014) señaló que el vocabulario ayuda al proceso de lectura. La visualización y la participación en un diálogo interior con uno mismo, forman parte de este proceso. Implica conectar la decodificación visual de los signos y sonidos con el significado literal de las palabras, la interpretación de las ideas del escritor y la relación entre las nuevas lecturas, las lecturas anteriores y nuestro conocimiento previo del mundo.

El vocabulario no solo es una lista de palabras, según Hackman (2008), manifiesta que la amplitud del vocabulario es importante, pero lo importante es saber utilizarlo. El mejor paralelismo es con la paleta de colores de un pintor, que puede mezclarse y utilizarse para crear efectos dramáticos. El lenguaje no puede entenderse por sí solo. Cuando se utiliza, es fundamental entender cómo, cuándo y por qué. El lenguaje está moldeado por la educación y las experiencias vitales de cada uno, a medida que uno envejece, también lo hace su vocabulario.

2.2.2.4. Enfoques de la enseñanza de vocabulario.

En suma, el vocabulario es una parte importante del aprendizaje de una lengua, el siguiente paso será averiguar si el léxico de una lengua se adquiere de forma totalmente involuntaria o si como educadores se tiene la responsabilidad de enseñar el vocabulario estructuradamente.

La base para la división de aprendizaje implícito y explícito en el ámbito del vocabulario se origina a partir de lo dicho por Krashen (1985), en su hipótesis de la adquisición - aprendizaje. Tal hipótesis plantea que la adquisición del vocabulario (implícito) está dirigido a actividades rutinarias y cotidianas, de la misma forma que los niños aprenden su lengua materna; en cambio, el aprendizaje de vocabulario (explícito) requiere un proceso consciente por parte de la persona para lograr la mejora del léxico en el idioma.

En otras palabras, como menciona Sánchez (2018), existen alumnos que prefieren el aprendizaje de manera implícita mediante ciertos contextos, y otros que lo prefieren aprender a través de la visualización de la palabra adyacente a su significado -explícita. No obstante, es necesario conocer el enfoque adecuado, según el objetivo de aprendizaje que se plantee.

Aprendizaje implícito. Es el aprendizaje del vocabulario mediante actividades que son programadas con el objetivo de desarrollar otras habilidades del idioma y no necesariamente del vocabulario. La manera más utilizada para promover el aprendizaje implícito del vocabulario es a través de la lectura. Así, investigaciones como las de Horst et al. (1998), lo respaldan; tales investigadores hallaron resultados satisfactorios en la adquisición del vocabulario al pedir a los participantes del estudio leer un libro en idioma nadsat, aprendiendo 70 palabras de las 241 disponibles en el idioma.

Existen muchos defensores del potencial que genera el aprendizaje implícito del vocabulario en los estudiantes; sin embargo, también existen otros planteamientos que defienden la enseñanza explícita (Sánchez, 2018).

Aprendizaje explícito. Sökmen (1997) defiende el aprendizaje explícito del vocabulario debido que la concentración sobre el aprendizaje de las unidades léxicas permiten que las palabras sean aprendidas de manera eficaz, reconociendo el uso de estas en diferentes contextos (*collocations*). Dentro del grupo de defensores de lo explícito, también existen especialistas que han tratado de crear listas de vocabulario que sirvan como base para que los docentes puedan enseñarlos, de ahí surgieron ejemplos como el *West's General Service List* (Santos, 2017).

En cambio, Ellis (1997) ha adoptado, sin duda, una posición más amplia y global. Para él, aprender bien una palabra implica una serie de procesos que pueden separarse lógicamente, psicológicamente y pedagógicamente, en lugar de un único proceso. En consecuencia, los distintos aspectos de la adquisición de vocabulario están vinculados a dos tipos de mecanismos de aprendizaje: uno inconsciente o implícito y otro explícito.

Por la década de los noventa, el investigador Nation (1990) argumentó que debe existir un balance entre los tipos de aprendizaje de vocabulario, donde se utilice el aprendizaje explícito para las palabras más comunes del inglés (alrededor de 2000), y las que sean menos frecuentes puedan ser aprendidas a través del aprendizaje implícito. Tal postura es coherente debido a que tratar que los estudiantes aprendan todo el vocabulario de manera implícita puede ocasionar desmotivación y crear una percepción negativa acerca del aprendizaje de un idioma, tomándolo como una empresa difícil.

2.2.2.5. Técnicas de la enseñanza de vocabulario.

De acuerdo con la Real Academia Española, la técnica es el grupo de procesos y recursos que se aplican en un determinado campo científico o artístico; así las técnicas para la enseñanza de vocabulario son los procedimientos que se aplican para

que el vocabulario sea aprendido de manera satisfactoria. Existen tres tipos de técnicas más utilizadas para el aprendizaje de vocabulario (Gairns y Redman, 1986).

Visual. La técnica visual tiene una estrecha relación con la memoria visual, consiste en presentar el vocabulario a través de recursos que empleen, además de la palabra, ciertos gráficos o imágenes. En este grupo se pueden encontrar las fotografías, pictogramas, organizadores gráficos, *flashcards*, entre otros. Entre los recursos visuales más utilizados en el área de inglés están los *flashcards*, puesto que, permiten la realización de diferentes actividades (Chávez, 2016).

Verbal. La técnica verbal consiste en enseñar las palabras a través de analogías, definiciones, contrastes, ejemplos, contexto y ayudándose de la similitud de las palabras de la lengua objetivo con las de las palabras de la lengua materna. En esta categoría, se encuentran las estrategias mnemotécnicas, asociación del vocabulario con otras palabras que no necesariamente están relacionadas con la palabra aprendida, pero que finalmente ayudan a recordarla.

Traducción. La técnica de la traducción puede ser considerada como una estrategia efectiva y a la vez contraproducente cuando su uso es excesivo. Es efectiva porque no requiere de muchos recursos y se trabaja con los conocimientos existentes de los estudiantes; no obstante, puede ser perjudicial porque no promueve el vocabulario que se desea aprender y puede crear hábitos de costumbre con la lengua materna.

2.2.2.6. Dimensiones del vocabulario de inglés.

Cada competencia del currículo peruano cuenta con capacidades que permiten identificar el logro de las mismas. Según el MINEDU (2016), las capacidades pueden ser conceptualizadas como los elementos que se necesitan para poder hacer algo

adecuado. Estos elementos ayudan cuando el alumno se enfrenta a un escenario concreto, presentándose en juego sus conocimientos, sus habilidades y sus actitudes.

Para la presente investigación se abarcaron determinadas capacidades de las tres competencias mencionadas con anterioridad, las cuales son:

Obtiene información de textos orales. Capacidad de la competencia oral en inglés. El estudiante demuestra la capacidad de poder identificar información ya sea de manera explícita o implícita del texto oral que se le presente.

Obtiene información de textos escritos. Capacidad de la competencia lee en inglés. El estudiante demuestra la capacidad de poder identificar información ya sea de manera explícita o implícita del texto escrito que se le presente.

Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. Capacidad de la competencia escribe en inglés. El estudiante demuestra la capacidad de poder escribir utilizando recursos textuales de manera que el texto que produce sea claro, tenga sentido, y de ser necesario demuestre ser estético.

2.3. Marco conceptual

- a) Vocabulario.** Como lo hace notar Webb y Nation (2017), el vocabulario puede ser considerado como los bloques de construcción del lenguaje. Asimismo, el manejo del vocabulario es crucial para oír, hablar, leer y escribir, por lo que, han impregnado prácticamente todas las facetas de la vida cotidiana
- b) Competencias.** Como señala MINEDU (2016), las competencias son las facultades que tienen los estudiantes para utilizar de manera conjunta varias capacidades con el objetivo de solucionar un problema, teniendo en cuenta para la toma de sus decisiones, la ética.

- c) Capacidades.** Según el MINEDU (2016), las capacidades pueden ser conceptualizadas como los elementos que se necesitan para poder hacer algo bien. Además, estos elementos son de apoyo cuando el alumno se enfrenta a un escenario concreto, presentándose en juego sus conocimientos, sus habilidades y sus actitudes.
- d) Aprendizaje explícito.** Citando a Sánchez (2018), lo explícito está relacionado con el aprendizaje de vocabulario a través de la visualización de la palabra junto con su significado.
- e) Aprendizaje implícito.** Sánchez (2018) sostiene que el aprendizaje implícito de vocabulario se da en contextos que se muestra el vocabulario de manera oculta, en actividades donde el propósito es desarrollar otra habilidad del idioma, como en la actividad de la lectura de textos.
- f) Gamificación.** Por otro lado, Sánchez (2018) menciona que la gamificación consiste en el empleo de características y propiedades esenciales de las actividades lúdicas en ambientes donde no se esté jugando (como objetivo principal), por ejemplo, la aplicación de la gamificación en las aulas contiene los contenidos de aprendizaje con las características lúdicas, donde el objetivo principal es el aprendizaje y no ganar el juego.
- g) CALL.** Como expresa Graham (2016), el término CALL está referido al aprendizaje de idiomas asistido por ordenador, es decir, al uso de los computadores para la enseñanza de idiomas como un medio para presentar, reforzar y evaluar el material que los alumnos deben adquirir.
- h) MALL.** Desde la posición de Sutrisna et al. (2018), el MALL (*mobile assisted language learning*) es concebido como un método de enseñanza que emplea los dispositivos móviles y por consiguiente la tecnología disponible.

- i) **SAMR.** A juicio de Arica (2021), el modelo SAMR se define como el reemplazo de las actividades físicas por herramientas tecnológicas, las cuales se dividen en cuatro niveles de transformación tecnológica. El uso de los niveles del modelo de manera eficiente promete una adquisición de los aprendizajes de manera significativa por los estudiantes, sea cual fuere la asignatura en que se aplique.
- j) **Quizlet.** Como plantea Sanosi (2018), la herramienta Quizlet es considerada como una aplicación de aprendizaje en página web y también disponible en dispositivos móviles que permite la adquisición y memorización de conocimiento a través de herramientas y juegos educativos.

2.4. Hipótesis de la investigación

2.4.1. Hipótesis general

Con la aplicación de la herramienta Quizlet mejorará el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.

2.4.2. Hipótesis específicas

- a) El nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, en la mayoría de los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021, antes de la aplicación de la herramienta Quizlet estará en nivel de inicio.
- b) El nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, en la mayoría de los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, en el año 2021, después de la aplicación de la herramienta Quizlet estará en nivel logro esperado.

- c) Existe diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, en el año 2021.

2.5. Operacionalización de variables

Tabla 3

Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Herramienta QUIZLET	APRENDER	Elige la palabra correcta según la imagen y el texto mostrado.	4	Lista de Cotejo
	ESCRIBIR	Escribe la palabra que representa la ficha mostrada.	4	
	ORTOGRAFÍA	Escribe la palabra que escucha en el audio presentado.	4	
	PROBAR	El alumno diferencia entre verdadero y falso, elige la opción correcta y escribe guiándose de la imagen y texto mostrados.	4	
	COMBINAR	Relaciona la palabra con la ficha correcta.	4	
Aprendizaje de vocabulario	Obtiene información de textos escritos	El alumno localiza y selecciona el vocabulario de un texto escrito	12	Prueba escrita
	Utiliza convenciones del lenguaje escrito	El alumno escribe con ortografía correcta el vocabulario aprendido.	4	Logro destacado 16-20
	Obtiene información de textos orales	El alumno extrae vocabulario explícito de acuerdo con lo que escucha.	4	Logro esperado 11-15
				En proceso 06-10
				En inicio 00-05
				(Escala de Baremos)

Capítulo III: Marco metodológico

3.1. Descripción del tipo y diseño de la investigación

3.1.1. Tipo de investigación

La investigación fue aplicada, debido a que, la investigación puso en práctica los conocimientos existentes, con la finalidad de obtener resultados beneficiosos en el grupo participante y en la sociedad (Vargas, 2009).

3.1.2. Diseño de investigación

Hernández et al. (2014) mencionan que el diseño preexperimental implica la realización de una prueba de entrada a un solo grupo, para después proporcionar el tratamiento experimental y finalmente realizar una prueba de salida. Por lo tanto, el diseño de la presente investigación será preexperimental dado que se aplicará el tratamiento en un solo grupo y se determinará los cambios con la ayuda de pretest y post test.

G.E. 0_1 X 0_2

Donde:

G.E.=Grupo experimental.

0_1=Prueba de entrada

0_2 =Prueba de salida

X=Manipulación de la variable independiente.

3.2. Descripción de la población y muestra

3.2.1. Población

El grupo poblacional consistió en estudiantes de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de La Barca, la cual estuvo compuesta por un total de 94 estudiantes aproximadamente en el segundo nivel secundario, distribuidos en 5 secciones.

3.2.2. Muestra

La muestra estuvo conformada por 24 alumnos del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de La Barca de la ciudad de Tacna.

La muestra fue no probabilística o dirigida, dado que, como mencionan Hernández et al. (2014), la selección de la muestra no estuvo determinada por procesos estadísticos, sino por otras características relacionadas a la investigación.

3.3. Descripción de las técnicas e instrumentos de investigación

3.3.1. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

V1: Aplicación Quizlet

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

La herramienta Quizlet fue aplicada a estudiantes del segundo grado del nivel secundario con el objetivo de generar cambios positivos en el aprendizaje de vocabulario en inglés. La técnica utilizada fue la observación, debido a que, a través de esta técnica se pretende observar el fenómeno con atención para poder luego registrar la información obtenida y proceder a analizarla (Díaz, 2011).

El instrumento utilizado fue una lista de cotejo para conocer el desenvolvimiento de los alumnos frente a la aplicación, como argumenta Díaz (2011), son convenientes, puesto que, permiten el registro de acciones físicas o rendimientos intelectuales respecto a una tarea finalizada.

V2: Aprendizaje de vocabulario

Técnica: Examen (Pre test y post test)

Instrumento: Prueba escrita

La técnica empleada fue el examen con el fin de permitir la recolección de datos relacionados al aprendizaje de vocabulario en los estudiantes de segundo año del nivel secundario.

El instrumento aplicado para medir el nivel de aprendizaje de vocabulario en los alumnos fue la prueba escrita, la cual estuvo relacionada a las dimensiones e indicadores de la variable y fue aplicada antes y después del tratamiento o experimentación.

3.3.2. Técnicas de procesamiento, presentación y análisis de datos

3.3.2.1. Procesamiento.

Para el procesamiento de datos primero se recolectaron los mismos a través de la prueba de entrada y salida, luego se codificaron, y finalmente se tabularon de manera mecánica.

3.3.2.2. Presentación de datos.

La presentación de datos se realizó a través de las tablas, figuras elaboradas en SPSS o Microsoft Word.

3.3.3. Técnicas de análisis e interpretación de datos

Los datos para análisis fueron recabados de manera personal. Después de la aplicación del pre test y post test, los resultados se pudieron visualizar a través de tablas o gráficos elaborados por el programa SPSS 21. Estos resultados se procesaron de tal forma debido a la naturaleza de la investigación que es preexperimental, siendo necesario la contrastación de los niveles de aprendizaje de vocabulario inglés antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet.

