

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades

Escuela Profesional de Educación

GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS
TECNOLÓGICAS EN LA COMPETENCIA DE LISTENING DEL
ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
JUAN PABLO II DE LA REGIÓN TACNA - 2022

TESIS

Presentada por

Bach. Diana Melissa Quevedo Porras

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

TESIS

**GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS
TECNOLÓGICAS EN LA COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA
DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN
PABLO II DE LA REGIÓN TACNA - 2022**

Tesis sustentada y aprobada por MAYORÍA el 09 de marzo del 2023; siendo jurado

Calificador:

PRESIDENTE :

Dr. Martin Pedro Llapa Medina

SECRETARIO :

Mgr. Dany Alejandrina Chariarse Alvarado

MIEMBRO :

Mgr. Miliam Quispe Vargas

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, **Dr. Kevin Mario Laura De La Cruz**, en mi condición de asesor de la presente investigación avalado con RESOLUCIÓN DE FACULTAD N° 4796-2021-FECH/UNJBG, en cuanto a la originalidad del informe de tesis titulado **Gamificación: Una adaptación del uso de herramientas tecnológicas en la competencia de listening del área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II de la Región Tacna - 2022**, presentada por la bachiller **Diana Melissa Quevedo Porras** 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 9%. Por lo que **CERTIFICO LA SIMILARIDAD** del presente informe que está de acuerdo al nivel PERMITIDO, y puede continuar con los trámites correspondientes, así como viabilizar su publicación en el Repositorio Institucional.

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

Tacna, 13 de Marzo del 2013



Asesor de tesis

DNI: 70980390

Nombre y apellidos: KEVIN MARIO LAURA DE LA CRUZ

Dedicatoria

A mi familia por brindarme siempre el apoyo, la motivación para realizar este gran reto.
A mis docentes que me brindaron conocimientos significativos que aportaron en mi desarrollo integral.

Agradecimiento

Agradezco a Dios, por haberme dado las fuerzas necesarias para evitar obstáculos y bríndarme experiencias que me enseñaron a no rendirme.

A mi familia, que siempre estuvo conmigo durante el proceso y debo mis logros, mis alegrías y mis fortalezas.

A mi asesor, Dr. Kevin Laura, por su paciencia y dedicación en la presente investigación.

Índice

Resumen.....	xii
Abstract.....	xiii
Introducción	1
Capítulo I	
Planteamiento del Problema	3
1.1. Caracterización del Problema.....	3
1.2. Formulación del Problema	7
1.2.1. Problema General	7
1.2.2. Problema Específico	7
1.3. Objetivos de la Investigación	8
1.3.1. Objetivo General.....	8
1.3.2. Objetivos Específicos	8
1.4. Justificación e Importancia.....	8
1.4.1. Justificación Teórica	8
1.4.2. Justificación Metodológica	9
1.4.3. Justificación Práctica	9
1.4.4. Justificación Social	9
1.4.5. Justificación Legal	10
1.4.6. Importancia	11

Capítulo II

Marco Teórico.....	12
2.1. Antecedentes Teóricos	12
2.2. Bases Teóricas.....	13
2.2.1. Antecedentes de la Investigación.....	13
2.2.2. La Motivación.....	16
2.2.3. Motivación y Teorías	16
2.2.4. Comprender la Lengua y la Segunda Lengua	20
2.2.5. Gamificación.....	24
2.2.6. Gamificación y el Juego	27
2.2.7. Gamificación en Educación	28
2.2.8. Método de Aplicación de la Gamificación	33
2.2.9. Implicaciones para el Diseño Pedagógico en Gamificación.....	34
2.2.10. Gamificación como Recurso de Motivación	36
2.2.11. Proceso de Aprendizaje del Inglés.....	38
2.2.12. Determinación de las Características de los Alumnos.....	40
2.2.13. Gamificación y Habilidades del Idioma Inglés.....	41
2.2.14. Aplicaciones para Gamificar un Proceso de Aprendizaje de Inglés.....	50
2.3. Marco Conceptual	56
2.3.1. Motivación.....	56
2.3.2. Juego	56
2.3.3. Gamificación.....	56
2.3.4. Insignias	56

2.3.5. Aprendizaje	57
2.3.6. Objetivos de Aprendizaje.....	57
2.3.7. Aprendizaje de Inglés	57
2.3.8. Habilidades del Idioma Inglés	57
2.3.9. Herramientas Tecnológicas.....	57
2.3.10. Listening	58
2.3.11. Retroalimentación	58
2.4. Formulación de Hipótesis.....	58
2.4.1. Hipótesis General.....	58
2.4.2. Hipótesis Específicas	58
2.5. Operacionalización de Variables.....	59
2.5.1. Caracterización de Variables	59
 Capítulo III	
Marco Metodológico.....	61
3.1. Tipo y Diseño de Investigación.....	61
3.1.1. Tipo de Investigación.....	61
3.1.2. Diseño de Investigación.....	62
3.2. Descripción del Universo y la Muestra	62
3.2.1. Población	62
3.2.2. Muestra	63
3.3. Descripción de las Técnicas e Instrumentos de Investigación	63
3.3.1. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	63

3.3.2. Técnicas de Procesamiento y Presentación de Datos	64
3.3.3. Técnicas de Análisis e Interpretación de Datos	64
Capítulo IV	
Marco Operacional.....	65
4.1. Descripción del Trabajo de Campo	65
4.1.1. De Implementación	65
4.1.2. De Coordinación	65
4.1.3. De Aplicación	65
4.2. Resultados de la Investigación	66
4.3. Verificación de la Hipótesis	76
4.3.1. Contrastación de Hipótesis	76
4.3.2. Contrastación de Hipótesis Específica.....	79
4.4. Discusión de Resultados.....	88
Conclusiones	93
Recomendaciones	95
Referencias.....	96
Anexos	102

Índice de tablas

Tabla 1 Nivel de aprendizaje de la competencia “listening” antes de la intervención según la herramienta digital en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022	67
Tabla 2 Nivel de aprendizaje de la competencia “listening” después de la intervención según la herramienta digital en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022	70
Tabla 3 Nivel de aprendizaje de la competencia escucha “listening” antes y después de la intervención en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022.....	73

Índice de figuras

Figura 1 Nivel de aprendizaje de la competencia “listening” antes de la intervención según la herramienta digital en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022	69
Figura 2 Nivel de aprendizaje de la competencia “listening” después de la intervención según la herramienta digital en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022	72
Figura 3 Nivel de aprendizaje de la competencia “listening” antes y después de la intervención “información general” en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022	75

Resumen

La gamificación es la aplicación de estrategias de juego en las actividades cotidianas, con el objetivo de aumentar el compromiso de los participantes. Se basa en el *game thinking*, un concepto que incluye la integración de la gamificación con otros conocimientos corporativos y de diseño. Cada juego tiene un objetivo que cumplir, donde los jugadores superan obstáculos. La psicología detrás de la gamificación revela que el logro y la superación mueven al ser humano, gracias a las nuevas tecnologías, es posible estimular el aprendizaje, motivar el comportamiento y crear una sensación de recompensa. La competencia está en el centro del proceso, por lo que es común ver en las empresas gamificadas el reconocimiento público de los empleados que tienen el mejor rendimiento.

El procedimiento para obtener los resultados fue realizado mediante un pretest y posttest, aplicado en un solo grupo de estudiantes de la Institución Educativa Juan Pablo II, siendo los resultados obtenidos favorables, recalando que la teoría de la gamificación en la educación consiste en que los estudiantes aprenden mejor cuando también se divierten y están realmente comprometidos. Y no solo eso, aprenden mejor cuando tienen objetivos, metas y logros que alcanzar, por supuesto, de una forma que perciben como interesante y motivadora.

A través de estos elementos se verifica el manejo de aprendizaje de una nueva lengua, en este caso el inglés; la competición entre compañeros, el trabajo en equipo, los retos para impulsar el compromiso y otros. La gamificación en la educación puede contribuir a ayudar a los estudiantes a asimilar nueva información, adquirir habilidades y poner a prueba sus conocimientos.

Palabras clave: gamificación, listening, inglés, software

Abstract

Gamification is the application of game strategies in everyday activities, with the objective of increasing the engagement of participants. It is based on game thinking, a concept that includes the integration of gamification with other corporate and design knowledge. Each game has an objective to be met and, to do so, players have to overcome obstacles. The psychology behind gamification reveals that achievement and overcoming obstacles drives the human being, and thanks to new technologies, it is possible to stimulate learning, motivate behavior and create a sense of reward. Competition is at the heart of the process, so it is common to see in gamified companies the public recognition of employees who have the best performance.

The procedure to obtain the results was carried out by means of a pre-test and post-test applied to students of the educational institution - test applied to students of the Institución Educativa Juan Pablo II, the results were favorable for the students, emphasizing that they help in learning when they have fun and are really committed. Taking into account that they learn better when they have objectives, goals, and achievements to reach, highlighting it as interesting and motivating.

Through these elements, the management of learning a new language was verified, in this case, English; competition among peers, teamwork, challenges to boost engagement, and others. Gamification in education can contribute to helping students assimilate new information, acquire skills, and test their knowledge.

Keywords: gamification, listening, English, software

Introducción

La enseñanza-aprendizaje son dos términos que constituyen un proceso aplicativo para abordar la lengua inglesa; el docente puede generar propuestas metodológicas que favorezcan el conocimiento y la formación del estudiante.

La presente investigación tiene como objetivo determinar la intervención de la gamificación en la adaptación del uso de herramientas tecnológicas en la competencia de *listening* del área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II de la región Tacna.

La gamificación en la educación significa que los educadores aplican elementos de diseño de juegos a un entorno educativo. El objetivo es que el aprendizaje sea más atractivo. En la presente investigación, la gamificación fue una forma efectiva de generar un cambio positivo en el comportamiento y la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje, ya que influyó en su motivación y compromiso. Frente a lo ya explicado, se considera pertinente manifestar la estructura del presente trabajo de investigación de la siguiente manera:

En el primer capítulo se describe el planteamiento del problema; su caracterización se desarrolla a través de fundamentos teóricos de la investigación.

En el segundo capítulo se establece el marco teórico, donde se sustentan los antecedentes, así como las bases teóricas de la investigación.

En el tercer capítulo se presenta el marco metodológico, donde se describen el tipo y diseño de investigación, la población y la muestra en el manejo de información, los instrumentos de recolección de datos de procesamiento y la presentación de análisis con su respectiva interpretación.

Finalmente, en el cuarto capítulo se enuncia el marco operacional, donde se contrastan las hipótesis, el consolidado de tablas y la discusión de resultados.

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1. Caracterización del Problema

Hasta finales del siglo XX, existía un modelo basado en el enfoque tradicional centrado en el profesor, donde el estudiante tenía un rol pasivo, limitándose a tomar notas y memorizar los contenidos mediante lecturas repetidas. Es por ello que, hoy en día, los profesores que utilizan métodos de enseñanza tradicionales han encontrado dificultades entre la nueva generación de estudiantes. Por lo que, es necesario establecer nuevos métodos de aprendizaje que ubiquen al estudiante en el centro del proceso.

Frente a esta situación, es necesario un cambio de paradigma educativo, cuyo propósito no sea acumular conocimientos, sino saber comprender, elegir e interactuar eficazmente con la realidad. Parafraseando a Borghesi, educar es llegar a convertir el conocimiento en experiencia y la información en vida compartida para el alumno.

En el área del lenguaje, se empezó a descubrir nuevos métodos de traducción gramatical desarrollados a partir del latín y otras lenguas clásicas. Siendo fundamental poseer conocimiento sobre este campo y sus normas. Cuando surgió el movimiento de reforma, uno de sus defensores, Wilhelm Viëtor, criticó un idioma vivo, con reglas y reglamentos mortales, porque un idioma no se compone de palabras paralelas aisladas, sino de frases. Y cualquier palabra o frase fuera del

contexto del texto no despertará el interés de los estudiantes. Así, el método directo se configura y alcanza una mayor difusión e importancia a través de los tiempos, ofreciendo una nueva orientación, abriendo el camino hacia la didáctica de lenguas extranjeras confrontando los dos sistemas lingüísticos (alumno y LE); considerando que este método puede funcionar en clases particulares, con alumnos que tengan ganas de aprender.

Tras la Segunda Guerra Mundial, existieron otras corrientes metodológicas: método audiolingual (EE. UU.), audiovisual (Francia) y enfoque situacional (Britania), que parte de la idea que la lengua debe ser presentada hacia los alumnos antes de usar el texto, y el discurso debe estar relacionado con la situación del aula, de manera que se pueda determinar el significado de los nuevos elementos introducidos.

