

**UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN**

**Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades**

**Escuela Profesional de Educación**

**LA INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN LA COMPETENCIA  
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN INGLÉS  
COMO LENGUA EXTRANJERA EN ESTUDIANTES DEL  
CUARTO GRADO DE NIVEL SECUNDARIA DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
SANTÍSIMA NIÑA MARÍA,  
TACNA, 2022**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**Bach. JANETH KARINA ZAPANA LAYME**

**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 INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN LA COMPETENCIA LEE DIVERSOS TIPOS DE  
TEXTOS ESCRITOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN ESTUDIANTES DEL  
CUARTO GRADO DE NIVEL SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTÍSIMA NIÑA  
MARÍA, TACNA, 2022.**

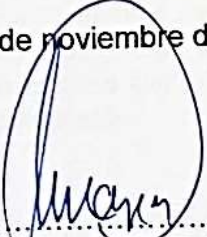
**TESIS**

Presentada por:  
**Bach. JANETH KARINA ZAPANA LAYME**


Para optar el Título Profesional de:  
**LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EN IDIOMA EXTRANJERO**

Aprobado por unanimidad el 15 de noviembre de 2023, ante el siguiente jurado:


Presidente:

  
.....  
Dr. MARTIN PEDRO LLAPA MEDINA


Secretario:

  
.....  
Mgr. GABRIELA MANZUR VERA

Miembro:

  
.....  
Dra. LUZ ANABELLA MENDOZA DEL VALLE

Asesor:

  
.....  
Dr. KEVIN MARIO LAURA 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 INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN LA COMPETENCIA LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE NIVEL SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTÍSIMA NIÑA MARÍA, TACNA, 2022**, presentado por la bachiller **Janeth Karina Zapana Layme** 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, junio del 2023



Firma de responsable del Comité de Grados y Títulos IDEX

DNI: 70980390

Nombre y apellidos: KEVIN MARIO LAURA DE LA CRUZ

## **Dedicatoria**

La presente tesis está dedicada a mis amados padres, Víctor y Elsa, a quienes amo por su inmensurable sacrificio y esfuerzo, y por ser un pilar fundamental en mi formación profesional. A mis amados hermanos, Samuel y Karen, por siempre apoyarme cuando más lo necesitaba.

## **Agradecimientos**

Agradecer a Dios, primeramente, quien me guio en cada paso que tome para esta investigación, que gracias a su inmensa bondad y misericordia facilitó los medios para que esto hubiera sido posible; a mi estimado asesor Dr. Kevin Laura De La Cruz, por su acompañamiento y orientación, y por motivarme a seguir mejorando. También, a mi hermosa familia como a mi amiga Paola, por creer en mí y confiar que lo lograría.

## Índice de contenido

Portada .....	i
Acta de sustentación.....	ii
Certificado de Similitud .....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimientos .....	v
Índice de contenido.....	vi
Índice de tablas.....	vii
Índice de figuras.....	viii
Resumen .....	x
Abstract.....	xi
Introducción .....	1
Capítulo I: Planteamiento del Problema .....	3
Capítulo II: Marco Teórico .....	8
Capítulo III: Marco Metodológico.....	63
Capítulo IV: Marco Operacional .....	67
Conclusiones .....	90
Recomendaciones .....	92
Referencias.....	93
Anexos.....	102

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b>	<i>Operacionalización de las variables</i> .....	62
<b>Tabla 2</b>	<i>Nivel de lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera</i> ....	68
<b>Tabla 3</b>	<i>Descripción de la dimensión 1: Obtiene información del texto escrito</i> .....	69
<b>Tabla 4</b>	<i>Descripción de la dimensión 2: Infiere e interpreta información del texto escrito</i> .....	71
<b>Tabla 5</b>	<i>Descripción de la dimensión 3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito</i> .....	72
<b>Tabla 6</b>	<i>Prueba de normalidad basada en las diferencias</i> .....	74
<b>Tabla 7</b>	<i>Prueba de muestras de diferencias emparejadas de la variable: Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera</i> .....	76
<b>Tabla 8</b>	<i>Descripción de estudiantes según la variable: Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera</i> .....	77
<b>Tabla 9</b>	<i>Prueba de muestras del nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera antes de aplicar la gamificación estuvo en proceso, según prueba estadística de T de student</i> .....	78
<b>Tabla 10</b>	<i>Descripción de estudiantes según la variable: Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera después de aplicar la gamificación</i> .....	79
<b>Tabla 11</b>	<i>Prueba de muestras del nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera después de aplicar la gamificación estuvo en logro destacado, según prueba estadística de T de student</i> .....	80
<b>Tabla 12</b>	<i>Descripción de estudiantes según la variable: Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera, antes y después de aplicar la gamificación</i> .....	82
<b>Tabla 13</b>	<i>Prueba de muestras de diferencias emparejadas de la variable, según prueba estadística de t de student</i> .....	82
<b>Tabla 14</b>	<i>Prueba de muestras del nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera, antes y después de aplicar la gamificación, según prueba estadística de T de student</i> .....	83
<b>Tabla 15</b>	<i>Matriz de consistencia</i> .....	103

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> Pirámide de los elementos de gamificación.....	19
<b>Figura 2</b> Creación de kahoot.....	25
<b>Figura 3</b> Modalidades de juego .....	26
<b>Figura 4</b> Kahoot PIN.....	26
<b>Figura 5</b> Game PIN .....	27
<b>Figura 6</b> Creación de kahoot.....	28
<b>Figura 7</b> Actividades de kahoot .....	29
<b>Figura 8</b> Quiz .....	29
<b>Figura 9</b> Verdadero o falso.....	30
<b>Figura 10</b> Respuesta corta.....	30
<b>Figura 11</b> Encuesta .....	31
<b>Figura 12</b> Plantilla de actividades en quizizz .....	33
<b>Figura 13</b> Modalidad de juego .....	34
<b>Figura 14</b> Memes .....	35
<b>Figura 15</b> Informe de quizizz .....	35
<b>Figura 16</b> Creación de quizizz.....	36
<b>Figura 17</b> Creación de cuestionario.....	37
<b>Figura 18</b> Tipos de preguntas .....	37
<b>Figura 19</b> Pregunta elección múltiple .....	38
<b>Figura 20</b> Cuestionario de quizizz .....	38
<b>Figura 21</b> Creación de cuestionario.....	39
<b>Figura 22</b> Mi biblioteca .....	39
<b>Figura 23</b> Código de acceso .....	40
<b>Figura 24</b> Clasificación de resultados.....	40
<b>Figura 25</b> Elección múltiple .....	41
<b>Figura 26</b> Rellana el hueco.....	42
<b>Figura 27</b> Abierto.....	42
<b>Figura 28</b> Encuesta .....	43
<b>Figura 29</b> Tipo de rol.....	45
<b>Figura 30</b> Creación de TOMi.digital .....	46
<b>Figura 31</b> Programar clase.....	47
<b>Figura 32</b> Crear clase.....	48
<b>Figura 33</b> Seleccionar la materia.....	48
<b>Figura 34</b> Recursos de TOMi.digital .....	49
<b>Figura 35</b> Respuesta única .....	49

<b>Figura 36</b> <i>Terminar clase</i> .....	50
<b>Figura 37</b> <i>Acceso a la actividad</i> .....	50
<b>Figura 38</b> <i>Respuesta única</i> .....	51
<b>Figura 39</b> <i>Múltiple respuesta</i> .....	52
<b>Figura 40</b> <i>Pregunta abierta</i> .....	52
<b>Figura 41</b> <i>Falso o verdadero</i> .....	52
<b>Figura 42</b> <i>Nivel de “Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera”.</i> .....	68
<b>Figura 43</b> <i>Descripción de la dimensión 1: Obtiene información del texto escrito</i> .....	70
<b>Figura 44</b> <i>Descripción de la dimensión 2: Infiere e interpreta información del texto escrito</i>	71
<b>Figura 45</b> <i>Descripción de la dimensión 3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito</i> .....	73

## Resumen

El presente trabajo de investigación evidenció la problemática sobre el bajo nivel de logro en la comprensión de textos en el área de inglés en las estudiantes de la I.E. Santísima Niña María, ante el uso limitado de herramientas de gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que, se planteó la pregunta en relación al efecto de la gamificación en la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del VII ciclo del nivel secundario de dicho centro educativo. El estudio se realizó con el objetivo de determinar el nivel de competencia en la lectura de diferentes tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera con la aplicación de la gamificación y, corresponde al tipo de estudio aplicativo siguiendo un diseño pre-experimental con un grupo de estudio con pretest y posttest. La población estuvo constituida por 102 estudiantes, con una muestra de 25 estudiantes del cuarto grado "A" del nivel secundario. La técnica utilizada para obtener la información fue un examen. Los resultados procesados demostraron que en el pretest se obtuvo un 48 %, evidenciando que la mayoría de la muestra se encuentra en proceso, teniendo dificultades en obtener, inferir, reflexionar y evaluar información de textos en inglés. No obstante, en el posttest se evidenció una mejora significativa, ya que la mayoría de las estudiantes se encuentran en el nivel de logro destacado, con un incremento de 64 %. Por lo tanto, se acepta la tercera hipótesis, se evidencia que el valor  $p$  (0, 00017669) es menor que el nivel de significancia (0.05), por ende, se rechaza  $H_0$  y se presenta con un nivel de confianza del 95 % que, si existe una diferencia significativa antes y después de aplicar la gamificación en la comprensión de textos en inglés. Acorde a los resultados obtenidos, se concluye que la estrategia de la gamificación influye en forma positiva en el nivel de aprendizaje de la competencia en la comprensión de textos escritos en inglés.

**Palabras clave:** Gamificación, enseñanza del inglés, comprensión de textos, herramientas tecnológicas.

## Abstract

The present research work highlights the problem of the low level of achievement in the comprehension of texts in the area of English in the students of the I.E. Santísima Niña María, given the limited use of gamification tools in the teaching and learning process, therefore, the question was raised in relation to the effect of gamification on the ability to read various types of text written in English as a foreign language in students of the VII cycle of the secondary level of said educational center. The study was carried out with the objective of determining the level of competence in reading different types of texts written in English as a foreign language with the application of gamification and corresponds to the type of applicative study following a pre-experimental design with a group. Study with pretest and posttest. The population consisted of 102 students, with a sample of 25 students from the fourth grade "A" of the secondary level. The technique used to obtain the information was an exam. The tested results showed that in the pretest a 48% was obtained, evidencing that the majority of the sample is in process, having difficulties in obtaining, inferring, reflecting and evaluating information from texts in English. However, a significant improvement is evident in the post-test, since the majority of students are at the outstanding achievement level, with an increase of 64%. Therefore, the third hypothesis is accepted, it is evident that the p value (0, 00017669) is less than the significance level (0.05), therefore,  $H_0$  is rejected and it is presented with a confidence level of 95% that, if there is a significant difference before and after applying gamification in the comprehension of texts in English. According to the results obtained, it is concluded that the gamification strategy positively influences the level of learning of the competence in understanding texts written in English.

**Key words:** Gamification, English language teaching, text comprehension, technological tools.

## Introducción

Desde la posición de Kapp (2012) la gamificación es “utilizar mecanismos, estética y el pensamiento para motivar a las personas, estimulándolos a la acción, fomentando el aprendizaje y la resolución de problemas” (p.9). Por consiguiente, es considerada una de los mejores y efectivas estrategias para el aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés, porque cada vez es la más preferida por los estudiantes, al ser lúdica y jovial.

La competencia de la comprensión lectora en inglés planteada en el CNEB (2016), la define como “una interacción dinámica que involucra al lector y texto con el ámbito sociocultural que enmarca el texto” (p.96), que lee a través de capacidades, obtiene, infiere y reflexiona del texto escrito en inglés.

A nivel internacional, se ha percibido algunos problemas de comprensión de texto en inglés, se debe al conocimiento limitado del idioma en cuanto a vocabulario y estructuras gramaticales, lo cual limita la comprensión de textos al momento de interpretar y reflexionar, debido a la falta de hábito de lectura.

En la Institución Educativa Santísima Niña María, ubicada en el distrito de Tacna, se ha identificado a través de la observación que, las estudiantes del cuarto grado de nivel secundario presentaron dificultades en la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés y no demostraron las capacidades de obtiene, infiere y reflexiona de los textos en inglés.

El presente trabajo de investigación fue relevante para la mejora de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés, empleando la gamificación a través de herramientas tecnológicas (Quizizz, Kahoot, TOMi.digital), los cuales mejoraron significativamente la deficiencia en las dimensiones obtiene, infiere y reflexiona información del texto escrito. El objetivo principal fue determinar el nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera con aplicar la gamificación en las

estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.

Este trabajo de investigación tuvo un enfoque cuantitativo, con un diseño pre-experimental. La técnica utilizada fue examen y su instrumento fue una prueba escrita (pre y postest).

El presente trabajo de investigación se estructura por capítulos, los que se reseña a continuación:

Capítulo I: consta del “Planteamiento del problema” en la que se da a conocer el problema de investigación, formulación, los objetivos y justificación de la investigación.

Capítulo II: se encuentra el “Marco teórico”, que aborda los antecedentes de la investigación, los cuales brindan un panorama y visión de los estudios internacionales, nacionales y locales, además de los conceptos fundamentales dentro de las bases teóricas, definiciones conceptuales, las hipótesis de la investigación y la operacionalización de las variables.

Capítulo III: presenta el “Marco metodológico”, la cual comprende el tipo y diseño metodológico, población, muestra y, técnicas en el manejo de la información.

Capítulo IV: en el “Marco operacional” se da a conocer el trabajo realizado en el campo, como los resultados de la investigación, seguidamente la verificación de hipótesis y la discusión de resultados.

Seguidamente se demostraron las conclusiones sustentadas de la investigación, luego las recomendaciones necesarias acerca de los resultados obtenidos.

Por último, se evidencian las referencias bibliográficas y anexos respectivos a este informe de investigación.

## **Capítulo I**

### **Planteamiento del problema**

#### **1.1. Planteamiento del problema**

Desde la posición de Kapp (2012), la gamificación es “utilizar mecanismos, estética y el pensamiento para motivar a las personas, estimulándolos a la acción, fomentando el aprendizaje y resolución de problemas” (p.9). Por consiguiente, es considerada uno de los mejores y efectivos métodos para el aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés, porque cada vez es más preferida por los estudiantes, al ser lúdica y jovial. Asimismo, contribuirá en mejorar la competencia de la comprensión lectora en inglés planteada en el CNEB (2016), que la define como “una interacción dinámica que involucra al lector y texto con el ámbito sociocultural que enmarca el texto” (p.96), que lee a través de capacidades obtiene, infiere y reflexiona del texto escrito en inglés.

En los últimos años, el dominio del inglés en los países de América Latina conforme al Índice de Dominio del inglés (EPI, de acuerdo a sus siglas en inglés) de Education First (2022) evidencia que, Argentina obtuvo el mejor puesto (30) del dominio del inglés, seguido por Cuba (38), Paraguay (43), Bolivia (44), Chile (45) y, Perú se ubica en el puesto 51, es decir, el dominio del inglés está en un nivel “medio”, pero muy lejos de alcanzar un nivel “muy alto” del dominio de este idioma.

A nivel internacional, se ha percibido algunos problemas de la comprensión de texto en inglés, se debe al conocimiento limitado del idioma en cuanto a vocabulario y estructuras gramaticales, lo cual limita la comprensión de textos al momento de interpretar y reflexionar, debido a la falta de hábito de lectura. Por ende, los estudiantes dependen del uso del diccionario, como también se les dificulta identificar palabras clave, las ideas principales de un texto y realizar inferencias a partir de un contexto del texto.

Del mismo modo, en el Perú, los indicadores de comprensión lectora denotan un evidente panorama crítico en la educación peruana, como lo constata PISA (2018) en la comprensión lectora, Perú obtuvo el puesto 64 con un puntaje promedio de 401 (en un rango, donde 300 es el más bajo y 600 es el más alto). Por consiguiente, esta variabilidad solo significa tres puntos en relación a la prueba PISA 2015, cuando se logró un puntaje promedio de 398, es decir, es el puntaje más alto desde el periodo 2009 hasta el 2012, cuando se ascendió 14 puntos de variación. En consecuencia, en el año 2018 en Perú los estudiantes de la EBR de colegios estatales y no estatales no muestran avances en el rubro de la lectura, que determina su comprensión lectora.

A nivel nacional, con la nueva propuesta actual del MINEDU (2020), en brindar a los estudiantes la plataforma educativa Aprendo en Casa, en el área de inglés se han identificado algunas dificultades con esta nueva modalidad virtual de enseñanza y aprendizaje a distancia en los estudiantes, al no comprender los textos en inglés propuestos por la plataforma y al no recibir una enseñanza adecuada debido a las pocas horas de clase de inglés en los colegios estatales del Perú. Por otro lado, se evidencia que los docentes tienen carencias tanto en la eficacia de la enseñanza por aplicar estrategias innovadoras.

En la Institución Educativa Santísima Niña María, ubicada en el distrito de Tacna, se ha identificado a través de la observación que, las estudiantes del cuarto grado de nivel secundario en algunos casos provienen de hogares disfuncionales, estudiantes que no conocen métodos de estudio para un mejor aprendizaje; en su mayoría evidencian dificultades en la competencia: lee diversos tipos de textos escritos en inglés, y no logran las capacidades de obtiene, infiere y reflexiona de los textos en inglés, a la falta de vocabulario y por la necesidad de motivación por parte de los docentes, ya que se evidenció la poca participación en el aula. Por otro lado, hubo poca familiaridad con el idioma inglés, el poco interés de los estudiantes para involucrarse más con el idioma, por consiguiente, obtienen un bajo rendimiento en el área de Inglés.

Por eso, se propone utilizar la gamificación a través de las herramientas tecnológicas Quizizz, Kahoot, TOMi.digital para lograr mejorar la competencia lee diversos tipos de textos

en inglés; asimismo, busca mejorar la motivación, el hábito a la lectura y el interés por el Idioma Inglés.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cuál es el efecto de la gamificación en la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera en las estudiantes del cuarto grado de nivel secundaria de la Institución Educativa Santísima Niña María?

### **1.2.2. Problemas específicos**

¿Cuál es el nivel de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera, antes de aplicar la gamificación en las estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Santísima Niña María?

¿Cuál es el nivel de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera, después de aplicar la gamificación en las estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María?

¿Existe diferencia entre el nivel de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera, antes y después de aplicar la gamificación en las estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María?

## **1.3. Objetivos de la investigación**

### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar el nivel de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera con aplicar la gamificación en las estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

Diagnosticar el nivel de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera, antes de aplicar la gamificación en las estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.

Diagnosticar el nivel de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera, después de aplicar la gamificación en las estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.

Establecer si existe diferencia entre el nivel de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera, antes y después de aplicar la gamificación en las estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.

### **1.4. Justificación de la investigación**

La investigación se justifica en la mejora de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés, empleando la gamificación a través de herramientas tecnológicas (Quizizz, Kahoot, TOMi.digital), los cuales mejorarán significativamente la deficiencia en las dimensiones obtiene, infiere y reflexiona información del texto escrito. Aunado a esto, forma parte de su entorno social y cultural de los estudiantes, ya que están involucrados de manera directa y permanente a los recursos tecnológicos, lo cual promueve la motivación y la participación activa de las estudiantes. Dentro de este marco, la gamificación en el aula se convierte en una estrategia muy favorable en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de inglés, como también contribuye a que los docentes de inglés puedan contar con una posibilidad didáctica, usando la gamificación en sus enseñanzas. En efecto, permitirá mejorar el nivel de la competencia lee diversos tipos de textos en inglés y obtener mejores resultados en el aprendizaje de los estudiantes en el idioma inglés.

La presente investigación se justifica metodológicamente en contribuir importante información, en brindar una posibilidad didáctica innovadora para solucionar el problema de la comprensión de lectura en inglés, en los estudiantes EBR del país. Por lo tanto, la investigación será aplicada a través del instrumento de una prueba escrita a través de una

técnica de examen (pretest y posttest), mediante la cual se obtendrá los resultados de los estudiantes y se percibirá que, con la aplicación de la gamificación en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje y el uso de las herramientas tecnológicas influirá significativamente en la competencia lee diversos tipos de textos en inglés, demostrando cambios positivos en las dimensiones de comprensión de textos escritos en inglés en las estudiantes; además, este instrumento será un aporte a futuros trabajos de investigación en el nivel de educación secundaria en el área de inglés.

Se justifica también desde la práctica pedagógica, porque la mayoría de los docentes de inglés deben cambiar la enseñanza tradicional, innovando en los materiales didácticos tradicionales con un nuevo enfoque de materiales educativos basados en los juegos gamificados por componentes lúdicos, mediante herramientas tecnológicas que implican una mayor interactividad y participación con los estudiantes. Asimismo, permitirá mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en la competencia lee diversos tipos de textos en inglés, superando las dificultades de la mayoría de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés.

Finalmente, en la Institución Educativa Santísima Niña María se identificó en las estudiantes determinados problemas que influyen, como la falta de vocabulario y la falta de motivación en el hábito de la lectura, así como recibir una enseñanza tradicional en su aprendizaje del idioma inglés, específicamente en la comprensión de textos. En tal sentido, esta investigación se justifica porque contribuirá a la mejora del aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera; además, abrirá una posibilidad de utilizar dicha estrategia de la gamificación a través de herramientas tecnológicas en diferentes competencias del área inglés y en diferentes grados del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María, ya que es necesario implementar nuevas estrategias innovadoras que permitan alcanzar un logro destacado en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua.

## **Capítulo II**

### **Marco teórico**

#### **2.1. Antecedentes de la investigación**

Tras realizar la verificación de antecedentes relacionados con el presente enfoque de investigación, se hallaron diversos estudios relacionados a la presente investigación, estas son:

Como lo resalta López y Quispe (2020), en su tesis para obtener el grado de maestro, su objetivo fue determinar si la técnica de la gamificación mediante aplicaciones mejora significativamente el aprendizaje del idioma inglés. La investigación fue aplicada y de diseño cuasi-experimental. Consideró una muestra de 33 estudiantes, de los cuales 15 pertenecen al primer grado A y 18, al primer grado B de la Institución Educativa secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa. Los resultados evidenciaron que al aplicar la técnica de la gamificación mejoró significativamente, al lograr una mejora entre el pretest y el posttest de 5.88 puntos en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes. En conclusión, después de aplicar la técnica de la gamificación se logró mejores resultados de aprendizaje del idioma inglés de una forma divertida, debido a su carácter lúdico y motivador.

Como lo hace notar Laura (2022), su finalidad fue establecer la eficacia de Quizizz en la comprensión de textos en inglés, esta aplicación fue de tipo aplicada con un diseño pre-experimental, con una muestra de 16 estudiantes. Por medio de los resultados obtenidos, se evidenció un aumento de 68.75 % de estudiantes en el nivel destacado y 31.25 % de estudiantes en el nivel esperado y el 0 % en un nivel de proceso e inicio, luego de emplear Quizizz. Se concluye que, la aplicación Quizizz influyó a la mejora del nivel de comprensión lectora en inglés.

Como lo informa Arapa Bejar et al., (2020) en su investigación para la obtención del grado académico de maestro, su objetivo fue determinar la influencia de la plataforma web duolingo en la competencia lee textos escritos en inglés. La investigación fue aplicada y de diseño cuasi-experimental. Su muestra estuvo constituida por 46 estudiantes de quinto de secundaria. Los resultados obtenidos mostraron el logro significativo en dos capacidades, obtiene (0,000) y reflexiona (0,001), ya que sus valores son menores al valor alfa de 0,005. En conclusión, la aplicación de la plataforma educativa duolingo ha influenciado significativamente en nivel de comprensión de textos escritos en inglés.

Como señala Laura (2018), en su tesis para optar el grado académico de maestro, su investigación se enfocó en determinar la influencia del software jclíc en la comprensión de textos en inglés en pasado simple. Esta investigación fue de tipo aplicada con un diseño pre-experimental, pretest y posttest, con un solo grupo, consideró 19 estudiantes como muestra. Luego de la experiencia, evidenció un 87.50 % de la muestra logró un nivel de logro destacado, el 12.50 % un nivel de logro esperado, el 0 % en un nivel en proceso e inicio. Para finalizar, la aplicación del software jclíc logró mejorar significativamente la comprensión de textos en el pasado simple en inglés.

Como lo hace notar Arroyo (2021), en tesis para optar el título de magíster, su objetivo fue comprobar el efecto de la gamificación en la comprensión lectora en inglés. Fue una investigación de tipo aplicada, con un diseño cuasi experimental. La muestra tuvo la participación de 102 estudiantes. Los resultados evidenciaron una incidencia significativa del uso de la gamificación en la mejora de la comprensión lectora en inglés en los niveles literal, inferencial y crítico, de acuerdo con el pretest se logró el 17 % de nivel desaprobado de la muestra, 50 % nivel regular, 18 % de la muestra aprobaron y 0 % aprobaron con destacado. Después de desarrollar el taller de gamificación se obtuvieron resultados positivos en el posttest, ya que el 0 % fue desaprobado ,7 % logró regular, 80 % aprobado y 13 % aprobado destacado. Se concluye que, la gamificación como estrategia innovadora tiene una influencia positiva en la comprensión de textos en inglés en los estudiantes del nivel secundaria de una institución pública de Ate, 2021.

Según lo evidencia Arévalo (2020), su objetivo fue averiguar la influencia de la gamificación por herramientas digitales (kahoot, quizlet, edpuzzle) en el transcurso de la enseñanza del inglés de las 4 habilidades básicas (vocabulary, grammar, speaking y listening). La investigación fue aplicada y de diseño cuasi-experimental, se consideró una muestra de 42 estudiantes, de los cuales 20 pertenecen a 2º a y 22 a 2º c, en el primer ciclo. El resultado obtenido destaca que, las técnicas de gamificación afectaron positivamente en la participación y motivación de los estudiantes. Se concluye que, la gamificación influye positivamente en la enseñanza del inglés en las 4 habilidades básicas.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. La gamificación en el contexto educativo**

La gamificación posee un carácter lúdico, por consiguiente, el aprendizaje se vuelve divertido y motiva a los estudiantes a participar en un aprendizaje permanente. El conocimiento en contacto con la tecnología, transforma un nuevo mapa en esta era digital, donde los estudiantes no se conforman con la educación tradicional que reciben, sino que las experiencias lúdicas estimulan en ellos interés y motivación en el aula. En consecuencia, las nuevas circunstancias que se presentan generan cambios en los intereses de los estudiantes y, esto implica que los docentes deben explorar estrategias y recursos innovadores durante sus clases para incrementar la motivación y compromiso de los estudiantes (Ortiz et al., 2018). Para así lograr el propósito planteado de la clase, donde el estudiante conciba que es posible aprender de una forma diferente.

La gamificación en el contexto educativo se muestra como una estrategia de aprendizaje para fomentar actitudes y comportamientos cooperativos y de aprendizaje autónomo en diversos campos y materias (Caponetto et al., 2014). Además, esta estrategia educativa fomenta el interés que los estudiantes necesitan a través de diferentes mecánicas y dinámicas para dar a conocer que sus opiniones expresadas son válidas, que pueden utilizar las herramientas a su alcance para crear cosas nuevas y trabajar juntos como un equipo de proyecto, tomar decisiones y considerar el control de cuentas, además creer que la educación recibida es práctica y valiosa (Prenski, 2005).

De acuerdo a Rodríguez y Santiago (2015), “la gamificación es una herramienta relevante que permite a los docentes relacionarse en el mundo de sus estudiantes” (p. 8). El docente es fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por eso debe tener el conocimiento de las características del estudiante como los obstáculos que pueden aparecer al momento de llevar a cabo las actividades formativas.

Generalmente, se concibe que la gamificación ocurre cuando los estudiantes juegan videojuegos en el aula, no obstante, Arnold (2014) menciona que, este proceso es absolutamente lo contrario, ya que la gamificación es una estrategia seria y consciente, de acuerdo a las necesidades que los estudiantes presentan, ubicándolos como el centro de la práctica educativa empleando ciertos recursos gamificadores e innovadores. Se consideran los objetivos que busca la educación tradicional, logrando el aprendizaje por medio de la adquisición de habilidades y conocimientos. Es por ello, da a conocer las fortalezas y beneficios que la gamificación brinda a los estudiantes, quienes son el centro del proceso educativo en el aula.

Desde el punto de vista de Kay y Lesage (2009), consideran que implementar la gamificación en el aula puede proporcionar los siguientes beneficios:

- El proceso de aprendizaje mejora significativamente a través de un alto nivel de interacción en clase, con los compañeros discutiendo posibles soluciones ante un problema.
- Se genera una participación activa en las actividades, esto debido a que están compitiendo con otros y logran mejorar su concentración y enfocarse más en lo que están haciendo, creando un mejor ambiente en el salón de clases.
- Con estas mecánicas de juego, se dispone de una retroalimentación inmediata sobre el nivel de aprendizaje de los estudiantes, como las dificultades que presentan y la calidad de enseñanza de los docentes, mejorando y ampliando las diversas formas de evaluación en el aula para el estudiante.

En suma, la gamificación en el aula impulsará para crear las condiciones necesarias para que los estudiantes se sientan comprometidos e implicados activamente en el proceso educativo desde el inicio de la experiencia.

### **2.2.2. Gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje**

La gamificación plantea grandes retos para los docentes, de modo que tienen que modificar su didáctica para adaptarse a los diferentes estudiantes que aprenden con múltiples enfoques y paradigmas del aprendizaje y enseñanza.