De igual forma, se aplicaron las pruebas estadísticas “t” de Student, Chi cuadrado bondad de ajuste, y “t” de Wilcoxon para muestras relacionadas con el objetivo de realizar la contrastación de hipótesis.

Capítulo IV: Marco operacional

4.1 Descripción del trabajo de campo

4.1.1 De implementación

Para una buena aplicación del proyecto, se elaboró con anterioridad los siguientes puntos:

- Prueba de entrada y salida
- Fichas de estudio en Quizlet
- Guía de manejo de la herramienta Quizlet

4.1.2 De coordinación

Se solicitó el permiso para la aplicación del proyecto a la directora de la prestigiosa Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca, quien accedió de manera gentil y oportuna.

Asimismo, se coordinó con el docente para las fechas de aplicación del proyecto y determinación de salón.

4.1.3 De aplicación

Antes de la aplicación de la experimentación se realizó la descripción de la prueba de entrada; posteriormente, la prueba de entrada fue desarrollada por los alumnos del 2do año de secundaria con una duración de una hora y media cronológica.

4.1.4 Descripción de la aplicación del experimento

El proceso experimental inició el 20 de septiembre y culminó el 25 de octubre del 2021, siendo la experimentación conformada por 7 sesiones.

La prueba de salida fue aplicada la última sesión de clase, siendo el 25 de octubre, con una duración de una hora y media cronológica.

Finalizado el proceso de experimentación, se procedió a codificar los datos para establecer la diferencia entre los datos obtenidos del pre test con el post test. De tal forma, se vio conveniente emplear la prueba “t” de Student y “t” de Wilcoxon.

4.2 Resultados de la investigación (tablas, figuras, análisis e interpretación)

El orden de presentación de los resultados será como sigue:

- Resultados de “Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna” en el año 2021”.
- Resultados de “Nivel del aprendizaje del vocabulario inglés, después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna” en el año 2021”.
- Diferencia entre el “Nivel del aprendizaje del vocabulario inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna” en el año 2021”.

- Diferencia entre resultados de la dimensión “Obtiene información de textos escritos”, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.
- Diferencia entre resultados de la dimensión “Utiliza convenciones del lenguaje escrito”, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021
- Diferencia entre resultados de la dimensión “Obtiene información de textos orales”, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.
- Contrastación de hipótesis.

4.2.1. Presentación de resultados

La aplicación de la investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Pública Prócer Manuel Calderón de la Barca de la ciudad de Tacna, en la actualidad, la Lic. Mónica Zulema Quispe Velasco dirige dicha institución.

4.3. Resultados antes de la aplicación de Quizlet

Dimensión 1:

Obtiene información de textos escritos

- Los siguientes resultados son derivados del procesamiento de los datos recabados según el indicador de la dimensión:

Indicador: El alumno localiza y selecciona el vocabulario de un texto escrito

Tabla 4

Dimensión 1: Obtiene información de textos escritos

Dimensión	Indicador de aprendizaje de vocabulario inglés	Enunciado	Valoración				Escala de indicador
			A	B	C	D	
Obtiene información de textos escritos	El alumno localiza y selecciona el vocabulario de un texto escrito	1. A ball game played with a bat and ball between two teams of 9 players.	0	1	0	0	SI NO
		2. A person who collects and writes news stories for newspapers, magazines, radio, or television.	1	0	0	0	SI NO
		3. To clean the dishes	1	0	0	0	SI NO
		4. An area with a wall or bars around it that is joined to the outside wall of a building on an upper level.	1	0	0	0	SI NO
		5. Make breakfast	0	0	1	0	SI NO
		6. A laundry room	0	0	0	1	SI NO
		7. A chef	0	1	0	0	SI NO
		8. Tennis	1	0	0	0	SI NO
		9. A person who takes care of sick or injured people, usually in a hospital.	0	1	0	0	SI NO
		10. A room where you eat your meals	0	1	0	0	SI NO
		11. A game played between two teams of five players in which goals are scored by throwing a ball through a netted hoop.	Respuesta escrita: basketball (1 pt)				SI NO
		12. To use water over my face to clean it.	0	1	0	0	SI NO

Dimensión 2:

Utiliza convenciones del lenguaje escrito

Indicador: El alumno escribe con ortografía correcta el vocabulario aprendido.

Tabla 5

Dimensión 2: Utiliza convenciones del lenguaje escrito

Dimensión	Indicador de aprendizaje de vocabulario inglés	Enunciado	Valoración	Escala de indicador
Utiliza convenciones del lenguaje escrito	El alumno escribe con ortografía correcta el vocabulario aprendido.	13. To walk outside home to relax.	Respuesta escrita: Go for a walk (1 pt)	SI NO
		14. A sport in which participants must travel on skis.	Respuesta escrita: Skiing (1 pt)	SI NO
		15. A room with a bath and/or shower and often a toilet.	Respuesta escrita: Bathroom (1 pt)	SI NO
		16. Do some tasks that teacher has given you.	Respuesta escrita: Do homework (1 pt)	SI NO

Dimensión 3:

Obtiene información de textos orales

Indicador: El alumno extrae vocabulario explícito de acuerdo con lo que escucha.

Tabla 6

Dimensión 3: Obtiene información de textos orales

Dimensión	Indicador de aprendizaje de vocabulario inglés	Enunciado	Valoración	Escala de indicador
Obtiene información de textos orales	El alumno extrae vocabulario explícito de acuerdo con lo que escucha.	17. Audio 1	Respuesta escrita: make dinner (1 pt)	SI
				NO
		18. Audio 2	Respuesta escrita: volleyball (1 pt)	SI
				NO
		19. Audio 3	Respuesta escrita: firefighter (1 pt)	SI
				NO
		20. Audio 4.	Respuesta escrita: kitchen (1 pt)	SI
				NO

Tabla 7

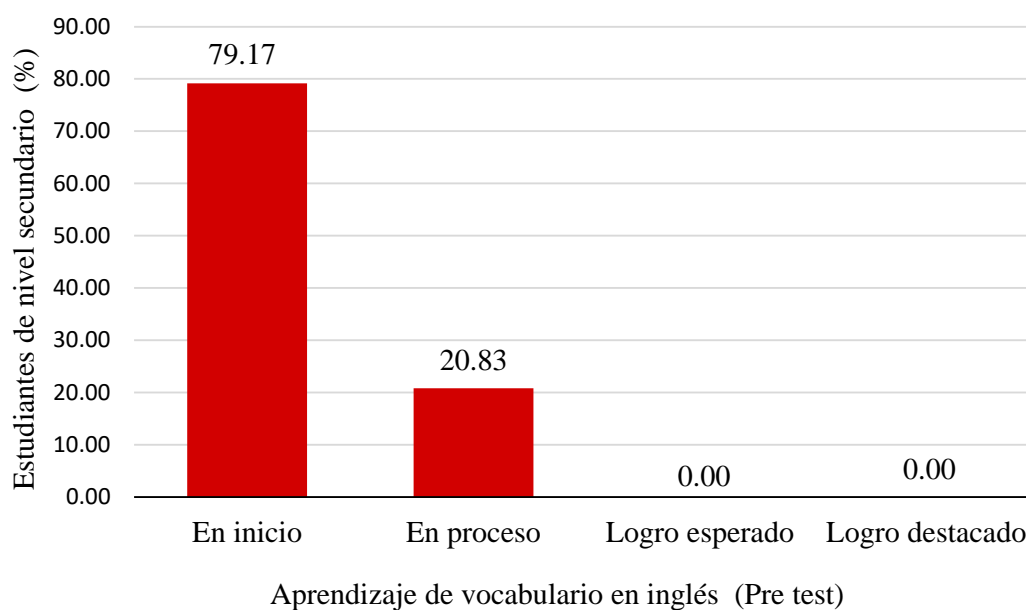
Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.

Aprendizaje de vocabulario en inglés	Estudiantes nivel secundario	
	n	%
En inicio	19	79.17
En proceso	5	20.83
Logro esperado	0	0.00
Logro destacado	0	0.00
Total	24	100.00

Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test).

Figura 12

Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.



Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test).

Interpretación

A través de la tabla 7, se puede evidenciar los resultados del nivel de aprendizaje de vocabulario inglés, obtenidos por medio de la aplicación del pretest a los estudiantes del segundo año de secundaria, antes de la aplicación de la herramienta Quizlet. Se distingue que la mayoría de estudiantes se encontraba en el nivel de inicio con un porcentaje de 79.17%; seguidamente un 20,83% se encontraba en el nivel de proceso. No se obtuvo porcentajes en los niveles de logro esperado, ni logro destacado.

En base a los resultados, se infiere que el mayor porcentaje de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio (n=19) presentando dificultades en la obtención de información de textos escritos y orales, así como en el uso de las convenciones del lenguaje escrito. No obstante, un porcentaje de estudiantes se encontraba en el nivel de proceso (n=5), presentándose en proceso de obtención de información de textos escritos. No se lograron encontrar alumnos que se encuentren en el nivel de logro esperado con calificaciones de 11 a 15; ni en logro destacado, con calificaciones de 16 a 20.

4.4. Resultados después de la aplicación de Quizlet

Tabla 8

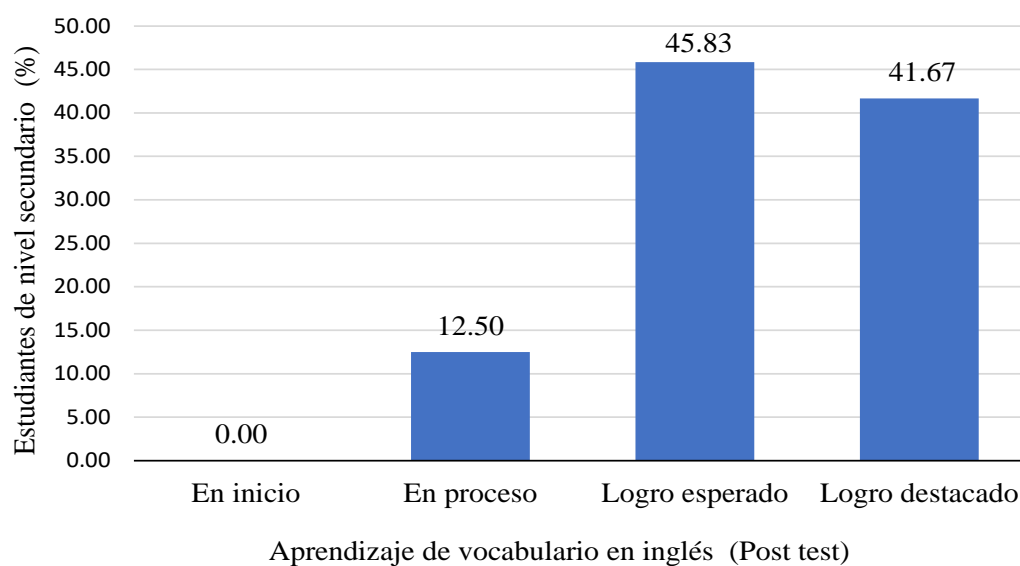
Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.

Aprendizaje de vocabulario en inglés	Estudiantes nivel secundario	
	n	%
En inicio	0	0.00
En proceso	3	12.50
Logro esperado	11	45.83
Logro destacado	10	41.67
Total	24	100.00

Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Post test).

Figura 13

Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.



Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Post test).

Interpretación

La tabla 8, nos muestra de manera porcentual los resultados del nivel de aprendizaje de vocabulario, obtenidos por medio de la aplicación del post test a los estudiantes del segundo año de secundaria después de la aplicación de la herramienta Quizlet. Se observa que un 45,83% de estudiantes se encuentran en el nivel de logro esperado; seguido de un 41,67% en logro destacado; y, finalmente con un 12,50% en el nivel de proceso. No se obtuvo porcentajes en el nivel de inicio.

De acuerdo con los resultados mostrados, se infiere que el mayor porcentaje de estudiantes se encontró en un nivel de logro esperado (n=11) mostrando mejoras en la obtención de información de textos escritos y orales, así como en el uso de las convenciones del lenguaje escrito. Otro considerable porcentaje de estudiantes, se encontró en el nivel de logro destacado (n=10) demostrando mejoras significativas en las dimensiones puestas en investigación y nombradas anteriormente. Sin embargo, hubo un porcentaje de estudiantes que permaneció en el nivel de proceso (n=3) mostrando ligeras mejoras en su nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés. Finalmente, no se encontraron estudiantes en el nivel de inicio con calificaciones de 0 a 5.

4.5. Diferencia de resultados antes y después de la aplicación de Quizlet

Tabla 9

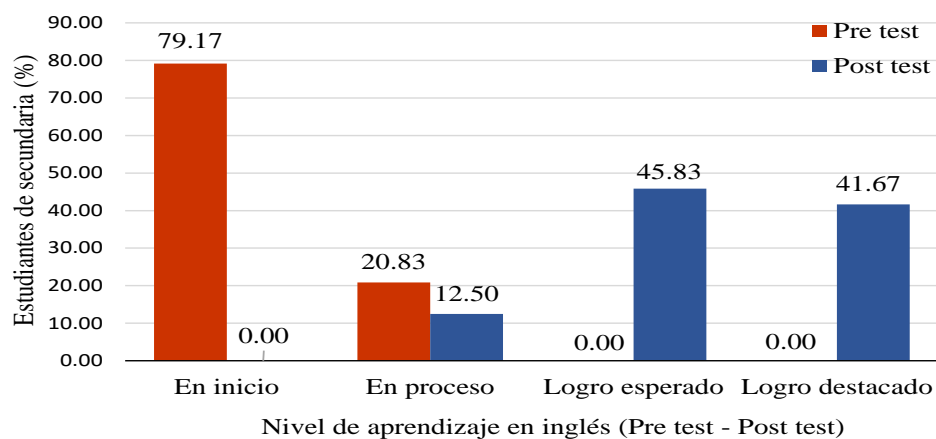
Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.

Aprendizaje de vocabulario en inglés	G. Experimental			
	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
En inicio	19	79.17	0	0.00
En proceso	5	20.83	3	12.50
Logro esperado	0	0.00	11	45.83
Logro destacado	0	0.00	10	41.67
Total	24	100.00	24	100.00

Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test – Post test).

Figura 14

Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.



Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test – Post test).

Interpretación

A través de la tabla 9, se visualiza la diferencia de resultados del nivel de vocabulario en inglés antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet. Se observa que, al comienzo la mayoría de estudiantes se encontraba en el nivel de inicio con un 79,17%, seguido de un 20,83% en el nivel de proceso, no encontrándose resultados porcentuales en el nivel de logro esperado o destacado. Asimismo, después de la aplicación de la herramienta Quizlet el 45,83% de estudiantes se encontró en el nivel de logro esperado, seguido de un 41,67% en el nivel de logro destacado, quedando un 12,50% en el nivel de proceso, y no habiendo porcentaje en el nivel de inicio.