Por lo tanto, las instituciones educativas deberían considerar la gran importancia que tiene el aprendizaje de una nueva lengua; implementándola no solo como un curso sino como una segunda lengua que, con la aplicación de diferentes estrategias, harán aún más fácil el proceso de enseñanza entre docentes y alumnos; es por ello que, la presente investigación pretende llevar a cabo la transmisión de una enseñanza más dinámica y eficaz para los estudiantes.

El motivo de esta investigación radica en que, durante el proceso dado entre en docente y alumno (enseñanza-aprendizaje), se ha podido tomar en cuenta que existe una deficiencia para el aprendizaje de la lengua inglesa, ya que no se percibe una buena retención y comprensión en el área de estudio, siendo uno de los principales problemas la metodología aplicada por los docentes y la falta de materiales o medios educativos que puedan permitir y lograr buenos resultados.

Los métodos y enfoques examinados anteriormente se desarrollan en un entorno histórico, de cultura social y de lenguaje social específico, que reflejan más o menos las posiciones y expectativas de los profesores y estudiantes. La publicación del libro de Noam Chomsky sentó las bases de la lingüística generativa transformadora. Chomsky describió y clasificó la estructura del lenguaje e introdujo el concepto de “habilidad” (Birchemall, 2014). Esto se entiende como el conocimiento inconsciente del lenguaje. Los ideales del orador y del oyente en una comunidad de hablantes completamente diferente están relacionados con el concepto de “interpretación”, que se refiere al uso social del lenguaje en circunstancias específicas.

Los profesores actualmente han hecho uso de técnicas centradas principalmente en el desarrollo de habilidades orales y escritas, aplicándolos mediante un proceso de enseñanza que implica el uso de materiales interactivos en el aula y en casa. La tarea es parte del aprendizaje, pero los estudiantes generalmente se sienten abrumados, desmotivados, de tal manera que existe un rechazo en el ejercicio de las actividades, esto se puede atribuir por diferentes factores; si bien es cierto, las actividades no se consideran una prueba tangible de logro, vale acotar que es importante que los alumnos realicen ejercicios con el fin de reforzar lo aprendido.

Por consiguiente, las instituciones educativas cuentan con muchos profesores con experiencia en la enseñanza de inglés, pero a menudo tienen algunas estrategias y métodos que no son suficientes para captar el interés del alumnado, estando también en un confinamiento global y la nueva forma educativa quedará para ser parte de las futuras formaciones académicas del estudiante, donde el docente debe jugar un papel muy importante por lo que debe hacer uso de un método más adecuado que pueda contribuir en el aprendizaje de lenguas, convirtiéndose de esta manera en un proceso inolvidable.

Se toma en cuenta las aportaciones que actualmente está realizando el Ministerio de Educación (Minedu), ya que busca que el estudiante pueda desarrollar su competencia comunicativa, intercambiando ideas, saberes y experiencias, dando a conocer que una gran ayuda para entablar una buena relación de docente-estudiantes son los medios de aplicación que son utilizados para una mayor motivación. Se ha podido considerar la importancia que están recibiendo los docentes de inglés para una mayor competencia en la enseñanza de la lengua, aplicando métodos influyentes en su enseñanza.

A nivel local, se observa que el proceso de enseñanza-aprendizaje generalmente no mejora o no ha existido un cambio en el sistema y en las metodologías educativas; además, estando en una situación donde el aprendizaje es dado por un medio en donde muchos de los docentes no se encuentran totalmente familiarizados, ya que hay una debilidad en la capacitación, desconociendo los elementos innovadores que puedan fomentar el desarrollo de las habilidades mediante una metodología de enseñanza interesante en el aula; del mismo modo, no existe hasta el momento, una sola propuesta que pueda alcanzar dicho objetivo, pero una de las estrategias que pueden ayudar a mejorar la motivación, la concentración y la participación requerida para aprender una lengua extranjera es la gamificación. Es por ello que, a través de esta investigación se busca brindar los conocimientos necesarios para el desarrollo de la competencia de *listening*, fortaleciendo al estudiante en su aprendizaje mediante la diversión para hacer positiva la intervención del enfoque comunicativo en el estudiante.

De igual forma, el docente conocerá cómo adaptar la gamificación como una estrategia para mejorar la acción educativa en el desarrollo de la competencia mencionada; todo ello, basado en un enfoque comunicativo, tomando en cuenta los elementos y las características

lúdicas y no lúdicas que deberán estar incorporadas en el desarrollo y la planificación de las actividades realizadas en clase.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

El problema de la investigación se puede sintetizar de la siguiente manera:

¿Cómo influye la gamificación en la adaptación del uso de herramientas tecnológicas en la competencia “*listening*” del área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II de la región Tacna - 2022?

1.2.2. Problema Específico

¿Cuál es el nivel de aprendizaje de la competencia “*listening*”, antes de la aplicación de la gamificación en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022?

¿Cuál es el nivel de aprendizaje de la competencia “*listening*”, después de la aplicación de la gamificación en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022?

¿Cuál es el nivel de aprendizaje de la competencia “*listening*”, antes y después de la aplicación de la gamificación en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar la intervención de la gamificación en la adaptación del uso de herramientas tecnológicas en la competencia “*listening*” del área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II de la región Tacna - 2022.

1.3.2. Objetivos Específicos

Diagnosticar el nivel de aprendizaje de la competencia “*listening*”, antes de la aplicación de la gamificación en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022.

Determinar el nivel de aprendizaje de la competencia “*listening*”, después de la aplicación de la gamificación en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022.

Comparar el nivel de aprendizaje de la competencia “*listening*”, antes y después de la aplicación de la gamificación en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022.

1.4. Justificación e Importancia

1.4.1. Justificación Teórica

Es importante reflejar que, al estar en el siglo XXI, los docentes deben aplicar este método de enseñanza para preparar a los estudiantes a tener una cierta comprensión de la enseñanza, para que aprendan a establecer sus propias ideas y a tener innovación y creatividad, porque los docentes no deberán atenerse a los recursos tradicionales utilizados por las instituciones

educativas. Más importante aún, si la institución educativa dentro de su currículo considera que en el curso de inglés debe reflejarse la innovación del personal docente.

Este proyecto tuvo un gran impacto en el estudiante y el docente porque fortalecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje y existirá un numeroso aporte para el desarrollo cognitivo y de las competencias de gran importancia en esta investigación a realizar.

1.4.2. Justificación Metodológica

En lo que respecta a la enseñanza de lenguas extranjeras, los profesores trataron de elaborar procesos, contenidos y procedimientos para la enseñanza en el aula de idiomas, como resultado de ello, nacerá y se pondrán en práctica muchos métodos de enseñanza de lenguas de programación, métodos y conceptos metodológicos, como la gamificación.

1.4.3. Justificación Práctica

Se aplicó el desarrollo de las habilidades (*listening*) que beneficiaron a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje impartida por los docentes, conviene su realización para el desarrollo dinámico de la comprensión y la productividad del texto oral.

1.4.4. Justificación Social

Esta investigación llevó a profundizar la adaptación de la gamificación en el aprendizaje del inglés y pudo mejorar los métodos de comunicación y el desarrollo de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el enfoque comunicativo en las habilidades (*listening*) establecidas por el Minedu.

Es importante reflejar que al estar en el siglo XXI y con este método de enseñanza, los estudiantes tienen una cierta comprensión de esta y actualmente están en una forma en que pueden aprender a establecer sus propias ideas y a tener innovación y creatividad, por lo que no

debemos atenernos a los recursos tradicionales utilizados por las instituciones educativas. Más importante aún, si nuestra institución educativa no solo utiliza la lengua como un curso más, sino que la aplicación es también a la lengua materna, que es donde debe reflejarse la innovación del personal docente.

Este proyecto tuvo una gran reflexión educativa en el alumno y el docente con la finalidad de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, existiendo un numeroso aporte para el desarrollo cognitivo de los estudiantes, al ser uno de los enfoques de gran importancia en esta investigación a realizar.

1.4.5. Justificación Legal

Según nuestro marco legal, la Ley N.º 28044 “Ley General de Educación”, la Ley N.º 28740 “Ley del Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa”, establecen como principal pilar para la formación estudiantil a la calidad educativa, señalando que la educación es un derecho humano fundamental y un bien público irrenunciable, que debe alcanzar los retos del desarrollo humano para que el individuo pueda continuar aprendiendo durante toda la vida.

Por lo que, el rol del docente es primordial para generar conocimiento, evidenciándose en una formación integral. En el marco de la Ley Universitaria 30220, el Minedu garantiza un servicio educativo de calidad que ofrezca un perfeccionamiento continuo, centrado en el logro de un desempeño profesional casi perfecto, el cual se basó en un perfil de egresado competente, garantizando una consolidación educativa en continua capacitación que permita fortalecer el sistema educativo en todas las instituciones, podemos mencionar que como iniciativa se tomó en cuenta el Plan de implementación al 2021 de la Política Nacional “Inglés, Puertas al Mundo”, fue aprobado en el año 2016, con Decreto Supremo N.º 007-2016-MINEDU.

1.4.6. Importancia

La importancia de esta investigación radica en determinar el alcance del impacto de la gamificación como una herramienta educativa. En el contexto del aprendizaje puede denominarse aprendizaje gamificado; las aplicaciones de la gamificación pueden ser muy diversas y la investigación a menudo no ha reconocido que hay muchos elementos diferentes de diseño de juegos que pueden dar lugar a diferentes medios de interacción social y de aprendizaje; por lo que, en esta investigación, el proceso de elección de los posibles factores moderados de los efectos de la gamificación sobre los resultados del aprendizaje es de naturaleza interactiva, aquí se incluyen factores moderados teóricamente interesantes cuyas bases teóricas eran lo suficientemente amplias para apoyar su inclusión en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes Teóricos

Laura *et al.* (2021) indican que su estudio tuvo como objetivo medir el nivel de comprensión de textos en inglés aplicada en la plataforma educativa “Aprendo en Casa”, realizado a los estudiantes de segundo año de la Institución de Educación Media Pública Próceras Manuel Calderón de la Barca. El tipo de investigación que utilizó fue aplicativo, basado en el método de investigación hipotético-deductivo, aplicándose como procedimiento de obtención de datos la pretest y posttest, resaltando un estudio significativo en el nivel de comprensión de textos.

Villanueva (2019) desarrolla la relación existente entre el enfoque comunicativo y el aprendizaje del inglés, reconociendo que el enfoque comunicativo es un proceso de construcción de conocimientos, siguiendo un proceso significativo, tomando en cuenta la información más simple hasta la compleja, siendo el alumno el más beneficiado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta investigación es un trabajo descriptivo con un diseño de investigación no experimental, ya que se basó en el cuestionario como instrumentos para medir las variables.

Silvestre (2018), en su estudio, diagnosticó el uso de los recursos didácticos convencionales y digitales para la enseñanza del inglés, cuáles son sus funciones y cómo influye

en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El diseño de investigación es no experimental, ya que es un estudio en el cual se dedica en la observación de fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.

Orihuela (2019), en su investigación, consideró una muestra de 70 docentes, con mucha experiencia en la enseñanza de inglés en la institución, por lo que al realizar dicha investigación se observó la deficiencia de usos de estrategias y metodologías; aplicándose como técnica la entrevista y como instrumento la ficha de observación, que permitieron recoger datos relevantes sobre la presencia o ausencia de la gamificación como estrategia de enseñanza, la investigación es de tipo descriptivo, aplicada hacia los docentes para describir el desarrollo de la habilidad oral y escrita.

Cedeño (2019), en su investigación, consideró una población de 90 estudiantes para medir la eficacia del aprendizaje del inglés a través de la gamificación, como instrumento se fijó la encuesta; por lo tanto, esta investigación empleó un enfoque mixto, cuyo objetivo fue determinar el desarrollo de las competencias lingüísticas. Teniendo en cuenta el enfoque cualitativo, por lo que se realizó una ficha de observación para las clases de los docentes, corroborando que la gamificación es una herramienta que se ha convertido en un medio eficaz para la adquisición de conocimiento.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Antecedentes de la Investigación

Hace aproximadamente un siglo, Cracker Jack empezó a poner juguetes sorpresa en cada caja, después, diferentes empresas han comenzado a innovar una estrategia a base

entretenimientos (juegos) para aumentar las ventas, actualmente la gamificación ha obtenido otros significados.