Es crucial que, exista una relación controlada entre los retos presentados a los estudiantes y la capacidad para ejecutar estos retos, porque si un reto es fácil importunará a los estudiantes. Por otro lado, si un reto es difícil conducirán a la frustración, llegando a la conclusión que ambas opciones desmotivarían el aprendizaje, ya que la recompensa es un aspecto muy primordial en la gamificación (Castellón y Jaramillo, 2012).

Las recompensas positivas no son muy usadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje tradicional, por ello, los docentes solo califican con una nota, como una clásica recompensa y, mediante esta calificación imponen su autoridad en el aula. Por lo tanto, esta recompensa clásica no influye en la motivación de los estudiantes ni asegura un buen aprendizaje, ya que solo indica un número señalando una nota aprobatoria. Sin embargo, actualmente las actividades realizadas a través de la gamificación intentan desistir de emplear los reconocimientos clásicos y usar elementos como como puntos, medallas o rankings. El objetivo es motivar a los estudiantes a participar voluntariamente en el proceso, estimulando sus instintos de competencia, colaboración o interacción social, según el tipo de actividad, aumentando así la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Con respecto a los docentes, también tienen dificultades ante la gamificación; la mayoría de los docentes no saben cómo llevar a cabo actividades divertidas gamificadas en el salón de clase, convertir los juegos como una herramienta para la enseñanza y aprendizaje para orientar las experiencias de aprendizaje en mejorar las competencias de todas las áreas curriculares de los estudiantes. Sin embargo, Kiryakova et al., (2014)

señalan ciertos pasos para integrar la gamificación en el proceso de aprendizaje, son las siguientes:

1. Establecer las características que poseen los discentes: es primordial analizar el perfil de los estudiantes antes de elaborar la sesión de clase con actividades gamificadas, a fin de utilizar las herramientas adecuadas de acuerdo al perfil y a las habilidades que poseen, para establecer el nivel de complejidad de las actividades y conseguir la motivación en los estudiantes.
2. Determinar los objetivos del aprendizaje: los objetivos establecidos tienen que ser claros y específicos, puesto que serán evaluados para luego incluirlos en la actividad gamificada y así lograr buenos resultados.
3. Elaboración de actividades para la gamificación y contenidos educativos: el contenido educativo se califica por ser interactivo, atractivo y suficiente en elementos multimedia; también las actividades de aprendizaje deben estar diseñadas para que los estudiantes tengan múltiples oportunidades para alcanzar las metas de aprendizaje y las metas planteadas se puedan lograr de acuerdo al público objetivo. Adicionalmente, cada actividad debe simbolizar un reto, de tal manera que, el estudiante logre sobresalir y mejorar sus habilidades. Finalmente, se deben crear varias formas de solucionar las actividades gamificadas, a fin de que los estudiantes consigan desarrollar sus estrategias particulares.
4. Adhesión de elementos y mecánicas de juego: lo fundamental de la gamificación es abarcar actividades que logren realizar los estudiantes, y al hacerlo logren ganar puntos y/o medallas. Todas las actividades emprendidas deben estar vinculadas a objetivos y logros del aprendizaje.

El docente debe considerar los pasos mencionados para elaborar actividades gamificadas pedagógicamente, de acuerdo a los objetivos de aprendizaje propuestos en el curso y, a las habilidades que tienen los estudiantes para así lograr lo propuesto.

Con la aplicación de la gamificación en las actividades serán más atractivas, sin embargo, se debe tener en cuenta el último paso de adhesión para incorporar elementos de juego, ya que la entrega de medallas, recompensas, premios, etc. puede ser exagerada. No

obstante, los estudiantes solo podrían enfocarse en ganar premios, no en lograr aprendizajes significativos (Romero,2016). La gamificación es una estrategia necesaria en el proceso de aprendizaje, a fin de motivar y comprometer a los estudiantes con el aprendizaje a través de actividades que representen retos y les permitan sobresalir en cada oportunidad.

De acuerdo con Lee y Hammer (como se citó en Díaz y Lizárraga, 2013) el aprendizaje gamificado presenta ventajas en tres áreas:

1. Cognitivo: los juegos tienen reglas en la cual los estudiantes exploran mediante la experimentación y descubrimiento, son conducidos para obtener dominio de un proceso y comprometerse con las actividades planteadas.

2. Emocional: los juegos manifiestan diferentes emociones como la curiosidad, frustración, satisfacción, etc. Estas emociones pueden ser positivas, por ejemplo, el optimismo y orgullo. Además, fomentan el desarrollo de la resiliencia ante los fracasos, ya que son considerados parte del aprendizaje y cada falla es una oportunidad de mejora, en lugar de sentirse abrumado, desesperado o con miedo.

3. Social: los juegos promueven nuevas identidades y roles para identificarse en público, lo que facilita credibilidad y reconocimiento social por los logros académicos obtenidos.

Si al gamificar una actividad en una sesión de clase se observan estas áreas, se estará empleando la gamificación pedagógicamente. En definitiva, lo que busca la gamificación en el proceso de aprendizaje es que el estudiante se integre en el proceso de convertir una clase simple en una atractiva y desafiante, ya que tales actividades gamificadas deben generar un deseo de participar e interactuar, para construir su aprendizaje (Oliva,2016). Estas actividades se pueden integrar en el aula a través de aplicaciones, plataformas, recursos y más. Todos son fáciles de usar, algunos se descargan en dispositivos móviles y otros están disponibles en línea. El uso de estos depende del docente y de cómo quiere insertarlo en el aula.

### **2.2.3 Aplicación de la gamificación para la enseñanza aprendizaje del idioma inglés**

Al aprender un idioma extranjero implica un proceso de aprendizaje, el cual posee un nivel de dificultad e involucra un esfuerzo físico, emocional e intelectual. Al proponerse aprender una lengua extranjera, no precisamente es el idioma sino el conocimiento de la cultura que comprende su cosmovisión, costumbres, actitudes y creencias (Orihuela y Arredondo, 2019). En otras palabras, el aprendizaje de un nuevo idioma involucra un proceso intensivo del aprendizaje del idioma como su cultura. Por consiguiente, se requiere de determinadas estrategias que contribuyan a entender el idioma, como su cultura.

El docente de la especialidad de idioma extranjero tiene la responsabilidad de conocer y emplear estrategias de aprendizaje para favorecer el progreso del dominio de las cuatro habilidades de un idioma (Kapp, 2012). De este modo, el estudiante logre dominar las habilidades del idioma y pueda involucrarse con la cultura como otros factores que envuelve al aprender un idioma.

La literatura científica ha evidenciado a la gamificación como una técnica beneficiosa de enseñanza y aprendizaje en la instrucción de idiomas extranjeros. La gamificación es un recurso eficaz en el aprendizaje de una segunda lengua para adquirir habilidades lingüísticas. Desde el punto de vista de Perry (2015) sostiene que, la gamificación se constituye como una eficiente estrategia para alcanzar con éxito el aprendizaje de un idioma, además se caracteriza por ser una estrategia amena y permitir al estudiante involucrarse con su aprendizaje. La causa se debe a su mecanicismo y dinamismo en entornos gamificados, influyendo en los estudiantes la motivación e interés por aprender el idioma inglés (Wang, 2015). Asimismo, favorece a los estudiantes en reducir los niveles de ansiedad, estrés y temor de cometer errores al hablar un idioma durante el proceso de desarrollo de la habilidad del habla. Al contrario, motiva a participar más en clase e interactuar entre compañeros y apoyarse mutuamente en el aprendizaje.

La aplicación de la gamificación en la enseñanza de idiomas extranjeros es favorable para el aprendizaje significativo de idiomas, ya que permite que el entorno de aprendizaje se adapte a situaciones reales, lo que requiere que los estudiantes utilicen los

conocimientos que tienen en situaciones reales, permitiéndoles desarrollar sus habilidades y comprensión del idioma. Otro beneficio de la gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras es que, el estudiante recibe retroalimentación en el instante en el que se utiliza el idioma, lo que le permite corregir sus errores o replicar sus aciertos, mejorando así sus habilidades y manteniéndose motivado para seguir aprendiendo.

Cabe señalar que, la gamificación concierne la motivación intrínseca y extrínseca, incluyendo elementos de juego como puntuaciones, recompensas, insignias, etc. Estos elementos fomentan la motivación extrínseca y la razón del juego, lo que estimula la motivación intrínseca, es decir, lo que siente el jugador al ser parte del juego, lograr metas y ganar los retos del juego (Chaves Yuste, 2019). Aprender un idioma extranjero requiere un alto nivel de motivación y la gamificación comprende dos tipos de motivación: interna y externa. Al incluir componentes del juego como puntuaciones, premios o medallas que pueden estimular la motivación extrínseca. Por otro lado, la motivación intrínseca de los participantes es sentirse parte del juego, alcanzar metas y superar los desafíos del juego. Dado que, la motivación es un factor tan variable, sus niveles a veces son altos y a veces bajos, por lo que, la gamificación mantiene niveles altos, o los impulsa a través de los elementos que contiene.

#### **2.2.4 Aprendizaje basado en juegos**

Según Piaget (2001), los juegos están inmersos en el proceso de aprendizaje desde el nacimiento, sin embargo, Botturi y Loh (2009) argumentan que, históricamente se ha cuestionado el papel de los juegos en el aprendizaje. En sentido, el juego se asocia con la diversión, a diferencia del trabajo y el aprendizaje; en consecuencia, las instituciones educativas no han aceptado el juego como una forma de aprendizaje.

Los docentes objetivamente necesitan cambiar su punto de vista sobre los juegos, estos no son solo entretenimiento y pueden relacionarse con el aprendizaje. Como expresa Gee (como se citó en Marcano, 2008), jugar con dispositivos electrónicos también puede permitir a los estudiantes cambiar la forma de ver los objetos tecnológicos, reconocer su importancia y la posibilidad de poder aprender de ellos, lograr que la tecnología se incorpore

al aula permite que los estudiantes disfruten de nuevas experiencias que motiven y comprometan a desarrollar su aprendizaje.

A inicios del siglo XXI, el impacto de las TIC en la educación se hizo evidente y se han producido cambios importantes a través de enfoques constructivistas y conectivistas que promueven el vínculo entre el aprendizaje y el juego digital. Como resultado de este evento, nació el aprendizaje basado en juegos, como lo conocemos hoy (ProActive, 2011). El enfoque activo promueve el aprendizaje significativo en el que los estudiantes son los protagonistas de su aprendizaje.

En busca de una definición específica de juego tenemos a Salen et al., (2004), quienes señalan que se trata de un sistema donde los jugadores se enfrentan en un conflicto artificial, limitados por determinadas reglas, obteniendo datos que serán cuantificables, es decir, game-based learning es el uso del juego como recurso de aprendizaje. Esto, supone una experiencia didáctica y lúdica como metodología aplicable en diferentes campos por distintas razones: motiva a los alumnos, dinamiza el aula, ayuda al razonamiento y la autonomía, permite un aprendizaje activo, proporciona información útil a los docentes, potencia la creatividad y la imaginación, y fomenta las habilidades sociales, por lo que es una herramienta efectiva de apoyo al aprendizaje, además, es una experiencia educativa real y diferente.

Las investigaciones que enfatizan el papel motivacional de los juegos se destacan de las que utilizan los juegos como una actividad educativa. Según Gee (2009), los jugadores se esfuerzan más a medida que se aproximan a sus objetivos, y se puede suponer que la motivación y el compromiso aumentan significativamente cuando se incluyen videojuegos en el sistema de aprendizaje.

Desde la posición de Plass et al., (2015) afirman que game-based learning se basa en el uso de juegos digitales con diversas características cognitivas, motivacionales y socioculturales. En otras palabras, el juego pone en escena diversas habilidades, como la generación de conocimiento, los sistemas motivacionales, los mecanismos de aprendizaje, la evaluación, la narrativa, entre otros, para cumplir con las metas establecidas del

aprendizaje requerido. A su vez, diversas investigaciones aseguran que el aprendizaje basado en juegos motiva a los estudiantes a aprender mejor, optimizar la concentración, promover las habilidades cognitivas y ayudar en la toma de decisiones (Bonk y Dennen, 2005). Por otro lado, utilizar estos recursos para el aprendizaje brinda una gran oportunidad para llevar al aula experiencias de la vida cotidiana, aumentando la motivación y el compromiso con el aprendizaje.

### **2.2.5 Gamificación**

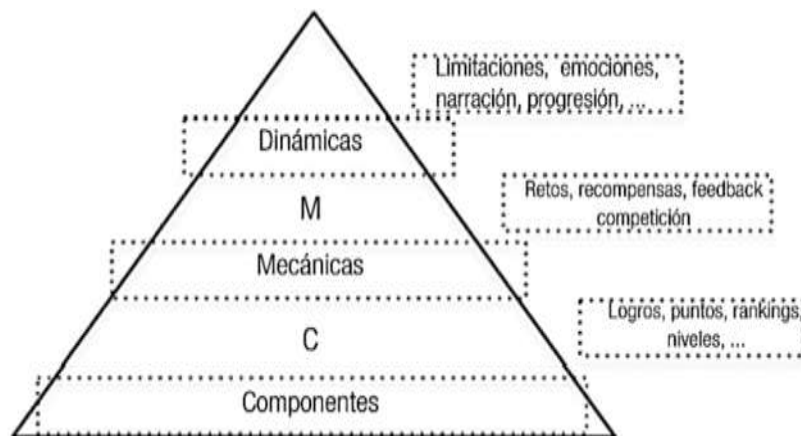
Su concepto se originó en el mundo empresarial, ya que comenzó a usarse en ese contexto. Por ello, Werbach y Hunter (2012) señalaron que, la gamificación emplea elementos de juego y técnicas de diseño de juegos en entornos no lúdicos. La definición propuesta debe ser revisada y considerar las circunstancias en las que los docentes desarrollan su función. Es el caso de la propuesta de Foncubierta y Rodríguez (2014), quienes definieron a la gamificación como una técnica utilizada por los docentes para diseñar actividades de aprendizaje, introducir elementos de juegos y su pensamiento para instruir el comportamiento de los estudiantes en el aula con la finalidad de enriquecer la experiencia de aprendizaje.

En estos últimos años, la gamificación se aplica como una estrategia innovadora en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes, con el fin de lograr aprendizajes significativos basados en mecánicas de juegos. Existen diversas definiciones de la gamificación por distintos autores que demostraron sus participaciones significativas frente a esta innovadora estrategia.

Desde la posición de Zichermann y Cunningham (2011), la gamificación se define como “un proceso que involucra el pensamiento del jugador y técnicas del juego para motivar a los usuarios a la resolución de problemas” (p.11). Esta definición es aplicable en diversas situaciones, en el ámbito de la educación se refiere a una técnica innovadora que aplica elementos y estética del juego para atraer a los estudiantes. En ese sentido, la transformación de actividades poco atractivas a una actividad entretenida y motivante a la acción, promueven el uso del pensamiento en la resolución de problemas para la mejora de

su aprendizaje (Kapp,2012, p.9). En suma, el aprendizaje que fomenta la gamificación es generar motivación a los estudiantes en enfrentarse a retos en un contexto realista, donde las acciones y tareas pueden ser practicadas. En relación a lo mencionado, se sostiene que la estrategia de gamificación tiene como objetivo incentivar en los estudiantes la motivación intrínseca, esto es motivándolos en continuar aprendiendo mediante la interacción y manteniendo el compromiso de prestar atención en su aprendizaje, ya que las dinámicas de juego se brindan en forma de recompensas, estatus, logros y competencia.

**Figura 1**  
*Pirámide de los elementos de Gamificación*



*Fuente: Adaptado de Werbach (2012).*

## **2.2.6 Los elementos de la Gamificación**

La gamificación se divide en tres conceptos, según el modelo DMC (dinámica, mecánica y componentes) propuesto por Werbach y Hunter (2012), como la base suficiente para una visión general de las estrategias de gamificación, se divide en 3 grupos:

### **2.2.6.1 Mecánicas de juego.**

La mecánica es aumentar niveles del juego para alcanzar premios y estar diseñada para aumentar la motivación, y la identidad del usuario mediante la consecución de objetivos y aceptación de la comunidad. Este mecanismo consta de herramientas, técnicas y pautas del juego que deben participar para obtener los objetivos propuestos de manera precisa y completa (Cortizo et al.,2011). Con esto, se fomenta los deseos de querer superarse después de lograr determinados desafíos.

De acuerdo con Cortizo, las principales mecánicas del juego son:

- Retos: desafiar una competencia completa. Los retos y tareas que se plantean en el juego intentan que, el usuario conciba que el juego tiene un propósito o una meta que alcanzar.
- Recompensas: reconocimiento físico o virtual por haber logrado un objetivo. Las recompensas se pueden categorizar en trofeos, medallas o logros que normalmente son visibles para otros usuarios, con el propósito de captar reconocimiento y aumentar la motivación de otros jugadores.
- Competición: una competencia entre la comunidad o varios competidores. Este es el mecanismo perfecto para que los juegos de multijugador alcancen el estado de un solo jugador, así como otras experiencias de un solo usuario.
- Feedback: esto mostrará si el premio se otorgó o no, de acuerdo a si la acción se hizo bien o completa. Además, le permitirá al jugador saber cómo está progresando en el juego y qué más necesita para lograr el nivel o aspectos del nivel que se pueden mejorar.

#### **2.2.6.2 Dinámicas de juego.**

Las dinámicas son las que determinan la conducta de los estudiantes y están relacionadas con la motivación. Para implementarlos es necesario utilizar diferentes mecánicas de juego. Los seres humanos tienen necesidades y deseos básicos: deseo de recompensa, estatus, logro, logro expresión, competencia y altruismo, etc. Por lo tanto, las dinámicas del juego son variadas como las necesidades humanas (Cortizo et al.,2011):

- Limitaciones: esta sección trata sobre las reglas del juego y sus límites. Sin estos aspectos los juegos serían caóticos. Tales como el límite físico, el final del mapa desde el cual no puedes ir más allá, el límite basado en recompensas, por lo que, al jugar por mucho tiempo recibirás recompensas. Habrá jugadores con el objetivo principal de alcanzar los límites y del juego y encontrar diversas posibilidades para romper las reglas. En consecuencia, los límites y reglas deben estar organizados.

- Emociones: las emociones, como la curiosidad y competitividad surgen ante los desafíos. Puede ser felicidad o decepción por su desempeño, el sentimiento de pertenencia a un grupo, entre otros.
- Narración: el juego tiene su narrativa o guion lo cual le dará al jugador una idea general del desafío y lo guiará a lo largo del juego.
- Progresión: es importante la emoción de progreso en el desafío y en el juego, es decir, que los jugadores sientan que están progresando por sí mismos. Que el jugador se sienta el principal responsable de su progreso. El modo multijugador impulsa la superación de desafíos por esfuerzo y dedicación, en ese sentido su recompensa obtenida será valiosa al reconocer sus logros.

### **2.2.6.3 Componentes del juego.**

Los componentes del juego se pueden definir como instancias específicas de la dinámica y mecánica del juego. En ese marco, son formas concretas de hacer cumplir la intención de la dinámica y mecánica del juego (Werbach y Hunter,2012). Por consiguiente, son recursos y herramientas que se utilizan para crear una actividad concreta, así como Hägglund (2012) define al término componentes como bloques de construcción que se pueden aplicar y combinar para gamificar un sistema, con el fin de generar una mayor motivación en el jugador.

Los componentes de la gamificación son las siguientes:

- Leaderboards

Son representaciones visuales del progreso en los logros de los participantes del mismo rango, mediante tablas de clasificación. De acuerdo con Hägglund (2012), el objetivo es resaltar la pretensión a la fama y mostrar a los usuarios más exitosos del sistema de juego.

- Puntos

Son una representación numérica del progreso que los jugadores han hecho en el juego, y estos puntos pueden usarse para comprar bienes, desbloquear contenido o simplemente compensarlos y motivarlos (Hägglund,2012). Además, los participantes están

motivados para recibir recompensas y sentirse ganadores, ya que los puntos marcan una diferencia notable entre los jugadores.

- Avatares

Son representaciones visuales del usuario implicado en el sistema gamificado.

- Logros

Son representaciones de objetivos logrados.

- Equipos

Mediante la cooperación o competencia los jugadores de un grupo trabajan conjuntamente para lograr un objetivo común (Werbach y Hunter, 2012).

- Niveles

Son etapas que establecen la progresión del jugador Hägglund (2012), plantea que para continuar de un nivel a otro se basa en el esfuerzo y la recompensa de este, aumentan con el nivel de destreza.

### ***2.2.7 Ejemplos de gamificación en el aula como estrategia didáctica de la enseñanza y aprendizaje del inglés***

Para emplear la gamificación en un aula es necesario identificar las herramientas tecnológicas que se utilizarán. Figueroa (2015) expone diversas herramientas tecnológicas que contienen diferentes elementos de gamificación, que pueden mejorar y promover el aprendizaje de un segundo idioma, tales como: Duolingo, Socrative, ClassDojo, Edmodo.

Se ha seleccionado tres herramientas tecnológicas que contribuyen al desarrollo de la competencia leer diversos tipos de textos en inglés mediante actividades gamificadoras, donde los estudiantes son recompensados con medallas, premios, puntos y otros. A cambio de obtener buenos resultados inmediatos, estos son los siguientes:

### ***2.2.8 Kahoot como herramienta de gamificación en la educación***

La aplicación Kahoot es una de las herramientas creadas de acuerdo a las características de la gamificación, ya que posee los elementos primordiales como mecánicas, dinámicas y componentes. Por consiguiente, emplea el uso de puntuaciones,

tabla de posiciones y considera el logro del estudiante para así brindarles una retroalimentación de su aprendizaje. En consecuencia, estos elementos causan en los estudiantes motivación y una interacción entre ellos.

Kahoot ofrece una variedad de actividades (quiz, verdadero o falso entre otro) de nivel lúdicas y académicas, como debates, encuestas o test, alcanzando el logro propuesto para cada sesión. Además, es una herramienta fácil de utilizar y es de acceso gratuito. Esta herramienta está al alcance de todas las edades y puede ser utilizada con un fin educativo o en diferentes contextos.

#### **2.2.8.1 Kahoot.**

La aplicación Kahoot ha sido creada como un proyecto de investigación denominado “lecture Quiz” en el 2006 por el docente Alf Inge Wang, de la Norwegian University of Science and Technology. Sin embargo, fue reconocido públicamente en el 2013, con el fin de crear un entorno confortable y ameno.

Como lo hace notar Wang (2015), kahoot se presenta como un sistema de respuesta orientado en el juego (Game-based student response system -GSRS-) permitiendo elaborar cuestionarios, test o debates de modo ameno. A su vez, en la guía de usuario de kahoot detalla a esta plataforma como un medio de aprendizaje orientado en el juego, de forma gratuita y puede ser empleado para cualquier tema o idioma en diferentes dispositivos y está al alcance de toda las edades. Asimismo, involucra a docentes y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos mediante este recurso, realizando evaluaciones, autoevaluaciones como actividades de repaso a través de kahoot. Por otra parte, generan en los estudiantes motivación, ya que la clase cambia a un entorno de diversión y competencia, puesto que, el docente dirige las actividades de juego usando kahoot y los estudiantes compiten en ganar puntos por cada respuesta, de acuerdo a un tema específico. Al concluir la actividad de juego se informa al ganador a través del ranking de los estudiantes (Wang,2015).

Esta herramienta tecnológica no solo es usada con fines educativos sino es aplicado a diferentes sectores, debido a su facilidad de manejo y, permite a muchas personas crear

sus propias actividades en kahoot, como encuestas, test de acuerdo a su objetivo planteado. Asimismo, esta herramienta puede ser usada a través de diferentes medios, como un Smartphone, Tablet o computadora y, no es necesario descargar una aplicación. Considerando estas particularidades que posee kahoot la denominan como un recurso fácil de aplicar en diversos contextos.

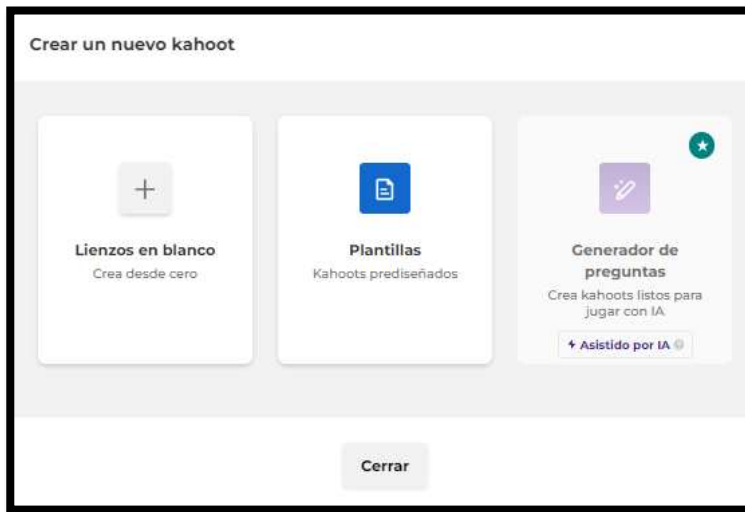
### **2.2.8.2 Funcionamiento de la herramienta Kahoot.**

Emplear kahoot como herramienta tecnológica de aprendizaje orientado en los juegos, se considera una estrategia innovadora en el entorno educativo. Esta herramienta permite crear diferentes kahoots. Por ende, el docente es responsable de preparar el test de acuerdo a los logros que quiera alcanzar en sus estudiantes. Antes de eso, se necesita crear una cuenta de usuario en el sitio web ([www.kahoot.com](http://www.kahoot.com)) de forma gratuita. Luego de tener una cuenta registrada, la herramienta ofrece diversos kahoots que puede emplear el creador, en esta oportunidad el docente, con fines académicos de manera ilimitada y gratuita. Sin embargo, también ofrece otras alternativas de kahoots que ya poseen un costo adicional.

Cabe señalar que, kahoot brinda más de 9 millones de tests creados por otras personas a nivel global y, tiene facilidad de uso sin necesidad de obtener un permiso. Asimismo, existen variedad de test relacionados a diferentes materias, ya que al crear una actividad en kahoot puede ser compartido de manera pública o mantenerlo en la opción de privado.

Finalmente, esta herramienta ofrece al creador realizar su propia actividad en Kahoot, la cual ofrece una variedad de ejercicios que pueden ser empleados en el test. Algunos son de manera gratuita como también hay ejercicios que poseen un costo adicional.

**Figura 2**  
Creación de Kahoot



*Fuente: Kahoot página web*

### **2.2.8.3 Pasos para crear una actividad en kahoot.**

La elaboración de un juego en la herramienta kahoot es sencilla, solamente se debe seguir los pasos que se indican. En primer lugar, si estás interesado en elaborar tu propio test, debes seleccionar uno de los tipos de actividad que ofrece kahoot, por ejemplo, en el caso de seleccionar "crear tu propio test", previo a esto se debe preparar las preguntas y sus respuestas, ya que solo es permitido hasta 4 alternativas por pregunta y el tiempo es limitado hasta 120 segundos para responder cada ejercicio. Por tanto, al crear cada pregunta se le puede añadir imágenes, videos para hacerlo más dinámico. Luego de finalizar, el kahoot queda listo para ser utilizado y el creador decide si será público o privado. Al final de crear el kahoot se puede observar previamente seleccionando la opción "Preview". Seguidamente, el docente decide si la actividad en kahoot se desarrollará de manera individual o grupal.

**Figura 3**  
*Modalidades de juego*

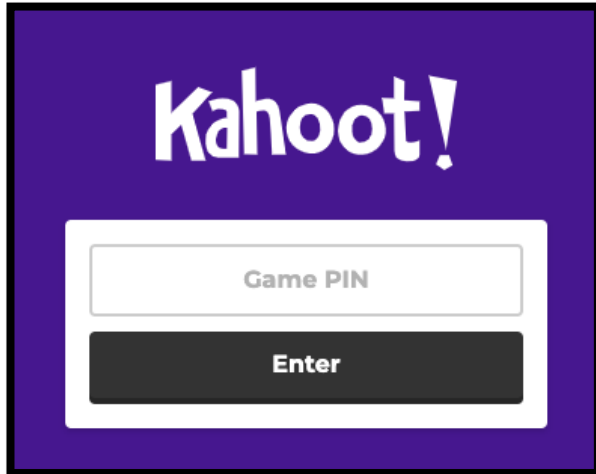


*Fuente: Kahoot página web*

Posteriormente, Kahoot genera automáticamente un PIN de 7 dígitos.

Seguidamente, el docente debe indicar a los estudiantes conectarse a través de su móvil, tablet o laptop a la siguiente página web <https://kahoot.it/>, ingresando el PIN como también sus respectivos nombres como jugadores.

**Figura 4**  
*Kahoot PIN*



*Fuente: Kahoot página web*

**Figura 5**  
*Game PIN*



*Fuente: Kahoot página web*

Luego se proyectan las preguntas y el estudiante las responde a través de su dispositivo móvil. Finalizado el juego, se mostrará la clasificación de puntos y los ganadores de esta actividad, lo que desencadenará la competencia entre los estudiantes (Rodríguez y Fernández, 2017). Relacionado con la dinámica en Kahoot, no solo se considera la respuesta correcta, sino también el tiempo de respuesta, ya que si terminas en el menor tiempo posible obtendrás más puntos. De esta forma, la competencia entre los participantes se vuelve más competitiva, al tratar de responder correctamente las preguntas lo más rápido posible. Tal como refiere Jaber et al., (2016) las personas que participan en actividades educativas pueden acceder desde sus dispositivos electrónicos personales (tablets, móviles o portátiles) y emprender una competencia en tiempo real con compañeros, amigos o el propio profesor, pretendiendo mejorar el resultado que ocupan según los puntos obtenidos, por lo cual se produce una competencia "sana" entre los estudiantes.