Por ende, se infiere que la aplicación de la herramienta Quizlet logró resultados significativos en el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés. Los estudiantes, en un inicio presentaron dificultades en la adquisición de vocabulario en inglés a través de la obtención de información de textos escritos y orales, así como en el uso de las convenciones del lenguaje escrito; además, no se encontraron estudiantes con calificaciones entre 11 a 20. En cambio, después de aplicarse la herramienta Quizlet, aproximadamente la mitad de la muestra ($n= 11$) demostró el dominio de las dimensiones de manera esperada y 10 estudiantes demostraron una mejora significativa en el dominio de tales dimensiones. Solo 3 estudiantes demostraron ligeras mejoras en el aprendizaje de vocabulario en inglés, permaneciendo en el nivel de proceso. No se obtuvieron estudiantes con calificaciones de 0 a 5.

4.6. Diferencia entre resultados de la dimensión 1 de la variable aprendizaje de vocabulario de inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet

Tabla 10

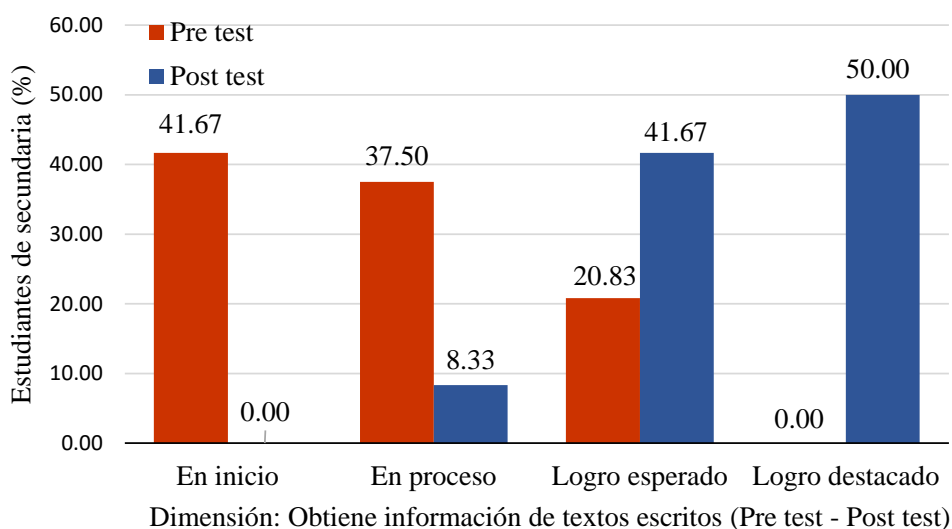
Análisis de la dimensión sobre “Obtiene información de textos escritos”, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.

Dimensión: Obtiene información de textos escritos	G. Experimental			
	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
En inicio	10	41.67	0	0.00
En proceso	9	37.50	2	8.33
Logro esperado	5	20.83	10	41.67
Logro destacado	0	0.00	12	50.00
Total	24	100.00	24	100.00

Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test – Post test).

Figura 15

Análisis de la dimensión sobre “Obtiene información de textos escritos”, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.



Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test – Post test).

Interpretación

La tabla 10, muestra la comparación de resultados de la dimensión “Obtiene información de textos escritos” antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet. Se logra observar que, antes de la aplicación la mayoría de estudiantes se encontraba en nivel de inicio con un 41,67%, seguido del nivel de proceso con 37,50%, y, finalmente con un 20,83% en el nivel de logro esperado. En cambio, después de la aplicación de la herramienta Quizlet, la mitad de estudiantes se encontró en el nivel destacado con un 50%, seguido de un 41,67% en el nivel logro esperado y finalizando con un 8,33% en el nivel de proceso.

De tal forma, se puede evidenciar que se obtuvieron mejoras significativas después de la aplicación de la herramienta Quizlet. Siendo que, al comienzo la mitad de estudiantes se encontraba o en nivel de proceso o, en logro esperado y la otra mitad en nivel de inicio; demostrando dificultades en la obtención información de textos escritos. En contraste, después de la aplicación solo quedó un pequeño porcentaje en el nivel de proceso (n=2). Así, el aproximadamente 90% (n=22) de estudiantes pasaron a estar en el nivel de logro esperado o destacado, demostrando mejoras fructíferas en la capacidad de obtener información de textos escritos.

4.7. Diferencia entre resultados de la dimensión 2 de la variable aprendizaje de vocabulario de inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet

Tabla 11

Análisis de la dimensión sobre “Utiliza convenciones del lenguaje escrito”, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.

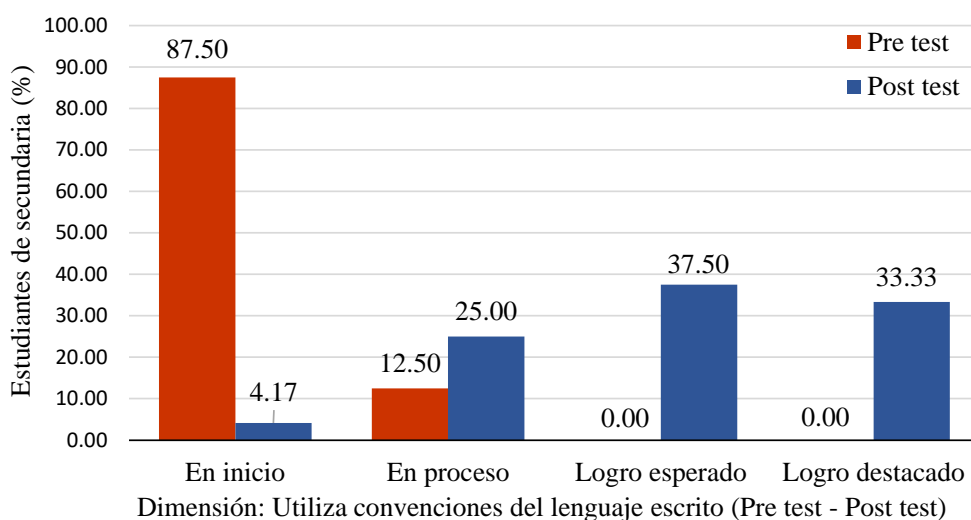
Dimensión: Utiliza convenciones del lenguaje escrito	G. Experimental			
	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
En inicio	21	87.50	1	4.17
En proceso	3	12.50	6	25.00
Logro esperado	0	0.00	9	37.50
Logro destacado	0	0.00	8	33.33
Total	24	100.00	24	100.00

Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test – Post test).

Figura 16

Análisis de la dimensión sobre “Utiliza convenciones del lenguaje escrito”, antes y

después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.



Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test – Post test).

Interpretación

En la tabla 11, se muestra la comparación de resultados de la dimensión “Utiliza convenciones del lenguaje escrito” antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet. Se logra observar que antes de la aplicación la mayoría de estudiantes se encontraba en nivel de inicio con un 87,50%, seguido del nivel de proceso con 12,50%. En contraste, después de la aplicación de la herramienta Quizlet, el 37,50% se encontró en el nivel de logro esperado, seguido por un 33,33% en el logro destacado, un 25% en el nivel de proceso, y 4,17% en el nivel de inicio.

Se evidencia que, se obtuvieron mejoras después de la aplicación de la herramienta Quizlet. Antes de la aplicación de la herramienta, la mayoría de estudiantes presentaba dificultades en el uso de las convenciones del lenguaje escrito,

y solo un pequeño porcentaje se encontraba en el nivel de proceso. En cambio, después de la aplicación el 70% de estudiantes se encontraba en el nivel de logro esperado o en el destacado, demostrando mejoras significativas en la capacidad de uso de las convenciones del lenguaje. No obstante, hubo un porcentaje que se mantuvo en proceso (n=6) y en inicio (n=1), demostrando ligeras mejoras en la dimensión 2.

4.8. Diferencia entre resultados de la dimensión 3 de la variable aprendizaje de vocabulario de inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet

Tabla 12

Análisis de la dimensión sobre “Obtiene información de textos orales”, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.

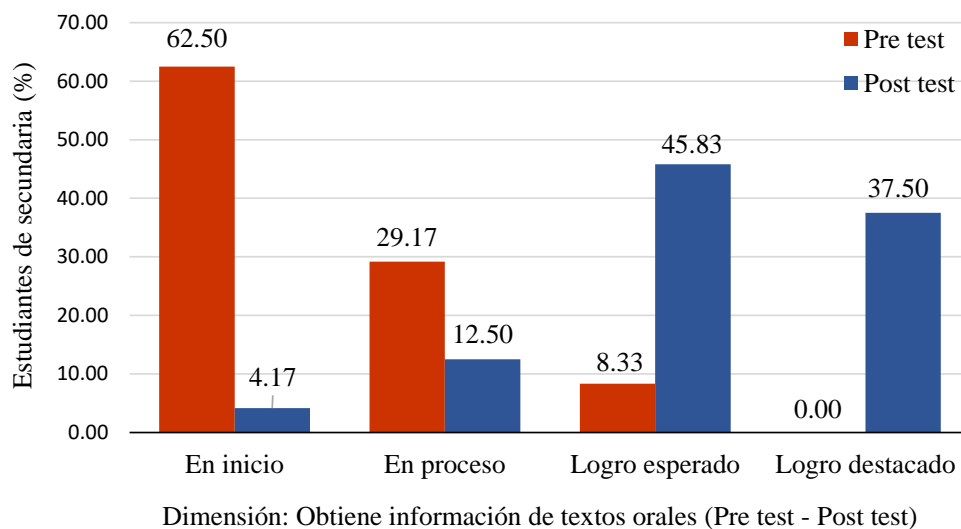
Dimensión: Obtiene información de textos orales	G. Experimental			
	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
En inicio	15	62.50	1	4.17
En proceso	7	29.17	3	12.50
Logro esperado	2	8.33	11	45.83
Logro destacado	0	0.00	9	37.50
Total	24	100.00	24	100.00

Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test – Post test).

Figura 17

Análisis de la dimensión sobre “Obtiene información de textos orales”, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de

nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.



Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test – Post test).

Interpretación

La tabla 12, compara los resultados de la dimensión “Obtiene información de textos orales” antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet. Se evidencia que, antes de la aplicación la mayoría de estudiantes se encontraba en nivel de inicio con un 62,50%, seguido del nivel de proceso con 29,17% y con un 8,33% en el nivel de logro esperado. Por otro lado, después de la aplicación de la herramienta Quizlet, el 45,83% se encontró en el nivel de logro esperado, seguido por un 37,50% en el logro destacado, un 12,50% en el nivel de proceso, y 4,17% en el nivel de inicio.

Entonces, se infiere que se obtuvieron mejoras significativas después de la aplicación de la herramienta Quizlet. Antes de la aplicación de la herramienta, la mayoría de estudiantes presentaba dificultades en la obtención de información de textos orales y solo un pequeño porcentaje se encontraba en el nivel de logro esperado. No obstante, después de la aplicación aproximadamente el 80% de

estudiantes se encontraba en el nivel de logro esperado o en el destacado, demostrando mejoras significativas en la capacidad de obtención de información de textos orales. Sin embargo, hubo cierto porcentaje que se mantuvo en proceso ($n=3$) y en inicio ($n=1$), demostrando ligeras mejoras en la dimensión 3.

4.9. Contrastación de hipótesis

4.9.1. Comprobación de supuestos

4.9.1.1. Prueba de normalidad.

La prueba de normalidad fue realizada de manera previa a la contrastación de hipótesis, con la finalidad de conocer si el grupo de datos se origina a partir de una distribución normal y poder efectuar los test de hipótesis de una forma más exacta.

Siendo la muestra menor que 30 en la actual investigación se procedió a emplear la prueba de Shapiro-Wilk. Es necesario resaltar que, cuando los datos del nivel de significancia son menores a 0,05, se afirma que los datos no provienen de una distribución normal; por ende, si el nivel de significancia es mayor que 0,05, sí presentarían una distribución normal.

a. Formulación de hipótesis

H₀: Los datos de la variable como dimensiones provienen de una distribución normal.

H₁: Los datos de la variable como dimensiones no provienen de una distribución normal.

Tabla 13

Prueba de Shapiro-Wilk para una muestra, respecto a las dimensiones y variables:

Aprendizaje de vocabulario en inglés

Dimensión/Variable	Shapiro-Wilk ^a			Presenta normalidad
	Estadístico	gl	Sig.	
Aprendizaje de vocabulario en inglés (Pre test)	,945	24	,209	Si
Obtiene información de textos escritos	,895	24	,017	No
Utiliza convenciones del lenguaje escrito	,784	24	,000	No
Obtiene información de textos orales	,844	24	,002	No
Aprendizaje de vocabulario en inglés (Post test)	,935	24	,128	Si
Obtiene información de textos escritos	,890	24	,013	No
Utiliza convenciones del lenguaje escrito	,853	24	,003	No
Obtiene información de textos orales	,771	24	,000	No

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test – Post test).

Dado que p valor (Sin asintótica bilateral) respecto a las variables es mayor al valor de α (0,05) no se rechaza la hipótesis nula. De tal forma, se puede afirmar que los datos más no las dimensiones proceden de una distribución normal; así, se procederá a trabajar las pruebas estadísticas paramétrica para la hipótesis general, específica 1 como específica 2 y pruebas no paramétricas para la hipótesis específica 3.

4.9.1.2. Prueba de hipótesis general.

La prueba estadística paramétrica “t de Student para muestras relacionadas” fue utilizada para la contrastación de la hipótesis general. La función de esta prueba es

comprobar las diferencias de una variable numérica que presente distribución normal, respecto a dos tiempos en un mismo grupo y, tomando en cuenta esta prueba estadística resolver si existen diferencia significativa a un 95% de confianza.

a. Formulación de hipótesis

Ho: La aplicación de la herramienta Quizlet no mejora el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.

H1: La aplicación de la herramienta Quizlet mejora el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.

b. Establecer un nivel de significancia

Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\%$

c. Estadístico de Prueba

Se decidió trabajar un estadístico de prueba paramétrico “t” de Student para muestras relacionadas”.

Tabla 14

Descripción comparativa general del nivel de nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario.

Grupo experimental (n = 24)					
N°	Puntaje directo			Puntaje categorizado	
	Pre	Post	Dif	Pre	Post
E001	8	14	6	En inicio	Logro esperado
E002	10	18	8	En inicio	Logro destacado
E003	9	19	10	En inicio	Logro destacado
E004	8	14	6	En inicio	Logro esperado
E005	11	16	5	En proceso	Logro esperado
E006	12	20	8	En proceso	Logro destacado
E007	8	16	8	En inicio	Logro esperado
E008	9	13	4	En inicio	En proceso
E009	8	17	9	En inicio	Logro esperado
E010	8	16	8	En inicio	Logro esperado
E011	12	13	1	En proceso	En proceso
E012	10	17	7	En inicio	Logro esperado
E013	9	15	6	En inicio	Logro esperado
E014	11	16	5	En proceso	Logro esperado
E015	9	20	11	En inicio	Logro destacado
E016	7	16	9	En inicio	Logro esperado
E017	6	18	12	En inicio	Logro destacado
E018	7	19	12	En inicio	Logro destacado
E019	8	15	7	En inicio	Logro esperado
E020	6	18	12	En inicio	Logro destacado
E021	9	19	10	En inicio	Logro destacado
E022	9	13	4	En inicio	En proceso
E023	7	18	11	En inicio	Logro destacado
E024	11	19	8	En proceso	Logro destacado

Nota: Categorización de baremos: En inicio [0 a 05], en proceso [06 a 10], logro esperado [11 a 15], logro destacado [16 a 20].