La comprensión actual de la gamificación se basa en dos tipos de desarrollo. El primero fue un estudio estudiantil del aprendizaje basado en videojuegos, cuando Tom Malone, que actualmente trabaja en la Sloan School of Business del MIT, comenzó a desarrollar los primeros videojuegos. Pudo demostrar que los niños pueden aprender a través de los videojuegos. Tras él, varios desarrolladores han realizado estudios similares y más profundos estudios.

El segundo tipo de desarrollo que define el concepto actual de gamificación es el movimiento "Serious Games". El programa Serious Games fue creado en 2002 por Ben Sawyer y David Reetsky y reunió a comunidades privadas, académicas y militares que utilizaban juegos totalmente funcionales para enseñar y crear diversas simulaciones no lúdicas.

La gamificación llegó a aplicarse por primera vez en 2003, cuando el desarrollador y inglés Nick Pelling creó la consultora Conundra para promover la gamificación en la industria de bienes de consumo; su objetivo era crear elementos lúdicos al hardware, lamentablemente su iniciativa no fue lo que esperaba ante los consumidores, pero su idea estableció nuevos conceptos para poder ser aplicados a futuro en otros contextos.

Según Kevin Werbach, profesor asociado de la Escuela de Negocios Wharton de la Universidad de Pensilvania, que imparte un curso abierto sobre gamificación para el proyecto de educación en línea Coursera, la gamificación es el uso de elementos de juego y tecnologías de creación de juegos en un contexto no lúdico.

Así, distingue tres componentes de esta definición, en primer lugar, son los elementos del juego, en segundo lugar, las tecnologías de creación de juegos o, en otras palabras, el diseño

de juegos, y en tercer lugar, el contexto no lúdico. Los elementos del juego son un conjunto de herramientas que crean una sensación de juego, normalmente incluyen puntos, niveles, insignias, clasificaciones, avatares, premios, misiones, pero no se limitan a eso, la tecnología de creación de juego son aquellas que organizan todos los elementos en que se emplean las necesidades de un propio diseñador de juegos, se entiende por contexto no lúdico a la actividad de no referirse al juego como una satisfacción, sino se trata de progresar realizando actividades para llegar a alcanzar el objetivo deseado.

Werbach (2016) explica cuatro razones por las que merece la pena hacer gamificación. La primera es que la gamificación es ahora una práctica empresarial emergente. Hay muchos ejemplos del uso de la gamificación por parte de las empresas, especialmente las grandes. La segunda, en su opinión, la más significativa, es que los juegos tienen el "poder" de la atracción, pueden captar a los jugadores. En tercer lugar, la gamificación nos enseña algo de otras áreas de conocimiento.

La primera vez que se utilizó el término gamificación fue en el año 2002 por Nick Pelling, quien hacía mención en llegar a aplicar principios de los juegos a interfaces de usuarios para obtener resultados de una manera más rápida y amena (Pelling, 2019).

Se define la gamificación como “el uso de ideas y elementos que guardan relación con los juegos, áreas de trabajo o de nuestra vida cotidiana” (Marczewski, 2020), como también Ripoll (2015) menciona que “gamificar es hacer vivir experiencias de juego en un entorno no lúdico”.

Aunque, con el tiempo se ha intensificado este término se ha podido encontrar otras definiciones que han ido evolucionando, encontrando un mejor sentido para lo que hoy se llama gamificación en el aprendizaje, esta investigación de cierta forma busca analizar a la

gamificación desde un punto de vista de la educación, pero hay que recalcar que su definición se ha extendido en el mundo de los negocios, las plataformas webs o las aplicaciones.

2.2.2. *La Motivación*

Podemos definir a la motivación desde un principio como la intención emocional que lleva a alguien a hacer algo.

Para una acción hay una reacción, ahora para llegar a un mejor entendimiento sobre el juego como un medio de aprendizaje no solo basta analizarlo únicamente desde una perspectiva netamente de aprendizaje, sino entender que todo conlleva a un proceso en el cual nos permite analizar ciertos elementos como la motivación, el diseño o encontrar la intención del jugador.

2.2.3. *Motivación y Teorías*

Existen, a partir de diferentes mecanismos de la mente humana, diversas teorías o paradigmas cuyos límites no son tan claros (Turienzo, 2016), podemos mencionar algunas de las teorías más relevantes que han podido definir y analizar el aprendizaje mediante el comportamiento humano.

Teoría Conductista. Basándonos por diferentes autores como Watson Skinner en el cual nos han explicado lo relevante que es esta teoría en el aprendizaje, el estudio de esta teoría está basado en la psicología del comportamiento, hace referencia a las acciones del individuo (respuesta ante estímulos), aquí el aprendizaje se encuentra limitado, ya que solo será relacionado con la memorización y comprensión de la información, dejando de lado la creatividad o la oportunidad de poder generar una nueva información.

En la relación existente entre respuesta y estímulo no se cuenta con un tercer elemento que es la consecuencia, porque aquella modificará el comportamiento, a lo cual se le denominará aprendizaje. Según Turienzo nos refleja tres puntos importantes:

Observación. Acción por la cual ayudará a mirar las actividades que realizan los involucrados en el aprendizaje.

Bucles de Realimentación. Interfiere la retroalimentación para que el alumno pueda indicar una respuesta correcta.

Refuerzo. Este punto se da cuando llega el refuerzo del estímulo, para que pueda producirse una respuesta que refleje que el aprendizaje ha sido alcanzado.

Podemos indicar entonces que, al asociar estos puntos dentro de la gamificación, se debe prestar atención a la retroalimentación que nos indicará mediante una barra de progreso ciertos comportamientos que nos van a condicionar a las consecuencias de haber llegado al objetivo del aprendizaje, mencionando el tercer punto sobre reforzamiento, por ejemplo, mediante premios el interés del estudiante sumará y considerará repetir la acción.

Al igual que se encuentran ventajas en esta teoría, también se pueden resaltar desventajas, ya que ciertos comportamientos de recompensa y castigo que son límites del propio conductismo pueden asociarse mucho con la gamificación en las cuales podemos mencionar algunos:

Manipulación. Es la manera por la cual esta influye para que las personas realicen una acción que puede ser negativa o perjudicial, sin considerar que si pueden ser neutrales o positivas.

Adaptación. Existe la posibilidad de que los participantes puedan solo actuar por la presencia de las recompensas olvidando el sentido de aprendizaje y conocimiento, perdiendo de esta manera la motivación.

Exceso de Énfasis. El buscar siempre ser el mejor conlleva a un elemento motivador, mejorando nuestro *status*, pero si el ciclo de aprendizaje se focaliza solo en ese elemento, las personas que no tienen la necesidad de ser reconocidas o que no llegar nunca al primero puesto puede generar ciertas desmotivaciones, generando frustraciones por las expectativas que se van formando en el proceso.

Teoría Cognitivista. Teoría creada por Jean Piaget, en la cual nos explica sobre la maduración cognitiva, esta teoría estudia la capacidad de llegar a entender la mente humana como es capaz de pensar y aprender, busca conocer estos procesos mentales para conocer el comportamiento humano frente a ciertas situaciones, aunque de cierta forma el cognitivismo surge a partir de la experiencia que, a comparación de otras teorías que se conciben a partir de la repetición, se basa en una representación de esta.

La motivación, como ya se ha mencionado, es aquella acción que lleva al involucrado, en este caso el estudiante, a hacer cosas con una intención emocional, analizar la motivación es la clave para comprender a la hora de aplicar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Teorías como la autodeterminación que explica que los individuos no requieren de recompensas para captar su atención, lo que explica es que la motivación intrínseca es el mejor factor para que puedan realizar las actividades de la mejor manera, resaltando que los individuos se vuelven eficientes con un sentir interno de crecer y mejorar (Ryan, 2017).

A continuación, brindaremos tres actitudes basadas en la motivación misma:

Falta de Motivación. Acción humana por la cual no se siente con la capacidad suficiente para alcanzar el objetivo requerido durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Motivación Extrínseca. Siendo una acción proveniente fuera de la persona, estas acciones externas son las recompensas que otorgan satisfacción, aquí podemos mencionar algunos tipos:

- Regulación externa: el individuo capta la actividad como un control.
- Introyección: proceso inconsciente donde un individuo intenta incorporar actitudes que son diferentes hacia nosotros, este tipo se considera como una manipulación, pero en este caso influye en la mejora de la autoestima.
- Identificación: busca ser parte de la actividad, ya que le puede valer para algo o ser importante para él.
- Integración: el individuo sabe que la acción a realizar marca aspectos positivos para él, siendo más autónomo al momento de realizar.

Motivación Intrínseca. Busca la satisfacción en la actividad que realiza, aquí vale recalcar tres motivadores que se basan en las prioridades humanas en las cuales podemos mencionar:

- Competencia: es la habilidad que la persona realiza para completar retos externos.
- Relación: con la finalidad de mantener una interacción y conectar con la actividad de manera social.
- Autonomía: facultad del individuo para sentirse libre en la toma de decisiones.

En el libro “Contextual Gamification of Social Interaction” menciona que existen algunas propuestas interesantes que se relacionan con la educación (Lei Shi, 2015).

Para llegar ser autónomos:

- Trazar un conjunto de objetivos de aprendizaje con una explicación clara para llegar alcanzar lo propuesto.
- Hacer uso de diferentes herramientas de interacción para completar la actividad.
- Realizar una retroalimentación.
- Realizar un contexto del aprendizaje, en busca de ser solucionado por los estudiantes.

Para ser competentes:

- Trazar pequeñas metas para medir el grado de dificultad.
- Actividades con retroalimentación.
- Trazar múltiples opciones para que los estudiantes busquen el camino más eficiente para llegar al aprendizaje.
- Realizar actividades divertidas.

Para satisfacer las necesidades de relación:

- Dar diferentes oportunidades para disfrutar las comunidades de aprendizaje.
- Intervención de diferentes herramientas de interacción, discusión y asistencia.

2.2.4. Comprender la Lengua y la Segunda Lengua

Antes de avanzar en el uso de la gamificación y en cómo mejora el aprendizaje de la segunda lengua es necesario entender el concepto de lenguaje. Esto es a veces un dilema, la mayoría de las veces, la palabra lengua tiene muchas definiciones en los diccionarios y libros de texto de introducción (Campos, 2022). Por ello, un educador de segunda lengua debe

considerarla como una definición compuesta. Este tipo de definición ayudará al educador a adaptarla al alumno de segunda lengua o incluso al modo de instrucción, en la cual Campos presenta esto como una lista:

- El lenguaje es sistemático y generativo.
- El lenguaje es un conjunto de símbolos arbitrarios.
- Esos símbolos son principalmente vocales, pero también pueden ser visuales.
- Los símbolos tienen un significado convencionalizado al que se refieren.
- El lenguaje se utiliza para la comunicación.
- La lengua funciona en una comunidad de habla o cultura.
- El lenguaje es esencialmente humano, aunque posiblemente no se limite a los humanos.
- Todas las personas adquieren el lenguaje de la misma manera: el lenguaje y su aprendizaje tienen características universales.

Es necesario entender el proceso de enseñanza y aprendizaje como base para el aprendizaje de la segunda lengua y la interacción, basándonos en Malone (2015):

La enseñanza no puede definirse al margen del aprendizaje. Al mismo tiempo, enseñar es guiar y facilitar el aprendizaje, permitir que el alumno aprenda y establecer las condiciones para el aprendizaje. Si el educador comprende el proceso de adquisición de conocimientos del alumno podrá desarrollar una filosofía, un estilo, un enfoque, métodos y técnicas de enseñanza y técnicas para el aula.

Según Brown, enumeró que una teoría de la instrucción necesita especificar lo siguiente:

- Las experiencias que más eficazmente implantan en el individuo una predisposición hacia el aprendizaje.
- Las formas en que debe estructurarse un conjunto de conocimientos para que el alumno pueda trabajar más fácilmente.
- Las secuencias más eficaces para presentar los materiales a aprender.
- La naturaleza y el ritmo de las recompensas y los castigos en el proceso de aprendizaje y enseñanza y aprendizaje.

Teorías sobre la Adquisición y el Aprendizaje de Segundas Lenguas. A lo largo de los años han existido varias teorías representativas sobre la adquisición y aprendizaje de la segunda lengua, entre ellas se encuentran:

Conductismo. Elaborado por Skinner y que impactó en casi todas las áreas de investigación, el comportamiento humano podía ser aprendido a través de estímulo, respuesta y refuerzo positivo o negativo.

Dispositivo de Adquisición del Lenguaje. Realizado por Noam Chomsky, quien sostiene que las etapas de desarrollo necesarias para que los niños desarrollen sus capacidades cognitivas no se aplican al aprendizaje del lenguaje, este nuevo enfoque se centra casi por completo en la estructura profunda de la lengua materna de los individuos.