Además de aplicar Kahoot durante las clases, reuniones, etc., también existe la opción de asignarlo como una tarea o llamada reto, para que los participantes puedan realizar lo asignado en un tiempo específico o en cualquier momento. Esto facilita su uso y reduce las limitaciones de espacio y tiempo. Una vez que se completa Kahoot, la persona que lo creó puede exportar los resultados a un documento de Excel o guardarlo en Google Drive. El archivo muestra la puntuación de cada participante, las preguntas que

respondieron correctamente y el tiempo que tardaron en hacerlo. Además, los archivos generados muestran los resultados de cada participante, lo que permite monitorear a cada participante en su aprendizaje, cada vez que se aplique Kahoot.

#### 2.2.8.4 Actividades en kahoot.

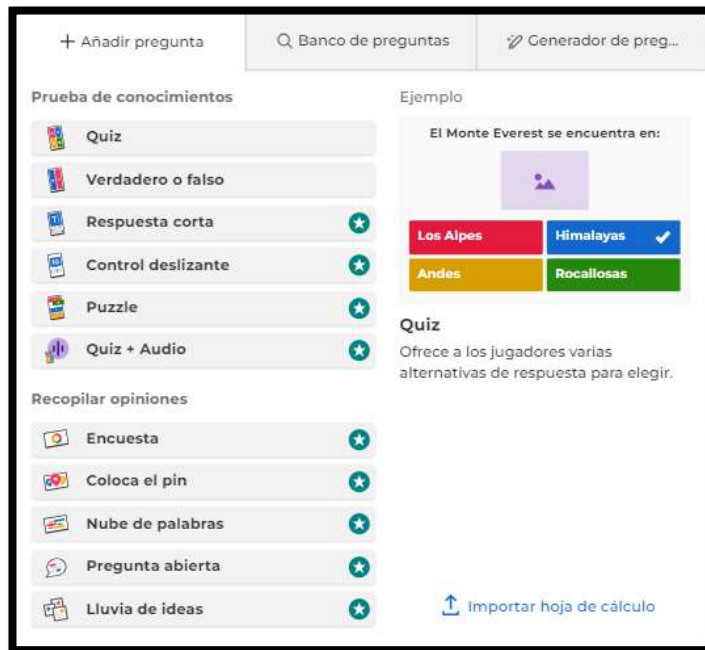
El docente selecciona la opción (crear) para realizar su propia creación, esta acción permite crear ejercicios añadiendo imágenes, videos y asignar como una actividad a tiempo real, de manera asíncrona para que el estudiante pueda realizarlo a su propio ritmo de aprendizaje. Luego de seleccionar el tipo de kahoot que se usará, debe colocar un título para la actividad y seleccionar el idioma, música de espera, la visibilidad si será de forma pública o privada y, por último, una imagen de portada de acuerdo al tema a realizar y entre otros detalles.

**Figura 6**  
*Creación de Kahoot*

*Fuente: Kahoot página web*

Esta actividad en Kahoot presenta diversos ejercicios o tipos de preguntas que se pueden realizar, tales como para una prueba de conocimiento (Quiz, verdadero o falso, respuesta corta, control deslizante, puzzle, Quiz+audio) o para recopilar opiniones (encuesta, coloca el pin, nube de palabras, pregunta abierta, lluvia de ideas).

**Figura 7**  
Actividades de Kahoot



Fuente: Kahoot página web

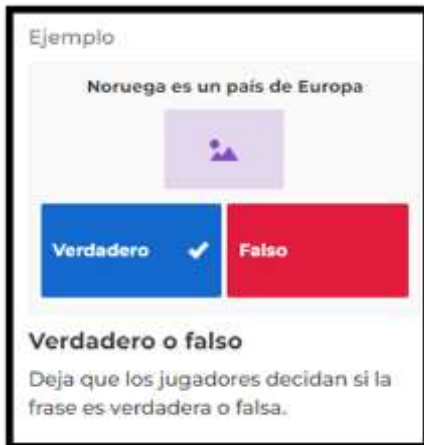
- **Quiz.** El docente puede añadir una pregunta y brindar a los estudiantes alternativas de respuesta, donde solo una de ellas es la respuesta correcta, como a su vez puede añadir imágenes.

**Figura 8**  
Quiz



Fuente: Kahoot página web

- **Verdadero o falso.** En esta actividad el docente puede redactar una pregunta o una afirmación, como añadir imágenes y permitir a los estudiantes deducir si la información es verdadera o falsa.

**Figura 9***Verdadero o falso**Fuente: Kahoot página web*

- **Respuesta corta.** El docente puede cuestionar a los estudiantes con una pregunta, añadir una respectiva imagen y solicitar a los estudiantes que escriban una respuesta corta y correcta.

**Figura 10***Respuesta corta**Fuente: Kahoot página web*

- **Encuesta.** El docente recopila información mediante preguntas y ofrece a los estudiantes alternativas para recolectar sus opiniones.

**Figura 11**  
*Encuesta*



*Fuente: Kahoot página web*

### **2.2.9 Quizizz como herramienta de gamificación en la educación**

La aplicación Quizizz es una de las herramientas que se ha seleccionado para gamificar el curso de inglés, ya que tiene un carácter lúdico y permite realizar juegos como trivias. Quizizz es una aplicación gratuita de cuestionarios en línea que desafía a los estudiantes a responder preguntas de forma sincrónica y asincrónica. La puntuación se somete a los resultados y a la velocidad de las respuestas respondidas. Mediante Quizizz los estudiantes compiten entre ellos en cada actividad evaluativa y al finalizar se visualiza quien ocupa el primer lugar. Esto influye en los estudiantes, su motivación de seguir mejorando ya que se visualiza sus puntajes a tiempo real en la tabla de clasificación y facilita al docente evaluar el desempeño de cada estudiante.

Esta herramienta se utiliza en todos los niveles educativos y también se utiliza en los procesos de formación de centros de trabajo. Como recurso didáctico, Quizizz faculta a los docentes crear espacios de evaluación para el aprendizaje de los estudiantes, brindar retroalimentación inmediata sobre las respuestas de los estudiantes y llevar a cabo los procesos de enseñanza y aprendizaje de manera gamificada en la clase de acuerdo a los objetivos que el docente pretenda lograr en sus estudiantes.

### 2.2.9.1 Quizziz.

Esta herramienta educativa está basada en juegos que engloban actividades divertidas para los estudiantes y convertir las prácticas y tests más amenos e interactivos. Quizziz es “una plataforma de cuestionarios en línea gamificada para crear, compartir y evaluar contenido educativo junto a avatares, tablas de clasificación, temas, música y memes” (Maraza et al.,2019, p.343). A su vez, permite incorporar elementos propios del juego produciendo un entorno distinto donde los estudiantes puedan practicar los temas aprendidos en un entorno gamificado incluyendo la música, mediante un tiempo cronometrado como imágenes que los motiva a resolver pruebas en clase, usando celulares o Tablet.

Por lo tanto, Quizziz es una herramienta que permite a los docentes evaluar el aprendizaje de los estudiantes, realizar un seguimiento del progreso y adaptar lecciones futuras de acuerdo a los resultados obtenidos (Basuki y Hidayati,2019). Como también, puede ser usado como un recurso de aprendizaje, a fin de crear aprendizajes y evaluaciones amenas e innovadoras, en un contexto virtual o presencial. De la misma manera, Cahaya et al., (2021) menciona que, Quizziz puede ser usado como un medio para incrementar la concentración y motivación de aprendizaje en los estudiantes. Por lo tanto, Fitriati et al., (2021) evidencia que las características de un juego como lo es Quizziz, proporcionan recompensas o premios, y actividades interactivas. Esto, aumenta el entusiasmo en los estudiantes por explorar el proceso de aprendizaje y aumentar su productividad.

Los creadores de Quizziz, Chennath y Gupta (2017) mencionan que, su enfoque principal apoya la evaluación formativa de los estudiantes en su aprendizaje, teniendo la oportunidad de brindarles retroalimentación continua de una manera divertida y dinámica. En consecuencia, esta herramienta es diferente de otras, como la capacidad de proporcionar retroalimentación mediante la entrega de tarjetas correctas, dependiendo de la sesión. También, presenta imágenes que el usuario puede preparar de una manera divertida, similar a un meme, y ciertamente Quizziz permite a los estudiantes involucrarse a

la competencia de manera entretenida (Trejo, 2019). Por tanto, esta herramienta es un medio innovador para evaluar de forma lúdica y motivadora.

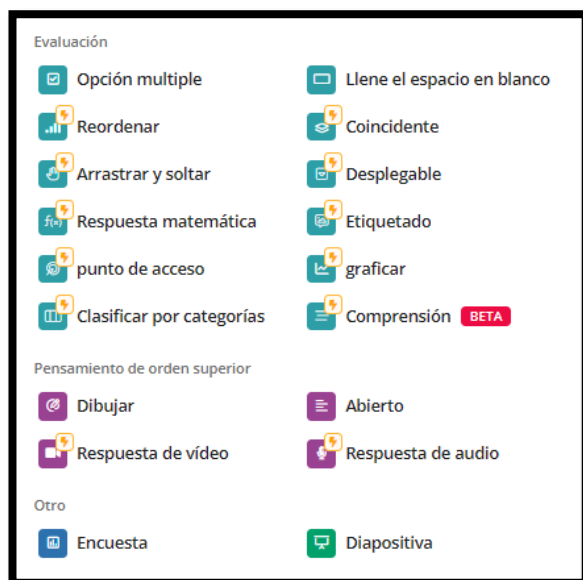
### 2.2.9.2 Funcionamiento de la herramienta Quizizz.

El motivo de elección de la plataforma Quizizz para la siguiente investigación es debido a su uso eficaz en clase presencial o en línea, ya que cuenta con un eficiente sistema de comunicación síncrona y asíncrona que facilita la interconexión con otras plataformas educativas como Google Classroom, etc.

Para su correcto funcionamiento, el docente deberá crear una cuenta en Quizizz lo cual le facilitará elaborar cuestionarios para desarrollarlos en clase. Al convertirse en suscriptor, tiene la opción de usar Quizizz creado por otros, que se clasifican por temas como literatura, psicología, matemáticas, etc. y poder acceder a ellos por medio de un buscador. Cada Quizizz se crea utilizando una plantilla preestablecida o un formato de diseño que le permite ingresar alternativas de respuestas como imagen, opción múltiple y encuestas.

**Figura 12**

*Plantilla de actividades en Quizizz*



*Fuente: Quizizz página web*

Quizizz se puede utilizar como prueba o examen de conocimientos, ya que la aplicación ofrece tres modos de juego, el modo de trivia clásico, el modo de equipo donde los estudiantes se dividen en equipos para competir y el modo de examen individual.

**Figura 13**  
*Modalidad de juego*

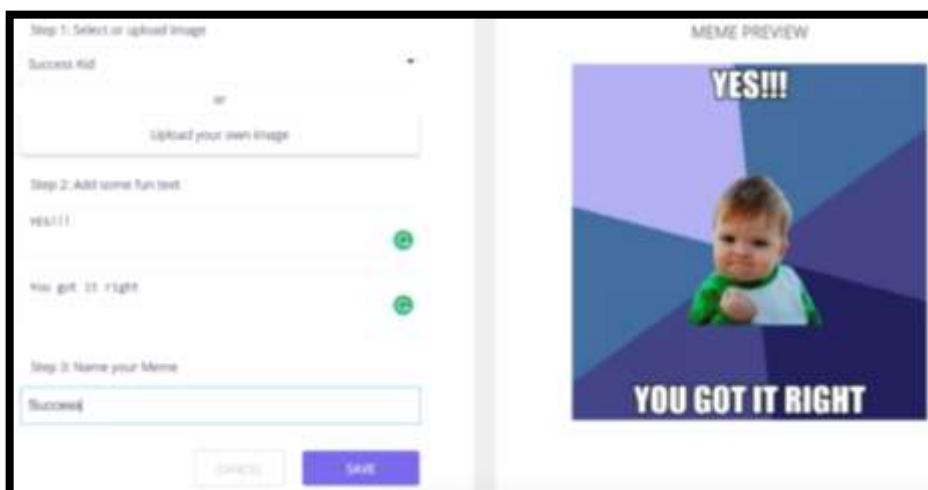


*Fuente: Quizizz página web*

Quizizz permite implementar memes o mensajes divertidos durante el juego, que aparecerán después de que los estudiantes elijan una respuesta correcta o incorrecta. Los memes son mensajes de motivación y humor prediseñados, pero también se pueden crear y personalizar.

Al crear memes, utilice temas positivos para animar a los que responden correctamente y otros para motivar a los que se equivocan. Un meme es una imagen caracterizada con una expresión de alegría o tristeza, reforzada por un mensaje escrito.

**Figura 14**  
Memes



Fuente: Quizizz página web

El docente a cargo recibe inmediatamente un informe que incluye la calificación de los estudiantes que participaron en el juego, lo que permite retroalimentar las respuestas de cada alumno o las preguntas más incorrectas. En el informe se visualiza los porcentajes, el nivel de error y aciertos, evidenciándose el desempeño de cada estudiante.

**Figura 15**  
Informe de Quizizz

Nombre	Precisión ↑	Puntos	Puntuación	
CHAVEZ M (Yadhira Chavez)	100%	14/14	13510	Evaluar
María Soto	100%	14/14	15605	Evaluar
Elizabeth Alarcón111	93%	13/14	16145	Evaluar
GIL Freya (Geraldly Gil)	93%	13/14	11530	Evaluar
Ariadna Huaco	93%	13/14	11560	Evaluar
GUTIERREZ Ximena (GUTIERREZ Xim...)	93%	13/14	10580	Evaluar
Luciana L. (Luciana L.)	93%	13/14	11630	Evaluar
Luciana Salmón Zeballos	86%	12/14	9895	Evaluar
Maricielo	86%	12/14	9740	Evaluar

Fuente: Quizizz página web

### 2.2.9.3 Pasos para crear una actividad en Quizizz.

La aplicación Quizizz permite a los docentes elaborar cuestionarios basados en temas desarrollados en el rol del aprendizaje; además, brinda la oportunidad de reforzar significativamente las preguntas teóricas como una opción de evaluación divertida que recopila datos sobre el acierto y la rapidez, crea una competencia amistosa y un deseo de aprender, que se convierte en una forma disruptiva de educación y formación (Peñaranda, 2018). A continuación, se dará a conocer los pasos a seguir para la elaboración de una actividad en Quizizz.

Se recomienda elaborar previamente el cuestionario en Word, así el proceso será más fácil y rápido. Se realiza clic en el botón Crear en el menú principal.

**Figura 16**  
Creación de Quizizz



*Fuente: Quizizz página web*

En la siguiente ventana, se ingresa el nombre del cuestionario, se selecciona un campo del conocimiento relacionado y finalmente se hace clic en Siguiente.

**Figura 17**  
Creación de cuestionario



Fuente: Quizizz página web

Tiene la opción de escribir sus propias preguntas o usar un cuestionario sobre su propio tema ("Teleport"). Para crear su propia pregunta, se realiza clic en "Nueva Pregunta" y se selecciona el tipo de pregunta que desea crear:

**Figura 18**  
Tipos de preguntas

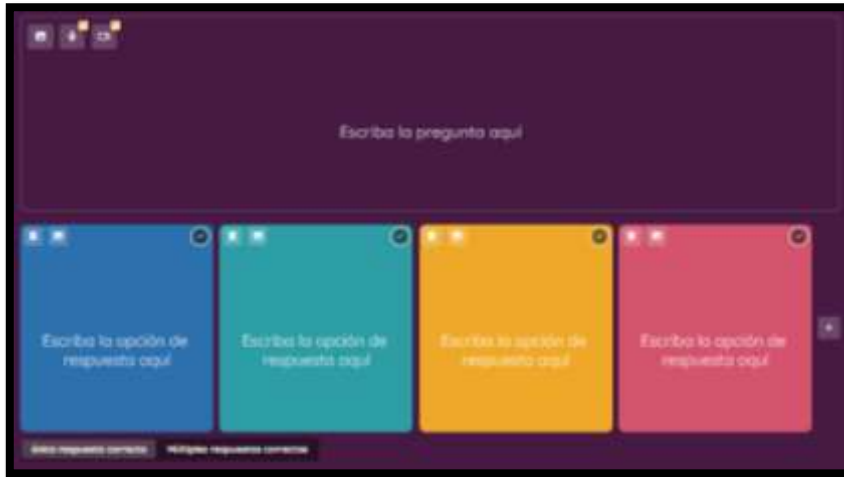


Fuente: Quizizz página web

Seguidamente, cuando se selecciona una pregunta de elección múltiple aparece una ventana. Puede escribir preguntas y alternativas. También se puede agregar las ecuaciones Matemáticas, imágenes o sonidos que acompañan a la pregunta. En caso de las alternativas, pueden ser texto, números o imágenes, pero no juntas. Luego se selecciona la

opción correcta. También, se puede agregar más alternativas y determinar el tiempo para responder las preguntas y cuando esté terminado se hace Clic en Guardar.

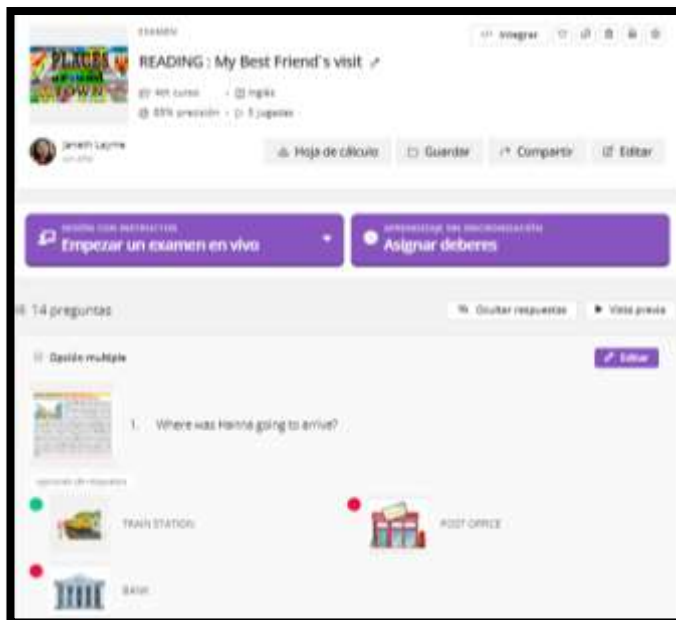
**Figura 19**  
*Pregunta elección múltiple*



Fuente: Quizizz página web

Se visualizará la creación del cuestionario y se podrá añadir más preguntas de otros tipos, según sea necesario.

**Figura 20**  
*Cuestionario de Quizizz*

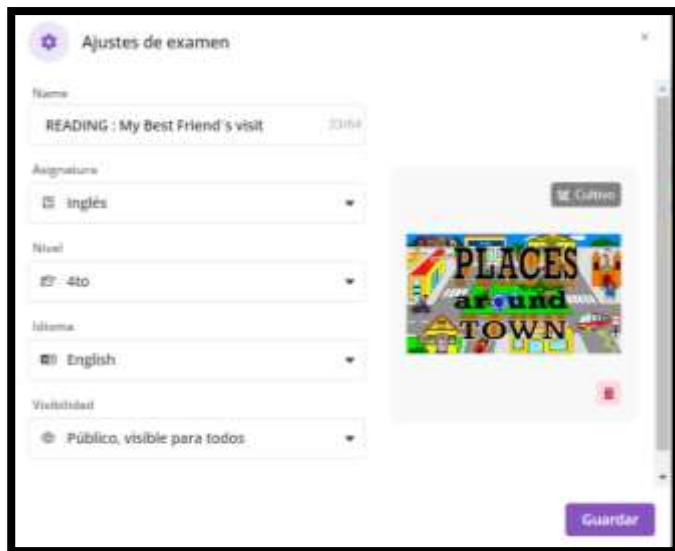


Fuente: Quizizz página web

En el panel del cuestionario, se puede agregar imágenes evocadas a los temas que se están trabajando, se selecciona un idioma y decide si estará disponible para la visualización de todos los usuarios de Quizizz o será privado. También, se puede editar el

título del cuestionario, cuando se establezcan los detalles finales del cuestionario, se realiza clic en terminar.

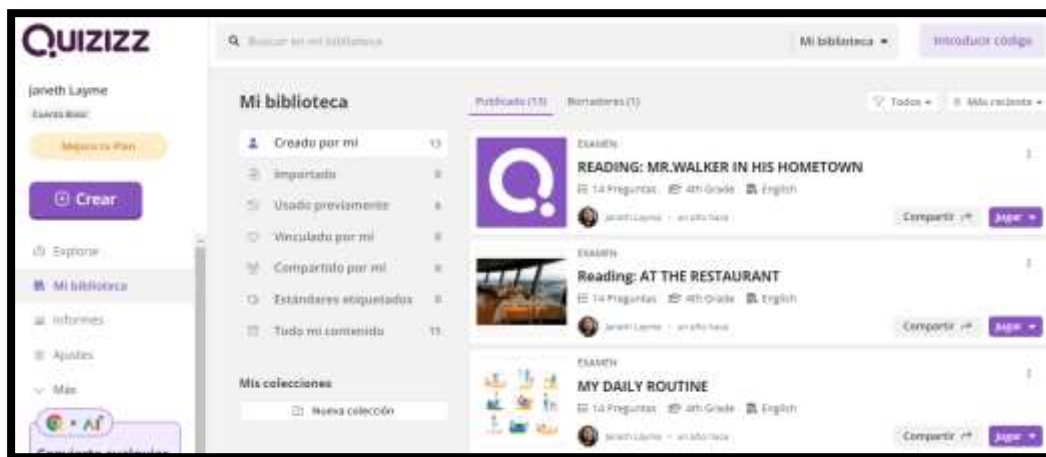
**Figura 21**  
Creación de cuestionario



Fuente: Quizizz página web

Al dirigirse a la sección "Mi Biblioteca" del menú principal, se visualizará el cuestionario completado y compartirlo a tus estudiantes.

**Figura 22**  
Mi biblioteca



Fuente: Quizizz página web

Los profesores seleccionan los cuestionarios para desarrollar, proporcionados por la aplicación. Estas invitaciones, son enviadas a los estudiantes utilizando un código de acceso.

**Figura 23**  
*Código de acceso*



*Fuente: Quizizz página web*

Los estudiantes deben acceder a través de una conexión de Internet de forma individual, desde cualquier dispositivo con una computadora portátil, una tableta o un teléfono móvil. Cuando todos los estudiantes invitados están registrados, el docente inicia el juego, en este caso, se realiza la actividad, se ejecutan de forma síncrona, es decir, todos al mismo tiempo, pero también se puede optar por participar de forma asincrónica, donde el profesor especifica un periodo de tiempo en el que los estudiantes trabajan en el cuestionario.

En ambas opciones, los docentes reciben informes detallados sobre los resultados, tiempos, márgenes de error y la clasificación de los resultados implicados (Moncada,2017).

**Figura 24**  
*Clasificación de resultados*



*Fuente: Quizizz página Web*

#### 2.2.9.4 Actividades en Quizizz.

En Quizizz se encuentra una variedad de actividades o tipos de preguntas que se puede realizar en una evaluación dentro de Quizizz. Existen preguntas para una evaluación como (elección múltiple, reordenar, coincidente, rellena el hueco, arrastra y suelta, desplegable), también cuenta con otro grupo de actividades para un pensamiento de orden superior (dibujar, abierta, respuesta de video, respuesta de audio) y, por último, se demuestran preguntas para una encuesta o diapositivas.

- **Elección múltiple.** En la versión gratuita se puede agregar imágenes en la pregunta y respuesta, y en versión pagada permite añadir audios y videos, únicamente se puede seleccionar una respuesta correcta.

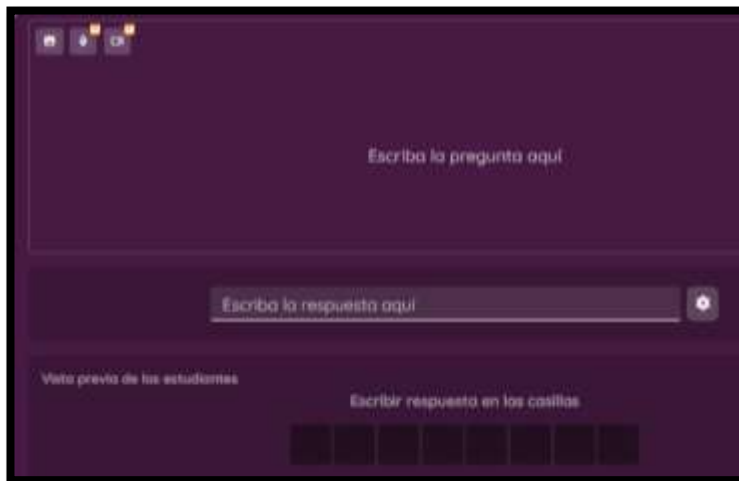
**Figura 25**  
*Elección múltiple*



*Fuente: Quizizz página web*

- **Rellena el hueco.** En la versión gratuita se puede agregar fórmulas matemáticas como imágenes en la pregunta y respuesta, y en la versión pagada permite añadir audios y videos, es recomendable que la respuesta sea corta y escribir sinónimos de las respuestas para que dichas palabras sean correctas, como también permite al docente escribir una retroalimentación en cada ejercicio.

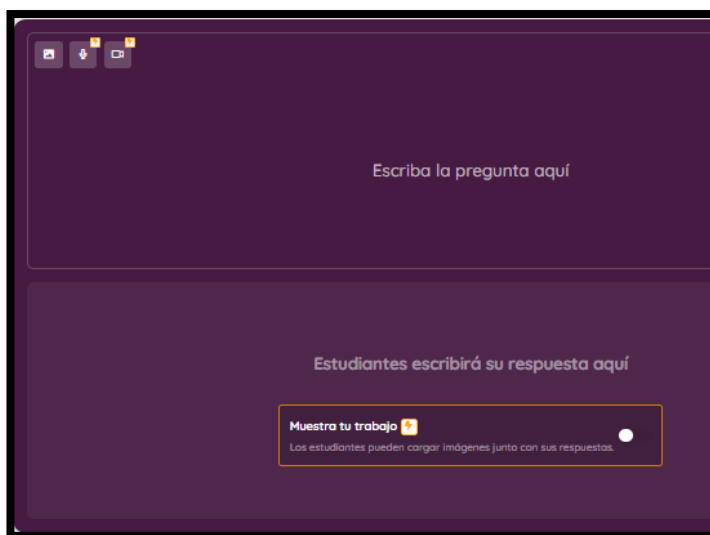
**Figura 26**  
Rellena el hueco



Fuente: Quizizz página web

- **Abierto.** En la versión gratuita se puede agregar fórmulas matemáticas como imágenes en la pregunta y respuesta, y en la versión pagada permite añadir audios y videos, permitiendo al estudiante escribir una respuesta abierta de acuerdo a la pregunta planteada.

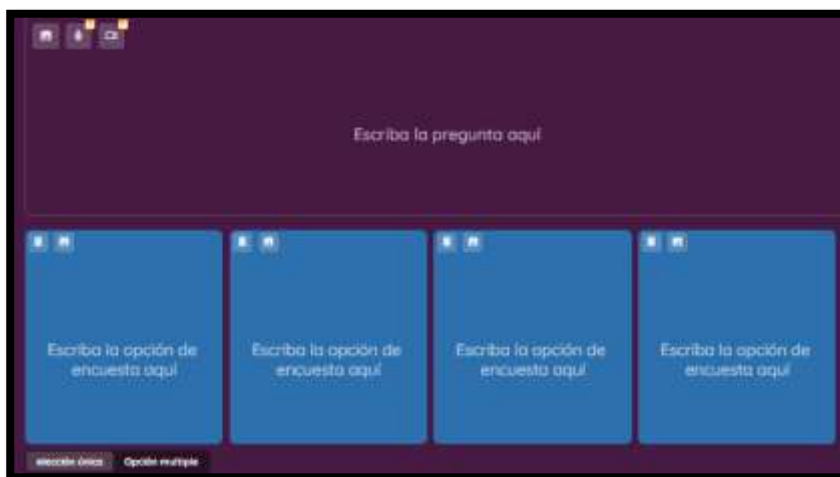
**Figura 27**  
Abierto



Fuente: Quizizz página web

- **Encuesta.** En la versión gratuita se puede agregar fórmulas matemáticas como imágenes en la pregunta y respuesta, y en la versión pagada permite añadir imágenes, audios y videos, esta actividad puede ser aplicada para una encuesta de satisfacción o con otros fines.

**Figura 28**  
*Encuesta*



*Fuente: Quizizz página web*

### **2.2.10 TOMi.digital como herramienta de gamificación en la educación**

Es una herramienta educativa innovadora que brinda una gran cantidad de clases a distancia, en los cursos fundamentales de las ciencias exactas, las ciencias naturales, las ciencias sociales y las humanidades. También permite a los docentes crear lecciones interactivas que agregan recursos, así como preguntas de seguimiento, evaluaciones y notas de estudio de acuerdo a Quinde (2022).