Fuente: Elaboración propia, basado en prueba de evaluación (Pre test – Post test).

Tabla 15

Comparación de medias, según prueba estadística paramétrica t de student según puntajes directos nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés

Variable de estudio	Estadísticos	Grupo experimental		Estadístico inferencial	Sig bilateral
		Pre test	Post test		
		(n = 24)	(n = 24)	T de student	p<0.05
Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés	Media	8,83	16,62	t= -13.353	Existe una mejora significativa
	Mediana	9,00	16,50		
	Desv. estándar	1,71	2,22	P valor	
	Xmin	6	13	P= 0.000	
	Xmax	12	20		

Nota1: Rangos negativos (Rn = 0), rangos positivos (Rp = 23), rangos empates (Re = 1)

Nota2: P valor= 2,5485E-12 (p<0,05); se concluye que se rechaza la Ho.

Fuente: Elaboración por autor, basado en lista de cotejo.

Interpretación

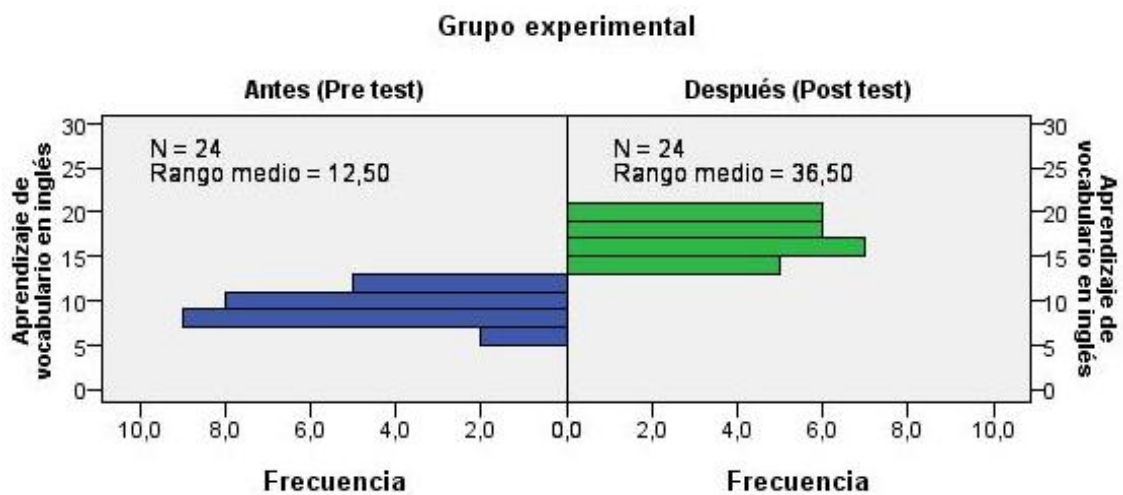
En la tabla 15, observamos que los resultados del nivel de nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés de los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021, en el pretest, el promedio alcanza una media de 8,83. Asimismo, la calificación con menor puntaje fue de 6 y la de mayor puntaje de 12.

En el post test, después de la aplicación de la herramienta Quizlet se obtiene una media de 16,62. Además, la calificación con menor puntaje fue de 13 y la de mayor puntaje fue de 20, con ello se evidencia que el grupo experimental mejoró significativamente marcando una diferencia de 7.79 puntos, conduciendo a que el grupo de estudio mejore notablemente.

De igual forma se pudo apreciar que 23 estudiantes subieron de nivel al inmediato superior ($R_p = 23$), uno de los estudiantes se mantuvo en el mismo nivel ($R_e = 1$) y ningún estudiante bajo de nivel ($R_n = 0$), mostrando evidencia que el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés mejoró significativamente.

Figura 18

Comparación de medias, según prueba estadística paramétrica t de student según puntajes directos nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés.



d. Lectura del P valor:

$H_0: (p \geq 0.05) \rightarrow$ No se rechaza la H_0

$H_1: (p < 0.05) \rightarrow$ Rechaza la H_0

$P = 2,5485E-12; \alpha = 0.05 \rightarrow P < 0.05$ entonces se rechaza la H_0

e. Decisión:

De acuerdo con los resultados evidenciados en la tabla 15, se observa que, el valor $-p$ (0,001) es menor que el nivel de significancia (0.05) rechazándose la hipótesis nula, por lo que se concluye con un grado de confianza del 95% que la aplicación de la herramienta Quizlet mejora el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.

4.8.9.3. Contrastación de hipótesis específicas.

Primera hipótesis específica. Se utilizó una prueba estadística no paramétrica Chi cuadrada bondad de ajuste para contrastar la hipótesis específica 1. Esta prueba fue concebida gracias a Karl Pearson a inicios de 1900 y es adecuada para los niveles de datos tanto nominal como ordinal, ya que su propósito es comprobar cuan bien se ajusta un conjunto de datos a un conjunto esperado que puede ser de tipo uniforme para todos los casos o de ajuste a un patrón específico, a un 95% de confianza.

a. Formulación de Hipótesis:

Ho: El nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, en la mayoría de los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021, antes de la aplicación de la herramienta Quizlet no está en nivel de inicio.

Hi: El nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, en la mayoría de los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021, antes de la aplicación de la herramienta Quizlet está en nivel de inicio.

b. Establecer un nivel de significancia

Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\%$

c. Estadístico de Prueba

Se determinó trabajar un estadístico de prueba no paramétrico “Chi cuadrada bondad de ajuste”.

Tabla 16

Presentación de la prueba estadística no paramétrica chi cuadrada bondad de ajuste para una muestra de la variable: Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés.

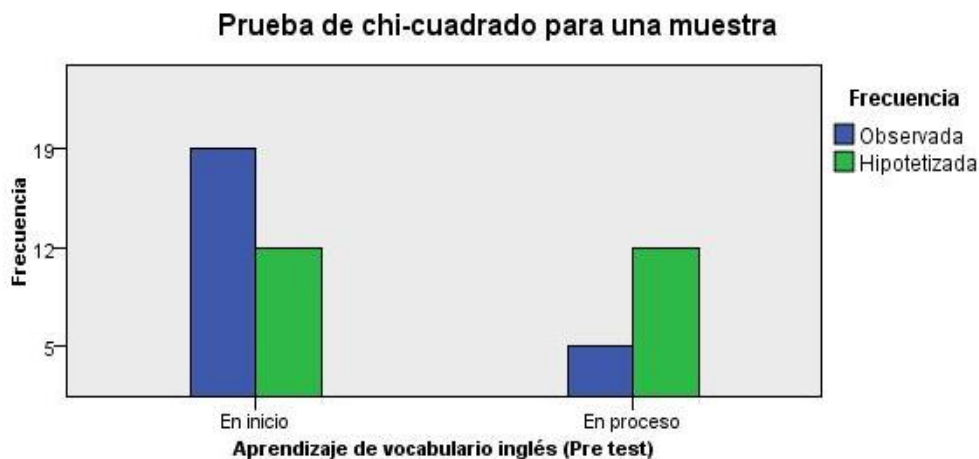
Estadísticos de prueba

Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés (Pre test)	
Chi-cuadrado	8167 ^a
gl	1
Sig. asintótica	.004

a. 0 casillas (0,0%) han esperado frecuencias menores que 5. La frecuencia mínima de casilla esperada es 12,0.

Figura 19

Presentación de la prueba estadística no paramétrica chi cuadrada bondad de ajuste para una muestra de la variable: Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés.



d. Lectura del P valor:

Ho: ($p \geq 0.05$) → No se rechaza la Ho

H1: ($p < 0.05$) → Rechazo la Ho

$P = 0,004$; $\alpha = 0.05$ → $P < 0.05$ entonces se rechaza la Ho

e. Decisión:

Los resultados de la tabla 16 exponen que el valor p - valor (0.039) es menor que el nivel de significancia (0.05) rechazando la hipótesis nula y concluyendo, con un nivel de confianza del 95% que el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés en la mayoría de los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021, antes de la aplicación de la herramienta Quizlet estuvo en nivel de inicio.

Segunda hipótesis específica. Para la contrastación de la hipótesis específica 2, se utilizó una prueba estadística no paramétrica Chi cuadrada bondad de ajuste.

a. Formulación de Hipótesis:

Ho: El nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, en la mayoría de los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, en el año 2021, después de la aplicación de la herramienta Quizlet no está en nivel logro esperado.

Hi: El nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, en la mayoría de los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, en el año 2021, después de la aplicación de la herramienta Quizlet está en nivel logro esperado.

b. Establecer un nivel de significancia

Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\%$

c. Estadístico de Prueba

Se determinó trabajar un estadístico de prueba no paramétrico “Chi cuadrada bondad de ajuste”.

Tabla 17

Presentación de la prueba estadística no paramétrica chi cuadrada bondad de ajuste para una muestra de la variable: Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés

Estadísticos de prueba

Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés (Post test)	
Chi-cuadrado	4,750 ^a
gl	2
Sig. asintótica	,009

a. 0 casillas (0,0%) han esperado frecuencias menores que 5. La frecuencia mínima de casilla esperada es 8,0.

Figura 20

Presentación de la prueba estadística no paramétrica chi cuadrada bondad de ajuste para una muestra de la variable: Nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés



Fuente: Elaboración por autor, basado en prueba de evaluación (Post test).

d. Lectura del P valor:

Ho: ($p \geq 0.05$) → No se rechaza la Ho

H1: ($p < 0.05$) → Rechazo la Ho

$P = 0,009$; $\alpha = 0.05$ → $P < 0.05$ entonces se rechaza la Ho

e. Decisión:

A través de la tabla 17, se observa que el valor p - valor (0.009) es menor que el nivel de significancia (0.05) rechazando la hipótesis nula y concluyendo, con un nivel de confianza del 95%, que el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, en la mayoría de los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución

Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, en el año 2021, después de la aplicación de la herramienta Quizlet estuvo en nivel logro esperado.

Tercera hipótesis específica. La prueba estadística no paramétrica “t de Wilcoxon” fue utilizada para la contratación de la hipótesis específica 3 teniendo como meta verificar las divergencias de una variable categóricas o numérica que no presente distribución normal, respecto a dos tiempos a un mismo grupo, y a partir de esta prueba estadística concluir si es que existe diferencia significativa a un 95% de confianza.

a. Formulación de hipótesis:

Ho: No existe diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, en el año 2021.

H1: Existe diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, en el año 2021.

b. Establecer un nivel de significancia

Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\%$

c. Estadístico de Prueba

Se determinó trabajar un estadístico de prueba no paramétrico “t de Wilcoxon”.

Tabla 18

Comparación de medias, según prueba estadística no paramétrica t de Wilcoxon según puntajes categorizados nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés

Variable Dimensión	Estadísticos	G. Experimental		Estadístico inferencial	Sig bilateral
		Pre test (n = 24)	Post test (n = 24)		
				t de Wilcoxon	p<0.05
Aprendizaje de vocabulario en inglés	Media	8,83	16,63	w= -4.276 P valor P = 0.000	Existe mejora significativa
	Mediana	9,00	16,50		
	Desv. estándar	1,711	2,223		
	Xmin	6	13		
	Xmax	12	20		
		(n = 24)	(n = 24)	t de Wilcoxon	p<0.05
Obtiene información de textos escritos	Media	7,04	10,50	w= -4.190 P valor P = 0.000	Existe mejora significativa
	Mediana	8,00	10,50		
	Desv. estándar	1,732	1,285		
	Xmin	4	8		
	Xmax	10	12		
		(n = 24)	(n = 24)	t de Wilcoxon	p<0.05
Utiliza convenciones del lenguaje escrito	Media	,71	3,00	w= -4.161 P valor P = 0.000	Existe mejora significativa
	Mediana	1,00	3,00		
	Desv. estándar	,690	,885		
	Xmin	0	1		
	Xmax	2	4		
		(n = 24)	(n = 24)	t de Wilcoxon	p<0.05
	Media	1,08	3,13		

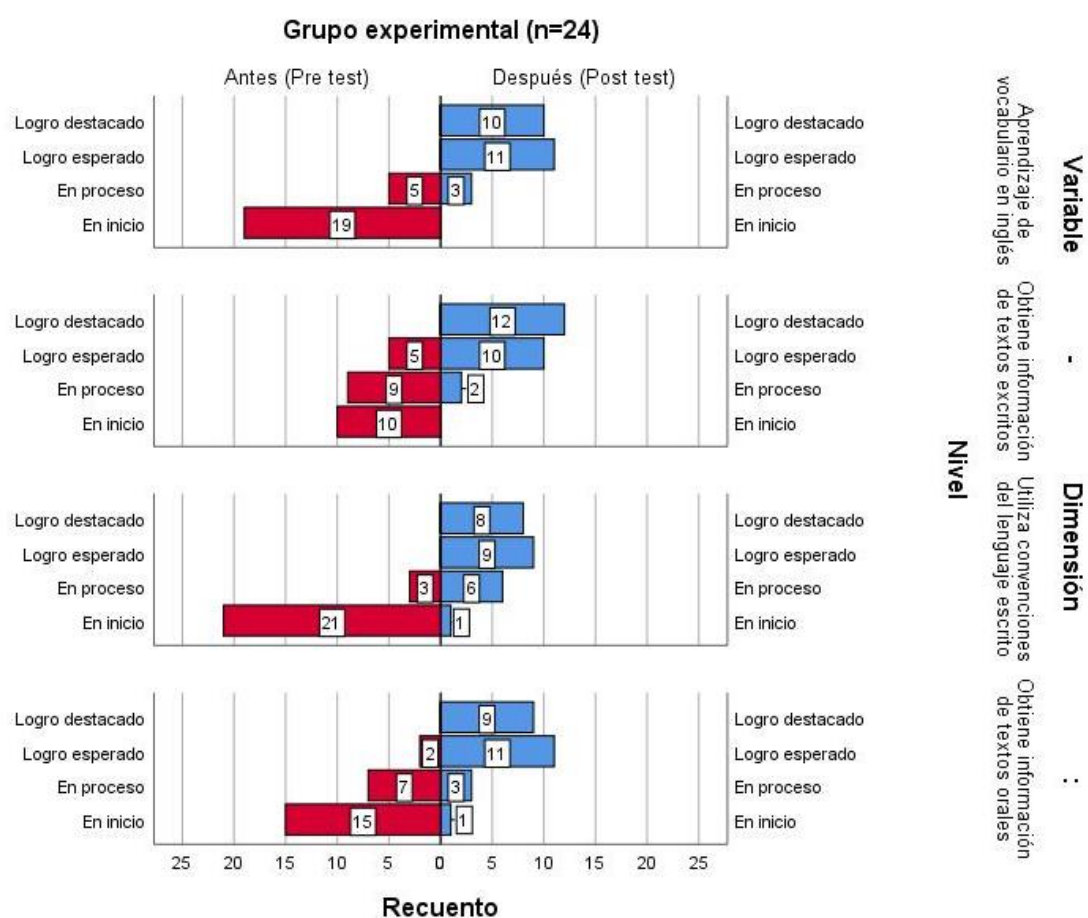
Obtiene información de textos orales	Mediana	1,00	3,00	w= -3.975	Existe mejora significativa
	Desv. estándar	1,018	,947	P valor	
	Xmin	0	0	P = 0.000	
	Xmax	3	4		

Nota: Rangos negativos (Rn = 0), rangos positivos (Rp = 23), rangos empates (Re = 1)

Fuente: Elaboración por autor, basado en prueba de evaluación (Post test).