Tratamiento de la Información. El control adaptativo del pensamiento fue desarrollado por Anderson en 1983, indicando que la inteligencia es simplemente la reunión y el ajuste de muchas pequeñas unidades de conocimiento que en total producen un pensamiento complejo.

Interacción Social y Teorías Socioculturales. Teorizado por Vygotsky y hace un hincapié en el papel del entorno social en el aprendizaje de los niños, otros autores como

Savignon (2017) sostiene que la producción comprensible en conversaciones significativas es necesaria para el éxito de la adquisición y aprendizaje de la segunda lengua.

Método para la Adquisición de la Segunda Lengua. Actualmente, se han utilizado varios métodos para la enseñanza de la segunda lengua, todo comenzó con el método de traducción gramatical del siglo XIX; según Herbert (2020), el método de aprendizaje incluía la enseñanza en la lengua materna; esta enseñanza no mantenía atención alguna hacia la pronunciación, todo se basaba en una explicación y en usos constante de la memoria, luego los lingüistas americanos desarrollaron el enfoque audio lingüe a principios del siglo XX. Herbert explica que este método sigue un patrón estructural con ejercicios repetitivos, muchas cintas y ayudas visuales, otro método utilizado para la adquisición de segunda lengua es el enfoque natural (Gass, 2020). Esta teoría incluía estudios de Chomsky, algunas de las características del enfoque natural incluyen una forma básica u orden natural de aprendizaje e instrucción.

Para tener éxito en el aprendizaje de una segunda lengua, la selección de estrategias de enseñanza debe ser precisa, según Gass estas estrategias crearán una atmósfera relajada necesaria para reconfortar al aprendiz, algunas de estas estrategias son:

Total Physical Response. Promueve la interactividad y se basa en el periodo de silencio explicado por Krashen, no es necesario hablar para que sea una acción comprensible, el instructor debe proporcionar una variedad para no aburrir a los alumnos.

Cooperative Learning. Esta estrategia sigue el uso de grupos y parejas para lograr una interacción positiva, se presentan muchas estrategias a través de los compañeros.

Dialogue Journals. Promover conversaciones escritas entre el profesor y el alumno, se promueven los diarios de reflexión, porque son buenos para evaluar la escritura en una forma diferente y relajado.

2.2.5. Gamificación

Existen diferentes interpretaciones de gamificación a la cual podemos afirmar que consiste en utilizar estrategias, elementos y componentes del juego, cuya finalidad es influir en el comportamiento de la persona, en este caso el estudiante para generar interés y motivación y para llegar a los objetivos definidos implementado en la sesión de aprendizaje.

La gamificación como término educativo apareció por primera vez en el 2007, con el tiempo empezó a desarrollarse y se mantuvo en permanencia en el mundo digital, logrando ser conocido en el año 2010.

Acordando con Kapp (2015), la gamificación es el uso del pensamiento, enfoques y elementos del juego regido bajo diferentes contextos, el uso de mecánicas de juegos mejora la motivación y el aprendizaje en condiciones formales e informales, varias definiciones se superponen y resumen a la gamificación como una integración de elementos y pensamiento de juego aplicados en actividades no lúdicas.

En este contexto, el autor afirma que la gamificación es un proceso por el cual colisionan dos importantes elementos el pensamiento y la mecánica del juego, para resolver problemas (Hebert, 2018); mientras tanto, Zichermann (2015) sostiene como una técnica de juego la que aporta facilidades a las actividades volviéndolas más dinámicas y atractivas para la persona.

Por lo que se puede señalar que la gamificación corrobora tanto como una teoría y una técnica para el aprendizaje, involucrando motivando y atrayendo a las personas mediante el juego, videojuego aislándolos de una actividad de carácter rutinario.

Lo que busca realmente es incrementar la participación de la mayoría de las veces que se llama como "usuario", buscando su motivación mediante los elementos de la gamificación obteniendo una retroalimentación inmediata, creando un empoderamiento y compromiso en la forma en que trabaja a través de los procesos, logrando de esta manera las tareas.

Además, la comprensión de las instrucciones de los juegos resulta esencial a la hora de utilizar a la gamificación como una estrategia esencial para el aprendizaje, pero incluso antes de pensar en los aspectos motivacionales que aportan en el desarrollo de la gamificación, de esta manera, es necesario revisar los componentes que ayudan a definir este concepto como el juego, elemento, el contexto y el diseño.

Estos componentes son desarrollados por Michael Sailer (2015), “El término juego implica los siguientes componentes situacionales, un objetivo que hay que alcanzar, unas reglas que determinan cómo alcanzarlo, un sistema de retroalimentación que proporciona información sobre el progreso hacia el objetivo trazado”.

El término elemento ayuda a distinguir el concepto de gamificación de los juegos serios, ya que en tal sentido la gamificación refiere al uso explícito de determinados elementos de los juegos en contextos no lúdicos.

El término de diseño se refiere al uso de diferentes elementos para su creación, como ya se ha dicho, el ámbito de aplicación de la gamificación (es diversa y tiene diferentes usos) es muy amplio, para tenerlo en cuenta y evitar limitar la definición a determinados contextos, el

ámbito de aplicación se describe simplemente en el contexto que no está relacionado con el juego en sí.

Recordemos que no debemos confundir el concepto de gamificación, no es crear juegos o realizar un mundo virtual 3D, no son a lo que se llama “juegos serios” solamente para satisfacer nuestras distracciones, en la gamificación no aplican las “insignias, puntos o recompensas” sin algún tipo de razón, realizar la gamificación no es tarea fácil, requiere establecer un diseño cuidadoso basándonos de una estrategia eficiente para el aprendizaje.

Actualmente, ha ido adquiriendo más protagonismo con el tiempo, sobre todo en las nuevas generaciones de los alumnos que piensan y procesan dicha información de manera más inmediata, es relevante llegar a entender el concepto de gamificación como actividad lúdica, que ha ido facilitando el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según Gené (2022), algunas características positivas son las siguientes:

- voluntarios
- capacidad de resolver problemas
- ofrecer reglas y libertad de exploración.

Hay aplicaciones que indirectamente intentan fomentarnos hábitos más saludables como Kiwit, aquí utiliza funciones de progreso, comentarios, entre otros aspectos con la finalidad de ayudar a dejar ciertos vicios como el de fumar, ¡incluso formatos que incluyen frases de alerta como “Zombi” Run! Aquellos avisos que nos intentan motivar a hacer ejercicio.

Algunos ejemplos que podemos incluir en el aula podemos mencionar los siguientes:

- Separar a los alumnos en grupos para que compitan en tareas o actividades.

- Permitir a los alumnos ganar puntos por su comportamiento o por la realización de tareas y permitirles gastar los puntos en recompensas.
- Fichas u hojas de trabajo cronometradas.
- Insignias para mostrar la finalización del trabajo o el dominio de las habilidades.
- Escuchar determinadas palabras clave.

2.2.6. *Gamificación y el Juego*

El diseño habitual de los patrones que diseñan los juegos se conoce como elementos de juego, alguno de estos elementos, a veces descritos como componentes, se ven en la mayoría de los juegos de hoy en día, incluyendo: puntos, insignias, tablas de clasificación, barras de progreso, gráficos de rendimiento, misiones, niveles avatares, recompensas entre otros, todos estos elementos mencionados tienen diferentes propósitos y pueden adaptarse básicamente a cualquier entorno relacionado con el rebajo, empresa o educación, en la siguiente tabla descrita por (Figuroa, 2015), se ofrece una breve definición de cada elemento.

Points (Puntos)	Acumulación numérica basada en determinadas actividades.
Badges (Insignias)	Representación visual de los logos para el uso mostrado en línea.
Leaderboards (tablas de clasificación)	Como se clasifican los jugadores en función de los éxitos
Progression (Progreso)	Muestra el estado de un jugador.
Performance graph (gráfico de rendimiento)	Muestra el rendimiento de los jugadores
Quests (Misiones)	Algunas de las tareas que los jugadores tienen que cumplir en un juego.
Levels (Niveles)	Una sección o parte del juego

Avatars (Personajes)	Representación visual de un jugador.
Social elements (Elementos sociales)	Relaciones con otros usuarios a través del juego.
Rewards (Recompensa)	Sistema para motivar a los jugadores que cumplen una misión.

Recalcando cada elemento utilizado en la gamificación mejora automáticamente el proceso de enseñanza y aprendizaje, la mayoría de los juegos que el público conoce tiene estos elementos hoy en día, pero todos ellos siguen un plan sistemático, según la autora Zhang (2017), todo juego integra tres elementos básicos: actividades metacéntricas (utiliza más de dos recursos para su realización), recompensas y la progresión, mientras que Robbins (2015) menciona que todas las actividades de juego son metacéntricas y tiene actividades de este tipo porque están orientadas a un objetivo específico que finalmente se centra en ganar, derrotando obstáculos y otras condiciones, con el fin de lograr o completar una búsqueda, aquí nos menciona que existen tres categorías principales en el cual incluyen líderes, premios o recompensas y logros.

2.2.7. Gamificación en Educación

Actualmente, los educadores han tomado interés para aplicar nuevas estrategias durante el aprendizaje, tanto si se trata de algo tan pequeño como encontrar un juego para que jueguen unos pocos alumnos o tan grande como pedir a todos los estudiantes que se reúnan y creen juegos, podemos decir entonces que no es ningún secreto que los juegos son una forma poderosa de motivar y facilitar el aprendizaje.

Cuando se trata de juegos en la educación, existen dos formas generales que podemos tomar en cuenta:

Juegos diseñados para el entrenamiento que se utilizan en un entorno educativo.

Los educadores adoptan características del diseño de juegos para mejorar el aprendizaje.

Existen varias razones para fundamentar el porqué se debe aplicar la gamificación en el ámbito de la educación, es por eso que presentó un listado de razones justificadas para realizar el juego dentro del aula, en la cual tenemos:

- Motiva al alumno en el aprendizaje.
- Existe un *feedback* constante.
- Se llega a un aprendizaje significativo, lo que permite una mejor captación de los temas aplicados.
- Permite que el estudiante se comprometa con el aprendizaje (contenido y tareas en sí).
- Se motiva con los resultados adquiridos durante el aprendizaje (niveles, puntos e insignias).

Según Zichermann, citado por (Giang, 2018), el uso de mecánicas de juego aumenta en un 40 % la capacidad de aprender nuevas habilidades. Como resultado del enfoque del juego, los usuarios se involucran y motivan más en las tareas en las que se involucran, si bien esta conclusión se aplica a las empresas y sus empleados, ciertamente se aplica a la educación.

El principal problema de la educación está relacionado con la falta de interés por parte del alumnado, quien participa activamente en el proceso de aprendizaje, por lo que los docentes se esfuerzan en implementar nuevos recursos como tecnologías o diferentes técnicas que en cierta forma ayudan en la formación de conocimientos. El esquema debe recompensar el esfuerzo y los resultados alcanzados con premios que conduzcan a una mayor implicación

y motivación de la actividad, que es la base para la decisión de utilizar elementos del juego en el proceso de aprendizaje.

Definiendo a la gamificación como parte educativa, esta se encarga de utilizar elementos relacionados con el juego en el moderno uso de las TIC que crea condiciones favorables para la aplicación de la gamificación como, por ejemplo, realiza un seguimiento en el progreso de los estudiantes y las herramientas de software pueden generar información detallada sobre ello.

Considerar algunos elementos del juego en la educación es lógica, ya que hay algunos hechos que son típicos de los juegos tienen como objetivo alcanzar una meta específica (ganar) en presencia de obstáculos. En el campo de la educación, su objetivo se basa en que el alumno capte el aprendizaje de una manera más fácil, es por eso que este desarrollo en base a juegos no lúdicos, debe realizarse mediante prácticas específicas y mediante un entorno de contexto educacional.

Realizar un monitoreo a los jugadores en este caso los estudiantes es sumamente importante, ya que permite verificar si se ha llegado al aprendizaje deseado; tomando en cuenta que el camino del aprendizaje está determinado por categorías y habilidades de conocimientos (Glover, 2015). La colaboración en la educación es un hito para la aplicación eficaz del aprendizaje activo, a diferencia de los juegos de entrenamiento, estos poseen un fuerte elemento competitivo, hay que resaltar que el desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo son factores importantes en el proceso de aprendizaje; lo que se busca es mejorar su rendimiento mas no la competición entre los estudiantes.

La gamificación no está directamente asociada a los conocimientos y habilidades, la gamificación afecta al comportamiento de los estudiantes, el compromiso y la motivación, lo que puede conducir a la mejora de los conocimientos y habilidades (Huang, 2016).