Es una herramienta de gamificación para un aprendizaje remoto o presencial con diez recursos para realizar actividades de evaluación, competencias grupales o individuales interactivas en vivo, con el fin de brindar un aprendizaje ameno y evaluativo. Asimismo, cuenta con 25 mil clases demostrativas completas para usarlas en clase y facilita a los estudiantes de revisar temas desde su computadora, smartphone o tableta, Quinde (2022).

#### **2.2.10.1 TOMi.digital.**

Es una herramienta diseñada y pensada para docentes, con miles de lecciones creadas por otros educadores. Además de acceder a miles de actividades finalizadas para usar, los docentes pueden elaborar sus propias actividades desde el inicio, utilizando los recursos que ofrece esta herramienta, creando espacios interactivos y motivando a los estudiantes a participar en las siguientes actividades: múltiple respuesta, única respuesta, verdadero/falso, pregunta abierta, ordenar, relacionar con el texto, relacionar con imágenes,

completa la frase, encuentra palabras, respuesta alternativa. Además, supera las barreras de conectividad al permitir que todo este contenido dinámico se entregue a los dispositivos de los estudiantes en el aula con o sin Internet.

El creador de esta herramienta educativa es Juan Manuel Lopera, quien desde hace 10 años decidió crear plataformas, productos y servicios para mejorar la educación en zonas de bajos recursos, especialmente para los docentes con el fin de facilitar y mejorar el proceso de aprendizaje en el aula. Según su creador, TOMi.digital se creó con las necesidades y los desafíos que enfrentan los docentes en la actualidad, ya que cada día tienen que lidiar con estudiantes más inmersos digitalmente. “TOMi.digital te permite evaluar y analizar cada clase para mejorar los métodos y garantizar mejores resultados para los alumnos”, refirió Lopera.

#### **2.2.10.2 Funcionamiento de la herramienta TOMi.digital.**

Esta herramienta educativa permite a los docentes elaborar sus clases utilizando imágenes, textos, videos y diversas actividades, las cuales se pueden desarrollar a tiempo real. Adicionalmente, esta herramienta digital permite utilizar otras actividades realizadas por otros usuarios, lo que es una ventaja para que los docentes las utilicen en sus clases. De este modo, se da a conocer el funcionamiento de TOMi.digital como una herramienta gamificada que contribuye con el aprendizaje de los estudiantes.

Para ello, debe iniciar sesión y suscribirse mediante este enlace, <https://tomi.digital> en este campo se permite elaborar actividades de evaluación para mostrar a los estudiantes y desarrollan dicha actividad, para esto deben abrir el siguiente enlace <https://play.tomi.digital/> ingresando el código que asigne el docente.

TOMi.digital ofrece a estudiantes y padres la oportunidad de crear perfiles en la plataforma para comunicarse entre sí a través de sus actividades. Los perfiles de los estudiantes le permiten acceder al contenido en el modo de visualización, descargar lecciones del docente, recibir y responder mensajes, completar tareas asignadas por el docente y escribir a otros estudiantes. Como padre, puede ver en tiempo real cómo su hijo o hija está progresando en sus actividades diarias, recibir mensajes de docentes y

estudiantes, además responder a cada uno de ellos. Asimismo, poder interactuar con los estudiantes y los padres, los perfiles de los docentes también brindan acceso a herramientas de desarrollo de lecciones, lo que les permite acceder a sus grupos y clases, así como administrar los informes, tareas, actividades y exámenes necesarios para desarrollar las actividades de cada clase.

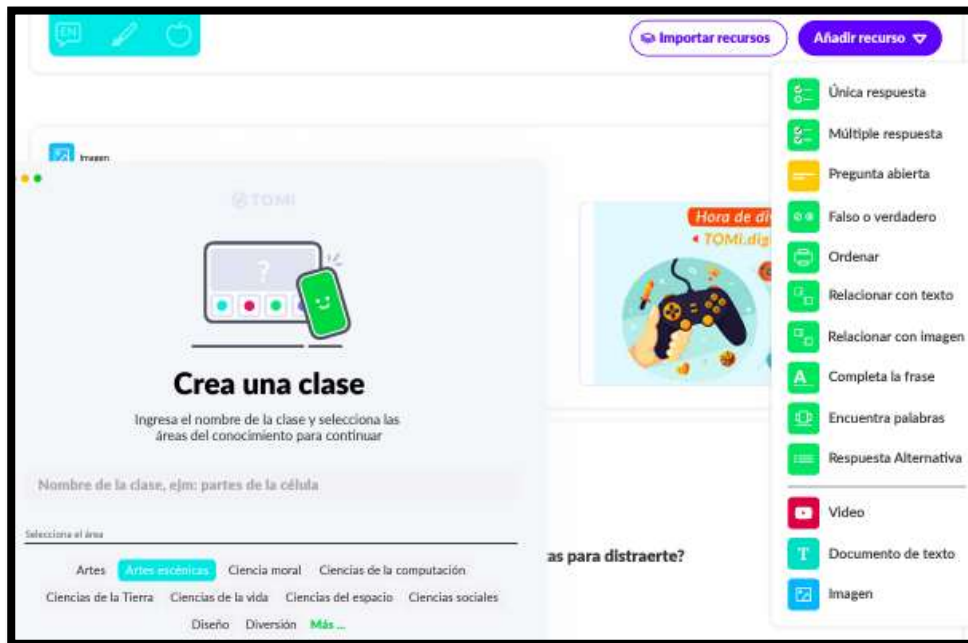
**Figura 29**  
*Tipo de rol*



*Fuente: TOMi.digital página web*

Brinda la facilidad de elaborar clases con variedad de actividades y cronometrados, añadir video, texto, imágenes mediante una secuencia que dirige a los estudiantes en el desenvolvimiento del tema. También puede agregar cualquiera de los diez recursos variados de TOMi.digital para brindar una clase motivadora. Cada clase que se crea en TOMi.digital tiene un área de conocimiento que se precisa para encontrarlo con rapidez y nombrarlo con un nombre en específico, una imagen personalizado de acuerdo a la clase. En TOMi.digital se puede crear talleres, cursos, evaluaciones, temas de revisión y más, en cualquier momento.

**Figura 30**  
Creación de TOMi.digital



Fuente: TOMi.digital página web

Se puede programar las clases con hasta 30 días de anticipación y asignarlas a clases específicas, por otro lado, permite a los estudiantes descargar la clase y poder desarrollarlo sin acceso a internet. Además, una forma de motivar la clase es habilitar el modo competencia. Finalmente, seleccionar la fecha y hora máxima para la entrega de una actividad y lograr resultados inmediatamente.

**Figura 31**  
Programar clase

The screenshot shows the 'Programar clase' (Schedule Class) interface for 'Matemáticas' (Mathematics). The main heading is 'Programar clase "Matemáticas"'. Below it, a question asks '¿Hasta cuándo tienen los estudiantes para responder esta prueba?' (Until when do students have to answer this test?). The date is set to 'Julio 22' and the time to '11:30' AM. There are 'Cancelar' (Cancel) and 'Programar' (Schedule) buttons. On the right, there are settings for 'Ajustes de estudiantes' (Student Settings) and 'Ajustes de preguntas' (Question Settings).

**Ajustes de estudiantes**

- Aula de clase**: Asigna la clase a una lista de estudiantes. Añadir
- Permitir descargar la clase**: Para realizar la en casa sin necesidad de internet.
- Autenticación de estudiantes**: Solicita inicio de sesión a los estudiantes.
- Cantidad de intentos**: Cuántas veces pueden repetir la clase. Ilimitado

**Ajustes de preguntas**

- Modo competencia**: Se activa el tiempo para cada pregunta y se otorgan puntos por contestar más rápido. Si
- Opciones de respuesta aleatorias**: El sistema reorganiza las opciones de respuesta de cada pregunta.
- Mostrar respuestas**: Los estudiantes podrán ver sus respuestas en el informe al final de la clase.

Fuente: TOMi.digital página web

Una de las tareas más importantes para los docentes es identificar y recopilar datos para establecer los niveles de comprensión de los estudiantes, que toma tiempo para el docente. Sin embargo, la plataforma TOMi.digital genera informes automáticos luego de cada actividad o examen completado. En el informe se detalla el tiempo que ha empleado por cada respuesta, como el porcentaje de respuestas correctas y un resumen de actividades completadas, estos informes están disponibles para descargarlos en formato PDF.

### 2.2.10.3 Pasos para crear actividades en TOMi.digital.

Para elaborar una actividad en TOMi. Digital, se debe iniciar sesión, en este caso como Maestro, luego dirigirse a la opción "crear clase" y hacer clic.

**Figura 32**  
*Crear clase*



*Fuente: TOMi.digital página web*

Luego de seleccionar esa opción, aparecerá la siguiente ventana, donde se debe ingresar el nombre de la actividad a evaluar y seleccionar a qué materia pertenece dicho tema. Finalmente hacer clic en aceptar.

**Figura 33**  
*Seleccionar la materia*



*Fuente: TOMi.digital página web*

Seguidamente, se procede a seleccionar los recursos que usará en su actividad, TOMi. digital ofrece diez recursos, entre ellos: múltiple respuesta, única respuesta, verdadero/falso, pregunta abierta, ordenar, relacionar con el texto, relacionar con imágenes, completa la frase, encuentra palabras y respuesta alternativa.

**Figura 34**  
Recursos de TOMi.digital



Fuente: TOMi.digital página web

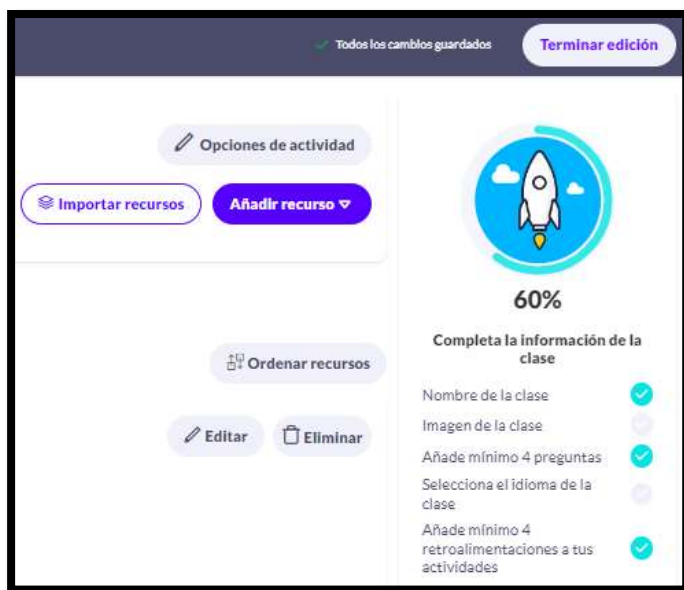
Por ejemplo, si se seleccionó el recurso de única respuesta, en este recurso puede añadirse fórmulas matemáticas como imágenes y establecer la cantidad de alternativas que desee, además puede agregarse una retroalimentación, indicando la respuesta correcta (eso es opcional), al finalizar se realizar clic en continuar y así seguir usando los demás recursos que ofrece TOMi.digital.

**Figura 35**  
Respuesta única

Fuente: TOMi.digital página web

Luego de crear toda la actividad, se selecciona terminar y se guardará automáticamente, también hay la opción de editar por si el creador necesita realizar algunos cambios.

**Figura 36**  
Terminar clase



Fuente: TOMi.digital página web

Luego aparece la opción de publicar la clase para toda la comunidad de TOMi.digital, seguidamente el docente tiene la potestad de programar la clase o como también enviarlo al estudiante durante la clase, Luego TOMi.digital facilita a través de un link el código para que los estudiantes tengan acceso a la actividad. La sala puede atender hasta 100 estudiantes para desarrollar dicha actividad. Luego de finalizar, el docente obtendrá un informe del desempeño de sus estudiantes o como también le brindará una retroalimentación de las preguntas más acertadas como la más equivocada.

**Figura 37**  
Acceso a la actividad



Fuente: TOMi.digital página web

### 2.2.10.4 Actividades en TOMi.digital.

En TOMi.digital permite a los docentes a acceder a miles de clases realizadas por otros, como también les brinda la facilidad de crear sus propias actividades interactivas para promover la participación activa de los estudiantes con recursos que ofrece TOMi.digital como única respuesta, múltiple respuesta, pregunta abierta, falso o verdadero, ordenar, relacionar con texto, relacionar con imagen, completa la frase, encuentra palabras y respuesta alternativa.

- **Respuesta única.** El docente puede elaborar una pregunta de acuerdo a un tema y brindarle alternativas de respuestas y solo deben seleccionar una respuesta correcta. También se puede añadir imágenes.

**Figura 38**  
*Respuesta única*

*Fuente: TOMi.digital página web*

- **Múltiple respuesta.** El docente realiza una pregunta y establece alternativas para que el estudiante seleccione solo una respuesta correcta, también se añade imágenes.

**Figura 39**  
*Múltiple respuesta*

Fuente: TOMi.digital página web

- **Pregunta abierta.** En este recurso el docente plantea una pregunta y el estudiante debe de escribir su respuesta abiertamente. También, se puede añadir imágenes como establecer el tiempo para desarrollar.

**Figura 40**  
*Pregunta abierta*

Fuente: TOMi.digital página web

- **Falso o verdadero.** En esta actividad, el docente escribe una afirmación y el estudiante tiene que deducir si es verdadera o falsa dicha afirmación. También, se le puede añadir imágenes y establecer un tiempo determinado.

**Figura 41**  
*Falso o verdadero*

Fuente: TOMi.digital página web

### **2.2.11 Aprendizaje del idioma inglés**

Tenemos conocimiento que, la enseñanza es el proceso de impartir conocimientos y el aprendizaje recibe estos saberes. Son dos palabras inseparables, sin el acto de enseñar no existe el aprendizaje. Las actividades de enseñanza y aprendizaje que ofrecen los docentes son actividades que deben realizarse para lograr objetivos educativos y estas actividades deben incluirse en la planificación. La capacidad de los niños para lograr importantes resultados de aprendizaje depende de estas actividades. En este proceso, el docente facilita el conocimiento mientras que el estudiante es la principal persona del aula que participa activamente en el aula.

El proceso de enseñanza y aprendizaje es efectivo si siguen ciertos parámetros como establecer objetivos o metas alcanzables, que los estudiantes logren ciertas destrezas y un buen desempeño, proponer estrategias metodológicas adecuadas para la resolución de contenidos, uso de recursos para enseñar, efectuar si las estrategias utilizadas fueron efectivos o no en el aprendizaje significativo de los estudiantes. Todas las áreas del conocimiento deben alinearse a los parámetros anteriores, se debe tener en cuenta qué estrategias y recursos se debe emplear en la enseñanza del inglés, ya que este es un nuevo idioma que los estudiantes están aprendiendo y puede ser dificultoso de dominar o entender fácilmente este nuevo idioma.

Cabe mencionar que, el idioma inglés se debe destacar por su importancia en la sociedad actual, los estudiantes necesitan entender que un idioma global como el inglés brinda muchas oportunidades para su futuro y en el presente.

Actualmente, resulta imprescindible hablar un idioma extranjero para relacionarse con personas extranjeras, situaciones y sociedades para diferentes fines. Por lo tanto, las estrategias de enseñanza son beneficiosos en todos los entornos de la educación. Por medio de ellas, permite aprender nuevos idiomas diferentes a la lengua materna, como el inglés tan extendido en la era digital que dominarlo es un requisito imprescindible, de acuerdo con Vilca y Sifuentes (2014), "El inglés es un idioma internacional lo cual su aprendizaje es primordial para que los estudiantes tengan más oportunidades durante su

educación y posiblemente lo utilicen para sus necesidades de comunicación: estudio, trabajo, viajes, etc.” (p.1). Esto significa que, para lograr objetivos personales y organizacionales en diferentes contextos sociales y culturales es necesario aprender otro idioma, como el Inglés.

### **2.2.12 La competencia lectora en el Perú**

Según el informe de la prueba de comprensión de lectura PISA 2018, el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) ubica a Perú en el puesto 64 entre 77 países. Es decir, en la última versión de la prueba, que se realiza cada tres años, Perú se ubicó en un promedio de 401; una mejora sobre los 398 alcanzados en 2015. Sin embargo, algunos otros países sudamericanos como Argentina, Brasil, Chile y Colombia aún tienen ventaja en términos de progreso en la prueba PISA 2018.

Las carencias que presenta el sistema educativo, la falta de motivación para leer, debido al mal uso de la tecnología se ha desvalorizado los libros físicos dando importancia a los medios audiovisuales o incluso hacer el uso de “copia y pega”; es necesario entender el problema y encontrar soluciones. Sobre todo, la lectura beneficia no solamente el desarrollo cognitivo y el pensamiento crítico de los estudiantes, sino también porque la lectura permite un mejor desarrollo social, porque la lectura permite el contacto con la realidad.

En este contexto, tanto el sector público como el privado no enfatizan en la comprensión lectora en el país. Como se refleja en el informe PISA, Perú ocupa constantemente el último lugar en comprensión de lectura. Otra estadística impactante sobre la lectura en nuestro país evidencia que, solo dos de cada 10 niños pueden entender lo que leen, lo que sugiere que, si no se toman medidas correctivas de inmediato, las consecuencias socioeconómicas para millones de estudiantes pueden ocurrir, especialmente en comunidades vulnerables EFE (como se citó en SWI swissinfo.ch,2021).

Se están desarrollando varias estrategias para mejorar la situación. Por ejemplo, el MINEDU (Ministerio de Educación) en unión con IEP (Estudios de Perú Studies) y financiado por la Corporación BBVA durante 14 años lidera un proyecto a largo plazo en

escuelas de todo el país, denominado “Leer es estar adelante” que tiene como objetivo enfocar la lectura dentro de un marco sociocultural, donde los niños se desarrollan para diseñar elementos pedagógicos que ayuden a los estudiantes a comprender más lo que leen que solo aprender a leer, finalmente capacitar a los docentes para esta función.

Según el responsable, el objetivo del proyecto es “Leer es estar adelante”, proyectar es expandirse, además comienza a mejorar el juicio crítico de los estudiantes, lo cual es muy significativo. Algunos estudiantes concuerdan que la comprensión de textos significa desarrollo, así como tantos comentarios positivos. Por ejemplo, un estudiante dijo: “Cuando la sociedad entiende lo que lee, se empodera y desarrolla el pensamiento crítico”. Por su parte, otra estudiante señaló que la comprensión lectora no solo brinda oportunidad de crecer profesionalmente sino también brinda un ambiente propicio para el enriquecimiento cognitivo y un mejor desarrollo para todos.

Ante lo mencionado, nos enfrentamos a una nueva realidad y nuevas demandas, donde hablamos de educación inclusiva y justa sin distinción de raza, género, origen, idioma o credo. Además, la globalización de la educación es inevitable, incluida la necesidad de aprender inglés y usar tecnología. La pregunta plantea cuestionar qué sucede con la comprensión de textos en lengua extranjera en inglés, cuando la lectura en español sigue siendo insuficiente. En este sentido, el MINEDU a través de la CNEB identifica las necesidades educativas actuales y forma las expectativas de logro del estudiante al finalizar la educación básica, lo que se refleja en el perfil de egreso de la educación básica. Como señala el CNEB (2016), no solo se esfuerza por lograr una calidad educativa, sino que también se esfuerza por “realizar plenamente a los estudiantes, su mejor desempeño en la sociedad; abarcando valores físicos, morales, espirituales, comunicativos, conciencia ambiental, culturales y de conciencia sociopolítica” (p.7).

### **2.2.13 Competencias del área de inglés**

El inglés es uno de los idiomas más trascendentales y más hablados en el mundo, según el Currículo Nacional y programación curricular de Educación Básica Regular secundaria. Actualmente, el inglés es considerado una lengua franca, y su importancia radica en que es vista como una herramienta primordial para la comunicación global, con acceso a mayor información y tecnología, además de mejores oportunidades académicas, científicas, culturales y laborales (Minedu, 2016). Enseñar inglés como lengua extranjera implica el desarrollo de las competencias que poseen las personas para combinar una gama de capacidades para comportarse adecuadamente en situaciones específicas y lograr objetivos específicos. Según el currículo Nacional de Educación Básica Regular, las competencias para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera son:

- Se comunica oralmente en inglés
- Lee diversos tipos de textos en inglés
- Escribe diversos tipos de textos en inglés (Minedu, 2016).

### **2.2.14 Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera**

De acuerdo con Minedu (2016), la lectura es una interacción dinámica y está conformada por el lector, texto y contexto sociocultural. Es acerca de la comprensión crítica, debido a su proceso activo de construir sentidos sobre diferentes tipos de lecturas leídas mediante procesos de comprensión literal, inferencial, interpretación y reflexión.

Los estudiantes presentan habilidades, conocimientos y actitudes adquiridos a través de sus experiencias de lectura y actitudes adquiridas a través del entorno, y son conscientes de las limitaciones impuestas por el lenguaje, la interacción y la significación. Además, significa que, al leer el texto los estudiantes entienden que la lectura tiene varias funciones, como la diversión, la resolución de problemas, la competencia para investigar y brindar apoyo a una postura.

Esta competencia implica las siguientes capacidades:

#### **2.2.14.1 Obtiene información del texto escrito.**

De acuerdo con Minedu (2016), los estudiantes localizan y seleccionan información explícita en diferentes tipos de textos para un objetivo específico.

#### **2.2.14.2 Infiere e interpreta información del texto escrito.**

El estudiante construye el sentido del texto. Para eso, determina la relación entre la información explícita e implícita del texto para deducir e interpretar la información del texto, así como los medios textuales para componer el sentido global y profundo del texto, y exponer su propósito, la estética del uso del lenguaje, las intenciones del autor, y la relación con el texto a través del contexto sociocultural del lector y el texto.

#### **2.2.14.3 Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.**

Los procesos de reflexionar y evaluar son vinculados ya que asumen que los textos fueron escritos en diferentes tiempos y lugares, y presentado en soportes y formatos diferentes. El estudiante reflexiona, compara y contrasta los aspectos formales y el contenido de un texto con la vivencia y el saber formal del lector y fuentes de información. Evalúa los textos para expresar opiniones personales sobre los aspectos formales, estéticos y de contenido de textos, teniendo en cuenta el efecto que crea su conexión con otros escritos, el ámbito sociocultural del texto y sus lectores.

#### **2.2.15 Descripción del nivel de la competencia esperado al final del ciclo VII**

Leer textos en inglés con una estructura compleja y con vocabulario diverso y especializado. Integrando la información contradictoria localizada en diferentes párrafos del texto. Interpretando la idea principal del texto con información específica para elaborar el significado general. Reflexionar acerca de los contenidos de los textos y evaluar el empleo del lenguaje y los medios textuales, como el impacto generado por el texto en los lectores de acuerdo con su conocimiento y ámbito sociocultural (MINEDU,2016).

### **2.2.16 Desempeños**

De acuerdo con Minedu, son descripciones explícitas de lo que realizan los estudiantes en cuanto al nivel de mejora de competencias (estándares de aprendizaje), se puede observar en diversas situaciones o contextos. No son exhaustivos, sin embargo, ilustran algunas de las actuaciones que muestran los estudiantes mientras estudian el proceso de alcanzar lo esperado de la competencia o cuando alcanzan ese nivel. El desempeño se presenta en el plan de lección para el nivel o modo, por edad (en la etapa inicial) o grado (en otras formas y niveles educativos básico) para ayudar a los maestros a planificar y evaluar, reconociendo que, dentro de un grupo de estudiantes existirán niveles de rendimiento de aprendizaje puede estar en un nivel alto o bajo (MINEDU, 2016).

### **2.2.17 Desempeños cuarto grado de secundaria en el área de inglés**

Cuando los estudiantes leen varios tipos de textos en inglés como lengua extranjera, avanza hacia los niveles esperados del Ciclo VII con ejecuciones como las siguientes (MINEDU,2016).

- Identificar información clara, relevante y complementaria en diferentes partes del texto. Seleccionar datos específicos e integrar información explícita, al encontrar diferentes partes del texto o realizar una lectura intertextual varios tipos de texto con varios elementos complejos en su estructura, y vocabulario diferente, dependiendo del tema en discusión.

- Derivar varias relaciones lógicas (suma, contraste, orden, similitud-diferencia, causa y efecto) y rango (ideas primarias y complementarias, y conclusión) derivadas de información explícita e implícita en textos escritos en inglés. Identificar a las personas según sus características, lugares, objetos y eventos, como también las palabras con sus respectivos significados, frases y expresiones en el contexto.

- Explicar el tema y el propósito de la comunicación. Por ejemplo: hablar sobre actividades que son continuas, temporales y habituales; discutir situaciones imaginadas, obligaciones y reglas de casa; actitudes y comportamientos; preferencias, hábitos pasados, problemas y soluciones; productos manufacturados, invenciones, planes y predicciones; cargos, imposibilidades, posibilidades, obligaciones y necesidades; eventos de secuencia y

participación de intereses personales. Distinguir entre lo relevante y lo complementario, categorizar y sintetizar información vinculando textos a sus experiencias para construir el significado de textos escritos en inglés y relacionarlos con su experiencia, conocimiento, otros textos y lenguajes asociados al contexto.

- Comentar el contenido y la organización del texto, ya sea oralmente o por escrito en inglés, con un propósito comunicativo e intención del autor. Basado en su experiencia y antecedentes, compara textos entre sí para señalar características. Tipos y géneros de texto comunes.

### 2.3. Marco conceptual

- a) **Gamificación.** Citando a Werbach y Hunter (2015), las características incluidas en el proceso de gamificación son puntos, medallas, etiquetas, dificultad, identidades y se educa a los estudiantes en el proceso de participación con la finalidad de motivar acciones, y fomentar el aprendizaje resolviendo problemáticas.
- b) **Competencia.** De acuerdo con MINEDU (2016), ser competente se define como el conjunto de habilidades que una persona debe combinar para lograr el propósito en una situación específica de manera pertinente y con sentido ético.
- c) **Motivación.** “Este es un requisito básico e inicial para empezar a aprender. El deseo de aprender, las necesidades personales y las perspectivas de futuro alientan a las personas a aprender más rápido y de manera más eficiente” (Yáñez, 2016, p.73).
- d) **Proceso de enseñanza y aprendizaje.** “Su propósito fundamental es promover la formación integral de la personalidad de los estudiantes, lo que constituye la vía principal para adquirir conocimientos, patrones de comportamiento, valores, procedimientos y estrategias de aprendizaje” (Campos,2016, p. 2).
- e) **Aprendizaje significativo.** Desde la posición de Ausubel et al., (1983) el aprendizaje significativo es una guía organizada de aprendizaje cognitivo, en el que

para lograr aprendizajes se debe conectar con nuevos aprendizajes a partir de conocimientos previos que ya tiene el estudiante.

- f) **Aprendizaje basado en juegos.** Se le conoce también en inglés como GBL (Gaming Based Learning). El aprendizaje basado en juegos influye en el desarrollo de las habilidades sociales, cognitivas y académicas de los estudiantes. Se evidencia que, el juego libre como el guiado aporta de manera distinta a estos resultados del desarrollo. El juego libre es particularmente beneficioso para el desarrollo de competencias sociales y autorregulación (Daniels y Pyle, 2018, p.7).
  
- g) **Comprensión de texto.** Desde la posición de Espínola (2018), la facultad de entender lo que estudia es el resultado de un sistema donde el estudiante interactúa con el material para crear imágenes significativas a partir de entendimientos previos y nuevas connotaciones.
  
- h) **Estrategia didáctica.** Consiste en planificar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el que los docentes seleccionan técnicas y actividades que pueden ser utilizadas para lograr los objetivos que se proponen en cada área (Arias y Morán, 2018, p.13).
  
- i) **Herramientas tecnológicas.** Son herramientas diseñadas para facilitar el trabajo, promover el uso satisfactorio de todos los recursos, compartir información y aprendizajes de todo tipo, dentro y fuera de las instituciones.
  
- j) **Inglés.** El inglés es uno de los idiomas más hablados del mundo y se ha convertido con éxito en un idioma internacional utilizado en diversos campos. El dominio del inglés brinda oportunidades entre diferentes realidades y contextos, brindando mejores oportunidades académicas, tecnológicas, científicas, culturales y laborales (Minedu, 2016, p.96).

## **2.4. Hipótesis de la investigación**

### **2.4.1. Hipótesis general**

Con aplicar la gamificación mejorará el nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera en las estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.

### **2.4.2. Hipótesis específicas**

El nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera, en la mayoría de las estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María, antes de aplicar la gamificación estará en proceso.

El nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera, en la mayoría de las estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María, después de aplicar la gamificación estará en logro destacado.

Existe una diferencia significativa entre el nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera, antes y después de aplicar la gamificación en las estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.