Figura 21

Comparación de frecuencias, según prueba estadística no paramétrica t de Wilcoxon según puntajes categorizados nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés



Fuente: Elaboración por autor, basado en prueba de evaluación (Pre test - Post test).

d. Lectura del P valor:

Ho: ($p \geq 0.05$) → No se rechaza la Ho

H1: ($p < 0.05$) → Rechaza la Ho

$P = 0,000019$; $\alpha = 0.05$ → $P < 0.05$ entonces se rechaza la Ho

e. Decisión:

A partir de la tabla 18, se infiere que el valor $-p$ (0,000) es menor que el nivel de significancia (0.05) rechazando la hipótesis nula y concluyendo, con un nivel de confianza del 95% que existe diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, en el año 2021.

4.10. Discusión de resultados

Posterior a la presentación y análisis de los resultados recabados durante la experimentación, se procede a realizar la discusión correspondiente, siendo el objetivo general del estudio determinar los resultados del nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés a través de la herramienta Quizlet en una institución pública de la región de Tacna.

Se infiere a través de los resultados mostrados en la figura 14, que hubo una mejora significativa en el nivel de vocabulario en inglés al no encontrar alumnos en el nivel de logro esperado o destacado antes de la aplicación de Quizlet, obteniendo después de su aplicación, un 87,5% en ambos niveles. Este resultado, se fortalece a través de distintas investigaciones experimentales que confirman la mejora de

adquisición del idioma inglés después de la experimentación con Quizlet (Al-Malki, 2020; Hiuong y Kawaguchi, 2021; Montaner-Villalba, 2019; Sanosi, 2018). Un motivo para el logro de tal avance de vocabulario en los estudiantes deriva del uso de la gamificación en el campo educativo, así el aprendizaje de vocabulario que suele basarse en la repetición y memorización (Waluyo y Bucol, 2021) se convierte de una actividad tediosa a una experiencia más divertida que atrae la atención de los estudiantes (Kingsley y Grabner-Hagen, 2018). Numerosas investigaciones confirman la eficacia de las herramientas gamificadas en la potenciación de la motivación y de obtención de resultados de aprendizaje positivos (Laura et al., 2020, 2022; Medina y Hurtado, 2017; Weissheimer et al., 2019) como ha ocurrido en la presente investigación con Quizlet.

En relación a la dimensión “Obtiene información de textos escritos” se pudo observar a través de la figura 15 que antes de la aplicación de Quizlet un 79,17% de los estudiantes se encontraban en inicio o proceso y, solo 20,83% en logro esperado; mientras que después de la aplicación un 91,67% de estudiantes se encontró en el nivel esperado y destacado, permaneciendo el porcentaje restante en nivel de proceso. Esta mejoría significativa ocurrió en gran parte a causa de las diferentes actividades otorgadas por Quizlet que contenían los *flashcards* permitiendo al alumno leer el concepto de la nueva palabra antes de brindar una respuesta, promoviendo la comprensión lectora a través de pequeños textos (Alharbi, 2021; Ledesma, 2019). Adicionalmente, la herramienta provee una retroalimentación oportuna a los estudiantes, permitiéndoles analizar si comprendieron los conceptos nuevos o no y saber cuál es su progreso en el aprendizaje del set de nuevo vocabulario (Alharbi, 2021). Por otro lado, Runhaa (2012) afirma la eficacia de Quizlet frente a la lectura, puesto que, aunque proporciona experiencias de comprensión lectora su principal

beneficio se direcciona en la adquisición de vocabulario que reduce el tiempo de respuesta de preguntas de nivel literal.

Respecto a la dimensión “Utiliza convenciones del lenguaje escrito” se obtuvo resultados también significativos en el avance de esta capacidad después de la aplicación de Quizlet (véase figura 16); al comienzo de la experimentación el 87,50% de los alumnos se encontraban en el nivel de inicio y, después el 70,83% de los estudiantes se posicionaron o en el nivel esperado o destacado. Las causas de este progreso están relacionadas de manera directa con la actividad escribir, la cual permitía a los estudiantes practicar la escritura del nuevo vocabulario basado en la lectura de los conceptos. Como Al-Malki, (2020) evidencia que los estudiantes suelen enfocarse en aprender y escribir de manera correcta las palabras para obtener un mayor puntaje que sus compañeros; asimismo, Estrada (2019) afirma que las habilidades de una eficiente escritura tienen una fuerte relación con la repetición y guía, aspectos que la herramienta Quizlet proporciona al permitir repetir la actividad cuantas veces el estudiante desee y, en caso que su respuesta sea errónea brinda una guía con la respuesta correcta para que el alumno la escriba, mediante tal experiencia, la escritura de la palabra sea más fácil de recordar para la próxima vez que se presente el ejercicio. De igual relevancia, Alharbi (2021) expresa que Quizlet ayuda a la habilidad de la lectura tanto como a la escritura en el aprendizaje de idiomas, verificando su afirmación a través del presente estudio y de las investigaciones de Al-Malki (2020) y Estrada (2019) donde también se obtuvieron resultados satisfactorios en esta habilidad gracias a la aplicación de la herramienta, mostrando avances significativos en la escritura de frases y palabras.

De manera adicional, la figura 17 muestra las mejoras de la dimensión “Obtiene información de textos orales”, pasando de un 8,33% en el logro esperado al inicio de la

experimentación hacia un 83,33% en el nivel esperado o destacado después de la aplicación de Quizlet. De igual manera, esta mejora está relacionada con una actividad en específico como es la de ortografía, donde los alumnos tenían que escuchar la pronunciación de la palabra y escribirla. Con base en Hiuong y Kawaguchi (2021), la herramienta Quizlet permite el aprendizaje de vocabulario a través de la escucha y repetición de nuevas palabras, favoreciendo la expresión comunicativa de los estudiantes en la segunda lengua y proporcionando otra vía de práctica de la pronunciación de palabras aparte de las representaciones fonológicas tradicionales. Asimismo, Quizlet permite la escucha de la palabra a través de la mayoría de sus actividades, permaneciendo inscrito en la memoria del alumno de manera inconsciente. Si bien no se encontraron investigaciones específicas que se enfoquen en la relación de mejora de la habilidad de escucha con la aplicación Quizlet, existen estudios que demuestran que puede haber una mejora en la habilidad de comprensión oral y de pronunciación al escuchar de manera repetitiva la pronunciación de una cierta palabra como permite la página YouGlish al igual que Quizlet (Fu y Yang, 2019; Kartal y Korucu-Kis, 2019).

En consecuencia, la herramienta Quizlet demuestra tener un alto potencial en la adquisición de vocabulario en lo que respecta a tres dimensiones: escritura, escucha y memorización; afectando de manera significativa a la habilidad de lectura de los estudiantes. Por otro lado, no se puede negar que brindar a los alumnos con experiencias como las otorgadas por Quizlet incentivan el aprendizaje autónomo, y, en consecuencia, la adquisición de hábitos de estudio saludables y efectivos para el alumno como resaltan los investigadores Anjaniputra y Salsabila (2018) y Sanosi (2018). De tal manera, la herramienta Quizlet ofrece un fácil acceso a los estudiantes al estar disponible no solo en computadores, sino también en celulares; lo que permite

que los alumnos puedan pasar más tiempo practicando y aprendiendo en sus ratos libres (Dizon, 2016).

Sin embargo, el presente estudio también tuvo ciertas limitaciones. Por ejemplo, la reducida muestra en la que fue evaluada la experimentación no puede presentar un resultado que sea generalizable para toda la provincia de Tacna; por lo tanto, se recomienda realizar futuras investigaciones que impliquen un mayor tamaño de muestra. Asimismo, el tiempo de experimentación fue relativamente corto lo que pudo haber influido a obtener respuestas satisfactorias por parte de los estudiantes en la prueba de salida, no pudiendo demostrar si la adquisición de vocabulario se estableció en su memoria a largo plazo. Aunque, Quizlet queda demostrada como una herramienta útil para el aprendizaje de vocabulario, es necesario incentivar en los estudiantes la búsqueda de nuevas herramientas y páginas web que se adapten con sus estilos de aprendizaje, es decir, conociendo que el campo de la innovación educativa va creciendo a pasos agigantados gracias al avance tecnológico y acceso a la Internet.

Conclusiones

Gracias a los datos recopilados a través de la investigación se pueden presentar conclusiones objetivas acerca del impacto y utilidad de la herramienta Quizlet para el aprendizaje de vocabulario inglés. De tal forma, las conclusiones obtenidas son las siguientes:

Primera. La aplicación de la herramienta Quizlet mejora el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021. Así, se comprobó que la aplicación de la herramienta Quizlet resultó en cambios progresivos en las calificaciones desde un promedio de 8,83 en un inicio hacia un promedio de 16,62 después; según el estadístico de prueba paramétrico t de student $t = -13.353$ y P-valor = 0.000 (Véase Tabla 15).

Segunda. El nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, en la mayoría de los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021, antes de la aplicación de la herramienta Quizlet estaba en nivel de inicio. En consecuencia, un 62,50% de la muestra total logró responder entre 0 a 10 preguntas correctas, de acuerdo con el estadístico de prueba no paramétrico Chi cuadrado bondad de ajuste $X^2 = 8,167$ y P-valor = 0,004 (Véase Tabla 16).

Tercera. El nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, en la mayoría de los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, en el año 2021, después de la aplicación de la herramienta Quizlet está en nivel logro esperado. Por consiguiente, un 48,83% de la muestra total logró responder entre 14 a 17

preguntas correctas, según el estadístico de prueba no paramétrico Chi cuadrado bondad de ajuste $X^2= 4,750$ y $P\text{-valor}= 0,009$ (Véase Tabla 17).

Cuarta. Si existe diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, en el año 2021. Se comprobó que después de la aplicación de la herramienta Quizlet el nivel de logro destacado se elevó de forma significativa de un 0.00% a un 37.50%, de acuerdo con el estadístico de prueba no paramétrico de rangos de Wilcoxon $w=-4,276$ y $P\text{-valor} = 0,000$ (Véase Tabla 18).

Recomendaciones

Primera. Se recomienda que los docentes incentiven o amplifiquen a su grupo de herramientas tecnológicas utilizadas en clase, la herramienta Quizlet para el aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés, puesto que, sus beneficios han sido demostrados y sus elementos gamificados demuestran una mejora de la motivación y atención de los estudiantes.

Segunda. Se recomienda un cambio en la metodología de enseñanza proporcionada en clases, pasando de una tradicional hacia una que incorpore herramientas tecnológicas como Quizlet. Así, los docentes pueden experimentar con modelos como el *blended learning* o el *flipped classroom* que garanticen el uso de las herramientas dentro o fuera de clases por parte de los estudiantes.

Tercera. Se recomienda realizar futuras investigaciones de otros aspectos de Quizlet como su potencial como estrategia de pre-enseñanza de vocabulario nuevo antes de la lectura de textos o el impacto que pueda tener respecto a las habilidades de escritura, gramática o escucha al haberse encontrado muy pocas investigaciones en tales campos.

Cuarta. Se recomienda que los directivos de las instituciones educativas o quienes correspondan, proporcionen los equipos y el acceso a Internet adecuado para que los estudiantes exploren las herramientas que mejoren su aprendizaje y las utilicen por un mayor período de tiempo, convirtiéndolas así en una práctica natural que incentive su aprendizaje autónomo.

Referencias

Bibliográficas

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). McGraw Hill Educación.

MINEDU (2016). *Programa curricular de Educación Secundaria*. MINEDU.

Electrónicas

Al-Malki, M. (2020). Quizlet: An Online Application to Enhance EFL Foundation Students' Vocabulary Acquisition at Rustaq College of Education, Oman. *Arab World English Journal (AWEJ) Special Issue on CALL*, 6, 332–343.
<https://doi.org/10.31235/OSF.IO/RKPVG>

Alharbi, M. (2021). Quizlet: Promoting Learners' Content Literacy. *Computer Assisted Language Learning Electronic Journal (CALL-EJ)*, 22(3), 172–178. <http://www.callej.org/journal/22-3/Alharbi2021.pdf>

Anjaniputra, A., y Salsabila, V. (2018). The merits of Quizlet for vocabulary learning at tertiary level. *Indonesian EFL Journal*, 4(2), 1–11. <https://doi.org/10.25134/ieflj.v4i2.1370>

Arica, L. (2021). *Modelo SAMR como estrategia para la enseñanza aprendizaje de programación y sus beneficios durante las clases de modalidad en línea* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio digital de la UTMACH. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/16786>

Azli, W., Shah, P., Mohamad, M., Azli, W., Shah, P. M., y Mohamad, M. (2018). Perception on the Usage of Mobile Assisted Language Learning (MALL) in English as a Second

- Language (ESL) Learning among Vocational College Students. *Creative Education*, 9(1), 84–98. <https://doi.org/10.4236/CE.2018.91008>
- Basheer, B. (2013). The Impact of Using Technology in Teaching English as a Second Language. *English Language and Literature Studies*, 3(1), 111. <https://doi.org/10.5539/ELLS.V3N1P111>
- Bates, T., y Sangrà, A. (2011). *Managing technology in higher education: strategies for transforming teaching and learning* (1st ed.). Jossey-Bass. <https://www.wiley.com/en-US/Managing+Technology+in+Higher+Education%3A+Strategies+for+Transforming+Teaching+and+Learning-p-9780470584729>
- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista Boletín Redipe*, 6(4), 91–98. <https://doi.org/10.36260/RBR.V6I4.227>
- Cabero, J. (2005). Las TIC y las universidades: retos, posibilidades y preocupaciones. *Revista de La Educación Superior*, 34(135), 77–100. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-27602005000300077&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Casa, M. (2017). *Recurso didáctico tecnológico Quizlet en el aprendizaje del léxico del idioma inglés en el primer año de bachillerato general unificado en la Unidad Educativa Municipal Oswaldo Lombeyda del Distrito Metropolitano de Quito, octubre diciembre 2016* [Tesis de maestría, Universidad Central de Ecuador]. Repositorio digital de la Universidad Central de Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12597>
- Casado, J., y García, B. (2000). Consideraciones didácticas sobre la enseñanza de lenguas extranjeras asistida por ordenador. *Didáctica, Lengua y Literatura*, 12(67). <https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/DIDA0000110067A>