Gamificación en el Aula. Por lo general, cuando se escucha hablar de gamificación se piensa que existe una interacción entre el estudiante y los videojuegos. por lo que Arnold (2015) manifiesta que la gamificación es una propuesta seria. Las necesidades de los estudiantes lo convierten en el centro de la práctica educativa, los recursos utilizados no son recursos tradicionales, sino que consideran el objetivo tradicionalmente perseguido por la educación, que es realizar el aprendizaje a través del aprendizaje, adquirir conocimientos y habilidades. Al tomar a los estudiantes como centro del proceso educativo, se deben definir las ventajas y beneficios en el proceso de aprendizaje.

La aplicación de la gamificación en el aula brinda los siguientes beneficios

- Aumenta el compromiso en el aula.
- Mejora la absorción y retención de conocimientos.
- Da a los alumnos la oportunidad de ver aplicaciones en el mundo real.

Explorar la gamificación en la educación a partir de dinámicas, con misiones o retos, o incluso recompensas para los alumnos es una de las soluciones para incluirla en el proceso de enseñanza-aprendizaje de tu centro.

Existen 11 pasos propuestos por Lynn Alvez, Marcelle Silva y Marcelo Diniz para que el profesor ponga en práctica esta estrategia:

- Interactúa con los juegos y experimenta la lógica de los mismos.
- Conozca a su público (edad, hábitos y rutina).
- Definir el alcance (áreas de conocimiento, tema, habilidades, etc.).
- Comprender el problema y el contexto.
- Definir la misión/objetivo (comprobar si es claro y medible).

- Desarrolla la narrativa del juego (qué historia quieres contar).
- Definir el entorno/plataforma (¿dónde se desarrollará el juego? ¿En un entorno virtual?).
- Definir las tareas y la mecánica (crear reglas).
- Definir los sistemas de puntuación (¿cuál será la recompensa? ¿Cómo se hará la clasificación?).
- Definir los recursos (planificar la agenda de acciones y los materiales/recursos necesarios).
- Revisar la estrategia.

Gamificar no significa usar juegos aptos, sino utilizar elementos de los juegos para promover el aprendizaje, misiones y desafíos, puntuaciones y rankings, premios y distintivos hasta avatares y escenarios, lo que promueve en la educación, es volver la acción educativa más atrayente, contextualizada y productiva para los estudiantes promoviendo:

- interactividad
- alcances y objetivos
- trabajo en equipo
- aplicación de tecnología
- resolución de problemas.

Aplicación de la Gamificación para la Enseñanza del Idioma Inglés. Se afirma que la gamificación utiliza diferentes tipos de motivaciones para acomodar a los estudiantes que puedan captar de una manera más eficiente una segunda lengua extranjera; por lo que se implementan elementos para que pueda llevarse a cabo y cumplir con la finalidad de aprender eficazmente.

Aquí podemos observar una lista de diferentes dinámicas que pueden ser aplicadas en la enseñanza de inglés: Knowne, Class Dojo, Socrative, Minecraft Edu, Play Brighter, Zondle, Virtonomies, Course Hero, Kahoot, Class Real, Classcraft, Quizizz, Genially.

2.2.8. Método de Aplicación de la Gamificación

Para desarrollar estrategias efectivas para implementar la gamificación en la educación, se requiere considerar ciertas pautas existentes considerando herramientas de software disponibles.

Creación de Contenidos y Actividades Educativas para la Gamificación. El contenido educativo debe ser interactivo, atractivo y de gran potencial en los elementos multimedia, las actividades de formación deben desarrollarse a la medida de los objetivos de aprendizaje y permitir (Simoes, 2016).

Múltiples Actuaciones. Las prácticas educativas deben organizarse de tal manera que los estudiantes puedan repetir las, si lo intentan y fallan es importante crear requisitos previos, de esta manera brindarle la confianza necesaria para lograr el objetivo.

Viabilidad. Todas las actividades realizadas en el proceso de aprendizaje deben ser bien planificadas de acuerdo al nivel y habilidad del estudiante.

Nivel de Dificultad Creciente. Debe optarse que las actividades que se realizarán a futuro deben ser más complejas, con la finalidad de que el alumno requiera un esfuerzo adicional en donde pueda aplicar sus conocimientos y habilidades recién adquiridos.

Múltiples Caminos. Para llevarlo a cabo debe considerarse las diferentes habilidades de los estudiantes, con la finalidad de que el estudiante debe ser capaz de lograr los objetivos de

diferentes maneras que le permita desarrollar sus propias estrategias, lo cual es uno de los sellos distintivos del aprendizaje significativo.

2.2.9. Implicaciones para el Diseño Pedagógico en Gamificación

Los juegos, como ya hemos mencionado, son actividades voluntarias y atractivas basadas en reglas, objetivos y logros, brindando un vínculo a la motivación intrínseca, que da un propósito al jugador, es por ello que nosotros como educadores tenemos el reto de crear experiencias de aprendizaje que:

- Atraer y motivar a los alumnos.
- Proporcionar oportunidades de práctica para ganar confianza en el uso de nuevas habilidades y conocimientos.
- Evaluar el progreso del aprendizaje a través de las oportunidades de práctica.
- Proporcionar una retroalimentación significativa a los alumnos para mejorar su rendimiento.

Compromiso de los Alumnos. Se ha escrito mucho sobre los aspectos lúdicos y psicológicos inherentes a los juegos de éxito; sabemos que la gente disfruta con los juegos.

Nuestro cerebro es una máquina de resolver rompecabezas. Esa es una de las razones por las que los juegos de rompecabezas como Tetris, Bejeweled y Candy Crush son tan atractivos.

Combinar la resolución de puzzles cortos y discretos con un sistema de recompensas y medidores de progreso crea una deliciosa receta para la atención y el compromiso del cerebro.

Subir de nivel a través de una serie de misiones, desbloquear hitos y acumular recompensas o símbolos de estatus motiva el compromiso continuo. Hay muchas mecánicas de juego que aprovechan naturalmente las motivaciones intrínsecas y extrínsecas.

Oportunidades de Práctica. La práctica mejora el rendimiento, la investigación neurocientífica e investigación educativa apoya los efectos positivos de la práctica a lo largo del tiempo. La práctica repetida con problemas diferenciados conduce a la competencia y mejora del proceso de aprendizaje.

Los juegos realmente buenos mantienen las actividades de aprendizaje en un alto nivel, es decir, las actividades son exigentes sin ser demasiado difíciles, los niveles más altos de juego suelen combinar conocimientos y habilidades ya adquiridas al desarrollar nuevas habilidades.

Tampoco hay que descartar las actividades de aprendizaje memorístico, desde desarrollar las vías neuronales y el “músculo de la memoria”, la práctica mejora la capacidad de recordar, los juegos casuales incorporan un factor de “contracción” para que de alguna forma puedan funcionar a partir de reflejos cognitivos en lugar de los reflejos de destreza.

Evaluación. Los juegos no detienen el juego para evaluar las habilidades y conocimientos a través de un test de elección múltiple, la evaluación está integrada en el juego en forma de actividades basadas en el rendimiento.

En los juegos bien diseñados, la evaluación es continua y medida por las acciones de los jugadores, las variables de causa y efecto se ven afectadas por las elecciones del jugador (o la ausencia de ellas).

Imagínese que se evalúan de la misma manera las variables de rendimiento de las tareas en la vida real, se produce un catálogo mucho más rico de competencias y áreas de mejora.

Retroalimentación. Los juegos son buenos para contabilizar las puntuaciones y para responder ¿cómo estoy haciendo?, desde los puntos, los medidores y la asignación de recursos; los juegos bien diseñados proporcionan retroalimentación en tiempo real, las consecuencias

naturales revelan los pasos en falso en la aplicación de una lógica incorrecta o en el seguimiento de un proceso incorrecto.

Una de las características de los grandes videojuegos es que ofrecen una respuesta inmediata y retardada a las elecciones, en esencia el juego le dice al jugador: “¿recuerdas las decisiones que tomaste o no tomaste en el nivel anterior? Para el entrenamiento es “vuelve y Aprende”.

2.2.10. Gamificación como Recurso de Motivación

El aprendizaje basado en el juego hace que los juegos formen parte del proceso de aprendizaje. Es un método de instrucción en el que los alumnos aprenden habilidades o conocimientos específicos jugando a un juego real. Este tipo de aprendizaje toma los contenidos educativos y los transforma en un juego al que los alumnos pueden jugar. Por otro lado, la gamificación solo hace uso de elementos de juego en un contexto no lúdico para mejorar la comprensión de los contenidos y promover una mejor retención de la información. El objetivo principal sigue siendo mejorar el compromiso de los estudiantes, pero la gamificación no pretende necesariamente enseñarles algo nuevo. Hay una variedad de estrategias de gamificación que puede incorporar a su entorno de aprendizaje con el objetivo de incentivar un compromiso educativo al alumno.

Según Kapp (2015), “el impulso a la participación en una acción o actividad es un elemento central y la motivación es entonces un factor clave en este campo”. El conocimiento y el comportamiento creado por el juego pueden llegar a ser interiorizados por los estudiantes, de una forma más sencilla, dándoles la oportunidad de desarrollar sus habilidades de una forma gradual.

Permitir reconocer los logros entre los estudiantes implica motivarlos para seguir aprendiendo. La combinación de recompensas categóricas y simbólicas agrega un elemento competitivo a la experiencia del juego, ya que el reconocimiento será un incentivo constante que motivará al estudiante.

Establecer una medición en el progreso validada mediante la retroalimentación motiva a los alumnos a seguir participando en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es importante que durante el proceso de gamificación no solo se premie el resultado, sino también cómo llegó a ese resultado, es decir tomar en cuenta el esfuerzo que llevó ese proceso.

El interés en que los niños puedan sentirse valorados y en donde se tome en cuenta su opinión, logra que el sistema de juego realizado puede llegar a ser motivador porque ellos al sentirse seguros pueden darse la oportunidad de continuar participando activamente en el proceso.

Es obvio que en los contextos del aula se observan diferentes comportamientos y la misma actividad no motiva a todos de la misma manera. Se establecen diferentes tipos de comportamientos motivacionales (Dale, 2015):

Expresarse. Las personas que tienen la facilidad de manifestar sus inquietudes son aquellas que están motivadas para mostrar su creatividad y logran expresarse con espontaneidad.

Competir. Hay algunas personas que disfrutan medirse con otras personas y esto les hace participar e involucrarse, la gamificación incluye la competición, pero de forma controlada, ya que se trata más de colaboración que de competición.

Explorar. Personas a quienes disfrutan aventurarse en algo nuevo, disfrutan aprendiendo logrando alcanzar diferentes objetivos, adquiriendo nuevos conocimientos, en la gamificación se tiende a crear tareas, misiones, retos que hay que resolver explorando.

Colaborar. Para algunas personas es mejor jugar en equipo, ya que disfrutan jugar juntos y sentirse parte de algo, la mayoría de los proyectos de gamificación están creados para participar en grupos, con el fin de tener una experiencia de éxito.

2.2.11. Proceso de Aprendizaje del Inglés

Asimismo, Chance (2017) menciona que el aprendizaje tiene lugar porque el razonamiento es agradable, satisfactorio, reductor de la función, etc.

Parafraseando a Chance, podemos aducir que el aprendizaje de cada persona es diferente. Para los estudiantes, el aprendizaje dependerá de diferentes componentes, como la ubicación, las necesidades, etc. Por lo tanto, siempre que haya una buena condición para absorberlo, se puede lograr el aprendizaje. Como menciona el autor, podemos decir que el aprendizaje es el resultado de un proceso interactivo.

El contexto se modifica y estos comportamientos modificados se expresan de otras maneras, si son comportamientos, pueden variar, pero si son conocimientos, su discernimiento contendrán aportes informativos más relevantes e importantes después de intercambiar ideas con otras personas o fuentes de información.