## 2.5. Operacionalización de las variables

**Tabla 1**

*Operacionalización de las variables*

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	
Gamificación	Kahoot	- <b>Quiz:</b> El estudiante selecciona la alternativa correcta.	Guía Manual	
		- <b>Verdadero o falso:</b> El estudiante deduce si la información es verdadera o falsa.		
	- <b>Respuesta Corta:</b> El estudiante escribe una respuesta corta y correcta.			
Quizizz	TOMi.digital	- <b>Encuesta:</b> El estudiante selecciona la opción correcta.		
		- <b>Elección múltiple:</b> El estudiante selecciona la opción correcta.		
		- <b>Rellena el hueco:</b> El estudiante escribe una respuesta corta.		
Independiente	TOMi.digital	- <b>Abierto:</b> El estudiante escribe su respuesta de acuerdo a la pregunta planteada.		
		- <b>Encuesta:</b> El estudiante escribe su opinión de acuerdo a la pregunta planteada.		
		- <b>Respuesta Única:</b> El estudiante selecciona una respuesta correcta.		
		- <b>Múltiple respuesta:</b> El estudiante elige la opción correcta.		
Dependiente	Competencia a lee diversos tipos de textos escritos en inglés	- <b>Pregunta Abierta:</b> El estudiante escribe una respuesta corta.	Prueba escrita	
		- <b>Falso o Verdadero:</b> El estudiante deduce si la información es falso o verdadero		
		Obtiene información el texto escrito	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica información explícita del texto escrito en inglés.</li> <li>Detalla información del texto escrito en inglés.</li> </ul>	
		Infiere información del texto escrito	<ul style="list-style-type: none"> <li>Deduca información implícita del texto escrito en inglés.</li> <li>Infiere el significado de palabras del texto en inglés.</li> </ul>	Inicio Proceso Logro esperado
	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analiza la intención del autor sobre el texto escrito en inglés.</li> <li>Emite opiniones de acuerdo a la información obtenida en el texto escrito en inglés.</li> </ul>	Logro destacado	

## Capítulo III

### Marco metodológico

#### 3.1. Descripción del tipo y diseño de la investigación

##### 3.1.1. Tipo de investigación

La investigación fue de tipo aplicada, ya que trató de modificar los hechos que están sucediendo actualmente, y también permitió identificar problemas que deben ser intervenidos y para definir soluciones a las estrategias (Hernández et al., 2014).

##### 3.1.2. Diseño de investigación

La actual investigación consideró un diseño de investigación pre-experimental de un solo grupo (prueba previa y prueba posterior), ya que en este diseño “la prueba se realiza antes de aplicar la estimulación o tratamiento experimental, a un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental después se le administra el tratamiento y finalmente, se aplica la prueba posterior al estímulo” (Hernández et al., 2014, p. 136). Además, supone la primera aproximación al estudio del problema en un escenario real.

El diseño previamente mencionado es graficado de la siguiente manera:

GE: 01 X 02

Donde:

G.E. Grupo Experimental.

01: Pre Test

X: Tratamiento (Gamificación)

02: Post Test

### **3.2. Descripción del universo físico y social de ejecución de la investigación**

La presente investigación tuvo como universo físico y social a estudiantes de cuarto grado de secundaria de una institución educativa nacional, dedicada a la enseñanza de la educación básica regular en el área de inglés, ubicada en el sur del Perú.

### **3.3. Descripción del universo y muestra**

#### **3.3.1. Universo**

El universo de este estudio fue conformado por los 102 estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María, ubicada en el distrito de Tacna, de la ciudad de Tacna en el año 2022.

#### **3.3.2. Muestra**

La muestra fue de 25 estudiantes del cuarto grado "A" de nivel secundario en el área de inglés en la Institución Educativa Santísima Niña María de la ciudad de Tacna.

### **3.4. Descripción de las técnicas e instrumentos de investigación**

#### **3.4.1. Técnicas de muestreo**

La muestra fue no probabilística porque no depende de la probabilidad para la selección de elementos, sino de razones vinculadas con las características del estudio o el propósito del investigador (Hernández et al.,2014). Tomando en consideración a 25 estudiantes como muestra estimada con matrícula confirmada.

#### **3.4.2. Técnicas de recolección de datos**

V1 Gamificación

Técnica: Guía practica

Instrumento: Guía manual

Para medir la primera variable, se aplicó la gamificación a las estudiantes del cuarto grado de nivel secundario con la finalidad de mejorar la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés. La técnica fue la guía práctica y el instrumento una guía manual para la obtención de información sobre la gamificación y su influencia.

V2 Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera

Técnica: Examen (pretest y post test)

Instrumento: Prueba escrita

La técnica empleada para la recolección de datos fue un examen. El examen permitió medir el nivel de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera de los estudiantes.

El instrumento empleado para medir el nivel de la competencia lee diversos tipos de textos en inglés, fue la prueba escrita, antes (pretest) y después (post test) de aplicar la gamificación. La prueba escrita fue elaborada de acuerdo a las dimensiones de la variable: Obtiene e infiere y reflexiona información de textos escritos en inglés.

### **3.4.3. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

Los datos se recopilaron de forma personal. Después de la prueba de entrada y salida, los resultados se observaron mediante grafico de barras y tablas para la realización de la estadística descriptiva.

Para el procesamiento de los datos se utilizaron los siguientes medios informáticos: Microsoft Excel 2019 para el ordenamiento de los datos, construcción de tablas y gráficos de barras; el programa SPSS versión 21 para el cálculo de medidas inferenciales.

En cuanto a la estadística inferencial se utilizó la prueba paramétrica T de student para muestras relacionadas con el fin de comprobar las hipótesis establecidas en la presente investigación.

## **3.5. Técnicas de confiabilidad y validez de instrumentos**

### **3.5.1. Técnica de confiabilidad.**

En la presente investigación se aplicó el coeficiente de Kuder-Richarson 2.0 para la confiabilidad del instrumento prueba escrita.

### **3.5.2. Técnica de validez de instrumento.**

En relación a la validez de instrumento, en la presente investigación se llevó a cabo la validez de instrumento mediante juicio de expertos, por medio de especialistas en el área para obtener mejores resultados.

## **Capítulo IV**

### **Marco operacional**

#### **4.1. Descripción del trabajo de campo**

##### ***4.1.1. De implementación***

Se desarrolló la prueba escrita en inglés enfocado en la competencia de lectura en inglés antes de aplicar el instrumento de investigación.

##### ***4.1.2. De coordinación***

La dirección de la Institución Educativa Santísima Niña María de Tacna facilitó el permiso para la ejecución de la dicha investigación.

Por último, se coordinó con el docente responsable del cuarto año de nivel secundario, se procedió a aplicar los instrumentos de la dicha investigación.

##### ***4.1.3. De aplicación***

Seguidamente se explicó la importancia de la investigación y la aplicación del instrumento para el conocimiento de los estudiantes. El examen de evaluación tanto de entrada y salida tuvo una duración de 45 minutos, y dicha investigación tuvo como inicio el 19 de agosto y culminó el 25 de noviembre del 2022.

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

### 4.2.1. Descripción de la variable: Competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés

**Tabla 2**

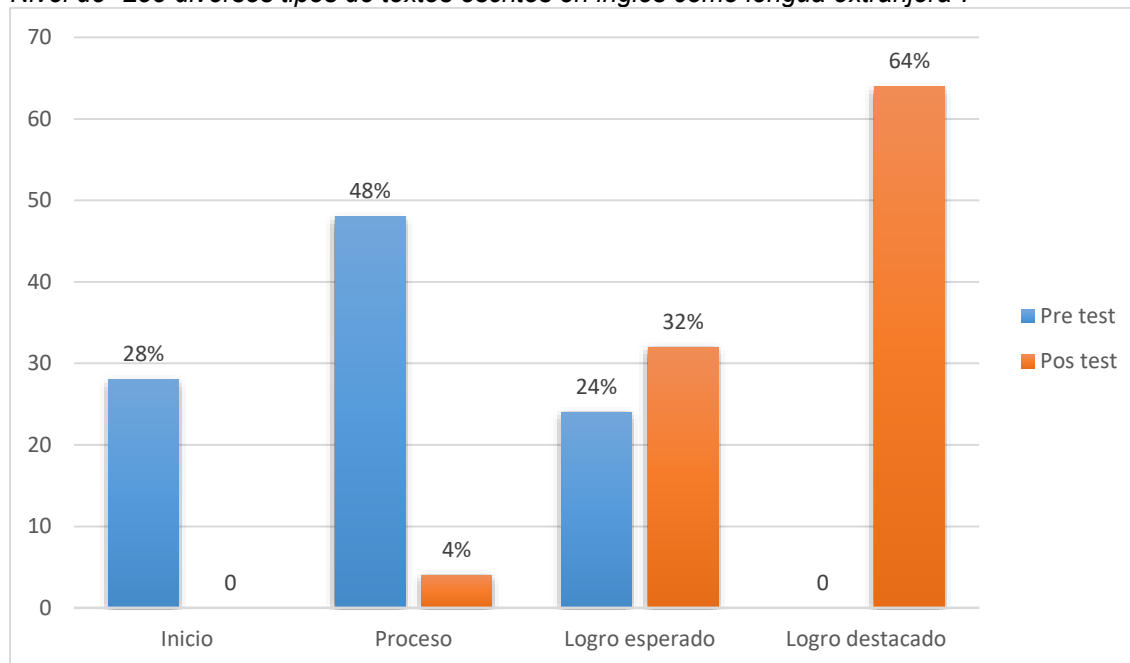
Nivel de "Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera".

Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.	Grupo Experimental			
	Pre test		Pos test	
	n	%	n	%
Inicio	7	28.00	0	0.00
Proceso	12	48.00	1	4.00
Logro esperado	6	24.00	8	32.00
Logro destacado	0	0.00	16	64.00
Total	25	100.00	25	100.00

Fuente: Basado en la prueba escrita

**Figura 42**

Nivel de "Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera".



Fuente: Tabla 2

### Interpretación

En la tabla 2, se observa la variable "lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera" en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución educativa Santísima Niña María; al inicio de la investigación (pre test) se puede evidenciar que, la mayoría de participantes en la muestra se presentó en nivel "Proceso" (48 %) y en nivel "Inicio" (28 %), como se observa, los estudiantes presentaron dificultad antes

de aplicar la gamificación para mejorar la obtención de información, interpretarla, reflexionarla y evaluarla de diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. Por otro lado, solo un 24 % alcanzó el nivel “Logro esperado” y en el nivel “Logro destacado” no se evidencia ningún estudiante.

No obstante, se evidencia que después de la aplicación de la gamificación (postest) se obtiene un resultado relevante y el incremento de las puntuaciones, como: en el nivel “Logro destacado” se llegó a alcanzar de 0 % (pretest) a un 64 % (postest), en el nivel “Logro esperado” se presentó un 32 % y apenas un 4 % en nivel “Proceso”, finalmente no se encontró ningún estudiante en nivel “Inicio” (0.00 %).

Concluyéndose que, se evidencia la mejora de los estudiantes con respecto a la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera”, se puede observar que, en el nivel “Inicio” de un 28 % a un 0.00 %, asimismo en el nivel “Logro destacado” se incrementó de un 0.00 % a un 64 %.

Finalmente, se puede considerar que después de la aplicación de la gamificación en el aula, con el grupo experimental hubo una notoria diferencia positiva en las calificaciones de los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución educativa Santísima Niña María.

#### **4.2.2. Descripción de las diferencias entre el pretest y postest**

**Tabla 3**

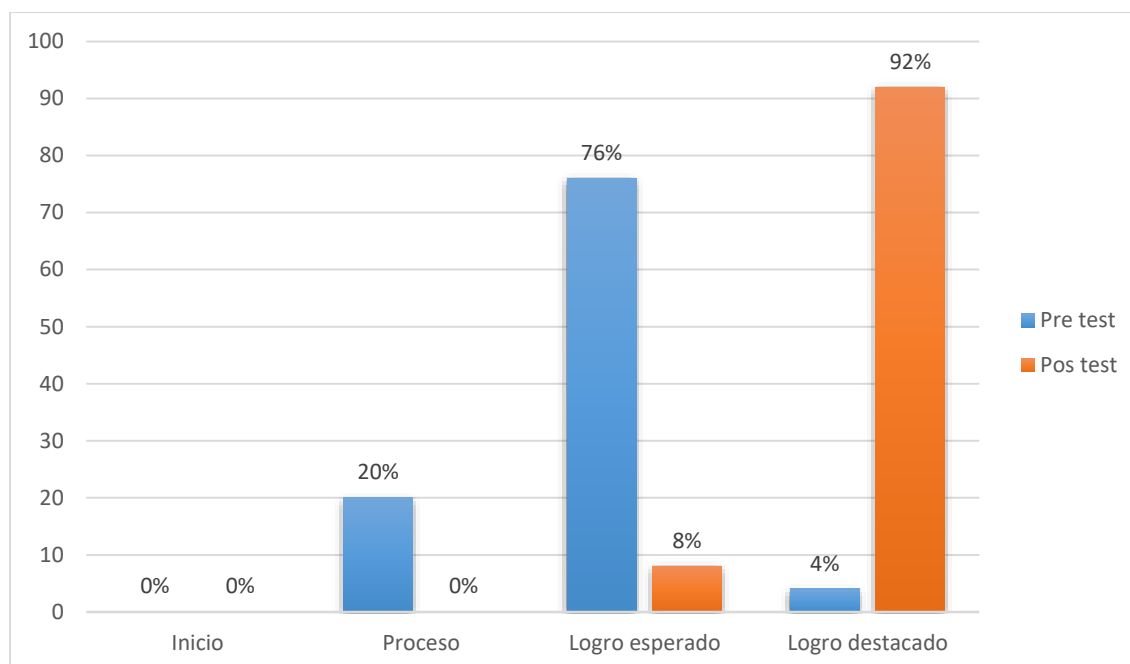
*Descripción de la dimensión 1: Obtiene información del texto escrito.*

D1: Obtiene información del texto escrito.	Grupo Experimental			
	Pretest		Post test	
	n	%	n	%
Inicio	0	0.00	0	0.00
Proceso	5	20.00	0	0.00
Logro esperado	19	76.00	2	8.00
Logro destacado	1	4.00	23	92.00
Total	25	100.00	25	100.00

*Fuente: Basado en la prueba escrita*

**Figura 43**

Descripción de la dimensión 1: Obtiene información del texto escrito



Fuente: Tabla 3

### Interpretación

En la tabla 3, se observa la variable “Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera”, en su dimensión 1: Obtiene información del texto escrito: en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María. Se puede observar que, al inicio de la investigación (pretest) la mayoría de la muestra se presentó en el nivel “Logro esperado”, es decir, que 76 % de los estudiantes presentaron dificultad en la obtención de información del texto escrito, mientras un 20 % alcanzó un nivel de “Proceso” y apenas un 4 % se presentó en el nivel “Logro destacado”, finalmente un 0.00 % de estudiantes se encontraron en nivel “Inicio”.

Por otro lado, se evidencia que después de la aplicación de la gamificación (postest), se lograron obtener resultados con un evidente incremento en los puntajes, como: un 92 % del total de estudiantes se presentaron en el nivel “Logro destacado”, es decir, no presentaron dificultad en obtener información del texto escrito, asimismo un 8 % alcanzó un nivel de “Logro esperado” y tanto en los niveles “Proceso” e “Inicio” se evidenció 0.00 % de estudiantes.

En conclusión, se puede considerar que después de la aplicación de la gamificación en el aula hubo una notoria diferencia positiva en las puntuaciones de los estudiantes con respecto a la dimensión: Obtiene información del texto escrito, se observa la disminución del nivel “Proceso” de un 20 % a un 0.00 %, así como también en el nivel “Logro destacado” se incrementó de un 4 % a un 92 %.

**Tabla 4**

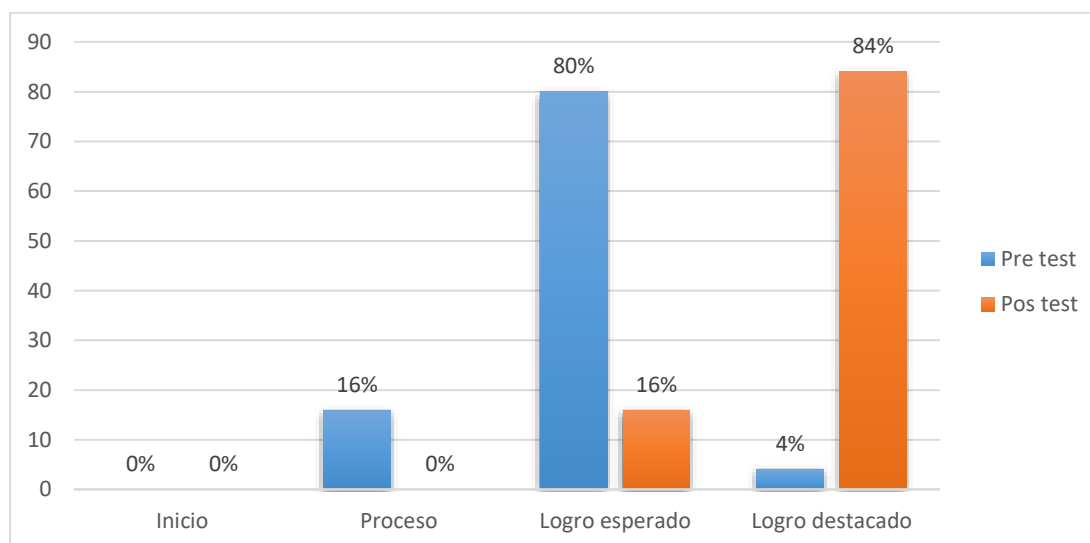
*Descripción de la dimensión 2: Infiere e interpreta información del texto escrito*

D2: Infiere e interpreta información del texto escrito	Grupo Experimental			
	Pretest		Post test	
	n	%	n	%
Inicio	0	0.00	0	0.00
Proceso	4	16.00	0	0.00
Logro esperado	20	80.00	4	16.00
Logro destacado	1	4.00	21	84.00
Total	25	100.00	25	100.00

*Fuente: Basado en la prueba escrita*

**Figura 44**

*Descripción de la dimensión 2: Infiere e interpreta información del texto escrito*



*Fuente: Tabla 4*

### Interpretación

En la tabla 4, se observa la variable “Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera”, en su dimensión 2: Infiere e interpreta información del texto escrito en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución educativa

Santísima Niña María. Se puede observar que, al inicio de la investigación (pretest) la mayoría de los estudiantes se presentó en el nivel “Logro esperado”, es decir, que un 80 % de los estudiantes presentaron dificultad en interpretar la información del texto escrito, mientras un 16 % alcanzó un nivel de “Proceso” y apenas un 4 % se presentó en el nivel “Logro destacado”, finalmente ningún estudiante (0.00 %) se encontró en nivel “Inicio”.

Por otra parte, se evidencia que después de la aplicación de la gamificación (postest), se lograron obtener resultados importantes y el evidente incremento en los puntajes, como: un 84 % del total de estudiantes se presentaron en el nivel “Logro destacado”, es decir, no presentaron dificultad en inferir e interpretar información del texto escrito, asimismo, un 16 % alcanzó un nivel de “Logro esperado” y tanto en los niveles “Proceso” e “Inicio” se evidenció a ningún estudiante (0.00 %).

En conclusión, se puede considerar que después de la aplicación de la gamificación hubo una evidente mejoría en las puntuaciones de los estudiantes con respecto a la dimensión: Infiere e interpreta información del texto escrito, se observa la disminución del nivel “Logro Esperado” de un 80 % a un 16 %, asimismo en el nivel “Logro destacado” se incrementó de un 4 % a un 84 %.

**Tabla 5**

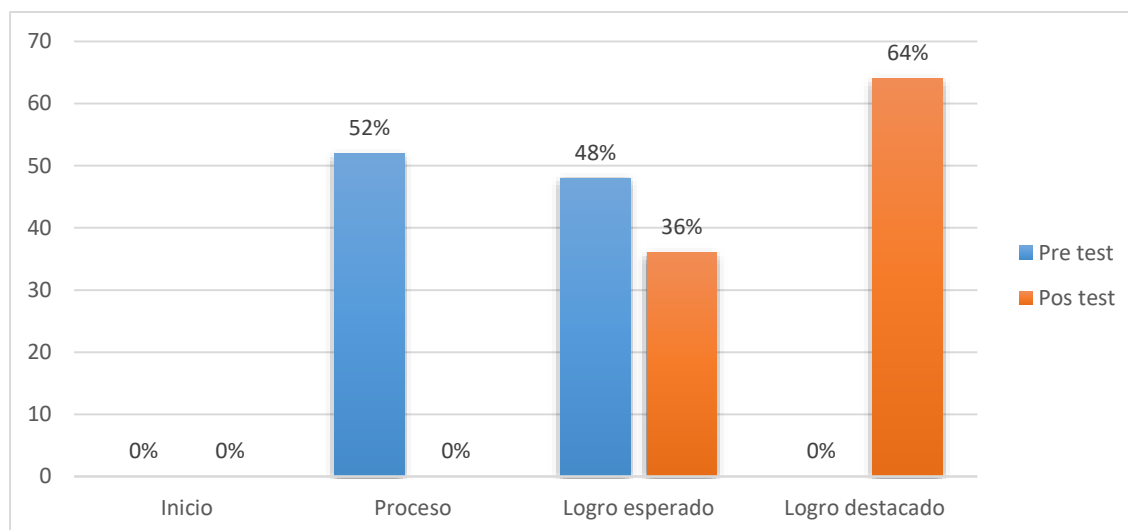
*Descripción de la dimensión 3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.*

D3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.	Grupo Experimental			
	Pretest		Post test	
	n	%	n	%
Inicio	0	0.00	0	0.00
Proceso	13	52.00	0	0.00
Logro esperado	12	48.00	9	36.00
Logro destacado	0	0.00	16	64.00
Total	25	100.00	25	100.00

*Fuente: Basado en la prueba escrita*

**Figura 45**

Descripción de la dimensión 3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.



Fuente: Tabla 5

### Interpretación

En la tabla 5, se observa la variable “Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera”, en su dimensión 3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución educativa Santísima Niña María. Se puede observar que, al inicio de la investigación (pretest) la mayoría de los estudiantes se presentó en el nivel “Proceso”, es decir, que 52 % de los estudiantes presentaron dificultad en reflexionar y evaluar la forma, contenido y el contexto del texto escrito, mientras un 48 % alcanzó un nivel de “Logro esperado” y finalmente ningún estudiante (0.00 %) alcanzó los niveles “Inicio” y “Logro destacado”.

Por otro lado, se evidencia que después de la aplicación de la gamificación (postest), se lograron obtener resultados con un incremento en los puntajes, como: un 64 % del total de estudiantes se presentaron en el nivel “Logro destacado”, es decir, no presentaron dificultad en reflexionar y evaluar la forma, contenido y el contexto del texto escrito,

asimismo un 36 % alcanzó un nivel de “Logro esperado” y tanto en los niveles “Proceso” e “Inicio” se evidenció 0.00 % del total.

Se puede concluir que, después de la aplicación de la gamificación en el aula hubo una mejora en las puntuaciones de los estudiantes con respecto a la dimensión 3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito, se observa la disminución del nivel “Proceso” de un 52 % a un 0.00 %, también en el nivel “Logro destacado” se incrementó de un 0.00 % a un 64 %.

### 4.3. Prueba de la hipótesis

#### 4.3.1. Prueba de normalidad

Previamente al verificar las hipótesis de estudio, se corroboró si las variables de estudio cumplían con la normalidad en referencia a sus instrumentos, debido a la muestra trabajada se procedió a considerar la prueba de Shapiro Wilk.

#### a) Formular hipótesis

$H_0$ : La distribución de la variable de estudio presenta una distribución normal

$H_1$ : La distribución de la variable de estudio no presenta una distribución normal

#### b) Nivel de significancia

$$\alpha = 5\% = 0,05$$

#### c) Estadística de prueba

**Tabla 6**  
*Prueba de normalidad basada en las diferencias*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
<b>Pre test – Pos test</b>	,139	25	,200*	,958	25	0,378394

Tanto Kolmogorov-Smirnov como Shapiro-Wilk nos indican que se presenta una distribución normal. En consecuencia, se aplicó la prueba paramétrica de T de Student. Para muestras pequeñas, se considera la prueba de Shapiro-Wilk.

**d) Lectura de p-valor**

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

$H_1: (p < 0.05) \rightarrow$  Se rechaza la  $H_0$ .

$P = 0,378394; \alpha = 0.05 \rightarrow P > 0.05$  Entonces no se rechaza la  $H_0$ .

**e) Decisión**

Se puede confirmar que, la variable de estudio presenta una distribución normal con nivel de confianza del 95 %, ello es evidenciado en la tabla n°6 obtenido en el pretest y postest. Por lo tanto, se procedió a utilizar la prueba estadística paramétrica para la hipótesis general, como la T- Student para muestras relacionadas.

**4.3.1. Prueba de hipótesis general****1. Formulación de hipótesis:**

$H_0$ : Con aplicar la gamificación no mejorará el nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.

$H_1$ : Con aplicar la gamificación mejorará el nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.

**2. Establecer un nivel de significancia**

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

**3. Estadístico de prueba:** Se determinó trabajar un estadístico de prueba paramétrica "T de Student" para muestras relacionadas.

**Tabla 7**

*Prueba de muestras de diferencias emparejadas de la variable: Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera*

	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	sig
				Inferior	Superior			
Total pre test – Total pos test	-8,880	2,728	,546	-10,006	-7,754	-16,274	25	,00018161

#### 4. Lectura del P valor:

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

$H_1: (p < 0.0) \rightarrow$  Rechaza la  $H_0$

$P = 0,00018161 \alpha = 0.05 \rightarrow P < 0.05$  entonces se rechaza la  $H_0$

#### 5. Decisión:

Los resultados de la tabla anterior se muestran que, el valor p (0, 00018161) es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo cual se rechaza  $H_0$ , y se concluye con un nivel de confianza del 95 % que, con aplicar la gamificación mejorará el nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.

#### 4.3.2. Prueba de hipótesis específicas

##### 4.3.2.1. Prueba de hipótesis específica 1.

##### a) Formulación de hipótesis:

$H_0$ : El nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera, en la mayoría de los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María, antes de aplicar la gamificación no estuvo en proceso.

$H_1$ : El nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera, en la mayoría de los estudiantes del cuarto grado del nivel

secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María, antes de aplicar la gamificación estuvo en proceso.

**b) Establecer un nivel de significancia**

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

**c) Estadístico de prueba:** Se determinó trabajar un estadístico de prueba

paramétrica “T de Student” para muestras relacionadas.

**Tabla 8**

*Descripción de estudiantes según la variable: Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera*

N°	Pre	Post	dif	Pretest	Post test	Rango
E001	10	17	7	Inicio	Logro esperado	Rp
E002	13	19	6	Proceso	Logro destacado	Rp
E003	14	17	3	Logro esperado	Logro esperado	Rp
E004	13	17	4	Proceso	Logro esperado	Rp
E005	13	19	6	Proceso	Logro destacado	Rp
E006	12	19	7	Proceso	Logro destacado	Rp
E007	9	15	6	Inicio	Logro esperado	Rp
E008	12	19	7	Proceso	Logro destacado	Rp
E009	13	18	5	Proceso	Logro destacado	Rp
E010	12	19	7	Proceso	Logro destacado	Rp
E011	14	19	5	Logro esperado	Logro destacado	Rp
E012	11	17	6	Proceso	Logro esperado	Rp
E013	11	19	8	Proceso	Logro destacado	Rp
E014	9	19	10	Inicio	Logro destacado	Rp
E015	12	19	7	Proceso	Logro destacado	Rp
E016	14	18	4	Logro esperado	Logro esperado	Rp
E017	12	19	7	Proceso	Logro destacado	Rp
E018	14	19	5	Logro esperado	Logro destacado	Rp
E019	10	17	7	Inicio	Logro esperado	Rp
E020	11	19	8	Proceso	Logro destacado	Rp
E021	9	19	10	Inicio	Logro destacado	Rp
E022	9	12	3	Inicio	Proceso	Rp
E023	15	19	4	Logro esperado	Logro destacado	Rp
E024	14	18	4	Logro esperado	Logro destacado	Rp
E025	10	17	7	Inicio	Logro esperado	Rp

*Nota1:* los puntajes fueron estandarizados de 0 a 20

*Nota2:* Rangos negativos (Rn), Rangos positivos (Rp), Rangos empates (Re)

*Fuente:* Basado en prueba escrita (Pretest – Post test).

**Tabla 9**

*Prueba de muestras del nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera antes de aplicar la gamificación estuvo en proceso, según prueba estadística de T de student*

<b>Variable de estudio</b>	<b>t</b>	<b>gl</b>	<b>Sig. (bilateral)</b>
Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera (pre test)	32,732	25	,00019931

### **Interpretación:**

En la tabla 8 se evidencia que, los resultados del nivel de la variable: Lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María, en el pretest se puede observar que, la mitad de los estudiantes de la muestra (12 de 25) se encontraron en un nivel de "Proceso"; asimismo la calificación con menor puntaje fue de 11 y con mayor puntaje 13, en el mismo nivel. Por otro lado, después de la aplicación de la gamificación se puede evidenciar un gran avance, con una diferencia de hasta 10 puntos y alcanzando hasta un nivel de logro destacado con una calificación alta de 19.

### **d) Lectura del P valor:**

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

$H_1: (p < 0.0) \rightarrow$  Rechaza la  $H_0$

$P = 0,00019931$   $\alpha = 0.05 \rightarrow P < 0.05$  entonces se rechaza la  $H_0$

### **e) Decisión:**

Los resultados de la tabla 9, se muestra que el valor p (0,00019931) es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo cual se rechaza  $H_0$ , y se concluye con un nivel de confianza del 95% que, el nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera, en la mayoría de los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María antes de aplicar la gamificación estuvo en proceso.

#### 4.3.2.2. Prueba de hipótesis específica 2.

##### a) Formulación de hipótesis:

**Ho:** El nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera, en la mayoría de los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María, después de aplicar la gamificación no estuvo en logro destacado.

**H1:** El nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera, en la mayoría de los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María, después de aplicar la gamificación estuvo en logro destacado.