- Cervero, M., y Pichardo, F. (2000). *Aprender y enseñar vocabulario*. Edelsa.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=87375>
- Chartrand, R. (2016). Advantages and Disadvantages of Using Mobile Devices in a University Language Classroom. *Bulletin of the Institute of Foreign Language Education Kurume University*, 23, 1–13. https://swsu.ru/sbornik-statey/pdf/gaikn23_1-13.pdf
- Chávez, N. (2016). *Técnicas visuales en la enseñanza de vocabulario de lengua extranjera inglés en estudiantes de octavo año de EGB. Unidad Educativa Darío Guevara Mayorga, Quito, D.M., periodo 2014-2015* [Tesis de licenciatura, Universidad Central de Ecuador]. Repositorio digital de la Universidad Central de Ecuador.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12453>
- Chiu, C., Guo, Y., Shih, J., Chen, X., Cheng, P., y Chung, J. (2015). Mobile-Assisted Language Learning: Impacts of Smartphones on College Students' Life and English Learning Experiences Chi-Yen. *Asian Journal of English Language Teaching*, 32(3), 63–76.
<https://www.airitilibrary.com/Publication/alDetailedMesh?docid=19937571-201506-201508210005-201508210005-63-75>
- Delgado, G., y Gutiérrez, M. (21 de agosto del 2012). *Manual del uso del Internet y Herramientas Tecnológica*. Universidad Técnica de Manabí. <https://utm.edu.ec/sa/?p=842>
- Deterding, S. (2012). Gamification: designing for motivation. *Interactions*, 19(4), 14–17.
<https://doi.org/10.1145/2212877.2212883>
- Díaz, L. (2011). *La Observación*. Facultad de Psicología, Universidad Autónoma de México.
http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf

- Dizon, G. (2016). Quizlet in the EFL Classroom: Enhancing Academic Vocabulary Acquisition of Japanese University Students. *Teaching English with Technology*, 16(2), 40–56. <http://www.tewtjournal.org>
- Duman, G., Orhon, G., y Gedik, N. (2015). Research trends in mobile assisted language learning from 2000 to 2012. *ReCALL*, 27(2), 197–216. <https://doi.org/10.1017/S0958344014000287>
- El Universo (11 de febrero del 2015). *Ecuador tiene “nivel bajo de inglés”, según informe de Education First*. El Universo. <https://www.eluniverso.com/noticias/2015/02/11/nota/4547176/ecuador-tiene-nivel-bajo-ingles-segun-informe-education-first/>
- Elgort, I. (2011). Deliberate Learning and Vocabulary Acquisition in a Second Language. *Language Learning*, 61(2), 367–413. <https://doi.org/10.1111/J.1467-9922.2010.00613.X>
- Ellis, N. (1997). *Vocabulary acquisition: Word structure, collocation, grammar, and meaning*. N. Schmitt y M. McCarthy (eds.). Cambridge University Press. <http://deepblue.lib.umich.edu/handle/2027.42/139760>
- Esteves, R., y Rong, C. (2010). Social impact of privacy in cloud computing. Proceedings - 2nd IEEE International Conference on Cloud Computing Technology and Science, CloudCom 2010, 593–596. <https://doi.org/10.1109/CLOUDCOM.2010.98>
- Estrada, D. (2019). *Expanding Vocabulary through Quizlet to Improve Students' Writing* [Tesis de Maestría, Universidad Casa Grande]. Repositorio digital de Universidad Casa Grande. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1826>
- Fryer, L., y Bovee, N. (2016). Supporting students' motivation for e-learning: Teachers matter on and offline. *The Internet and Higher Education*, 30, 21–29. <https://doi.org/10.1016/J.IHEDUC.2016.03.003>

- Fu, J., y Yang, S. (2019). Exploring How YouGlish Facilitates EFL Learners' Speaking Competence. *Educational Technology & Society*, 22(4), 47–58. <https://www.jstor.org/stable/26910184>
- Gairns, R., y Redman, S. (1986). *Working with words: a guide to teaching and learning vocabulary*. Cambridge University Press.
- García-Utrera, L., Figueroa-Rodríguez, S., y Esquivel-Gómez, I. (2014). Modelo de Sustitución, Aumento, Modificación y Redefinición (SAMR): Fundamentos y aplicaciones en I. Esquivel-Gómez (Ed.), *Los Modelos Tecno-Educativos: Revolucionando el aprendizaje del siglo XXI* (pp. 205-220). Universidad Veracruzana. <https://www.researchgate.net/publication/273754983>
- García-Valcárcel, A. (2007). Herramientas tecnológicas para mejorar la docencia universitaria. una reflexión desde la experiencia y la investigación. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 10(2), 125–148. <https://doi.org/10.5944/RIED.2.10.996>
- Glotzbach, M. (12 de diciembre del 2019). *Celebrating 2019 and Quizlet's impact*. Quizlet. <https://quizlet.com/blog/2019-impact-report>
- Graham, D. (2016). *CALL (computer assisted language learning)*. LLAS Centre for Languages, Linguistics and Area Studies. <https://www.llas.ac.uk/resources/gpg/61>
- Hackman, S. (2008). *Teaching Effective Vocabulary*. Department for children, schools and families. https://boltonlearningtogether.org.uk/wp-content/uploads/2016/10/Teaching_Effective_Vocabulary.pdf
- Hidalgo, C., Escudero, G. I., Villacís, W., y Varela, K. (2021). The effects of online learning on EFL students' academic achievement during Coronavirus disease pandemic. *European Journal of Educational Research*, 10(4), 1867–1879. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.4.1867>

- Huong, T., y Kawaguchi, S. (2021). The Effectiveness of Quizlet in Improving EFL Learners' Receptive Vocabulary Acquisition. *Asiatic: IJUM Journal of English Language and Literature*, 15(1), 115–159.
<https://journals.iium.edu.my/asiatic/index.php/ajell/article/view/2314>
- Hubbard, P., y Levy, M. (2006). *Teacher education in CALL*. John Benjamins Pub. Co.
<https://doi.org/10.1075/llt.14>
- Hunicke, R., Leblanc, M., y Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *Proceedings of the Challenges in Games AI Workshop, Nineteenth National Conference of Artificial Intelligence*, 1-5.
<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.79.4561>
- Jiménez, F., y Rufat, A. (2016). Posibilidades de aplicación de un enfoque léxico a la enseñanza comunicativa del español en G. Nieto Caballero (ed.). *Nuevas aportaciones al estudio de la enseñanza y aprendizaje de lenguas* (pp. 11-23). Universidad de Extremadura. Nuevas <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5900239>
- Kartal, G., y Korucu-Kis, S. (2019). The use of Twitter and Youglish for the learning and retention of commonly mispronounced English words. *Education and Information Technologies 2019*, 25(1), 193–221. <https://doi.org/10.1007/S10639-019-09970-8>
- Kingsley, T., y Grabner-Hagen, M. (2018). Vocabulary by Gamification. *The Reading Teacher*, 71(5), 545–555. <https://doi.org/10.1002/TRTR.1645>
- Krashen, S. (1985). *The input hypothesis: issues and implications*. Longman.
- Kumar, E., y Sreehari, P. (2011). *Computer Assisted Language Learning (CALL)*. In *A Handbook for English Language Laboratories*. Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/UPO9788175968677.003>

- Laura, K. (2021). *La aplicación QUIZZZ y el aprendizaje del vocabulario aimara en los estudiantes de segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca en el año 2020* [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann. <http://repositorio.unjbg.edu.pe/handle/UNJBG/4325>
- Laura, K., Franco, L., y Luza, K. (2020). Gamification for understanding English texts for students in a public school in Peru. *International Journal of Development Research*, 10, 1–5. <http://www.journalijdr.com/gamification-understanding-english-texts-students-public-school-peru>
- Laura, K., Turpo, O., y Noa, S. (2022). Application of Gamification in Higher Education in the Teaching of English as a Foreign Language. *Perspectives and Trends in Education and Technology*, 226, 323–341. https://doi.org/10.1007/978-981-16-5063-5_27
- Ledesma, B. (2019). Collaborative Learning facilitated by Quizlet to Improve Vocabulary Acquisition and Reading Comprehension [Universidad Casa Grande. Departamento de Posgrado]. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/2241>
- Lee, J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15 (2), 146. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3714308>
- Levy, M. (1997). Computer-Assisted Language Learning: Context and Conceptualization. *ELT Journal*, 53(4), 334–337. <https://doi.org/10.1093/ELT/CCAB084>
- Lewis, M. (1993). *The Lexical Approach*. Language Teaching Publications. https://books.google.com/books/about/The_Lexical_Approach.html?hl=es&id=nNRZAA AAMAAJ

- Luna-Hernández, A., Ortiz-Delis, F., y Rey-Rivas, P. (2014). El enfoque comunicativo inmerso en el aprendizaje del idioma inglés en ciencia de la computación. *Santiago*, 134, 548–559.
<https://go.gale.com/ps/i.do?p=IFME&sw=w&issn=00489115&v=2.1&it=r&id=GALE%7CA448340028&sid=googleScholar&linkaccess=fulltext>
- Marty, F. (1982). Reflections on the use of computers in second language acquisition — II. *System*, 10(1), 1–11. [https://doi.org/10.1016/0346-251X\(81\)90062-2](https://doi.org/10.1016/0346-251X(81)90062-2)
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.
https://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/Reality_is_Broken.pdf
- Medina, E., y Hurtado, C. (2017). Kahoot! A Digital Tool for Learning Vocabulary in a language classroom. *Revista Publicando*, 4 (12), 441–449.
<https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/673>
- Montaner-Villalba, S. (2019). The use of Quizlet to enhance vocabulary in the English language classroom en F. Meunier, J. Van de Vyver, L. Bradley y S. Thouësny (Eds). *CALL and complexity – short papers from EUROCALL 2019* (pp. 304-309).
<https://doi.org/10.14705/RPNET.2019.38.9782490057542>
- Nakata, T., y Webb, S. (2016). Vocabulary Learning Exercises: Evaluating a Selection of Exercises Commonly Featured in Language Learning Materials en B. Tomlinson (Ed.), *Second Language Acquisition Research and Materials Development for Language Learning* (pp. 123–138). Taylor and Francis. <https://ir.lib.uwo.ca/edupub/89>
- Nation, I. (1990). *Teaching and learning vocabulary*. Heinle & Heinle Publishers.
- Nation, I. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781139524759>

- Osorio, D. (2016). *Herramientas Tecnológicas Educativas*. Universidad Mariano Gálvez.
<https://es.calameo.com/read/004988933a2ebd94c3d18>
- Padilla, N., Cayambe, Á., y Lara, L. (2018). La multimedia aplicada al Idioma Inglés. Recursos para la enseñanza de vocabulario en nivel universitario. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores.*, 5 (3), 1-18.
<https://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/183>
- Petersen, K., y Sachs, R. (2015). The language classroom in the age of networked learning en R. Leow, L. Cerezo, y M. Baralt (Eds.). *A Psycholinguistic Approach to Technology and Language Learning* (pp. 3–22). De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9781614513674-004/MACHINEREADABLECITATION/RIS>
- Puentedura, R. (2003). *A Matrix Model for Designing and Assessing Network-Enhanced Courses*. Hippasus. <http://www.hippasus.com/resources/matrixmodel/>
- Puentedura, R. (18 de Agosto del 2006). *Transformation, Technology, and Education*. Hippasus.
<http://hippasus.com/resources/tte/>
- Puentedura, R. (2008). *Models for enhancing technology integration*. Hippasus. <https://itunes-assets.itunes.apple.com/itunes-assets/CobaltPublic/v4/80/e3/8e/80e38e9a-9966-3656-a71c-03cc7f6a4250/3dc4c76d78a45c7530ecc69e5ac72e7ed371f5a66da65f85408e9e716a3f0682-1973141924.pdf>
- Puentedura, R. (4 de febrero del 2009). *As We May Teach: Educational Technology, From Theory into Practice*. Hippasus.
<http://www.hippasus.com/rpweblog/archives/000025.html>
- Puentedura, R. (2012). *SAMR: Thoughts for Design*. <http://tinyurl.com/aswemayteach>

- Quizlet. (s.f.). *About Quizlet*. Quizlet. Recuperado el 12 de enero del 2022 de <https://quizlet.com/mission>
- Randel, J., Morris, B., Wetzel, C., y Whitehill, B. (2016). The Effectiveness of Games for Educational Purposes. *A Review of Recent Research: Simulation and Gaming*, 23(3), 261–276. <https://doi.org/10.1177/1046878192233001>
- Rasouli, F., y Jafari, K. (2016). A Deeper Understanding of L2 Vocabulary Learning and Teaching: A Review Study. *International Journal of Language and Linguistics*, 4(1), 40. <https://doi.org/10.11648/J.IJLL.20160401.16>
- Ratnaningsih, D., Nofandii, F., Purba, D., y Wiratno, D. (2019). The Influence of Computer Assisted Language Learning (Call) to Improve English Speaking Skills. *Research, Society and Development*, 8(10), e438101413. <https://doi.org/10.33448/rsd-v8i10.1413>
- Reinders, H., y Pegrum, M. (2016). *Supporting Language Learning on the Move: An Evaluative Framework for Mobile Language Learning Resources* (1ra ed.) Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315749082-21/supporting-language-learning-move-hayo-reinders-mark-pegrum>
- Richards, J., y Renandya, W. (2004). *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. CUP.
- Rodríguez, L. (2012). *Establecimiento del Inglés como Lengua Franca* [Tesis de Maestría, Universidad de Almería] Repositorio de la Universidad de Almería. <https://core.ac.uk/download/pdf/143457494.pdf>
- Runhaar, G. (2012). *Online Vocabulary Learning for Bilingual Secondary School Pupils; An Intervention Study with First-Year Learners at the Hermann Wesselink College* [Tesis, Utrecht University]. Utrecht University <http://dspace.library.uu.nl/handle/1874/250577>

- Sánchez, M. (2018). *Gamificación: una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma inglés nivel pre-intermedio* [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador] Repositorio de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/2261>
- Sandberg, J., Maris, M., y Hoogendoorn, P. (2014). The added value of a gaming context and intelligent adaptation for a mobile learning application for vocabulary learning. *Computers and Education*, 76, 119–130. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.03.006>
- Sanosi, A. (2018). The Effect of Quizlet on Vocabulary Acquisition. *Asian Journal of Education and E-Learning*, 06(04), 2321–2454.
- Santos, X. (2017). *Métodos de Selección Léxica Aplicados a la enseñanza* [Tesis doctoral, Universidad de Salamanca]. Repositorio de la Universidad de Salamanca. https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/137266/DLE_SantosPalmouX_Vocabulario.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Saville-Troike, M., y Barto, K. (2016). *Introducing Second Language Acquisition*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316569832>
- Schmitt, D., y Schmitt, N. (2005). *Focus on vocabulary: mastering the academic word list*. Longman.
- Shi, Z., Luo, G., y He, L. (2017). Mobile-assisted Language Learning Using WeChat Instant Messaging. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(02), 16–26. <https://doi.org/10.3991/IJET.V12I02.6681>
- Sökmen, A. (1997). Current trends in teaching second language vocabulary. En N. Schmitt y M. McCarthy (Eds.). *Readings in Methodology* (pp. 152-161). Cambridge University Press. https://www.academia.edu/2344088/Current_trends_in_teaching_second_language_vocabulary