Flores (2015) menciona “una de las principales competencias de los alumnos del siglo XXI es la adquisición de una segunda lengua, por ellos la enseñanza ha integrado nuevos conceptos para motivar a los alumnos en su búsqueda de la fluidez”, un concepto en el cual se adapta a los nativos y a los inmigrantes que están aprendiendo. Como estrategia pedagógica, la

gamificación es básicamente nueva, pero se ha utilizado con éxito en el mundo empresarial, “la gamificación no solo se utiliza elementos de juegos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos” (Hunter, 2018), sino que también capacita y compromete al alumno con la motivación hacia un enfoque de aprendizaje y el mantenimiento de un ambiente relajado, hay que tomar cuenta ciertos aspectos para poder crear un sistema de gamificación que nos permita llegar a nuestro objetivo, en el cual lo hemos resumido de la siguiente manera:

- Definir los objetivos de aprendizaje, que son la clave del éxito para establecer un buen programa educativo.
- El sistema de gamificación está dirigido, esto permite al docente registrar los puntos débiles en donde el estudiante se le dificulta en alcanzar el objetivo esperado.
- Sistematizar el grado de experiencia es lo que permite realizar un seguimiento en el aprendizaje que permita verificar el cumplimiento que debe alcanzar en cada etapa del proceso de aprendizaje.
- Conocer qué elementos serán aplicados en las etapas del sistema de gamificación; se debe considerar el nivel de aplicación, las normas establecidas, el seguimiento del proceso, así como una retroalimentación inmediata.
- Aplicar los elementos de gamificación que el docente haya considerado en cada caso.

El aprendizaje de una lengua extranjera es un proceso interactivo y complejo en el que la persona debe implicarse física, intelectual y emocionalmente para poder adaptarse a una nueva cultura, una nueva forma de pensar, sentir y actuar.

Citando a los autores Hsin-Yuan y Soman en su libro “A Practitioner’s guide to Gamification of education”. Los autores mencionan cinco pasos para aplicar la gamificación en la educación, estos patrones son:

- Understanding the target audience ante the context (comprender al público objetivo y el contexto).
- Defining Learning objectives (definir los objetivos de aprendizaje).
- Structuring the experiences (estructurar las experiencias).
- Identifying resources (identificar los recursos).
- Applying gamification elements (aplicar elementos de gamificación).

2.2.12. Determinación de las Características de los Alumnos

Cuando los docentes utilizan nuevas perspectivas en el proceso de enseñanza, es necesario reconocer los perfiles que caracterizan a los estudiantes para precisar si las nuevas técnicas y herramientas son apropiadas, la característica principal que prevalece durante el proceso de enseñanza es la disposición del estudiante.

Los profesores necesitan identificar y considerar las habilidades que los estudiantes necesitan para que, de esta manera, puedan alcanzar los objetivos establecidos; es necesario establecer un mismo nivel durante el proceso, ya que si las tareas son muy fáciles o difíciles, los estudiantes pueden estar menos motivados y el resultado de aprendizaje no será favorable.

La motivación de los estudiantes para participar en la formación depende del contexto del proceso de aprendizaje y de lo que resulte de sus logros (Huang, 2016).

Definición de Objetivos de Aprendizaje. Un objetivo debe definirse como una meta en busca de un propósito específico porque de lo contrario todas las actividades (incluidas las de gamificación) parecerán innecesarias.

2.2.13. Gamificación y Habilidades del Idioma Inglés

En el CN, la perspectiva actual plantea el aprendizaje de la lengua inglesa dentro de un enfoque comunicativo, dinámico y fluido en el que se considera el desarrollo de las diferentes habilidades comunicativas (Ministerio de Educación, 2016).

En el campo del inglés se recomienda desarrollar la competencia comunicativa de los estudiantes, es decir, los estudiantes pueden desempeñar un papel en diferentes situaciones con diferentes propósitos o en forma escrita u oral. Teniendo en cuenta que los estudiantes son el centro de la intervención instructiva, se les debe dar las oportunidades necesarias para desarrollar sus habilidades básicas. Las lenguas extranjeras han contribuido a este proceso, desarrollando y fortaleciendo la capacidad de comprensión, generación y desarrollo de textos y expresión oral.

Asimismo, el propósito de la región es desarrollar un conjunto de actitudes y valores que contribuyan a su formación integral.

El área de inglés desarrolla capacidades de expresión y comprensión oral, comprensión de textos y producción de textos.

Expresión y Comprensión Oral. Involucra el desarrollo dinámico de la comprensión y la productividad del texto oral. Este proceso tiene lugar en varios entornos comunicativos y su propósito está relacionado con la vida familiar y el entorno social del estudiante. Implica cómo escuchar y expresar pensamientos, emociones y sentimientos en diferentes contextos con diferentes interlocutores.

Comprensión de Textos. La comprensión del texto se entiende como la búsqueda estructurada del significado del argumento o texto, permite distinguir entre las ideas principales y secundarias, tomando en cuenta la estructura lingüística apropiada del texto. Es propicia para la

recepción crítica de información a fin de lograr una comunicación e interacción suficientes y obtener nuevas oportunidades de aprendizaje.

Según la OTP, la competencia de la comprensión de texto es un proceso que consiste en otorgar sentido a un texto a partir de las experiencias previas de los estudiantes y su relación con el contexto (Ministerio de Educación, 2010).

Lo que quiere decir es que el significado del texto se logra mediante el uso de estrategias que permiten identificar la información primaria y secundaria, teniendo en cuenta la estructura lingüística apropiada del texto. De manera similar, además de pensar en el proceso de comprensión que tiene en cuenta el proceso de comprensión en los estudios futuros, los estudiantes también hacen inferencias, sacan conclusiones y emiten juicios críticos.

Producción de Textos. De acuerdo con el CN, es aquel que conlleva a la expresión de pensamientos, emociones y sentimientos que se desarrollan en la estructura de un texto previamente establecido. Esto inspira un espíritu activo e innovador y también promueve el correcto manejo de los códigos verbales y no verbales.

La gramática ayuda a producir un mejor texto con consistencia y corrección del lenguaje; tomando en cuenta el respeto hacia otras ideas, el esfuerzo de armar un sentido para llegar al lector respetando la diversidad lingüística y cultural.

El principal criterio en el cual se basa el desarrollo de las competencias es considerar el desarrollo de las diferentes habilidades del inglés. Teniendo en cuenta que los estudiantes son el centro de la intervención instructiva, se les debe dar las oportunidades necesarias para desarrollar sus habilidades básicas, el campo de las lenguas extranjeras bajo la implementación de un nuevo

sistema gamificado ha logrado contribuir en el proceso de aprendizaje desarrollando y fortaleciendo las diferentes habilidades del inglés (*reading, speaking, listening, and writing*).

Speaking - Gamificación. Hablar de tareas basadas en la gamificación hace necesario hablar del método de enseñanza y aprendizaje basado en tareas, ya que este último contiene las bases del primero, hablar de enseñanza basada en tareas implica definir el concepto para conocer sus partes constitutivas.

En primer lugar, para entender una tarea, he tomado en cuenta la división de Nunan en la que sostiene que existen dos tipos de tareas: una tarea del mundo real o meta y una tarea pedagógica (Oxford, 2016). A los efectos de esta investigación, esta distinción no es fundamental, ya que tanto la tarea objetivo como la pedagógica ayudan a mejorar el lenguaje porque la primera lleva a la segunda y al revés. Por un lado, mientras que la palabra real o tarea objetivo se refiere a las actividades realizadas en la vida cotidiana de las personas, la tarea pedagógica se enmarca en el contexto educativo exclusivamente.

Es necesario identificar micro habilidades que mejor describen los desempeños que un alumno debe demostrar durante el progreso del desarrollo de esta habilidad. Brown sugiere una lista de micro habilidades para ayudar a los docentes a evaluar la expresión oral, en esta pequeña lista podemos encontrar el vocabulario, pronunciación y fluidez.

Vocabulario. Varios autores sostienen que el vocabulario desempeña un papel fundamental en el aprendizaje de una segunda lengua (Barcroft, 2015). En primer lugar, se va a tratar de dar una definición de vocabulario que "el conjunto de palabras que una persona, grupo de personas, grupo socioeconómico, profesión, etc., conoce y utiliza" (Williamson, 2015); el término técnico para el vocabulario es *lexis*, por otra parte, también se refiere a un vocabulario activo como el número de palabras que una persona conoce y utiliza efectivamente de forma

hablada, escrita o por señas, o a un vocabulario pasivo como las palabras reconocidas y comprendidas por una persona.

Para que los alumnos practiquen y retengan el vocabulario, la estrategia que puede darse es la implementación de un sistema gamificado para el desarrollo de esta habilidad, uno de los más reconocidos es el programa ANKI una aplicación en el cual demuestra la destreza del alumno para aprender nuevas palabras en cuestión de minutos, este tipo de juegos presenta una serie de contenidos seleccionados que van desde la práctica básica de las partes del cuerpo, animales o cosas del hospital hasta un conjunto más complejo de palabras o frases como verbos, comparaciones, claro está que al recrear este tipo de actividad se debe incluir los aspectos ya mencionados de la gamificación como la rueda del destino para elegir a los estudiantes o equipo para jugar varios juegos con el conjunto de palabras, esto se utiliza como una forma de contextualizarlos con el tipo de palabra que utilizaran.

Pronunciación y fluidez. Numerosos estudios han intentado explicar su importancia, pero la falta de atención que el campo de la pronunciación ha sufrido junto con la historia de la enseñanza y el aprendizaje de segundas lenguas. Por lo que, Hanock (2020) sostiene que “partiendo de la premisa del enfoque comunicativo cuyo objetivo principal es centrarse en la comunicación, se ha prestado muy poca atención a la enseñanza de la pronunciación”. La pronunciación entendida como la articulación de los diversos sonidos de una lengua, atendiendo a sus dos rasgos, los segmentales, y los suprasegmentales, los segmentales representan los sonidos distintivos y las formas en que se combinan para formar una lengua hablada; mientras que los suprasegmentales trascienden el nivel de producción de sonidos individuales para convertirse en segmentos de la lengua, además, hay que tener en cuenta otras dos características

para la enseñanza de la pronunciación, que parecen ser las cuestiones problemáticas para más profesores: la entonación y el acento.

La pronunciación dentro de un sistema gamificado desempeña un papel relevante porque se convierte en una de las formas más eficaces de ver hasta qué punto la intervención cumple su objetivo, sin embargo, el docente no debe esperar escuchar sonidos similares a los de un nativo por parte de los alumnos, aunque algunos de ellos sean capaces de hacerlo. Lo que se debe esperar del grupo de alumnos es un buen nivel de comprensión y la capacidad de transmitir el significado a pesar de algunos problemas de pronunciación. El orador, por tanto, tiene que hacer líneas de discurso en las que no tiene que detenerse demasiadas veces para recordar palabras o hacer puntos suspensivos porque el discurso está totalmente perdido. Una persona fluida va como un "barco en el mar" que no se detiene, pero que se mueve constantemente y sin problemas sobre las olas. La expectativa del investigador es encontrar a los alumnos haciendo una presentación oral comprensible y fluida, en resumen, que se les entienda.

Writing - Gamificación. La escritura es una de las cuatro habilidades lingüísticas necesarias para todo individuo que desee aprender una lengua, surge de las otras tres destrezas (leer, escuchar y hablar), su composición implica cuatro aspectos: fluidez, precisión, sintaxis y morfología; es por ello que el interés por mejorar esta habilidad es sumamente importante. En una investigación ha manifestado cuatro puntos claves relacionando la habilidad de escritura con la gamificación en las cuales podemos mencionarlas (Zhihao, 2022):

- Si el grupo se encuentra más obsesionado con el aprendizaje en clase.
- Si el grupo tiene cambios notables en la mejora del nivel de escritura.
- Si el efecto de la gamificación es siempre positivo, si más recompensas conducirán a un mejor rendimiento en la escritura.

— Si existe un margen de mejora en la gamificación en la práctica de la escritura.

Es por eso que en su investigación utilizó la plataforma Chaoxing Xuexitong con la finalidad de centrarse en el compromiso del alumno con el aprendizaje del curso, esta plataforma cuenta con un sistema de detección de aprendizaje y un sistema de análisis estadístico de datos, por otra parte, esta plataforma cuenta con elementos de gamificación como niveles, clasificaciones y tablas de clasificación, el proceso en el que los alumnos utilizan la plataforma es el proceso en el que los elementos de gamificación ejercen imperceptiblemente efectos sobre los alumnos.

La aplicación de la gamificación en la habilidad ha demostrado que, aunque esta tenga un efecto positivo en la mejora de la escritura, es necesario dar importancia a la retroalimentación de docentes y alumnos para maximizar la eficacia de la gamificación.

Reading - Gamificación. En lo que respecta a la lectura, la gamificación puede ser una oportunidad para atraer a una nueva generación de lectores. Muchos estudiantes ya están acostumbrados a los videojuegos, están acostumbrados a las aplicaciones que descargan en sus teléfonos, entienden las reglas intrínsecas del juego.

Cuando se aplica a la lectura, la gamificación puede ayudar a los estudiantes a dominar nuevas habilidades y a lograr un mayor éxito porque la actividad es significativa y está vinculada a actividades que son divertidas y eficaces (Chou, 2015).