##### b) Establecer un nivel de significancia

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

##### c) Estadístico de prueba: Se determinó trabajar un estadístico de prueba

paramétrica “T de Student para muestras relacionadas”.

**Tabla 10**

*Descripción de estudiantes según la variable: Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera después de aplicar la gamificación*

N°	Pre	Post	dif	Pretest	Post test
E001	10	17	7	Inicio	Logro esperado
E002	13	19	6	Proceso	Logro destacado
E003	14	17	3	Logro esperado	Logro esperado
E004	13	17	4	Proceso	Logro esperado
E005	13	19	6	Proceso	Logro destacado
E006	12	19	7	Proceso	Logro destacado
E007	9	15	6	Inicio	Logro esperado
E008	12	19	7	Proceso	Logro destacado
E009	13	18	5	Proceso	Logro destacado
E010	12	19	7	Proceso	Logro destacado
E011	14	19	5	Logro esperado	Logro destacado
E012	11	17	6	Proceso	Logro esperado
E013	11	19	8	Proceso	Logro destacado
E014	9	19	10	Inicio	Logro destacado
E015	12	19	7	Proceso	Logro destacado
E016	14	18	4	Logro esperado	Logro esperado
E017	12	19	7	Proceso	Logro destacado
E018	14	19	5	Logro esperado	Logro destacado
E019	10	17	7	Inicio	Logro esperado
E020	11	19	8	Proceso	Logro destacado

E021	9	19	10	Inicio	Logro destacado
E022	9	12	3	Inicio	Proceso
E023	15	19	4	Logro esperado	Logro destacado
E024	14	18	4	Logro esperado	Logro destacado
E025	10	17	7	Inicio	Logro esperado

*Nota 1: los puntajes fueron estandarizados de 0 a 20*

**Tabla 11**

*Prueba de muestras del nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera después de aplicar la gamificación estuvo en logro destacado, según prueba estadística de T de student*

Variable de estudio	t	gl	Sig. (bilateral)
Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera (pos test)	58,024	25	,00025569

### Interpretación:

En la tabla 10 se evidencia que, los resultados del nivel de la variable: Lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María, en el postest, se puede evidenciar que, más de la mitad de los estudiantes de la muestra (16 de 25) se encontraron en un nivel de “Logro destacado”; asimismo, la calificación con menor puntaje fue de 18 y con mayor puntaje de 19, en el mismo nivel. En ese sentido, después de la aplicación de la gamificación se puede evidenciar un gran progreso con una diferencia de hasta 10 puntos.

Asimismo, se pudo observar que dieciséis estudiantes subieron de nivel a Logro destacado, es así que, 2 estudiantes de nivel inicio antes de la aplicación lograron alcanzar a Logro destacado y 10 estudiantes de nivel proceso, antes de la aplicación de la gamificación alcanzaron a Logro destacado, evidenciándose que el nivel de la variable: Lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María mejoró considerablemente.

**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  $H_0$

$P = 0,00025569$   $\alpha = 0.05 \rightarrow P < 0.05$  entonces se rechaza la  $H_0$

**e) Decisión:**

Los resultados de la tabla 11, se muestra que el valor p (0,00025569) es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo cual se rechaza  $H_0$ , y se concluye con un nivel de confianza del 95% que el nivel de la variable: Lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María después de aplicar la gamificación estuvo en logro destacado.

**4.3.2.3. Prueba de hipótesis específica 3.****a) Formulación de hipótesis:**

**$H_0$ :** No existe una diferencia significativa entre el nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera, antes y después de aplicar la gamificación en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.

**$H_1$ :** Existe una diferencia significativa entre el nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera, antes y después de aplicar la gamificación en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.

**b) Establecer un nivel de significancia**

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

**c) Estadístico de prueba:** Se determinó trabajar un estadístico de prueba paramétrica "T de Student para muestras relacionadas".

**Tabla 12**

*Descripción de estudiantes según la variable: Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera, antes y después de aplicar la gamificación*

N°	Pre	Post	dif	Pretest	Post test
E001	10	17	7	Inicio	Logro esperado
E002	13	19	6	Proceso	Logro destacado
E003	14	17	3	Logro esperado	Logro esperado
E004	13	17	4	Proceso	Logro esperado
E005	13	19	6	Proceso	Logro destacado
E006	12	19	7	Proceso	Logro destacado
E007	9	15	6	Inicio	Logro esperado
E008	12	19	7	Proceso	Logro destacado
E009	13	18	5	Proceso	Logro destacado
E010	12	19	7	Proceso	Logro destacado
E011	14	19	5	Logro esperado	Logro destacado
E012	11	17	6	Proceso	Logro esperado
E013	11	19	8	Proceso	Logro destacado
E014	9	19	10	Inicio	Logro destacado
E015	12	19	7	Proceso	Logro destacado
E016	14	18	4	Logro esperado	Logro esperado
E017	12	19	7	Proceso	Logro destacado
E018	14	19	5	Logro esperado	Logro destacado
E019	10	17	7	Inicio	Logro esperado
E020	11	19	8	Proceso	Logro destacado
E021	9	19	10	Inicio	Logro destacado
E022	9	12	3	Inicio	Proceso
E023	15	19	4	Logro esperado	Logro destacado
E024	14	18	4	Logro esperado	Logro destacado
E025	10	17	7	Inicio	Logro esperado

*Nota1: los puntajes fueron estandarizados de 0 a 20*

**Tabla 13**

*Prueba de muestras de diferencias emparejadas de la variable, según prueba estadística de t de student*

Variable de estudio	Estadísticos	Grupo experimental	
		Pre test (n = 25)	Post test (n = 25)
Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera	Media	11,84	17,96
	Mediana	12,00	19,00
	Desv. estándar	1,864	1,645
	Xmin	9	12
	Xmax	15	19

**Tabla 14**

*Prueba de muestras del nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera, antes y después de aplicar la gamificación, según prueba estadística de T de student*

<b>Variable de estudio</b>	<b>t</b>	<b>gl</b>	<b>Sig. (bilateral)</b>
Nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera, antes y después de aplicar la gamificación.	-16,294	25	,00017669

### **Interpretación:**

En la tabla 13 se observa que, los resultados del nivel de la variable: Lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María; en el pretest, el promedio había alcanzado un valor de 11,84; asimismo, la calificación con menor puntaje fue de 9 y la de mayor puntaje de 15. En el posttest, después de aplicar la gamificación se obtuvo un promedio de 17,96; asimismo, la calificación con menor puntaje fue de 12 y la de mayor puntaje fue de 19, con ello se evidencia que, el grupo de muestra mejoró de manera significativa marcando una diferencia de 6,12 puntos, dando lugar a que el grupo de estudio avanzó de manera positiva.

#### **d) Lectura del P valor:**

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

H1: ( $p < 0.05$ ) → Rechaza la Ho

$P = 0,00017669$   $\alpha = 0.05$  →  $P < 0.05$  entonces se rechaza la Ho

#### **e) Decisión:**

Los resultados de la tabla 14, se muestra que el valor p (0,00017669) es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo cual se rechaza Ho, y se concluye con un nivel de confianza del 95% que, existe una diferencia significativa entre el nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera, antes y después de aplicar la gamificación en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.

#### 4.4. Discusión de resultados

En la investigación realizada, se determinó la influencia de la gamificación en la comprensión de textos en inglés en estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María, Tacna, 2022 y del mismo modo, se determinó dicha influencia en cada una de sus dimensiones. Posterior al análisis de los hallazgos recabados a través del estudio, es necesario llevar a cabo la discusión de los resultados obtenidos y en comparación con otros estudios.

Se ha evidenciado resultados favorables a consecuencia de la aplicación de la gamificación. Como se evidencia en la tabla 2, antes de aplicar la gamificación en la comprensión de textos en inglés en su mayoría de los estudiantes se ubica en el nivel de proceso (48 %) seguido por el nivel de inicio (28 %). Sin embargo, en la prueba estadística se indica que después de aplicar la gamificación la mayoría de los estudiantes obtuvieron un (64 %) en el nivel logro destacado, y el (32 %) en logro esperado, indicando una diferencia significativa, comprobando la hipótesis general que la aplicación de la gamificación mejoró de forma significativa el nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera en el grupo experimental.

Los resultados son coincidentes con el trabajo de investigación cuasi experimental de López y Quispe (2020), resaltan que los estudiantes que participaron en las sesiones gamificadas usando las aplicaciones como Duolingo, Kahoot, Voscreen, lograron mejorar positivamente los niveles de comprensión de textos en inglés, obteniendo en el pretest un 8.70 de promedio y como resultado del posttest un 14.67 de promedio, en el grupo experimental destacando una mejora significativa, en cambio el promedio del grupo de control no presentó una mejora significativa.

En relación con el primer objetivo a los resultados del pretest, antes de aplicar la gamificación se observa en la figura 42 que, el rendimiento en la comprensión de textos es muy bajo con un promedio general de (48 %) en las estudiantes de la Institución Educativa Santísima Niña María, por consiguiente, se acepta la primera hipótesis que antes de

aplicar la gamificación la mayoría de las estudiantes se encuentran en el nivel de proceso en la comprensión de textos en inglés.

De acuerdo al Currículo Nacional (2016), los estudiantes deben desarrollar las habilidades del idioma inglés (writing, speaking, reading and listening), pero en diversas ocasiones el tiempo o el ambiente tradicional no es favorable, ya que la mayoría de los docentes no demuestran un buen desenvolvimiento de las Tics. Conociendo medios limitados para la enseñanza del inglés, debido a esto, necesitan preparación y capacitación para enseñar a esta nueva generación estudiantil una era tecnológica, aportando el progreso de los estudiantes como a los docente, por lo cual, es primordial buscar nuevas estrategias que faculten mejorar las oportunidades de aprendizaje, implementando recursos innovadores, logrando mejores resultados en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes (Arapa et al., 2020). Por tal motivo, la gamificación es un potencial en la práctica pedagógica, desarrollando actividades lúdicas y despertar el interés de los estudiantes, estableciendo una conexión entre los juegos y el aprendizaje significativo del idioma inglés (López y Quispe, 2020).

Seguidamente, en relación al segundo objetivo, después de aplicar la gamificación se obtuvo un resultado de significancia como promedio de varianza (64 %) en la competencia Lee diversos tipos de textos en inglés, indicando una diferencia significativa con el pretest, comprobando la segunda hipótesis que después de aplicar la gamificación influyó de forma significativa en el grupo experimental, obteniendo un logro destacado. Así también, estos resultados tienen una coincidencia relevante obtenidos por Laura (2022) menciona que, luego de emplear las sesiones gamificadas lograron comprobar que los estudiantes mejoraron la competencia lee diversos textos escrito en inglés, como también se evidenció la mejora del rendimiento académico de los estudiantes en el área, mostrándose motivados para desarrollar las sesiones gamificadas con Quizizz.

Por lo tanto, la gamificación es una estrategia de aprendizaje que motiva a los estudiantes en su aprendizaje del idioma inglés y genera el desarrollo de las habilidades

lingüísticas para el dominio de un idioma como lo plantea Rodríguez et al., (2020) las sesiones gamificadas dentro de un entorno de juego y motivación, brinda a los estudiantes la oportunidad de divertirse y evitar la obligación de estudio, sino ser un agente activo en el desenvolvimiento de las actividades gamificadas logrando una mejora significativa en la comprensión de textos en inglés.

Por último, con relación al tercer objetivo, establecer si existe una diferencia en la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés antes y después de aplicar la gamificación. De acuerdo con los resultados estadísticos obtenidos en el pretest se obtuvo un 48 % evidenciando que, la mayoría de la muestra se encuentra en proceso teniendo dificultades en obtener, inferir y reflexionar y evaluar información de textos en inglés. No obstante, en el posttest se evidencia una mejora significativa, ya que la mayoría de las estudiantes se encuentran en el nivel del logro destacado con un incremento de 64 %. Por lo tanto, se acepta la tercera hipótesis, de acuerdo con la tabla 14, se evidencia que el valor  $p(0,00017669)$  es menor que, el nivel de significancia (0.05), por ende, se rechaza  $H_0$  y se presenta con un nivel de confianza del 95 %, que si existe una diferencia significativa antes y después de aplicar la gamificación en la comprensión de textos en inglés en el grupo experimental del cuarto grado de nivel secundario.

Por la relación de resultados, con relación a la primera dimensión de “obtiene información del texto escrito en inglés” se obtuvo una diferencia altamente significativa, como se observa en la figura 43 en la escala de logro destacado (18-20) donde se percibe que la muestra obtuvo apenas un 4 % en la prueba de entrada, luego de aplicar la gamificación se transforma en una mejoría de 92 % en la prueba de salida, reconociendo información explícita y detallando información en textos escritos en inglés. Lo acontecido presenta similitudes a lo obtenido por Laura (2022), ya que previo a la aplicación de Quizizz se obtuvo un 56.3 % en la escala de inicio (0-10) de la muestra experimental presentando dificultades al obtener información del texto y posteriormente a la aplicación de Quizizz se evidencia un logro de 75 % en la escala de logro esperado (14-17) de la

muestra no presentaron dificultades en la capacidad de “obtiene información de textos en inglés”. Por ello, se determina que la gamificación influye de manera significativa en esta capacidad en la comprensión lectora en inglés.

A través de la evaluación de los resultados de la presente investigación con respecto al desarrollo de la dimensión infiere información del texto escrito se resalta una diferencia significativa, como lo indica en la figura 44 en la escala del logro destacado (18-20) donde se evidencia que, la muestra obtuvo un 4 % en la prueba de entrada, mientras en la prueba de salida la cifra aumentó a 84 % se puede resaltar que la muestra logró deducir la información implícita del texto, infiriendo de mejor manera el significado de palabras del texto en inglés luego de usar la gamificación.

Por su parte Laura (2022), quien en su estudio registró como resultado un 43.8 % de los estudiantes se encuentran en la escala de inicio (0-10) presentando dificultades en inferir textos en inglés, posteriormente de emplear Quizizz, la muestra alcanzó un 62.6 % en la escala de logro esperado (14-17) logrando precisar información del texto e infiriendo vocabulario en los textos en inglés. No obstante, la capacidad infiere es la más difícil de lograr en cuanto a los logros de aprendizaje, por consiguiente, se puede apreciar que la gamificación ha influido notablemente en el grupo experimental en la comprensión de textos en inglés a nivel inferencial.

Se determinó a través de la evaluación de los resultados obtenidos con relación al tercera dimensión reflexiona y evalúa a partir del texto, se obtuvieron diferencias altamente significativas como se observa en la figura 45, en la prueba de entrada el 52 % de los estudiantes se encontraban en la escala de proceso (11-13) ya que se considera la dimensión más difícil de ejecutar en el estudiante, sin embargo, después de emplear la estrategia de la gamificación se logró obtener una evidente mejora del desarrollo de esta capacidad de un 64 % se encuentran en el logro destacado (18-20) en la prueba de salida, es decir, la mayoría de los estudiantes lograron analizar la intención del autor como emitir opiniones de acuerdo a la información obtenida en el texto escrito en inglés.

Con respecto a estos resultados, Laura (2022) obtuvo resultados similares en su investigación un 68.9 % de la muestra se encuentran en la escala de inicio (0-10) evidenciando que la mayoría de los estudiantes presentan dificultades en esta dimensión, luego del uso de Quizizz el 62.3 % de los estudiantes obtuvieron un logro esperado (14-17) evidenciando una mejora en analizar la intención y opinión del autor. Finalmente, se puede apreciar que existe una diferencia significativa en el logro de aprendizajes en el desarrollo de esta dimensión, ya que luego de emplear la gamificación influye significativamente en la comprensión de textos en inglés a nivel crítico en los estudiantes del grupo experimental.

Para finalizar, esta investigación brindará un aporte meritorio para la literatura científica con respecto a la gamificación empleando diversas herramientas tecnológicas, se consideró Quizizz para mejorar la comprensión lectora en inglés de acuerdo con Amalia (2020), Degirmency (2021), Laura y Tolentino (2022) muestran en sus investigaciones que, el uso de esta herramienta de gamificación es eficaz para mejorar el aprendizaje del inglés, manteniendo a los estudiantes motivados a causa de la retroalimentación inmediata que reciben sobre su experiencia, también ayuda a mejorar la gramática y vocabulario, lo cual se evidenció un impacto positivo en las estudiantes que aprende este segundo idioma.

De acuerdo con Tan et al., (2018) Kahoot como herramienta de gamificación genera una motivación intrínseca y extrínseca, además ayuda a mejorar la retención de información de lo estudiado y fomenta la participación activa, por otro lado, facilita el pensamiento crítico y reflexivo como el desarrollo de competencias académicas de los estudiantes.

De igual forma, TOMi.digital es una novedosa herramienta de gamificación para la mejora de comprensión de textos, ya que es muy efectiva y, contribuye a reforzar el vocabulario y la gramática en los estudiantes, lo cual es importante para la comprensión de textos en diferentes capacidades de comprensión. Asimismo, para estudiantes y docentes utilizar TOMi.digital tiene efectos positivos ya que es una herramienta interactiva que

promueve y facilita la comprensión texto en inglés. Consecuentemente, esta investigación no aplicó la gamificación en todas las competencias del inglés como lengua extranjera, lo cual permite a futuras investigaciones que otros docentes puedan realizar, descubriendo más beneficios de la gamificación sobre su potencial para la adquisición de aprendizajes del idioma inglés.

## Conclusiones

**Primera.** El nivel de la competencia lee diversos tipos de textos escrito en inglés como lengua extranjera mejoró significativamente en las estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María, se comprobó que después de aplicar la gamificación en el grupo experimental, este grupo logró progresivamente alcanzar el nivel del logro destacado dado de un 48 % a un 64 %, según el estadístico de la prueba paramétrica T de Student se muestra que, el valor de  $p(0,00018161)$  es menor que el nivel de significancia (0,05), por lo cual se rechaza  $H_0$ .

**Segunda.** El nivel de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera, en la mayoría de las estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María, antes de aplicar la gamificación estaban en proceso, es decir, un 48 % de las estudiantes presentaron calificaciones entre 11 a 13 en el mismo nivel, según el estadístico de la prueba paramétrica T de Student se muestra que el valor de  $p(0,00019931)$  es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo cual se rechaza  $H_0$ .

**Tercera.** El nivel de la competencia lee diversos tipos de textos escrito en inglés como lengua extranjera, en la mayoría de las estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María, después de aplicar la gamificación estuvieron en logro destacado, es decir, un 64 % de las estudiantes presentaron calificaciones entre 18 a 19 en el mismo nivel, según el estadístico de prueba paramétrica T de Student se muestra que el valor de  $p(0,00025569)$  es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo cual se rechaza  $H_0$ .

**Cuarta.** Existe una diferencia significativa entre el nivel de la competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera antes y después de aplicar la gamificación en las estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María. Se comprobó que, después de aplicar la gamificación, el nivel del logro destacado se elevó significativamente dado en el pre-test tuvo un promedio de 11,84 a un 17,96 de promedio en el post-test marcando una diferencia de 6,12 puntos, indicando que el grupo de estudio avanzó significativamente y según el estadístico de prueba paramétrica T de Student se muestra el valor de p (0,00017669) es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo cual se rechaza  $H_0$ .

## Recomendaciones

- Primera.** Se recomienda a la Institución Educativa ejecutar y fomentar el uso de la gamificación mediante diversas herramientas tecnológicas para la enseñanza y aprendizaje en el área de inglés como en las demás asignaturas curriculares, capacitando a la plana docente para que esta estrategia de enseñanza sea integrada dentro de su práctica docente.
- Segunda.** Se recomienda a los docentes del área de inglés que incorporen a sus métodos de enseñanza, la gamificación, considerándola dentro de su programación anual, unidades y sesiones ya que contribuirá en mejorar la competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera de las estudiantes y desarrollar sus capacidades de obtiene, infiere y reflexiona sobre la información brindada en los textos en inglés.
- Tercera.** Se recomienda al docente involucrar activamente a las estudiantes en el uso de la gamificación, demostrándoles el objetivo a alcanzar y los beneficios que conllevan, para así motivar el interés por aprender y reflexionar sobre su proceso de aprendizaje relacionado a la capacidad de lectura en inglés.
- Cuarta.** Se recomienda a las estudiantes utilizar herramientas tecnológicas de gamificación para fortalecer su aprendizaje en el idioma inglés, generar un aprendizaje autónomo y aprendiendo de acuerdo a sus expectativas, de esa manera, fortalecer sus competencias como la capacidad de lectura en inglés.

## Referencias

- Amalia, D. (2020). Quizizz Website as an Online Assessment for English Teaching and Learning: Students' Perspectives. *Journal of English Language Teaching*,7(1),1-8. <http://doi:10.33394/jo-elt.v7i1.2638>
- Arapa Castañeda, E., Bejar Ramos, L. A., y Pinto Villanueva, B. Z. (2020). *Uso de la plataforma web Duolingo y su influencia en la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes de la IE Ángel Francisco Alí Guillén, Arequipa, 2019*. [Tesis de Maestro, Universidad Católica de Santa María]. Repositorio Institucional de la Universidad Católica de Santa María. <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/10122>
- Arias, J. y Morán, L. (2018). *Gamificación y realidad aumentada como estrategia didáctica en el curso de ciencia y tecnología para el nivel primario del colegio independencia Miraflores*. [Tesis de licenciatura, Universidad de San Martín de Porres]. Repositorio Institucional de la Universidad de San Martín de Porres. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/4733>
- Arroyo, A. (2021). *Aplicación de gamificación en la comprensión lectora en inglés en los estudiantes del VII ciclo de institución educativa en Ate, 2021*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/68746>
- Arévalo. (2020). *La gamificación en la enseñanza del inglés a través de las TIC en el primer ciclo de ESO*. [Tesis de Maestría, Universidad de la Laguna]. Repositorio Institucional de la Universidad de la Laguna. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/19523>

- Arnold, B.J. (2014) Gamification in Education. *Proceedings of the American Society of Business and Behavioral Sciences*, 21, 32-39.  
[http://asbbs.org/files/ASBBS2014/PDF/A/ArnoldB\(P32-39\).pdf](http://asbbs.org/files/ASBBS2014/PDF/A/ArnoldB(P32-39).pdf)
- Ausubel, Novak, J. D., y Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo* (2a.ed.). Trillas.  
[https://bibliotecadigital.uchile.cl/permalink/56UDC\\_INST/llitqr/alma991002665249703936](https://bibliotecadigital.uchile.cl/permalink/56UDC_INST/llitqr/alma991002665249703936)
- Basuki, Y., y Hidayati, Y. (2019). Kahoot! or Quizizz: The Students' Perspectives.  
<https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>
- Botturi, L., & Loh, C. S. (2009). Once upon a game: Rediscovering the roots of games in education. In C. Miller (Ed.), *Games: Their purpose and potential in education* (pp. 1-22). New York: Springer Publishing Company. [https://doi.org/10.1007/978-0-387-09775-6\\_1](https://doi.org/10.1007/978-0-387-09775-6_1)
- Bonk, C. J., & Dennen, V. P. (2005). Massive multiplayer online gaming: A research framework for military training and education. *INDIANA UNIV AT BLOOMINGTON*.  
[http://curtbonk.com/GameReport\\_Bonk\\_final.pdf](http://curtbonk.com/GameReport_Bonk_final.pdf)
- Campos, J. (2016). *El uso de las TIC, dispositivos móviles y redes sociales en un aula de la educación secundaria obligatoria* [Tesis de maestría, Universidad de Granada]. Repositorio institucional de la Universidad de Granada.  
<http://digibug.ugr.es/handle/10481/42209>
- Castellón, L., & Jaramillo, Ó. (2012). Educación y videojuegos: Hacia un aprendizaje inmersivo. *Homo videoludens*, 2(3), 264-281.

- Caponetto, I., Earp, J., y Ott, M. (2014). Gamification and education: a literature review. *Semantic scholar*,55. <https://www.semanticscholar.org/paper/Gamification-and-Education-%3A-A-Literature-Caponetto>
- Cahaya, D., Surya, F., Akhmad, Y., & Faida, M. (2021). The influence of quizizz application in learning evaluation to improve college students' learning outcomes [La influencia de la aplicación de quizizz en la evaluación del aprendizaje para mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes universitarios]. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(4), 890-896. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8400>
- Chaves Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422-430. <https://www.ugr.es/~reidocrea/8-33.pdf>
- Cheenath,D. y Gupta,A.(2017).Quizizz Co-Founders: <https://virtual.educ.ubc.ca/wp/etec522/2020/02/02/quizizz-co-founders-deepak-joy-cheenath-and-ankit-gupta/>
- Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., y Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. *VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria*. <http://hdl.handle.net/11268/1750>
- Danniels, E., y Pyle, A. (2018). Definir el aprendizaje basado en el juego. *Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia*. Febrero 2018.<https://www.encyclopedia-infantes.com/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/definir-el-aprendizaje-basado-en-el-juego>
- Degirmenci, R. (2021). The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review. *Language Education and Technology (LET Journal)*,1(1), 1- 11.

Figueroa, J. (2015). Innovación educativa a través de aplicaciones móviles gamificadas. [https://www.researchgate.net/publication/301232738\\_Innovacion\\_educativa\\_a\\_traves\\_de\\_aplicaciones\\_moviles\\_gamificadas](https://www.researchgate.net/publication/301232738_Innovacion_educativa_a_traves_de_aplicaciones_moviles_gamificadas)

Fitriati, I., Hardiningsih, S., y Sani, K. (2021). Workshop implementasi gamifikasi menggunakan educandy dan quizizz pada pembelajaran masa covid-19 bagi guru smk bima. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5(6), 3391-3399. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v5i6.4857>

Foncubierta, J. M., y Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Madrid: *Edinumen*. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35935576/Didactica\\_Gamificacion\\_ELE-libre.pdf](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35935576/Didactica_Gamificacion_ELE-libre.pdf)

Gee, J. P. (2004). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>

Hägglund, P. (2012). Taking gamification to the next level. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:umu:diva-58060>

Hernandez, S., Fernandez, C., y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. 6ta edición. México: McGraw Hill.

Jaber, J., Arencibia, A., Carrascosa, C., Ramírez, A., Rodríguez-Ponce, E., Melian, C. et al. (2016). Empleo de Kahoot como herramienta de gamificación en la docencia universitaria. *III Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las TIC Las Palmas de Gran Canaria*. [https://acceda.ulpgc.es:8443/bitstream/10553/20472/1/0730076\\_00000\\_0032.pdf](https://acceda.ulpgc.es:8443/bitstream/10553/20472/1/0730076_00000_0032.pdf)

Kay, R. & Lesage, A. (2009). Examining the benefits and challenges of using audience response systems: a review of the literatura. *Computers y Education*[Examinar las ventajas y los retos del uso de sistemas de respuesta del público: Revisión de la

bibliografía]. *Computers y Education*, 53 (3), 819-827.

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.05.001>

Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 4(4). <https://link.gale.com/apps/doc/A431378967/AONE?u=anon~4d9ed73f&sid=googleScholar&xid=cd061965>

Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2014). Gamification in education. *Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference*. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53993982/293-Kiryakova-libre.pdf>

Laura, K. (2018). *Uso del Software JCLIC y la Comprensión de Textos del Área de Inglés en las Estudiantes del Cuarto Grado de Nivel Secundario de la I.E.P Santa Ana Tacna, 2017*. [Tesis de Maestría, Universidad Privada de Tacna]. Repositorio Académico de la Universidad Privada de Tacna. <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/176674>

Laura De la Cruz, K.M. (2021). *Quizizz para la evaluación de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en estudiantes de la Institución Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna*. [Tesis de Segunda Especialidad en Tecnología Computacional e Informática Educativa, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Académico de la Universidad Privada de Tacna. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/18428>

Laura, K. y Tolentino, M. (2022). Quizizz en el aprendizaje del inglés en estudiantes de a Universidad nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021. *Revista PURIQ*. 4(298). <https://doi.org/10.37073/puriq.4.298>

Lee, J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic exchange quarterly*, 15(2), 146.

López Apaza, C. L., y Quispe Hañari, J. D. (2020). *La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa*

Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020. [Tesis de Maestro, Universidad Católica de Santa María]. Renati.

<http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/10431>

Maraza Quispe, B., Cuadros Paz, L., Fernandez Gambarini, W. C., Alay Palomino, Y., y Chillitupa Quispahuanca, A. A. (2019). Análisis de las herramientas de gamificación online Kahoot y Quizizz en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes. *Revista Referencia Pedagógica*, 7(2), 339–362.

<https://rrp.cujae.edu.cu/index.php/rrp/article/view/193>

MINEDU. (2016). Currículo Nacional. Obtenido de Ministerio de Educación del Perú:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>

MINEDU. (2020). Orientaciones pedagógicas para el servicio educativo de educación básica durante el año 2020 en el marco de la emergencia sanitaria por el coronavirus covid-19. Resolución Viceministerial N° 00093-2020- MINEDU.

<https://www.gob.pe/institucion/minedu/informes-publicaciones/541128-orientaciones-pedagogicas>

Moncada, A. (2017, febrero 15). Quizizz, preguntas y respuestas para una educación lúdica y disruptiva. *Compartir palabra maestra*.