- Sutrisna, I., Ratminingsih, N., y Artini, L. (2018). Mall-Based English Instruction. *Journal Pendidikan Indonesia*, 7(1), 30–40. <https://doi.org/10.23887/JPI-UNDIKSHA.V7I1.13191>
- Tomlinson, B. (2014). *Developing Materials for Language Teaching*. Bloomsbury. <https://www.bloomsbury.com/us/developing-materials-for-language-teaching-9781441186836/>
- Valero, A. (2019). Ejercicios interactivos con Quizlet. *Observatorio de Tecnología Educativa*, 1–9. <https://intef.es/wp-content/uploads/2019/03/Quizlet.pdf>
- Vargas, A. (s.f.). *10 razones para aprender el idioma inglés*. Universidad Autónoma Del Estado de Hidalgo. Recuperado el 12 de enero del 2022 de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa2/n8/p2.html>
- Vargas, Z. (2009). La Investigación aplicada: Una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista Educación*, 33(1), 155. <https://doi.org/10.15517/revedu.v33i1.538>
- Villagran, V. (20 de enero del 2020). *El idioma inglés y su importancia en la actualidad*. CAISA. <https://www.caisa.edu.co/el-idioma-ingles-y-su-importancia-en-la-actualidad/>
- Waluyo, B., y Bucol, J. (2021). The Impact of Gamified Vocabulary Learning Using Quizlet on Low-Proficiency Students. *Computer Assisted Language Learning Electronic Journal*, 22(1), 164–185. <http://callej.org/journal/22-1/Waluyo-Bucol2021.pdf>
- Wang, T. (2014). Developing an assessment-centered e-Learning system for improving student learning effectiveness. *Computers & Education*, 73, 189–203. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2013.12.002>

- Waring, R., y Misako, T. (2003). Reading in a Foreign Language: At what rate do learners learn and retain new vocabulary from reading a graded reader? *Reading in a Foreign Language*, 15(2). <http://www2.hawaii.edu/~readfl/rfl/October2003/waring/waring.html>
- Webb, S. (2007). The effects of repetition on vocabulary knowledge. *Applied Linguistics*, 28(1), 46–65.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4870757&info=resumen&idioma=ENG>
- Webb, S., y Nation, P. (2017). *How vocabulary is learned*. Oxford University Press.
https://books.google.com/books/about/How_Vocabulary_is_Learned.html?hl=es&id=OwkjvgAACAAJ
- Weissheimer, J., Marques, J., Lobo, J., y Souza, N. (2019). Gamification and L2 vocabulary learning: The Vocabox Experience in the Languages without Borders Program. *Revista Linguagem & Ensino*, 22(4), 1136–1154. <https://doi.org/10.15210/RLE.V22I4.16453>
- Werbach, K., y Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press. <http://wdp.wharton.upenn.edu/books/for-the-win/>
- Wilkins, D. (2002). *Introducción al libro de texto*. Innovations.
- Xue, G., Dong, Q., Chen, C., Lu, Z., Mumford, J., y Poldrack, R. (2010). Greater Neural Pattern Similarity Across Repetitions Is Associated with Better Memory. *Science*, 330(6000), 97.
<https://doi.org/10.1126/SCIENCE.1193125>

Anexos

Anexo 1: Validación de instrumento por juicios de expertos**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN****I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Laura De La Cruz, Kevin Mario
 1.2. Grado Académico. Maestro en Docencia Universitaria y Gestión Educativa.
 1.3. Profesión: Licenciado en Educación, especialidad de Idioma Extranjero y Traductor Intérprete
 1.4. Institución donde labora: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
 1.5. Cargo que desempeña: Docente Universitario
 1.6. Denominación del Instrumento: Prueba escrita
 1.7. Autor del instrumento: Stefany Juliana Noa Copaja
 1.8. Carrera profesional: Educación en Idioma Extranjero

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Mal	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles					X
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría				X	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable				X	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					X
SUMATORIA PARCIAL					8	20
SUMATORIA TOTAL		28				

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN3.1. Valoración total cuantitativa: 283.2. Opinión: FAVORABLE DEBE MEJORAR NO FAVORABLE 3.3. Observaciones: Éxitos

Tacna, 17 de noviembre de 2021



Firma

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Apayco Zavala, Lesly Josselyn
- 1.2. Grado Académico. Maestra en docencia universitaria y gestión educativa
- 1.3. Profesión: Licenciado en Educación, especialidad de Idioma Extranjero y Traductor Intérprete
- 1.4. Institución donde labora: Centro de Idiomas SENATI
- 1.5. Cargo que desempeña: Docente en el área de inglés.
- 1.6. Denominación del Instrumento: Prueba escrita - Quizlet y vocabulario de inglés
- 1.7. Autor del instrumento: Stefany Juliana Noa Copaja
- 1.8. Carrera profesional: Educación en Idioma Extranjero

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles					X
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría				X	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					X
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					X
SUMATORIA PARCIAL					4	25
SUMATORIA TOTAL		29				

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

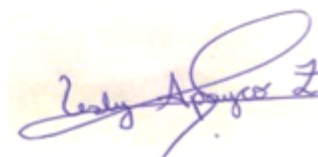
3.1. Valoración total cuantitativa: 29

3.2. Opinión: FAVORABLE X DEBE MEJORAR _____

NO FAVORABLE _____

3.3. Observaciones: Ninguna, mis mejores deseos en esta etapa.

Tacna, 10 de noviembre del 2021



Firma

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Valverde Ayca, José Manuel
- 1.2. Grado Académico: Licenciado en educación
- 1.3. Profesión: Licenciado en Educación, especialidad de Idioma Extranjero y Traductor Intérprete
- 1.4. Institución donde labora: Institución Educativa Jorge Chávez
- 1.5. Cargo que desempeña: Docente nombrado de colegio público
- 1.6. Denominación del Instrumento: Prueba escrita - Quizlet y vocabulario de inglés
- 1.7. Autor del instrumento: Stefany Juliana Noa Copaja
- 1.8. Carrera profesional: Educación en Idioma Extranjero

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles					X
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría				X	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					X
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento				X	
SUMATORIA PARCIAL					8	20
SUMATORIA TOTAL		28				

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN3.1. Valoración total cuantitativa: 283.2. Opinión: FAVORABLE DEBE MEJORAR NO FAVORABLE

3.3. Observaciones: _____

Tacna, 03 de noviembre del 2021

_____
Firma

Anexo 2: Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA: ¿Cuál es el efecto de la aplicación Quizlet en el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021?	GENERAL: Determinar los resultados del nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés a través de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca en el año 2021.	GENERAL: Con la aplicación de la herramienta Quizlet mejorará el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.	Variable independiente (x) X1. Herramienta Quizlet Dimensiones: Aprender Escribir Ortografía Probar Combinar Indicadores Elige la palabra correcta según la imagen y el texto mostrado.	- Tipo de investigación: Aplicativo Diseño de la investigación: Preexperimental Nivel de la investigación: Experimental
ESPECÍFICAS: ¿Cuál es el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021?	ESPECÍFICOS Determinar el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.	ESPECÍFICAS: El nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, en la mayoría de estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021, antes de la aplicación de la herramienta Quizlet estará en nivel de inicio.	Escribe la palabra que representa la ficha mostrada. Escribe la palabra que escucha en el audio presentado. El alumno diferencia entre verdadero y falso, elige la opción correcta y escribe guiándose de la imagen y texto mostrados. Relaciona la palabra con la ficha correcta.	Ámbito de estudio: Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca Población Conformado por 94 estudiantes de la I.E. Prócer Manuel Calderón de La Barca.

			Variable dependiente (y)	Muestra
<p>¿Cuál es el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021?</p>	<p>Identificar el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.</p>	<p>El nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, en la mayoría de estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, en el año 2021, después de la aplicación de la herramienta Quizlet estará en nivel logro esperado.</p>	<p>Y1. Aprendizaje de vocabulario en inglés</p> <p>Dimensiones: Obtiene información de textos escritos</p> <p>Utiliza convenciones del lenguaje escrito</p> <p>Obtiene información de textos orales</p>	<p>Se tomó 24 estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Prócer Manuel Calderón de La Barca.</p>
<p>¿Existe diferencia entre el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021?</p>	<p>Establecer si existe diferencia entre el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2021.</p>	<p>Existe diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Quizlet en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, en el año 2021.</p>	<p>Indicadores:</p> <p>El alumno localiza y selecciona el vocabulario de un texto escrito</p> <p>El alumno escribe con ortografía correcta el vocabulario aprendido.</p> <p>El alumno extrae vocabulario explícito de acuerdo con lo que escucha.</p>	

Anexo 3: Prueba de entrada y salida

English test

Name: _____ Date: _____

Querido estudiante, el siguiente cuestionario tiene como objetivo reconocer tu nivel de aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés. Por lo tanto, espero tu respuesta de la manera más responsable y seria posible.

INSTRUCCIÓN: Selecciona la respuesta que consideres correcta o escribe lo que se te indica de acuerdo a la pregunta formulada.

Dimensión 1: Obtiene información del texto escrito.

1. Learning: Elige la palabra correcta según la imagen y texto mostrado.

1.1. A ball game played with a bat and ball between two teams of 9 players.



- a. field hockey
- b. baseball
- c. volleyball

1.2. A person who collects and writes news stories for newspapers, magazines, radio, or television.



- a. Journalist
- b. Lawyer
- c. Engineer

1.3. To clean the dishes







- a. do the dishes
- b. do the laundry
- c. take out the trash

1.4. An area with a wall or bars around it that is joined to the outside wall of a building on an upper level.



- a. balcony
- b. garage
- c. attic

2. Combine: Relaciona la palabra con el número correcto de acuerdo a la imagen mostrada

 A game played with rackets by players who hit a ball over a net. 01	 Someone who cooks food in a restaurant. 02
 To prepare the meal when we get up in the morning. 03	 A room which contains a washer and dryer. 04

	01	02	03	04
Make breakfast				
A laundry room				
A chef				
Tennis				

3. Test: Resuelva lo que se le indica.

3.1. Elija la opción correcta para la descripción:



a person who takes care of sick or injured people, usually in a hospital.

- a. doctor
- b. nurse
- c. psychologist

3.2. Indique si es verdadero o falso.



ANSWER: A KITCHEN

- a. true
- b. false

A room where you eat your meals.

3.3. Escribe la palabra que representa la imagen mostrada:



A game played between two teams of five players in which goals are scored by throwing a ball through a netted hoop.

3.4. Indique si es verdadero o falso

- a. True
- b. False



ANSWER:
TAKE A SHOWER

To use water over my face to clean it.

Dimensión 2: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de manera pertinente

4. Writing: Escribe la palabra que representa la imagen mostrada.

4.1.



To walk outside home to relax.

4.2.



A sport in which participants must travel on skis.

4.3.



A room with a bath and/or shower and often a toilet

4.4.



Do some tasks that the teacher has given you.

Dimensión 3: Obtiene información de textos orales

5. Spelling: Escribe las palabras que escuchas en el audio.

Escribe la primera palabra que escuchaste en el audio.

Escribe la segunda palabra que escuchaste en el audio.

Escribe la tercera palabra que escuchaste en el audio.

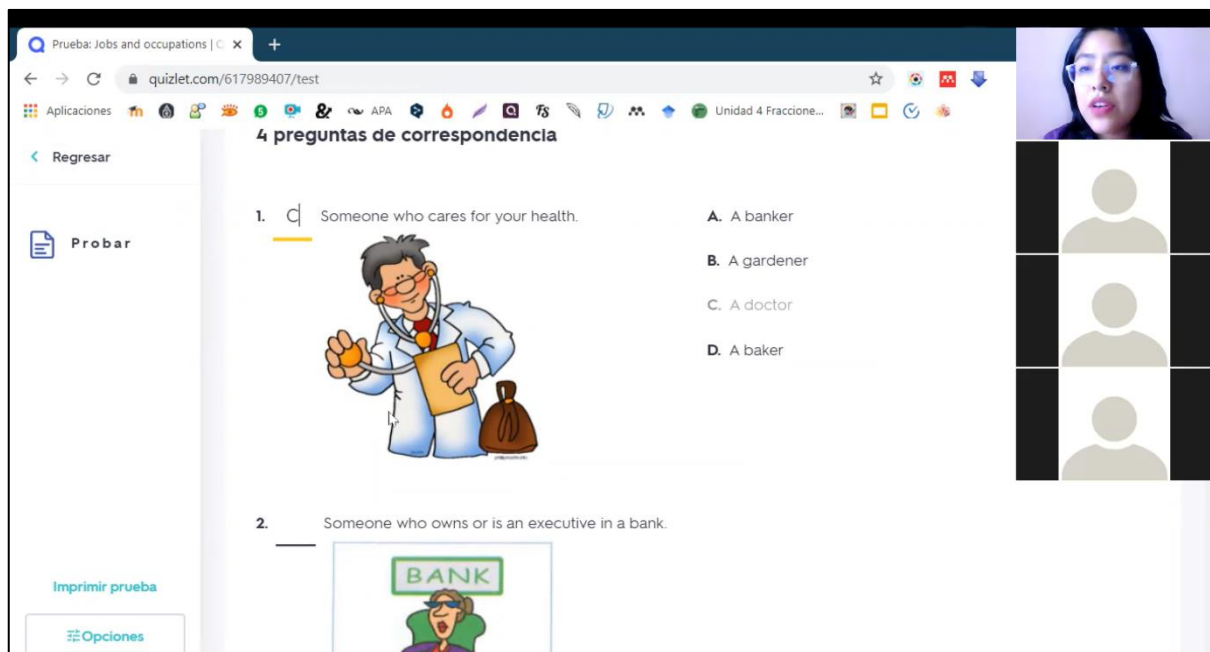
Escribe la cuarta palabra que escuchaste en el audio.