En lugar de pruebas y exámenes, los profesores pueden establecer retos. Por ejemplo, para lograr la búsqueda (leer el libro o el capítulo), los estudiantes deben asumir un reto (escribir una redacción, montar una obra de teatro, crear una presentación). Con recompensas de lectura, los estudiantes pueden participar en un reto de la clase o del colegio.

A medida que registran la lectura en una lista específica, los estudiantes pueden ganar millas, insignias y recompensas y subir de nivel a medida que leen.

Los lectores pueden jugar en grupos o "equipos de aprendizaje" y leerse unos a otros o participar en actividades de lectura juntos, con lo que su grupo obtiene más recompensas. En el sistema gamificado, pueden intercambiar ideas en el blog de la clase.

Se puede incorporar una retroalimentación inmediata con preguntas, estímulos y comentarios positivos sin juicios. En el sistema utilizado, los profesores pueden comentar sus registros de lectura y sus reseñas de libros.

No hay fracaso, solo la posibilidad de volver a intentarlo, de probar otra cosa o de tomar decisiones diferentes.

La gamificación no pretende sustituir la lectura por los juegos, al contrario, su objetivo es cambiar los comportamientos y hacer que los estudiantes disfruten de la lectura en un formato con el que se sientan cómodos; cuando se trata de actividades de lectura en la escuela, los profesores pueden gamificar su lección de lectura.

Listening - Gamificación. *Listening* es el antecedente básico del speaking; básicamente esta habilidad es la más importante, por lo tanto el escuchar es una forma de estudiar una lengua, proporciona al estudiante consejos para construir la conciencia necesaria para utilizar la lengua, el *listening* es un proceso activo afirmando que una buena escucha es una cuestión de interpretación, esta habilidad consta de tres pasos (Yingfeng Zhang, 2017).

El primer paso es la recepción auditiva, esto implica la recepción del mensaje hablado y que escuchar el mensaje por sí solo no garantiza la comprensión.

El segundo paso es la atención a la información auditiva, requiere que el oyente se concentre en lo que presenta el orador, la atención a este mensaje supone un esfuerzo mental y físico.

El tercer paso del proceso es la interpretación y la interacción, el oyente no se limita a recoger y archivar la información, más bien el oyente toma la información codificada para clasificarla, compararla y relacionarla con los conocimientos previos.

Ahora relacionado con el proceso de aprender escuchar en otra lengua, en este caso inglés se propusieron varias etapas en la comprensión para que aprendan una nueva lengua (Evans, 2018); en el primer contacto los estudiantes escuchan los enunciados de la lengua extranjera como un flujo de ruidos indiferenciados, a medida que escuchan perciben gradualmente cierto orden, regularidad en el ascenso y descenso de la voz, a medida que aprenden algunas de las asociaciones arbitrarias de la lengua en cuestión, es decir, vocabulario, estructura de las frases, grupos de verbos, expresiones sencillas; empiezan a distinguir el patrón fónico y sintáctico, el profesor debe prestar atención a esta etapa porque puede influir en que los alumnos se conviertan en buenos oyentes.

En resumen, escuchar es un proceso complejo en el que los oyentes interactúan con un orador para construir un significado, dentro del contexto de sus experiencias y conocimientos, escuchar es más que oír, porque la escucha implica el uso del lenguaje y el pensamiento.

La capacidad de escuchar eficazmente se desarrolla a medida que los estudiantes desarrollan y maduran sus capacidades lingüísticas.

Esta habilidad se encuentra dividida en tres tipos (Yuan Pin lin, 2020):

La primera es la escucha estética, aquí los involucrados escuchan a los narradores contar historias, a los poetas recitar poemas, a los actores representar una obra de teatro, a los cantantes o lectores que leen o interpretan en voz alta, la atención de este tipo de escucha se centra en la experiencia vivida y en las conexiones que el oyente establece con su alrededor existen seis estrategias establecidas por Clarke (2018) para poner en práctica este tipo de escucha:

- Predicción.
- Crean una imagen mental.
- Conectar con experiencias personales.
- Conectar con la literatura.
- Notar el poder y la belleza del lenguaje.
- Aplicar los conocimientos sobre la estructura de las historias.

El segundo de tipo de escucha es la escucha eferente, es el tipo de escucha más habitual que realizan los alumnos en la escuela porque se trata de una escucha práctica para comprender el mensaje, los alumnos utilizan la escucha eferente para identificar la información importante y recordarla, algunas estrategias pueden ser aplicadas para entender un poco más sobre este tipo de escucha explicado (Clarke, 2018).

- Categorización de la información.
- Supervisión.
- Hacer preguntas para aclarar la información.
- Descubrir el plan.
- Toma de notas.
- Obtener pistas del interlocutor.

La tercera es la escucha crítica, el objetivo de este tipo es animar a los alumnos a pensar de forma crítica, el docente puede utilizar material auténtico como anuncios en los periódicos, anuncios de televisión y otras presentaciones orales, como también el docente puede indicar que los alumnos puedan realizar anuncios.

Los alumnos necesitan estrategias para convertirse en oyentes eficaces, ellos pueden ampliar su capacidad de escucha de forma más eficaz cuando la enseñanza de la escucha se integra en las actividades de expresión oral, escrita y de lectura.

La gamificación ayuda al profesor a crear un escenario que facilita el aprendizaje del lenguaje de una manera significativa. Los alumnos participan mediante lo que entienden expresando su punto de vista, dando una información coherente y significativa para el aprendizaje, y deben hablar o escribir para expresar su punto de vista o dar información, este método puede servir para practicar todas las destrezas (escuchar, hablar, leer y escribir), en todas las etapas de la secuencia de enseñanza-aprendizaje y en muchos tipos de comunicación (por ejemplo, animar, estar de acuerdo, criticar y explicar).

Pretende sustituir la lectura por los juegos, al contrario, su objetivo es cambiar los comportamientos y hacer que los estudiantes disfruten de la lectura en un formato con el que se sientan cómodos; cuando se trata de actividades de lectura en la institución educativa, los profesores pueden gamificar su lección de lectura.

2.2.14. Aplicaciones para Gamificar un Proceso de Aprendizaje de Inglés

Actualmente, la gamificación se ha vuelto un sistema de tecnología muy sobresaliente para diferentes materias, ya sea en el ámbito empresarial o educativo, a pesar de que no es imprescindible el uso de la tecnología para la gamificación en el proceso de aprendizaje del

inglés, en los últimos años se han creado múltiples recursos y aplicaciones, existen una gran variedad de páginas y aplicaciones para utilizar en un proceso de gamificación, he considerado algunas de las cuales podemos utilizar para aprender o enseñar una segunda lengua.

Kahoot. El modelo de negocio de Kahoot gamifica el aprendizaje de cuatro maneras diferentes a través de cuestionarios, encuestas, juegos de ingenio y debates (Golubeva, 2018).

Cuestionario. Son probablemente los más utilizados en la aplicación, consiste en crear una serie de preguntas creadas por el docente, sus respuestas se basan por medio de opciones múltiples, establecidas en diferentes colores, las recompensas se dan al jugador quien llega a responder las preguntas más rápido, reflejando el resultado en una tabla donde se muestra los cinco primeros puestos, estos resultados se encuentran disponibles para que puedan descargar como archivo de Excel.

Encuesta. Aunque las características que presenta son similares al modo de cuestionario, su diferencia consiste en la busca de opiniones y en lugar de dar una puntuación, presenta una distribución de respuestas para cada pregunta, este modelo tiene como finalidad de que el docente recopile los datos obtenidos para que de esta manera pueda establecer un debate en el aula.

Ingenio. Brindar soluciones ante el contexto dado, los jugadores deben ordenar las respuestas establecidas en el orden adecuado, como, por ejemplo, el de construir palabras, en este juego los jugadores deben colocar en orden correcto las palabras para llegar a formar una frase, digamos que la respuesta es la palabra "inglés". Las opciones que se ofrecen en la pantalla son las letras I-N-G-L-E-S, cada una de las cuales tiene una forma y un color específicos. Estas letras se mezclan y los jugadores tienen que ordenarlas para formar la palabra.

Debate. Aquí no existen respuestas correctas o incorrectas, tiene como finalidad el poder iniciar una discusión entre los jugadores, a diferencia de los cuestionarios y encuestas, los estudiantes deben fundamentar por qué eligieron una respuesta sobre otras.

Quizizz. Durante esta pandemia, el aprendizaje escolar se realiza en línea. La enseñanza a través del aprendizaje en línea es un reto para algunos profesores. Los profesores tienen que preparar una variedad de métodos y técnicas para enseñar una materia que sea eficaz durante el aprendizaje en línea. El uso de presentaciones de diapositivas, vídeos, imágenes, juegos y un generador en línea para crear cuestionarios son cosas que los profesores pueden utilizar para apoyar la enseñanza.

Una de las técnicas que los profesores pueden utilizar en clase es la realización de cuestionarios en línea. Esta actividad ayuda a los profesores y también a los alumnos a saber qué y cuánto han entendido de un tema. Es importante aplicar esta técnica al principio o al final de la clase. Sin embargo, los profesores deben tener en cuenta la elección de los tipos de cuestionarios adecuados para los alumnos. Deben tener en cuenta que los cuestionarios no solo sirven para conocer la comprensión del tema por parte de los alumnos, sino también para que disfruten completando los cuestionarios. Durante el e-learning, los profesores pueden intentar utilizar sitios web que proporcionen ideas y plantillas que puedan ayudarles a crear cuestionarios. Kahoot! y Quizizz son ejemplos de cuestionarios basados en la web que los profesores pueden utilizar para crear divertidos cuestionarios en línea.

Como sabemos, los alumnos jóvenes pueden aburrirse fácilmente y no concentrarse cuando estudian durante largos periodos de tiempo. Para hacer frente a esta limitación, los profesores tienen que diseñar cuestionarios divertidos para sus alumnos.

Según Hudson (2018), las características únicas de Quizizz, como los potenciadores y el tablero de mandos en vivo, pueden aumentar su interés por el cuestionario. Además, los estudiantes pueden beneficiarse de las ventajas de los cuestionarios en línea que se presentarán a continuación:

- Los estudiantes se involucran activamente en el material de la asignatura.
- Los concursos pueden aumentar la motivación de los alumnos.
- Los cuestionarios pueden ayudar a los estudiantes a recordar la información y a obtener mejores calificaciones.
- Los cuestionarios divertidos en línea pueden reducir el estrés de los estudiantes.

En conclusión, los cuestionarios interactivos en línea no solo ayudan a los profesores con las técnicas de enseñanza durante el e-learning, sino que también tienen un impacto beneficioso en los estudiantes. Aumentar la implicación de los estudiantes, la motivación, la mejora de la puntuación y la reducción del estrés son varios de los beneficios que obtienen los estudiantes gracias a los divertidos cuestionarios online.

PowerPoint. La razón por la que las presentaciones basadas en juegos son tan eficaces es que expresan la información en forma de hacer en lugar de contar. No hace falta escribir un código para crear estos juegos: lo único que se necesita es el entusiasmo por hacer algo bien, conoceremos un poco de cómo relacionar el PowerPoint con la gamificación:

Triggers Animación. Las opciones de animación de PowerPoint permiten a los usuarios crear una infinidad de efectos de movimiento, desde los más sorprendentes hasta los más vertiginosos. Sin embargo, la mayoría de estos efectos de animación tienen eventos asociados a ellos. Los tres eventos principales son al hacer clic, con anterioridad y después de anterioridad, sea cual sea el evento que utilice, PowerPoint ofrece una opción de animación extra llamada

disparadores, esto hace que sus objetos animados se pongan en movimiento cuando hace clic en un objeto completamente diferente en su diapositiva. Así que usted hace que un clic en un objeto desencadene una animación de otro objeto de la diapositiva. Además, puede utilizar las animaciones Trigger para provocar también eventos multimedia, como la reproducción de un sonido o un clip de vídeo.

Cuestionarios. En casi todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede ser un reto mantener un alto nivel de compromiso y garantizar que los participantes recuerden la información que se les presenta, es aún más complicado cuando se presenta la clase mediante una plataforma virtual, si nosotros como docentes queremos aumentar el compromiso de nuestra clase, los cuestionarios es una gran manera de hacerlo, hacer un diseño de pregunta a base de un contexto y de un diseño bien formulado, estos tipos de concursos denotan una lista de ventajas como:

- Entrega de información clase de manera eficiente.
- Dar voz a su público y estimular el debate.
- Obtener retroalimentación.
- Reforzar el contenido, comprobar la comprensión y hacer participar a los estudiantes.