<https://www.compartirpalabramaestra.org/recursos/herramientastic/quizizz-preguntas-y-respuestas-para-una-educacion-ludica-ydisruptiva>

Moretta, P. Y. (2016). El proceso de aprendizaje: fases y elementos fundamentales. *Revista San Gregorio*, (11), 70-81. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5585727>

Morán Calixto, L. F., & Arias Guerrero, J. F. (2018). Gamificación y realidad aumentada como estrategia didáctica en el curso de Ciencia y Tecnología para el nivel primario del Colegio Independencia Miraflores-Lima. [Tesis de Licenciatura Universidad San

- Martin de Porres]. Repositorio Institucional de la universidad San Martin de Porres.  
<https://hdl.handle.net/20.500.12727/4733>
- Ortiz, A. M., Jordán, J. y Agredal M. (2018). Gamification in education: An overview on the state of the art. *Educacao e Pesquisa*, 44.  
<https://doi.org/10.1590/S16784634201844173773>
- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 16 (44), 30-47. <http://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf>
- Orihuela Arredondo, P. (2019). *La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el uso de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 años de un instituto de idiomas en Lima*. [Tesis de bachiller, Pontificia Universidad católica del Perú]. Repositorio institucional de la Pontificia Universidad Católica del Perú. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/14515>
- Prensky, M. (2005). Listen to the natives. *Educational Leadership*, 63, 8-13.  
<https://www.semanticscholar.org/paper/Listen-to-the-Natives.-Prensky/076067fb03de7d6ad4f2319219ac4f6bf92f77f5>
- Perry, B. (2015). Gamifying French Language Learning: A Case Study Examining a Quest-based, Augmented Reality Mobile Learning-tool. *ScienceDirect*, 174(12), 2308-2315.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.892>
- Piaget, J. (2001). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona, España: Biblioteca de bolsillo. Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals* / K. Salen, E. Zimmerman; pról. de Frank Lantz.
- ProActive. (2011). *Fomentando la Creatividad: Creación de Escenarios de Aprendizaje Basados en Juegos. Una Guía para Profesores*. DG Educación y cultura.  
[http://www.ub.edu/euelearning/proactive/documents/handbook\\_creative\\_gbl\\_e\\_s.pdf](http://www.ub.edu/euelearning/proactive/documents/handbook_creative_gbl_e_s.pdf)
- Plass, J., Homer, B. & Kinzer, C. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. [10.1080/00461520.2015.1122533](https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533)

Perú supera a Colombia, pero está debajo de Bolivia y Chile en dominio del Inglés

(2022). *Correo* <https://diariocorreo.pe/mundo/epi-peru-supera-a-colombia-pero-esta-por-debajo-de-bolivia-y-chile-en-dominio-del-ingles-rmmn-noticia/?ref=dcr>

Peñaranda, David S., Naturil Alfonso, C., Marco-Jiménez, F., y Vicente, José S., (2018) Nuevas metodologías docentes para un nuevo mundo laboral. Universidad politécnica de Valencia, Congreso in-Red 2018. <http://dx.doi.org/10.4995/INRED2018.2018>

Quinde Chunchi, J. E. (2022). *Uso de TOMI digital y liveworksheets como recursos para disminuir la disortografía en estudiantes de educación general básica superior. Caso-asignaturas de lengua y literatura en la Unidad Educativa Juan Pablo II, año lectivo 2020-2021* [Tesis de Bachiller, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio institucional de la Universidad Politécnica Salesiana <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22268>

Rodríguez, F., y Santiago, R. (2015). *Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Editorial océano S.L.U.* <https://www.researchgate.net/profile/RaulCampion/publication/299584812>

Rodríguez (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 370-391.

Romero Zegarra, F. (2016). Gamificación y tecnología de información para el aprendizaje. *Revista Experti*, 2 (1), 20-24.

SWI swissinfo.ch (2021,9 de junio). Perú aborda el desafío de impulsar la comprensión lectora de sus niños. [https://www.swissinfo.ch/spa/per%C3%BA-lectura\\_per%C3%BAaborda-el-desaf%C3%ADo-de-impulsar-la-compresi%C3%B3n-lectora-de-susni%C3%B1os/46718848](https://www.swissinfo.ch/spa/per%C3%BA-lectura_per%C3%BAaborda-el-desaf%C3%ADo-de-impulsar-la-compresi%C3%B3n-lectora-de-susni%C3%B1os/46718848)

- Tan, D., Ganapathy, M. y Kaur, M. (2018). Kahoot! It: Gamification in Higher Education. *Pertanika Journals Social Sciencs & Humanities*. 26(1), 565- 582.
- Trejo, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 75-117. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6936268.pdf>
- Vilca Linares, O. J., y Sifuentes Valles, E. V. (2014). *Efecto del taller" DON'T PUT STUDENTS ON THE FEAR" basado en el método cooperativo para el desarrollo de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes del 5to" A" y" C" del nivel secundario de la IE Nº 0004-" Túpac Amaru*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Martín]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de San Martín. <http://hdl.handle.net/11458/2118>
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217-227. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>
- Werbach, K., y Hunter, D. (2012). *For the win: how game thin-king can revolutionize your business*. Philadelphia. Wharton Digital Press. <https://picture.iczhiku.com/resource/paper/shkSGKokAlOelcNc.pdf>
- Yáñez, P. (2016). El proceso de aprendizaje: fases y elementos fundamentales. *Revista San Gregorio*,1(11), 70-81.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media, Inc. <https://books.google.es/books?id=zZcpuMRpAB8C&lpg=PR7&ots=UvSb7Zx8ag&dq>

# **ANEXOS**

## Anexo 1. Matriz de consistencia

**Tabla 15**

*Matriz de consistencia*

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general</b></p> <p>¿Cuál es el efecto de la gamificación en la competencia lee diversos tipos de texto escritos en inglés como lengua extranjera en las estudiantes del cuarto grado de nivel secundaria de la Institución Educativa Santísima Niña María?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <p>¿Cuál es el nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escritos en inglés como lengua extranjera, antes de aplicar la gamificación en las estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María?</p> <p>¿Cuál es el nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escritos en</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar el nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera con aplicar la gamificación en las estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Diagnosticar el nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera, antes de aplicar la gamificación en las estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.</p> <p>Diagnosticar el nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>Con aplicar la gamificación mejorará el nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera en las estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.</p> <p><b>Hipótesis específicos</b></p> <p>El nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera, en la mayoría de las estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María, antes de aplicar la gamificación estuvo en proceso.</p> <p>El nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera, en la</p>	<p><b>Variable 1</b></p> <p>Gamificación</p> <p>Dimension1: Kahoot</p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Quiz:</b> El estudiante selecciona la alternativa correcta.</li> <li>• <b>Verdadero o falso:</b> El estudiante deduce si la información es verdadera o falsa.</li> <li>• <b>Respuesta Corta:</b> El estudiante escribe una respuesta corta y correcta.</li> <li>• <b>Encuesta:</b> El estudiante selecciona la opción correcta.</li> </ul> <p>Dimensión 2: Quizizz</p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Elección múltiple:</b> El estudiante selecciona la opción correcta.</li> <li>• <b>Rellena el hueco:</b> El estudiante escribe una respuesta corta.</li> </ul>	<p><b>Tipo:</b></p> <p>Aplicada</p> <p><b>Diseño:</b></p> <p>Pre-experimental</p> <p><b>Población y muestra:</b></p> <p>102 estudiantes del 4 grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.</p> <p>25 estudiantes del cuarto grado "A" del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.</p> <p><b>Técnicas:</b></p> <p>Guía practica</p> <p>Examen</p>

<p>inglés como lengua extranjera, después de aplicar la gamificación en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María?</p> <p>¿Existe diferencia entre el nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera, antes y después de aplicar la gamificación en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María?</p>	<p>inglés como lengua extranjera, después de aplicar la gamificación en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.</p> <p>Diagnosticar el nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera, después de aplicar la gamificación en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.</p>	<p>mayoría de las estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María, después de aplicar la gamificación estuvo en logro destacado.</p> <p>Existe una diferencia significativa entre el nivel de la competencia lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera, antes y después de aplicar la gamificación en los estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Santísima Niña María.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Abierto:</b> El estudiante escribe su respuesta de acuerdo a la pregunta planteada.</li> <li>• <b>Encuesta:</b> El estudiante escribe su opinión de acuerdo a la pregunta planteada.</li> <li>•</li> </ul> <p>Dimensión 3: TOMi.digital</p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Respuesta Única:</b> El estudiante selecciona una respuesta correcta.</li> <li>• <b>Múltiple respuesta:</b> El estudiante elige la opción correcta.</li> <li>• <b>Pregunta Abierta:</b> El estudiante escribe una respuesta corta.</li> <li>• <b>Falso o Verdadero:</b> El estudiante deduce si la información es falso o verdadero.</li> </ul> <p><b>Variable 2</b></p> <p>Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.</p> <p>Dimensión 1: Obtiene información de texto escrito.</p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica información explícita del texto escrito en inglés.</li> <li>• Detalla información del texto escrito en inglés.</li> </ul> <p>Dimensión 2: Infiere e interpreta información del texto escrito.</p>	<p><b>Instrumentos:</b></p> <p>Guía Manual</p> <p>Prueba escrita</p>
--	--	---	---	--

			<p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Deduce información implícita del texto escrito en inglés.</li><li>• Infiere el significado de palabras del texto en inglés.</li></ul> <p>Dimensión 3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.</p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Analiza la intención del autor sobre el texto escrito en inglés.</li><li>• Emite opiniones de acuerdo a la información obtenida en el texto escrito en inglés.</li></ul>	
--	--	--	--	--

## Anexo 2. Prueba escrita de la variable dependiente

I.E. Santísima Niña María.

Dirección: Piura 126, Tacna 23001

Dirigido: Estudiantes de cuarto grado de nivel secundario.

Estimada estudiante agradecemos tu participación en el desarrollo de este test. Esta evaluación busca recoger información sobre el nivel de aprendizaje de inglés en su competencia *lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera*. Solicito su sinceridad en sus respuestas y que trabaje de forma personal.

Instrucción: Para seleccionar tu respuesta, selecciona la respuesta que considere correcta. Todas las preguntas son de opción múltiple.

### THE STORIES OF JOSE, GINA AND BRUNO

**Full name:**

**Date:**

#### Jose the farmer's son

This is the story of Jose. His parents were poor farmers and they worked hard to send their son to a new school in the city. He didn't have any friends because people thought he was dishonest and jealous of them.

One day, one of his classmates lost her calculator and everybody blamed Jose because he was poor and he looked different. Jose told everyone that he didn't do it, but nobody believed him. He felt terrible.

The next day, the principal told everyone that José didn't steal the calculator. It was in the girl's backpack the whole time. Then, the principal asked everyone to apologize to Jose.

Later on, everybody realized that Jose was a noble and kind person. They just had to get to know him better. **Moral of the story: Take time to get to know people!**



### Gina is so cute!



This is the story of Gina. She was a 14-year-old girl with a speech disorder. All of her friends helped her with her homework and the teachers always gave her easy tasks. People thought she was shy, fragile and incapable of doing anything by herself. Gina felt useless.

One day, Gina stood up and said that she wanted to be the delegate of the class! Then, she said that she was capable of doing many things and that she didn't like to be treated like a child.



After that, she became the class delegate and did a great job. Finally, everyone realized that she was a smart and responsible girl. She was capable of doing anything she wanted to do. **Moral of the story: Give everyone the same opportunities!**

### Bruno loves to dance



This is the story of Bruno. He was a 15-year-old boy who loved to dance ballet. The boys thought he was weird and too delicate because they thought that ballet was only for girls. Bruno felt awful and didn't want to go to school.

One day, everyone saw Bruno on the cover of the newspaper. He won an important dancing competition. Then, they realized that Bruno was very determined and hardworking and that ballet was hard.



After that, his classmates understood that every person in the world deserves to be treated with respect and empathy. It doesn't matter if you are different.

Later on, they discovered that Bruno was a very compassionate, fun and loyal friend. They are very proud of him. **Moral of the story: Everyone deserves respect and love!**

**DIMENSIÓN 1: Obtiene información del texto escrito.****Identifica información explícita del texto escrito en inglés.**

I. Check (✓) the correct information for Jose (A), Gina (B) and Bruno (C). **9 points**

A. Jose	B. Gina	C. Bruno	
			1. was a noble and kind person.
			2. was very determined and hardworking.
			3. wanted to be the delegate of the class.
			4. was a very compassionate, fun and loyal friend.
			5. didn't steal the calculator.
			6. was capable of doing many things.
			7. was poor and he looked different.
			8. felt awful and didn't want to go to school.
			9. was a smart and responsible.

**Detalla información del texto escrito en inglés.**

II. According to the stories, select the correct answer. **5 points**

10. What did Jose's parents do?  
 a) They worked hard.  
 b) They just had to get to know him better.  
 c) They were poor farmers.  
 d) They thought he was dishonest and jealous of them.
11. What did one of Jose's classmates lose?  
 a) She lost her calculator.  
 b) She lost her backpack.  
 c) She lost her friends.  
 d) She lost her calculators.
12. What was Gina's disability?  
 a) She was shy.  
 b) She was capable of doing many thi

- c) She had a speech disorder.
- d) She was a smart and responsible girl.

13. What did Bruno love to do?
- a) He loved to dance ballet.
  - b) He loved to go to school.
  - c) He loved to win an important dancing competition.
  - d) He didn't love to dance.
14. What did Gina want to be?
- a) She wanted to be treated like a child.
  - b) She wanted to be a smart and responsible girl.
  - c) She wanted to be capable of doing anything
  - d) She wanted to be the delegate of the class

## **DIMENSIÓN 2: Infiere información del texto escrito en inglés.**

### **Deduce información implícita del texto escrito en inglés.**

- III. Choose J (for José's story), G (for Gina's story) or a B (for Bruno's story) for each of the following morals we can learn from their stories. **5 points**

- |   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| 15. Never underestimate a person with a disability.                         | J | G | B |
| 16. Don't judge people because of how they look.                            | J | G | B |
| 17. Some people are stronger than you think.                                | J | G | B |
| 18. Not giving everyone the same opportunities<br>is a form discrimination. | J | G | B |
| 19. Everyone deserves respect, not just talented people.                    | J | G | B |

### **Infiere el significado de palabras del texto escrito en inglés.**

- IV: Based on the stories, what do these words mean in context? **6 points**

20. What does "jealous" mean in the Jose's story?
- a) It means "jovial".
  - b) It means "envidioso".
  - c) It means "celoso".
  - d) It means "alegre"
21. What does "kind" mean in the Jose's story?
- a) It means "grosero".
  - b) It means "alegre"
  - c) It means "honrado"
  - d) It means "noble"
22. What does "smart" mean in the Gina's story?
- a) It means "tonto"
  - b) It means "pesado"
  - c) It means "Inteligente"
  - d) It means "discapacidad"
23. What does "useless" mean in the Gina's story?
- a) It means "util"
  - b) It means "perezoso"
  - c) It means "inutil"
  - d) It means "pobre"

24. What does “weird” mean in the Bruno’s story?
- It means “popular
  - It means “nuevo”
  - It means “extraño”
  - It means “delicado”
25. What does “hardworking” mean in the Bruno’s story?
- It means “perezoso”
  - It means “inteligente”
  - It means “extraño”
  - It means “trabajador”

**DIMENSIÓN 3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.**  
**Analiza la intención del autor sobre el texto escrito en inglés.**

V. Choose the correct answer. **2 points**

26. What is the text about?
- The text is about people who faced discrimination.
  - The text is about people who faced bullying.
  - The text is about people who overcame their fears.
  - The text is about people who achieve their goals.
27. The author's intention is:
- To help people who suffer discrimination.
  - To show the various types of discrimination that many people suffer.
  - To make people aware that we should not discriminate against other people due to stereotypes because all we deserve the same opportunities.
  - To reveal the ways to discriminate against other people because of their physical appearance.

**Emite opiniones de acuerdo a la información obtenida en el texto escrito en inglés.**

IV. Choose the correct answer. **3 points**

28. According to Jose’s story, what kind of discrimination did he suffer and why?
- Ethnic and economic discrimination because people thought he was dishonest and jealous because he was poor.
  - Body size discrimination because people think he is lazy for that he is fat.
  - Gender discrimination because people thought he was weird and too delicate for a boy.
  - Ethnic and racial discrimination because people thought he is a criminal because he is black.
29. According to Gina’s story, what kind of discrimination did she suffer and why?
- Body size discrimination because people thought she is lazy because she is fat.
  - Gender discrimination because people thought she is bad at science because she is a girl.
  - Economic discrimination because people thought she didn't belong at the party because she was poor.
  - Disability discrimination because people thought she was shy, fragile and incapable of doing anything by herself because she had a disability.

30. According to Bruno's story, what kind of discrimination did he suffer and why?

- a) Ethnic and racial discrimination because people thought he is a criminal because he is black.
- b) Gender discrimination because people thought he was weird and too delicate for a boy.
- c) Disability discrimination because people thought he was very determined and hardworking and that ballet was hard.
- d) Ethnic discrimination Bruno was a very compassionate, fun and loyal friend

## Anexo 3: Guía manual de la variable independiente

### GUÍA MANUAL DE QUIZZZ

#### INFORMACIÓN DE QUIZZZ

Quizizz es una web/app gratuita que te permite crear cuestionarios online de forma divertida y entretenida, los estudiantes pueden responder de tres maneras diferentes: en el juego directamente, como una tarea, o individual. Esta herramienta se utiliza para todos los niveles de educación también se utilizan en el proceso de capacitación en el trabajo. Como recurso educativo, Quizizz permite a los docentes promover espacios para evaluar el aprendizaje de los estudiantes, brindando retroalimentación inmediata a las repuestas enviadas por los estudiantes. Es compatible con todos los dispositivos y ordenadores. Tiene una versión en línea y una aplicación móvil.

#### EXPLICACIÓN DEL ACCESO A LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA

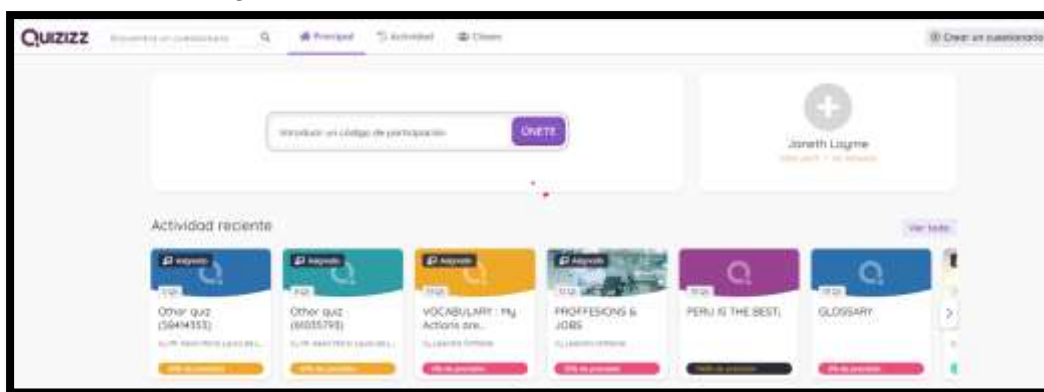
Para ingresar y participar del cuestionario hecho por el docente existen dos opciones a seguir:

Primera opción:

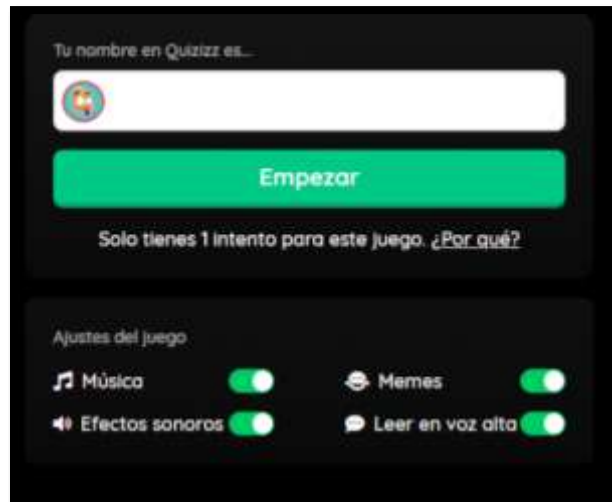
- Ingrese el enlace proporcionado por el docente, el cual enviará directamente al cuestionario.  
Ejemplo: <https://quizizz.com/admin/quiz/>

Segunda opción:

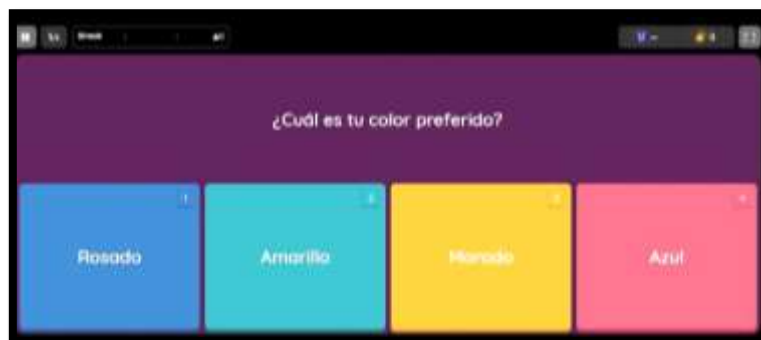
- Ingrese a <https://quizizz.com/join>
- Ingrese el código brindado por el docente para unirse al juego en el casillero que se muestra en la imagen a continuación:



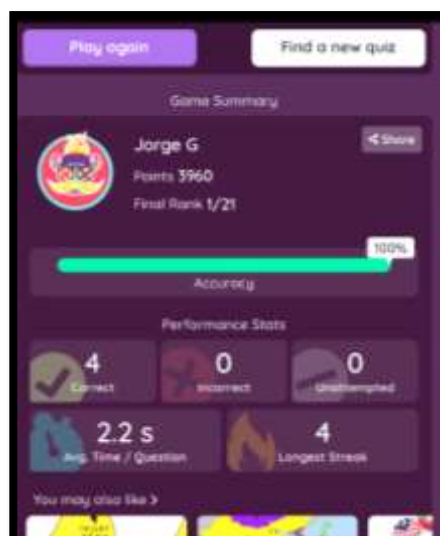
- Luego haga click en “Únete”.
- Después la página enviará al llenado de datos del estudiante, lo cual debe escribir su nombre y apellido en el casillero.



- De acuerdo al estudiante, puede configurar activar o desactivar la música, memes y efectos sonoros o para activar la lectura de las preguntas en voz alta.
- Luego el estudiante realizará las diversas actividades relacionadas al texto presentado. Realizará actividades como opción múltiple, para rellenar espacio o de respuesta abierta.
- Por ejemplo, si la actividad es “opción múltiple” tendrá que hacer click en uno de los recuadros que contiene la opción correcta a la pregunta presentada.



- Al terminar de responder todas las preguntas, le aparecerá lo siguiente.



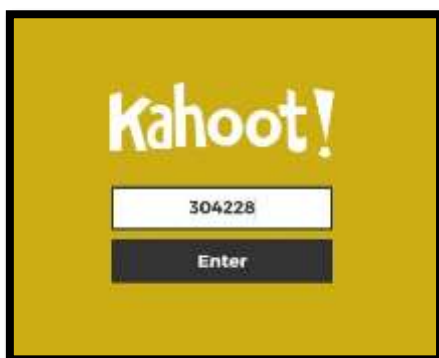
## GUÍA MANUAL DE KAHOOT

### INFORMACIÓN DE KAHOOT

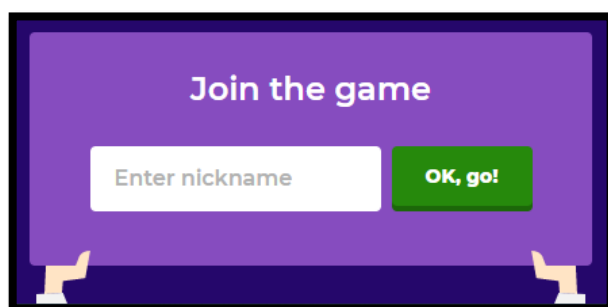
Kahoot te permite crear cuestionarios para evaluar o reforzar contenidos. Las más utilizadas son para crear pruebas para que los estudiantes compitan entre sí, o para debatir en el aula u obtener información sobre las preferencias de nuestros estudiantes. Es una herramienta dinámica que aumenta la participación de los estudiantes en el aula, proporcionando informes de evaluación casi instantáneos que ayudan a los maestros a obtener una visión rápida y realista del progreso de sus estudiantes de lo que han aprendido.

### EXPLICACIÓN DEL ACCESO A LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA

- Para jugar una partida los alumnos no tienen que registrarse en kahoot, simplemente tiene que entrar en el navegador de su teléfono móvil en la página <https://kahoot.it/> y elegir la opción Enter game PIN/GAME PIN.
- Luego les aparecerá esta pantalla en la que debe ingresar el código de la partida proporcionada por el docente.



- Una vez introducido, aparece esta pantalla en la que piden un Nickname, es importante que aquí escriba el nombre completo para poder luego identificar sus resultados.
- Conforme vayan introduciendo su nombre se verá en la pantalla del docente y una vez que estén todos los participantes el docente iniciará la partida.



- En la pantalla principal aparece la pregunta y las cuatro posibles respuestas, también un cronómetro que va contabilizando el tiempo que queda y el número de respuestas

de los alumnos. La pregunta se termina cuando todos contesten o cuando finalice el tiempo que le hayamos dado a la pregunta.



- Cuando el Docente muestra la pregunta, se brinda un tiempo para contestar, viendo en sus dispositivos esta pantalla que es donde tienes que elegir. Como se puede ver cada posible respuesta de la pantalla del docente coincide con un mismo color y figura geométrica en vuestro dispositivo.

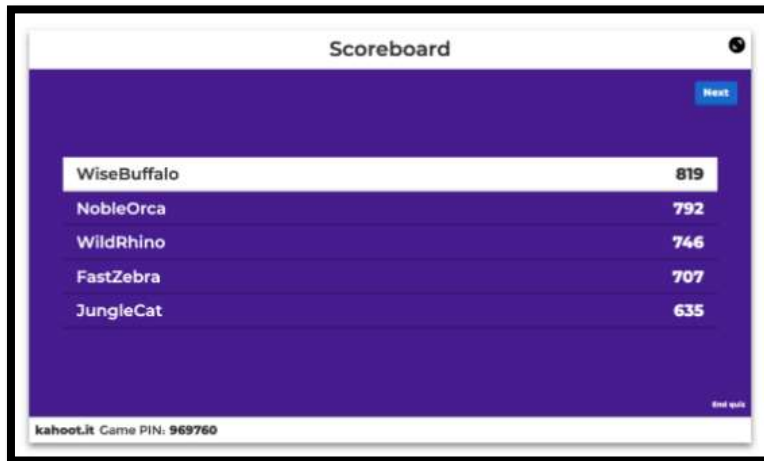


- Al terminar la pregunta aparece esta pantalla en la que se indica la respuesta correcta y los resultados recibidos en cada opción. En este momento el Docente puede utilizar la pantalla para explicar cuál era la respuesta correcta y por qué. De tal manera, que los estudiantes pueden preguntar cuántas dudas tengan. Esto es un ejemplo de una notificación de los resultados:



- Antes de empezar con la siguiente pregunta, el juego muestra las puntuaciones de los que van en primeras posiciones. Es importante tener en cuenta que conseguís puntos

por acertar y por hacerlo rápidamente. De tal manera, que de dos alumnos que aciertan la misma pregunta, obtendrá más puntuación quien antes responda.



The screenshot shows a Kahoot! Scoreboard with a purple background. At the top, it says "Scoreboard" and "Next" in a blue button. The scoreboard lists five usernames and their scores:

Username	Score
WiseBuffalo	819
NobleOrca	792
WildRhino	746
FastZebra	707
JungleCat	635

At the bottom, it says "kahoot! Game PIN: 969760" and "End quiz".

- Al finalizar la última pregunta aparece un podio con los tres mejores clasificados y ya se habría terminado la partida.



## GUÍA MANUAL DE TOMi.digital

### INFORMACIÓN DE TOMi.digital

Es una aplicación de aprendizaje remoto para estudiantes y profesores. Permite a los docentes crear clases con imágenes, textos y actividades en tiempo real para presentarlas de forma remota o presencial. Todos los estudiantes que tengan el código de la clase pueden integrarse y participar.

### EXPLICACIÓN DEL ACCESO A LA PLATAFORMA

- Para jugar una partida los alumnos no tienen que registrarse en TOMi.digital, simplemente tiene que entrar en el navegador de su teléfono móvil en la página <https://play.tomi.digital/> y elegir la opción Ingresar el código.



- Luego deberá seleccionar UNIRME para ingresar a la partida del juego y esperar a que todos ingresen y el docente inicie el juego.
- Una vez introducido, aparece esta pantalla en la piden un Nickname, es importante que aquí escriba el nombre completo para poder luego identificar sus resultados.
- En la pantalla principal aparece la pregunta y las posibles respuestas, también un cronómetro que va contabilizando el tiempo que queda y el número de respuestas de los alumnos. La pregunta se termina cuando todos contesten o cuando finalice el tiempo que le hayamos dado a la pregunta. Por ejemplo, la actividad de verdadero o falso.



- Luego de seleccionar la opción seguidamente se le brindara la información si fue la respuesta correcta o incorrecta. Así con las siguientes actividades propuestas
- Luego de finalizar la actividad aparecerá el podio con los tres mejores jugadores y a la vez una retroalimentación en las respuestas más acertadas como las pocas acertadas.



#### **Anexo 4. Confiabilidad del instrumento de prueba escrita**

##### **Aplicación de coeficiente de Kuder Richardson 2.0**

Con la finalidad de comprobar la confiabilidad del instrumento ejecutado, se efectuó el coeficiente de Kuder Richardson 2.0, su estimación oscila entre 0 y 1.