Anexo 4: Evidencias de campo

Figura 22

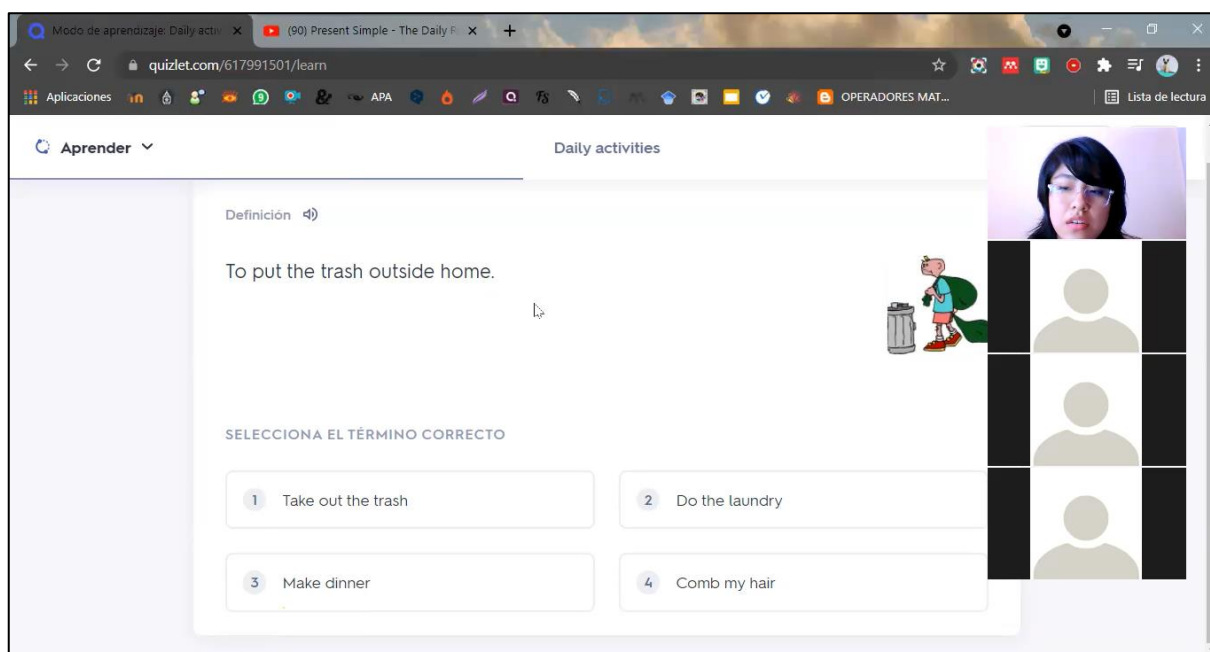
Primera sesión de aplicación de Quizlet



The screenshot shows a web browser window with the URL quizlet.com/617989407/test. The page title is "Prueba: Jobs and occupations | C. X". The main content is a matching exercise titled "4 preguntas de correspondencia". The first question is: "1. Someone who cares for your health." Below the text is a cartoon illustration of a doctor in a white coat with a stethoscope, holding a clipboard and a brown bag. To the right of the illustration are four options: "A. A banker", "B. A gardener", "C. A doctor", and "D. A baker". The second question is: "2. Someone who owns or is an executive in a bank." Below the text is a cartoon illustration of a person in a suit standing in front of a sign that says "BANK". On the right side of the browser window, there is a video call interface showing a woman's video feed at the top and three placeholder icons for other participants below it. The browser's address bar and various extension icons are visible at the top.

Figura 23

Segunda sesión de aplicación de Quizlet



The screenshot shows a web browser window with the URL quizlet.com/617991501/learn. The page title is "Modo de aprendizaje: Daily activities". The main content is a learning card titled "Daily activities". The card shows a definition: "Definición To put the trash outside home." Below the definition is a cartoon illustration of a person in a green shirt and red pants carrying a green bag and a trash can. Below the illustration is a multiple-choice question: "SELECCIONA EL TÉRMINO CORRECTO". There are four options in rounded rectangular boxes: "1 Take out the trash", "2 Do the laundry", "3 Make dinner", and "4 Comb my hair". On the right side of the browser window, there is a video call interface showing a woman's video feed at the top and three placeholder icons for other participants below it. The browser's address bar and various extension icons are visible at the top.

Figura 24

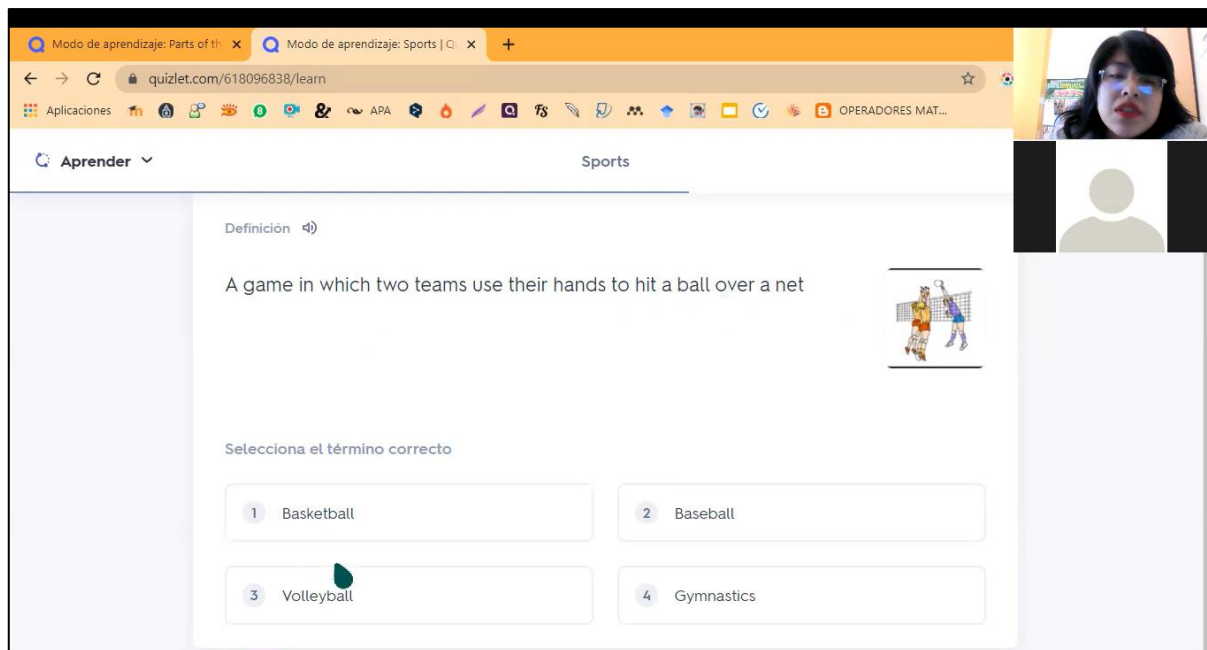
Tercera sesión de aplicación de Quizlet

The screenshot shows a web browser window with the URL `quizlet.com/618096838/learn`. The page title is "Aprender" and the subject is "Parts of the house". The main content area displays a definition: "A building where a car is kept, built next to or as part of a house." To the right of the text is a small illustration of a house with a garage. Below the definition, the instruction "Selecciona el término correcto" is followed by four numbered options: 1 Bedroom, 2 Kitchen, 3 Bathroom, and 4 Garage. On the right side of the browser window, a video call interface is visible, showing a live video feed of a woman and three placeholder icons for other participants.

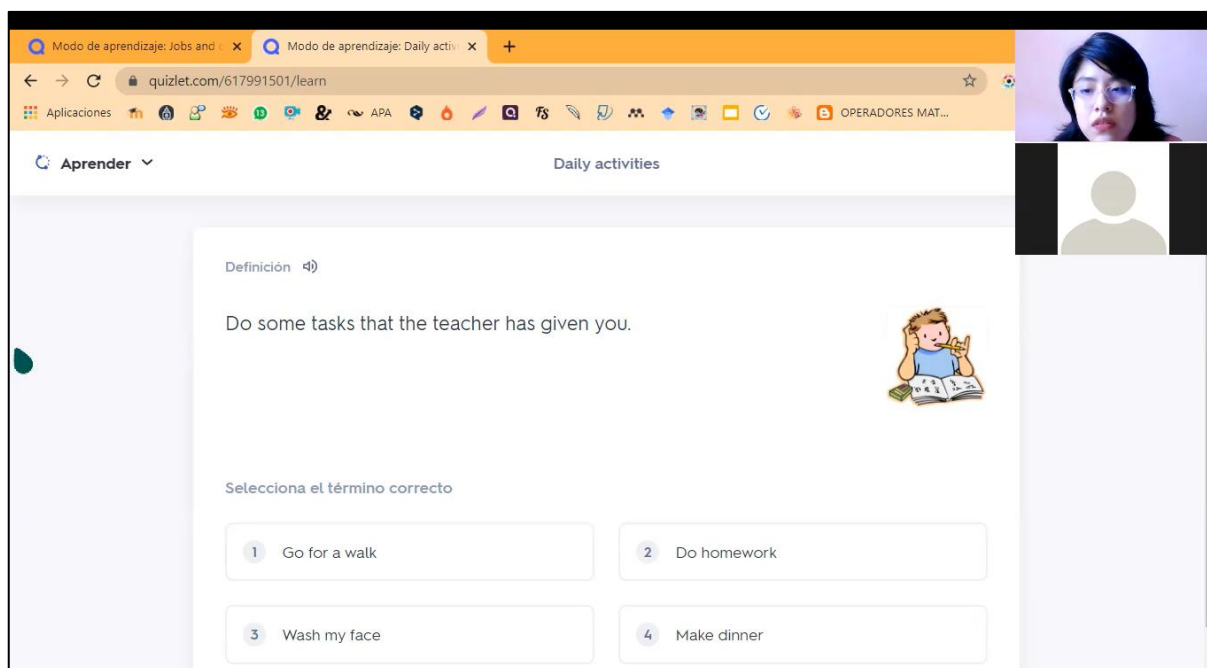
Figura 25

Cuarta sesión de aplicación de Quizlet

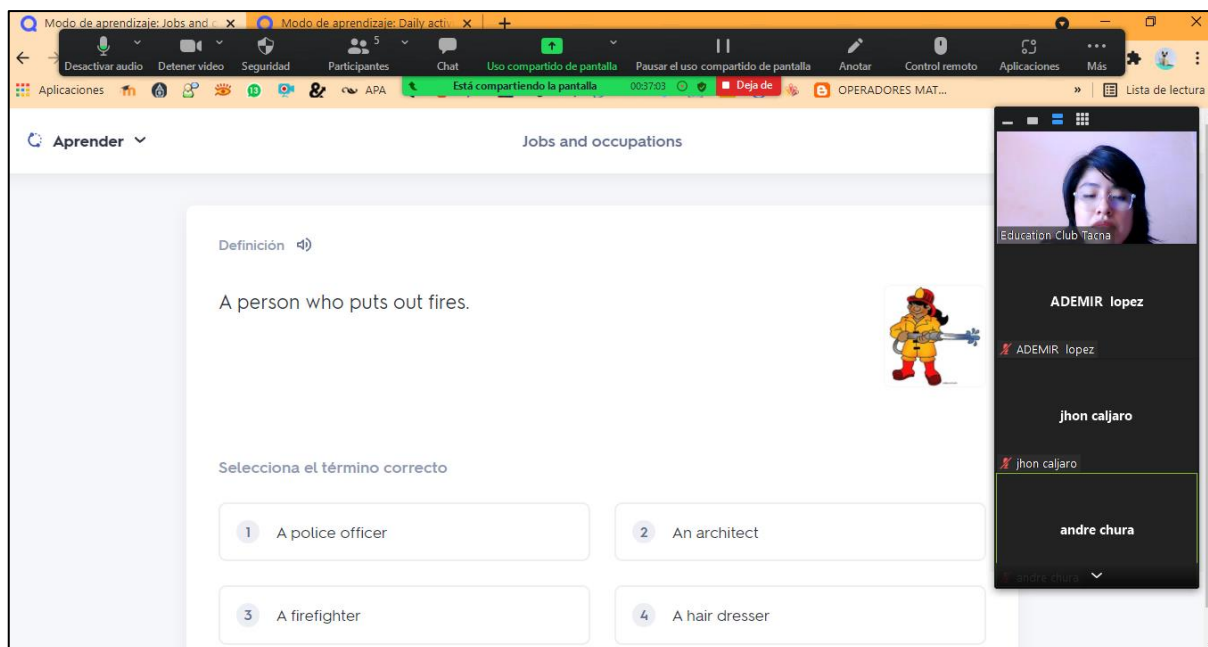
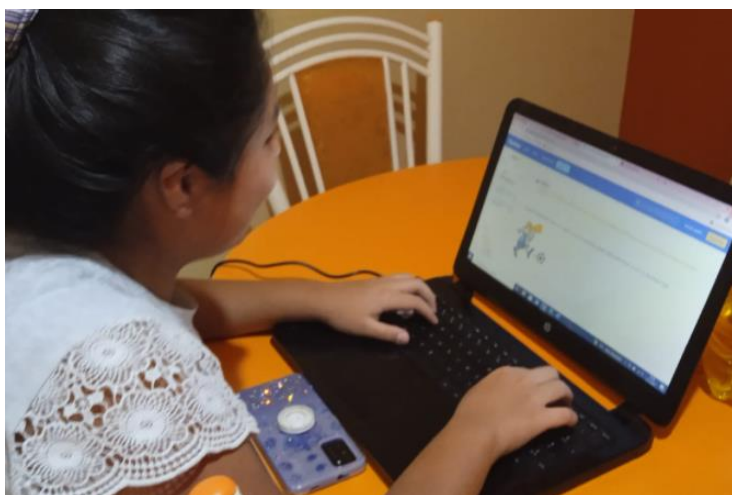
The screenshot shows a web browser window with the URL `quizlet.com/618096838/learn`. The page title is "Aprender" and the subject is "Sports". The main content area displays a definition: "A ball game played with a bat and ball between two teams of 9 players." To the right of the text is a small illustration of a baseball game. Below the definition, the instruction "SELECCIONA EL TÉRMINO CORRECTO" is followed by four numbered options: 1 Tennis, 2 Basketball, 3 Baseball, and 4 Volleyball. On the right side of the browser window, a video call interface is visible, showing a live video feed of a woman and two placeholder icons for other participants.

Figura 26*Quinta sesión de aplicación de Quizlet*

The screenshot shows a web browser window with two tabs: 'Modo de aprendizaje: Parts of th...' and 'Modo de aprendizaje: Sports | Q...'. The address bar shows 'quizlet.com/618096838/learn'. The page title is 'Sports'. The main content area displays a definition: 'Definición A game in which two teams use their hands to hit a ball over a net'. To the right of the text is an illustration of two volleyball players. Below the definition, the instruction 'Selecciona el término correcto' is followed by four multiple-choice options: 1. Basketball, 2. Baseball, 3. Volleyball, and 4. Gymnastics. A mouse cursor is hovering over option 3. On the right side of the screen, there is a video feed of a woman with glasses and a profile icon below it.

Figura 27*Sexta sesión de aplicación de Quizlet*

The screenshot shows a web browser window with two tabs: 'Modo de aprendizaje: Jobs and...' and 'Modo de aprendizaje: Daily activi...'. The address bar shows 'quizlet.com/617991501/learn'. The page title is 'Daily activities'. The main content area displays a definition: 'Definición Do some tasks that the teacher has given you.' To the right of the text is an illustration of a boy reading a book. Below the definition, the instruction 'Selecciona el término correcto' is followed by four multiple-choice options: 1. Go for a walk, 2. Do homework, 3. Wash my face, and 4. Make dinner. On the right side of the screen, there is a video feed of a woman with glasses and a profile icon below it.

Figura 28*Séptima sesión de aplicación de Quizlet***Figura 29***Estudiante realizando actividad de Quizlet***Figura 30***Estudiante realizando actividad de Quizlet*