##### *Escala de Coeficiente de Kuder Richardson 2.0*

Escala	Significado
0,01 a 0,09	Despreciable
0.10 a 0.29	Baja confiabilidad
0.30 a 0.49	Moderada confiabilidad
0.50 a 0.69	sustancial confiabilidad
0.70 a 1.00	Muy fuerte confiabilidad

*Nota: Valores determinados por el Coeficiente de Kuder Richardson 2.0*

*Prueba de confiabilidad de Kuder Richardson 2.0 de instrumento de la variable lee diversos tipos de textos en inglés.*

Coeficiente	N de
de Kuder Richardson 2.0	elementos
,899	25

*Nota: Resultados de la estadística de fiabilidad*

En la segunda tabla, se comprueba que la prueba de coeficiente de Kuder Richardson 2.0 resulto 0,899 lo cual sustenta que el instrumento empleado a la variable lee diversos tipos de texto en inglés es de muy fuerte confiabilidad.

## Anexo 5. Validación de juicio de expertos – variable dependiente

### INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Kevin Mario Laura de la Cruz
- 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: Janeth Karina Zapana Layme
- 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
<b>1. CLARIDAD</b>	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión				X	
<b>2. OBJETIVIDAD</b>	Están expresados en conductas observables, medibles					X
<b>3. CONSISTENCIA</b>	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					X
<b>4. COHERENCIA</b>	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable				X	
<b>5. PERTINENCIA</b>	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X
<b>6. SUFICIENCIA</b>	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					X
<b>SUMATORIA PARCIAL</b>					8	20
<b>SUMATORIA TOTAL</b>		28				

**II. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN**

1. Valoración total cuantitativa: 28

2. Opinión: FAVORABLE  DEBE MEJORAR

NO FAVORABLE

3. Observaciones:

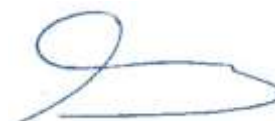
---

---

---

---

Tacna, 28 de enero de 2022



---

Firma

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Miliam Quispe Vargas
- 1.2. Grado Académico. Magister en Educación con mención en enseñanza de inglés como lengua extranjera.
- 1.3. Profesión: Licenciada 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: Janeth Karina Zapana Layme
- 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
<b>1. CLARIDAD</b>	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión				X	
<b>2. OBJETIVIDAD</b>	Están expresados en conductas observables, medibles					X
<b>3. CONSISTENCIA</b>	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					X
<b>4. COHERENCIA</b>	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable				X	
<b>5. PERTINENCIA</b>	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados				X	
<b>6. SUFICIENCIA</b>	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento				X	
<b>SUMATORIA PARCIAL</b>					16	10
<b>SUMATORIA TOTAL</b>		26				



## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Cecilia Rosario del Pilar Mendoza Gómez
- 1.2. Grado Académico: Doctora en ciencias de la educación
- 1.3. Profesión: Licenciada en Educación especialidad: idiomas extranjeros: ingles - francés
- 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: Janeth Karina Zapana Layme
- 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
<b>1. CLARIDAD</b>	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión				X	
<b>2. OBJETIVIDAD</b>	Están expresados en conductas observables, medibles				X	
<b>3. CONSISTENCIA</b>	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría				X	
<b>4. COHERENCIA</b>	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable				X	
<b>5. PERTINENCIA</b>	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados				X	
<b>6. SUFICIENCIA</b>	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento				X	
<b>SUMATORIA PARCIAL</b>					24	
<b>SUMATORIA TOTAL</b>		24				

**III.RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN**

3.1. Valoración total cuantitativa: \_\_\_\_\_

3.2. Opinión: FAVORABLE \_\_\_\_\_ x DEBE MEJORAR \_\_\_\_\_

NO FAVORABLE \_\_\_\_\_

3.3. Observaciones:

---

---

---

Tacna, 01 de febrero de 2022



---

Firma

## ANEXO 6. Constancia de aplicación

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SANTÍSIMA NIÑA MARÍA"**  
 Creada por RD. N° 164 del 06 de abril del 1983  
 Calle Piura N° 136 TACNA – PERÚ

.....  
 "AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

## CONSTANCIA

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SANTÍSIMA NIÑA MARÍA" DE TACNA, QUIEN SUSCRIBE,**

**DEJA CONSTANCIA:**

Que, la Srta. **ZAPANA LAYME, Janeth Karina**, estudiante del X Ciclo de la Especialidad de Idioma Extranjero de la Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades de la Universidad Nacional "Jorge Basadre Grohmann", ha culminado el Proyecto de Tesis titulado: "La influencia de la gamificación en la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera en estudiantes del cuarto grado del Nivel Secundaria de la Institución Educativa Santísima Niña María de Tacna 2022".

El Proyecto de Tesis lo inició el 19 de agosto y lo culminó el 25 de noviembre del presente año, haciendo un total de 11 sesiones pedagógicas con dos horas semanales, demostrando puntualidad y responsabilidad en el proyecto realizado.

Se expide la presente, a solicitud de la interesada, para los fines consiguientes.

Tacna, 28 de diciembre de 2022

Prof. **Rosario de Ponce Pinto**  
Directora

**ANEXO 7: Autorización**

*Institución Educativa Santísima Niña María*

**AUTORIZACIÓN PARA PARTICIPAR EN EL PROYECTO DE TESIS: LA INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN LA COMPETENCIA LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN INGLES COMO LENGUA EXTRANJERA EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE NIVEL SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTÍSIMA NIÑA MARÍA, TACNA, 2022.**

Por medio del presente escrito yo (apoderado).....

con DNI ..... autorizo a mi menor hija a participar en el proyecto de tesis en mención con la finalidad de contribuir con la educación de las estudiantes, llevándose a cabo en la misma Institución Educativa Santísima Niña María.

Atentamente

.....

Firma del padre de familia

## Anexo 8: Sesiones de Aprendizaje

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

I. DATOS PERSONALES															
II.EE.		Santísima Niña María		GRADO		Cuarto		SECCIÓN		A					
DURACIÓN		2H		DOCENTE		Janeth Karina Zapana Layme		FECHA		19/08/22		BIMESTRE		Tercero	

II APRENDIZAJES ESPERADOS							
NOMBRE DE LA SESIÓN:		CAMPO TEMATICO		-verbs in simple past - vocabulary-Adjective			
COMPETENCIAS		CAPACIDADES		INSTRUMENTO		PRODUCTO	
- Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Obtiene información del texto escrito</li> <li>- Infiere información del texto escrito</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Lista de participación</li> <li>-Cuestionario.</li> </ul>		Test	

III.SECUENCIA DIDÁCTICA			
PASOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente saluda a los estudiantes y realiza una dinámica.</li> <li>2. Seguidamente, se presenta la lista de verbos en Simple Past y vocabulario sobre adjetivos a aprender. Se lee con los alumnos y se practica pronunciación. (ANEXO 1,2)</li> <li>3. Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario y los verbos aprendidos.</li> </ol>	-Laptop -Diapositivas	15 minutos
<b>DESARROLLO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Seguidamente, el docente presenta la lectura que contiene el vocabulario y los verbos en Simple Past aprendido. (ANEXO 3)</li> <li>5. El alumno lee el texto de manera individual, y junto con el docente.</li> <li>6. El docente ayuda a los alumnos con vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.</li> </ol>	Hojas de trabajo.	30 minutos
<b>CIERRE</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Se realiza una prueba para medir la competencia: Lee diferente tipo de textos en inglés</li> </ol>	Ficha de evaluación	40 min

II. EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
<p>Obtiene información del texto escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica información explícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Detalla información del texto escrito en inglés.</li> </ul> <p>Infiere información del texto escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deduce información implícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Infiere el significado de palabras del texto en inglés.</li> </ul> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza la intención del autor sobre el texto escrito en inglés.</li> <li>- Emite opiniones de acuerdo a la información obtenida en el texto escrito en inglés.</li> </ul>	Desarrollo del examen de entrada	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de participación de clases.</li> <li>- Prueba escrita</li> </ul>

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

I.DATOS PERSONALES							
II.EE.	Santísima Niña María		GRADO	Cuarto		SECCIÓN	A
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Janeth Karina Zapana Layme	FECHA	26/08/22	BIMESTRE	Tercero

II APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMATICO		- Places in town vocabulary
My Best friend's visit			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
- Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera	- Obtiene información del texto escrito - Infiere información del texto escrito - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto	-Lista de participación -Cuestionario.	Test

III.SECUENCIA DIDÁCTICA			
PASOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> <li>El docente saluda a los estudiantes presenta el tema: "My Best friend's visit" y presenta un video acerca del texto. <b>(Anexo 1)</b></li> <li>El docente presenta el vocabulario a aprender: "Places in town vocabulary" <b>(Anexo 2)</b></li> <li>Los estudiantes elaboran oraciones usando el vocabulario aprendido.</li> </ol>	-Laptop - Diapositivas	15 minutos
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> <li>El docente presenta la lectura que contiene el vocabulario aprendido <b>(Anexo 3)</b></li> <li>El estudiante lee el texto y luego junto con el docente.</li> <li>El docente ayuda a los estudiantes con el vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.</li> </ol>	Hojas de trabajo	30 minutos
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> <li>El docente realizara una prueba para medir la competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en inglés.</li> </ol>	Ficha de evaluación Quizziz	40 minutos.

IV.EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
Obtiene información del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica información explícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Detalla información del texto escrito en inglés.</li> </ul> Infiere información del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deduce información implícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Infiere el significado de palabras del texto en inglés.</li> </ul> Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza la intención del autor sobre el texto escrito en inglés.</li> <li>- Emite opiniones de acuerdo a la información obtenida en el texto escrito en inglés.</li> </ul>	Desarrollo de actividades de Quizizz	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de participación de clases.</li> <li>- Prueba escrita</li> </ul>

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

I. DATOS PERSONALES							
II.EE.	Santísima Niña María		GRADO	Cuarto		SECCIÓN	A
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Janeth Karina Zapana Layme	FECHA	02/09/22	BIMESTRE	Tercero

II APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMATICO	-Grammar simple past -Verbs in simple past	
Mr. Walker in his hometown			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
- Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Obtiene información del texto escrito</li> <li>- Infiere información del texto escrito</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto</li> </ul>	-Lista de participación -Cuestionario.	Test

III.SECUENCIA DIDÁCTICA			
PASOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	1.El docente saluda a los estudiantes presenta el tema: "Mr.Walker in his hometown" y presenta un video acerca del texto. <b>(Anexo 1)</b> 2. El docente presenta el vocabulario a aprender: "List of the verbs in Simple Past" <b>(Anexo 2)</b> 3. Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido.	-Laptop - Diapositivas	15 minutos
<b>DESARROLLO</b>	4. El docente presenta la lectura que contiene el vocabulario aprendido <b>(Anexo 3)</b> 5. El estudiante lee el texto y luego junto con el docente. 6. El docente ayuda a los estudiantes con el vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.	Hojas de trabajo	30 minutos
<b>CIERRE</b>	7. El docente realizara una prueba para medir la competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en inglés.	Ficha de evaluación Quizziz	40 inutos.

IV.EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
Obtiene información del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica información explícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Detalla información del texto escrito en inglés.</li> </ul> Infiere información del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deduce información implícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Infiere el significado de palabras del texto en inglés.</li> </ul> Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza la intención del autor sobre el texto escrito en inglés.</li> <li>- Emite opiniones de acuerdo a la información obtenida en el texto escrito en inglés.</li> </ul>	Desarrollo de actividades de Quizziz	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de participación de clases.</li> <li>- Prueba escrita</li> </ul>

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

I. DATOS PERSONALES							
II.EE.	Santísima Niña María		GRADO	Cuarto		SECCIÓN	A
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Janeth Karina Zapana Layme	FECHA	09/09/22	BIMESTRE	Tercero

II APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMATICO	-Restaurant Expressions - Phrasal Verbs	
At the restaurant			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
- Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera	- Obtiene información del texto escrito - Infiere información del texto escrito - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto	-Lista de participación -Cuestionario.	Test

III.SECUENCIA DIDÁCTICA			
PASOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	1.El docente saluda a los estudiantes presenta el tema: "At the restaurant" y presenta un video acerca del texto. <b>(Anexo 1)</b> 2. El docente presenta el vocabulario a aprender: "Restaurant Expressions" y "Phrasal Verbs" <b>(Anexo 2)</b> 3. Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido.	-Laptop - Diapositivas	15 minutos
DESARROLLO	4. El docente presenta la lectura que contiene el vocabulario aprendido <b>(Anexo 3)</b> 5. El estudiante lee el texto y luego junto con el docente. 6. El docente ayuda a los estudiantes con el vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.	Hojas de trabajo	30 minutos
CIERRE	7. El docente realizara una prueba para medir la competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en inglés.	Ficha de evaluación Quizizz	40 minutos.

IV.EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
Obtiene información del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica información explícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Detalla información del texto escrito en inglés.</li> </ul> Infiere información del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deduce información implícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Infiere el significado de palabras del texto en inglés.</li> </ul> Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza la intención del autor sobre el texto escrito en inglés.</li> <li>- Emite opiniones de acuerdo a la información obtenida en el texto escrito en inglés.</li> </ul>	Desarrollo de actividades de Quizizz	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de participación de clases.</li> <li>- Prueba escrita</li> </ul>

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

I. DATOS PERSONALES							
II.EE.	Santísima Niña María		GRADO	Cuarto		SECCIÓN	A
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Janeth Karina Zapana Layme	FECHA	16/09/22	BIMESTRE	Tercero

II APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMATICO	- Free time activities	
Free Time			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Obtiene información del texto escrito</li> <li>- Infiere información del texto escrito</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Lista de participación</li> <li>-Cuestionario.</li> </ul>	Test

III.SECUENCIA DIDÁCTICA			
PASOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente saluda a los estudiantes presenta el tema: "Free time activities" y presenta un video acerca del texto. <b>(Anexo 1)</b></li> <li>2. El docente presenta el vocabulario a aprender: "Free time" <b>(Anexo 2)</b></li> <li>3. Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido.</li> </ol>	-Laptop - Diapositivas	15 minutos
<b>DESARROLLO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. El docente presenta la lectura que contiene el vocabulario aprendido <b>(Anexo 3)</b></li> <li>5. El estudiante lee el texto y luego junto con el docente.</li> <li>6. El docente ayuda a los estudiantes con el vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.</li> </ol>	Hojas de trabajo	30 minutos
<b>CIERRE</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. El docente realizara una prueba para medir la competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en inglés.</li> </ol>	Ficha de evaluación Kahoot	40 inutos.

IV.EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
<p>Obtiene información del texto escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica información explícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Detalla información del texto escrito en inglés.</li> </ul> <p>Infiere información del texto escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deduce información implícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Infiere el significado de palabras del texto en inglés.</li> </ul> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza la intención del autor sobre el texto escrito en inglés.</li> <li>- Emite opiniones de acuerdo a la información obtenida en el texto escrito en inglés.</li> </ul>	<p>Desarrollo de actividades de Kahoot</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de participación de clases.</li> <li>- Prueba escrita</li> </ul>

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

I. DATOS PERSONALES							
II.EE.	Santísima Niña María		GRADO	Cuarto		SECCIÓN	A
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Janeth Karina Zapana Layme	FECHA	23/09/22	BIMESTRE	Tercero

II APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMATICO	- Cooking vocabulary	
American Teen Chef			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
- Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera	- Obtiene información del texto escrito - Infiere información del texto escrito - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto	-Lista de participación -Cuestionario.	Test

III.SECUENCIA DIDÁCTICA			
PASOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente saluda a los estudiantes presenta el tema: "American teen chef" y presenta un video acerca del texto. <b>(Anexo 1)</b></li> <li>2. El docente presenta el vocabulario a aprender: "Cooking Vocabulary" <b>(Anexo 2)</b></li> <li>3. Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido.</li> </ol>	-Laptop - Diapositivas	15 minutos
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. El docente presenta la lectura que contiene el vocabulario aprendido <b>(Anexo 3)</b></li> <li>5. El estudiante lee el texto y luego junto con el docente.</li> <li>6. El docente ayuda a los estudiantes con el vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.</li> </ol>	Hojas de trabajo	30 minutos
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. El docente realizara una prueba para medir la competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en inglés.</li> </ol>	Ficha de evaluación Kahoot	40 inutos.

IV.EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
Obtiene información del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica información explícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Detalla información del texto escrito en inglés.</li> </ul> Infiere información del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deduce información implícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Infiere el significado de palabras del texto en inglés.</li> </ul> Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza la intención del autor sobre el texto escrito en inglés.</li> <li>- Emite opiniones de acuerdo a la información obtenida en el texto escrito en inglés.</li> </ul>	Desarrollo de actividades de Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de participación de clases.</li> <li>- Prueba escrita</li> </ul>

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7

I. DATOS PERSONALES							
II.EE.	Santísima Niña María		GRADO	Cuarto		SECCIÓN	A
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Janeth Karina Zapana Layme	FECHA	30/09/22	BIMESTRE	Tercero

II APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMATICO	- Internet vocabulary	
The Internet			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
- Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Obtiene información del texto escrito</li> <li>- Infiere información del texto escrito</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Lista de participación</li> <li>-Cuestionario.</li> </ul>	Test

III.SECUENCIA DIDÁCTICA			
PASOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente saluda a los estudiantes presenta el tema: "The Internet" y presenta un video acerca del texto. <b>(Anexo 1)</b></li> <li>2. El docente presenta el vocabulario a aprender: "Internet Vocabulary" <b>(Anexo 2)</b></li> <li>3. Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido.</li> </ol>	-Laptop - Diapositivas	15 minutos
<b>DESARROLLO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. El docente presenta la lectura que contiene el vocabulario aprendido <b>(Anexo 3)</b></li> <li>5. El estudiante lee el texto y luego junto con el docente.</li> <li>6. El docente ayuda a los estudiantes con el vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.</li> </ol>	Hojas de trabajo	30 minutos
<b>CIERRE</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. El docente realizara una prueba para medir la competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en inglés.</li> </ol>	Ficha de evaluación Kahoot	40 inutos.

IV.EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
<p>Obtiene información del texto escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica información explícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Detalla información del texto escrito en inglés.</li> </ul> <p>Infiere información del texto escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deduce información implícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Infiere el significado de palabras del texto en inglés.</li> </ul> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza la intención del autor sobre el texto escrito en inglés.</li> <li>- Emite opiniones de acuerdo a la información obtenida en el texto escrito en inglés.</li> </ul>	<p>Desarrollo de actividades de Kahoot</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de participación de clases.</li> <li>- Prueba escrita</li> </ul>

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

I. DATOS PERSONALES							
II.EE.	Santísima Niña María		GRADO	Cuarto		SECCIÓN	A
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Janeth Karina Zapana Layme	FECHA	07/10/22	BIMESTRE	Tercero

II APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMATICO		- Internet vocabulary
The Weather in England			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
- Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Obtiene información del texto escrito</li> <li>- Infiere información del texto escrito</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Lista de participación</li> <li>-Cuestionario.</li> </ul>	Test

III.SECUENCIA DIDÁCTICA			
PASOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente saluda a los estudiantes presenta el tema: "The Internet" y presenta un video acerca del texto. <b>(Anexo 1)</b></li> <li>2. El docente presenta el vocabulario a aprender: "Internet Vocabulary" <b>(Anexo 2)</b></li> <li>3. Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Laptop</li> <li>- Diapositivas</li> </ul>	15 minutos
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. El docente presenta la lectura que contiene el vocabulario aprendido <b>(Anexo 3)</b></li> <li>5. El estudiante lee el texto y luego junto con el docente.</li> <li>6. El docente ayuda a los estudiantes con el vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.</li> </ol>	Hojas de trabajo	30 minutos
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. El docente realizara una prueba para medir la competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en inglés.</li> </ol>	Ficha de evaluación Kahoot	40 inutos.

IV.EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
Obtiene información del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica información explícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Detalla información del texto escrito en inglés.</li> </ul> Infiere información del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deduce información implícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Infiere el significado de palabras del texto en inglés.</li> </ul> Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza la intención del autor sobre el texto escrito en inglés.</li> <li>- Emite opiniones de acuerdo a la información obtenida en el texto escrito en inglés.</li> </ul>	Desarrollo de actividades de Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de participación de clases.</li> <li>- Prueba escrita</li> </ul>

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

I. DATOS PERSONALES							
II.EE.	Santísima Niña María		GRADO	Cuarto		SECCIÓN	A
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Janeth Karina Zapana Layme	FECHA	04/11/22	BIMESTRE	Tercero

II APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMATICO	-Healthy problems vocabulary	
I thought I had the Coronavirus			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Obtiene información del texto escrito</li> <li>- Infiere información del texto escrito</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Lista de participación</li> <li>-Cuestionario.</li> </ul>	Test

III.SECUENCIA DIDÁCTICA			
PASOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente saluda a los estudiantes presenta el tema: "I thought I had the coronavirus" y presenta un video acerca del texto. <b>(Anexo 1)</b></li> <li>2. El docente presenta el vocabulario a aprender: "Healthy problems Vocabulary" <b>(Anexo 2)</b></li> <li>3. Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido.</li> </ol>	-Laptop - Diapositivas	15 minutos
<b>DESARROLLO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. El docente presenta la lectura que contiene el vocabulario aprendido <b>(Anexo 3)</b></li> <li>5. El estudiante lee el texto y luego junto con el docente.</li> <li>6. El docente ayuda a los estudiantes con el vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.</li> </ol>	Hojas de trabajo	30 minutos
<b>CIERRE</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. El docente realizara una prueba para medir la competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en inglés.</li> </ol>	Ficha de evaluación TomiDigital	40 minutos.

III. EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
<p>Obtiene información del texto escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica información explícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Detalla información del texto escrito en inglés.</li> </ul> <p>Infiere información del texto escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deduce información implícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Infiere el significado de palabras del texto en inglés.</li> </ul> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza la intención del autor sobre el texto escrito en inglés.</li> <li>- Emite opiniones de acuerdo a la información obtenida en el texto escrito en inglés.</li> </ul>	<p>Desarrollo de actividades de Tomi Digital</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de participación de clases.</li> <li>- Prueba escrita</li> </ul>

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

IV. DATOS PERSONALES							
II.EE.	Santísima Niña María		GRADO	Cuarto		SECCIÓN	A
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Janeth Karina Zapana Layme	FECHA	18/11/22	BIMESTRE	Tercero

II APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMATICO		-Thanksgiving vocabulary
My first thanksgiving			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
- Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Obtiene información del texto escrito</li> <li>- Infiere información del texto escrito</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto</li> </ul>	-Lista de participación -Cuestionario.	Test

III.SECUENCIA DIDÁCTICA			
PASOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente saluda a los estudiantes presenta el tema: "My first thanksgiving" y presenta un video acerca del texto. <b>(Anexo 1)</b></li> <li>2. El docente presenta el vocabulario a aprender: "Thanksgiving Vocabulary" <b>(Anexo 2)</b></li> <li>3. Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido.</li> </ol>	-Laptop - Diapositivas	15 minutos
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. El docente presenta la lectura que contiene el vocabulario aprendido <b>(Anexo 3)</b></li> <li>5. El estudiante lee el texto y luego junto con el docente.</li> <li>6. El docente ayuda a los estudiantes con el vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.</li> </ol>	Hojas de trabajo	30 minutos
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. El docente realizara una prueba para medir la competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en inglés.</li> </ol>	Ficha de evaluación TomiDigital	40 minutos.

V. EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
Obtiene información del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica información explícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Detalla información del texto escrito en inglés.</li> </ul> Infiere información del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deduce información implícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Infiere el significado de palabras del texto en inglés.</li> </ul> Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza la intención del autor sobre el texto escrito en inglés.</li> <li>- Emite opiniones de acuerdo a la información obtenida en el texto escrito en inglés.</li> </ul>	Desarrollo de actividades de Tomi Digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de participación de clases.</li> <li>- Prueba escrita</li> </ul>

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

I. DATOS PERSONALES							
II.EE.	Santísima Niña María		GRADO	Cuarto		SECCIÓN	A
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Janeth Karina Zapana Layme	FECHA	25/11/22	BIMESTRE	Tercero

II APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMATICO	-verbs in simple past - vocabulary-Adjective	
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
- Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Obtiene información del texto escrito</li> <li>- Infiere información del texto escrito</li> <li>- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto</li> </ul>	-Lista de participación -Cuestionario.	Test

III.SECUENCIA DIDÁCTICA			
PASOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	8. El docente saluda a los estudiantes y realiza una dinámica. 9. Seguidamente, se presenta la lista de verbos en Simple Past y vocabulario sobre adjetivos a aprender. Se lee con los alumnos y se practica pronunciación. (ANEXO 1,2) 10. Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario y los verbos aprendidos.	-Laptop -Diapositivas	15 minutos
<b>DESARROLLO</b>	11. Seguidamente, el docente presenta la lectura que contiene el vocabulario y los verbos en Simple Past aprendido. (ANEXO 3) 12. El alumno lee el texto de manera individual, y junto con el docente. 13. El docente ayuda a los alumnos con vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.	Hojas de trabajo.	30 minutos
<b>CIERRE</b>	14. Se realiza una prueba para medir la competencia: Lee diferente tipo de textos en inglés	Ficha de evaluación	40 min

II. EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
Obtiene información del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica información explícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Detalla información del texto escrito en inglés.</li> </ul> Infiere información del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deduce información implícita del texto escrito en inglés.</li> <li>- Infiere el significado de palabras del texto en inglés.</li> </ul> Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza la intención del autor sobre el texto escrito en inglés.</li> <li>- Emite opiniones de acuerdo a la información obtenida en el texto escrito en inglés.</li> </ul>	Desarrollo del examen de entrada	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de participación de clases.</li> <li>- Prueba escrita</li> </ul>

## Anexo 9. Evidencia de campo

### *Prueba en entrada*



### *Estudiantes realizando actividad de Kahoot*



## Práctica en Kahoot

Informe Opciones de informe En vivo

### READING :THE INTERNET

21 oct 2022, 9:53  
Presentado por kannajaneth

Resumen Jugadores (20) Preguntas (14) Opiniones

Todos los (20) No terminaron: (15)

Nombre	Clasificación	Respuestas correctas	Sin respuesta	Puntuación final
Maria Soto	1	93 %	—	12 583
Geraldly Gil	2	93 %	1	12 444
Vanessa Apaza	3	93 %	—	12 311
Arladna Huaco	4	86 %	1	11 650
Maricielo	5	86 %	1	11 630
Lucero Condori	6	86 %	—	11 435
Heldy Aguilar	7	86 %	1	11 402
Juliet Ibarra	8	86 %	1	11 384
Kamila Espinoza	9	86 %	1	11 295
Claudia Inga	10	86 %	—	11 177
Maytô Cabrera	11	79 %	1	10 524
Yadhira Chavez	12	79 %	1	10 517
Paola Gutierrez	13	79 %	1	10 510
Luciana Lupaca	14	79 %	1	10 480

## Estudiante realizando actividad en Quizizz



### Actividad en Quizizz

Nombre	Progreso	Puntaje	Puntuación	Acciones
Lucero Candori	100%	14/14	12880	Evaluar
IBARRA Juliet	100%	14/14	14560	Evaluar
Maria Soto	100%	14/14	15220	Evaluar
Geraldly Gil	100%	14/14	15050	Evaluar
Kamila Espinoza	100%	14/14	12230	Evaluar
Mayte Cabrera	100%	14/14	11200	Evaluar
CHAVEZ M (Yadhira Chavez Romero)	100%	14/14	14270	Evaluar
Claudia Inga Choquecota	100%	14/14	13250	Evaluar
Elizabeth Alarcon	100%	14/14	14320	Evaluar
ARIADNA HUACO	93%	13/14	9690	Evaluar
Lucia Merino	93%	13/14	9990	Evaluar
GUTIERREZ Ximena Paola	93%	13/14	11470	Evaluar
Luciana Lupaca	93%	13/14	10680	Evaluar
Heidy Aguilar	93%	13/14	9880	Evaluar
Luciana Salmón Zeballos	86%	12/14	10350	Evaluar

### Estudiante realizando actividad en TOMi.digital



### Actividad en TOMi.digital

Informe por estudiante

Rango	Estudiante	Preguntas	Puntaje	Pts
1	Vanessa Apaza	18/1	93%	15528
2	Geraldly Gil	18/1	93%	15494
3	Ariadna Huaco	18/1	93%	15483
4	Yashira Chavez	18/1	93%	15461
5	Haily Aguilar	18/1	93%	15415
6	Kamila Espinosa	18/1	93%	15392
7	Maria Soto	12/2	86%	14280
8	Luciana Lupaca	12/2	86%	14265
9	Nicole	12/2	86%	14240
10	Maricelo	12/2	86%	14233
11	Claudia Inga	12/2	86%	14232
12	Lucero Condari	12/2	86%	14222
13	Luciana Salmon	12/2	86%	14220
14	Adriana Laqui	11/1/2	79%	13074
15	Lucia Merino	11/1/2	79%	13025
16	Darriana Mendoza	11/2/1	79%	12994
17	Wanda Lukich	10/2/3	71%	11854
18	Mayra Cabrera	10/2/3	71%	11785
19	Ziunmy	5/2/7	36%	5952

### Prueba de salida