Powtoon. Es una herramienta multiusos en línea que puede permitir a los estudiantes y a los profesores hacer presentaciones animadas. Los estudiantes pueden utilizarla para crear investigaciones cortas y también sostenidas con base en una pregunta, demostrar la comprensión del tema, utilizar la tecnología para publicar información que pueda ayudar a otros, desarrollar una buena organización y estilo de presentaciones para la audiencia, puede escribir un texto informativo con imágenes.

Debido a los dibujos animados, los estudiantes están más interesados en hacer presentaciones y porque están más interesados en su presentación y la investigación del tema sería mucho mejor, teniendo un gran nivel de información.

Genially. El uso de Genially es sencillo e intuitivo. La aplicación está disponible en inglés y en otras lenguas, como el francés y el español; es un software fácil de usar que te permite añadir una gran variedad de elementos interactivos a tus diapositivas, incluso te permite subir archivos de PowerPoint y convertirlos en un Genially. Frente a ello surgen estrategias eficaces para aplicar esta plataforma a los estudiantes (Rheume, 2019).

- presentación interactiva
- salas de escape digitales
- infografía
- excursiones virtuales
- contar historias o escoger tu propia historia
- folletos gráficos
- videos
- imágenes interactivas.

Los cuestionarios son ideales para romper el hielo al principio de una lección o para comprobar cuánto saben los alumnos sobre el tema que va a presentar; definir su juego es lo primero en el cual el docente debe tomar en cuenta a partir del contexto que coincida con el plan de estudios, medir los resultados, conocer qué tareas se va a incluir, así como el tema y el calendario son aspectos notables al momento de implementar el software; planificar suele ser útil para crear primero un diagrama, así te aseguras de que tus diapositivas estén bien organizadas; escoger la plantilla con base en el contexto de estudio que se piensa utilizar tomando en cuenta

las diferentes estrategias ya mencionadas con la finalidad de motivar al alumno; permitiéndole explorar, descubrir y brindar una buena experiencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Canva. Es una herramienta de diseño gráfico que cuenta con miles de plantillas para llevar a cabo tu creatividad, ya sea para uso empresarial o educativo, desde revistas hasta diseños, Canva ayuda a diseñar todo de forma sencilla y eficiente.

Con su interfaz fácil de usar, los docentes pueden crear diseños con sus alumnos en cuestión de minutos. Además, los profesores pueden hacer un seguimiento del progreso de los alumnos y ver el rendimiento de cada uno de ellos.

2.3. Marco Conceptual

2.3.1. Motivación

Es un proceso de estimulación hacia las personas con la finalidad de realizar acciones para lograr los objetivos establecidos.

2.3.2. Juego

Un sistema con reglas, algún tipo de desafío, retroalimentación de algún tipo, interacción y diversión

2.3.3. Gamificación

Añadir elementos de juegos a las actividades habituales que normalmente no se consideran como juegos, esto no es lo mismo que jugar juegos en clase.

2.3.4. Insignias

Elemento de la gamificación en el cual los estudiantes los obtienen por la realización de actividades especiales, una forma para mantener al alumno motivado.

2.3.5. *Aprendizaje*

La recepción de conocimientos es una de las representaciones mentales más importantes con los que nos rodean (humanos, animales, sistemas artificiales. A través de la lectura, definimos el aprendizaje como un proceso en el que la nueva información se relaciona con la información existente, este proceso cambiará la personalidad de las personas y por lo tanto resolverá los problemas a los que se enfrentan cada día.

2.3.6. *Objetivos de Aprendizaje*

Son habilidades que se desea que los alumnos muestren al final del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.3.7. *Aprendizaje de Inglés*

Por aprendizaje de la lengua inglesa se entienden a los estudios (es decir, la enseñanza y el aprendizaje) de la lengua con el objetivo principal de enseñarla a estudiantes no nativos.

2.3.8. *Habilidades del Idioma Inglés*

Habilidad es el poder o capacidad de hacer o actuar física, mental, legal, moral o económicamente, etc., para llegar a un buen aprendizaje del inglés se debe estudiar las cuatro habilidades: leer, hablar, escribir, escuchar, con la base de un vocabulario amplio y una buena gramática.

2.3.9. *Herramientas Tecnológicas*

Herramientas que los estudiantes y los profesores utilizan para facilitar el aprendizaje para facilitar el aprendizaje en el entorno del aula virtual, híbrida o tradicional.

2.3.10. Listening

Es una de las habilidades del inglés, siendo el que más se utiliza en la vida cotidiana de las personas. Además, enseñar a los alumnos muchas actividades de escucha es una buena manera de ampliar su vocabulario. Por otra parte, también ayuda a los alumnos a mejorar su comprensión auditiva.

2.3.11. Retroalimentación

Es la información que se da al alumno sobre su rendimiento en relación con los objetivos o resultados del aprendizaje. Debe tener como objetivo (y ser capaz de producir) la mejora del aprendizaje de los estudiantes. La retroalimentación reorienta o reenfoca las acciones del alumno para lograr un objetivo, alineando el esfuerzo y la actividad con un resultado.

2.4. Formulación de Hipótesis

2.4.1. Hipótesis General

La Gamificación interviene en un nivel alto en la adaptación del uso de herramientas tecnológicas en la competencia de *listening* del área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022.

2.4.2. Hipótesis Específicas

El aprendizaje de la competencia “*listening*” en la mayoría estuvo en un nivel de inicio en la aplicación de la gamificación en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022.

El nivel de aprendizaje de la competencia “*listening*” en la mayoría estuvo en un nivel de logro destacado después de la aplicación de la gamificación en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022.

Existe diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje de la competencia “*listening*” antes y después de la aplicación de la gamificación.

2.5. Operacionalización de Variables

Variable 1: Gamificación

Dimensiones: Kahoot, Canva, Powtoon, Powerpoint y Quizziz.

Variable 2: Competencia de *listening*

Dimensiones: Información general e información específica.

2.5.1. Caracterización de Variables

Variable dependiente: Gamificación

Variable independiente: Competencia de *listening*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
V. D. Gamificación	Es el uso de la mecánica y las características del juego para atraer, motivar comportamientos y facilitar el aprendizaje de las personas en situaciones reales, haciendo más accesibles los materiales de contenido denso, normalmente no asociados a los juegos.	La gamificación aplica elementos relacionados con la teoría y la mecánica de los juegos, como el uso de premios y recompensas para aumentar el compromiso y la motivación del estudiante.	Kahoot Canva Powtoon Powerpoint Quizziz	Genera compromiso de los estudiantes Brinda oportunidades de práctica Mide el progreso de aprendizaje Ofrece retroalimentación
V. I. Competencia de listening	Competencia social, en la que se desarrolla habilidades cognitivas que hace que el estudiante desarrolle activamente una actividad de manera correcta.	Se pretende dar una mejora del nivel de aprendizaje de inglés en las cuatro habilidades, en especial la de escucha que nos propone la Educación Básica Regular: <i>Listening</i> (trabajar las colocaciones en varias audiciones).	Información general Información específica	Dibuja según lo que escuchas Dictado Present Simple Rules Completa la historia Present Simple Dictado de verbos en simple Past Completa la historia Simple Past Dibuja según lo que escuchas Adjectives

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Tipo y Diseño de Investigación

3.1.1. Tipo de Investigación

El tipo de investigación que se realizó es una investigación aplicada debido a que se aplicó y utilizó la gamificación para experimentar y cambiar la realidad de la muestra de los estudiantes de la Institución Educativa Juan Pablo II. Maloney (2019) indica: “la gamificación emplea juegos digitales y no digitales bien diseñados para simular el lenguaje de los alumnos, que incluyen elementos de juego en el entorno de aprendizaje para impulsar el compromiso y la participación”, es por ello que, se consideró que nuestra investigación será un aporte para la mejora del nivel de aprendizaje de inglés, pues nos basamos en la investigación teórica básica de que la gamificación es la base de la lengua y tiene primacía sobre las habilidades lingüísticas tocando como principal la habilidad de *listening*, por lo tanto, se busca como producto la obtención, corrección y perfeccionamiento del conocimiento científico sobre la gamificación.

Según el tiempo, el tipo de investigación es longitudinal, pues se planea estudiar el fenómeno por un periodo prolongado de tiempo, a lo largo de un semestre académico, y no un momento específico. Es así que se busca a través del proceso lograr como resultado una mejora

significativa en los resultados de la prueba de salida a comparación del nivel de aprendizaje que tenían los estudiantes al empezar la investigación, con el que tendrán al finalizar el periodo de aplicación de la investigación.

El tipo de investigación según el carácter de medida del objeto de estudio es cuantitativo, ya que se plantea una observación cuantificable del fenómeno educativo, se medirá la variable independiente, es decir, el nivel adaptación del uso de herramientas tecnológicas en la competencia de *listening* del área de inglés.

3.1.2. Diseño de Investigación

Se ha utilizado un diseño experimental, de investigación preexperimental, se llama así porque su grado de control es mínimo.

Basado en un diseño de preprueba-posprueba con un solo grupo (en el estudio se utiliza a 4 secciones un diseño de preprueba y posprueba, con el mismo grupo).

Hernández Sampieri refiere que a un grupo se le aplica una prueba previa para saber el conocimiento que tienen con la competencia, luego se aplica el estímulo que son las herramientas de gamificación que viene hacer el tratamiento experimental, y finalmente se le aplica una prueba posterior con la competencia.

3.2. Descripción del Universo y la Muestra

3.2.1. Población

La población fue de 50 estudiantes de nivel primario en la Institución Educativa Juan Pablo II de la ciudad Tacna, en el año 2022, lo que representa el 100 %.

3.2.2. *Muestra*

La muestra es representativa, fue de 32 estudiantes de tercero, cuarto, quinto y sexto de nivel primario en la Institución Educativa Juan Pablo II de la ciudad de Tacna, se realizó la técnica del muestreo no probabilístico, ya que se seleccionó la muestra a razón y criterio del objeto de estudio.

3.3. Descripción de las Técnicas e Instrumentos de Investigación

3.3.1. *Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos*

V1: Gamificación

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

La aplicación de diferentes *softwares* tales como el Kahoot, Quizizz, Powerpoint, Powntoon, Genially y Canva fue aplicada a los estudiantes de la Institución Educativa Juan Pablo II, con la finalidad de verificar la adaptación del uso de herramientas tecnológicas en la Competencia de *listening* de inglés, la técnica fue la observación y el instrumento una lista de cotejos para poder obtener la información sobre la eficacia de la aplicación.

V2: Competencia de *listening*

Técnica: Examen (pretest y postest)

Instrumento: Herramientas tecnológicas

La técnica empleada para la recolección de datos fue el examen en el cual permitió medir la eficacia de la gamificación en la lengua inglesa.

3.3.2. Técnicas de Procesamiento y Presentación de Datos

Procesamiento:

- Aplicación de prueba de entrada y salida.
- Codificación.
- Tabulación mecanizada.
- Presentación.
- Tablas.

3.3.3. Técnicas de Análisis e Interpretación de Datos

Los datos fueron dados de manera personal, realizadas después de la prueba de entrada y salida, los resultados se llegaron a observar mediante cuadros de doble entrada procesados por el programa SPSS, ya que fue una investigación preexperimental.

Capítulo IV

Marco Operacional

4.1. Descripción del Trabajo de Campo

4.1.1. De Implementación

Antes de desarrollar la investigación se elaboran:

- prueba de entrada y salida
- material elaborado para la experimentación.

4.1.2. De Coordinación

Se solicitó el permiso a la directora de la Institución Educativa Juan Pablo II, quién aceptó inmediatamente para llevar a cabo la investigación.

4.1.3. De Aplicación

Antes de la aplicación se realizaron las siguientes actividades:

Se describe la aplicación de la prueba de entrada. Se llegó a trabajar con los estudiantes de tercero a sexto de nivel primario; la prueba de entrada fue aplicada en los grados mencionados. A partir del 1 de agosto hasta el 14 de octubre y tuvo una duración de dos horas académicas.

Se describe la aplicación del experimento. Empezó el 1 de agosto hasta 14 de octubre. Tomó una unidad académica perteneciente al tercer bimestre.

Se describe la aplicación de la prueba de salida (fecha duración). La aplicación para establecer la diferencia entre los resultados de la prueba de entrada y salida, se empleó la prueba estadística T de Student.

4.2. Resultados de la Investigación

Dimensión 1

Conoce los diferentes tipos de juegos implementados en la gamificación.

Indicador 1

Identifica los elementos de la gamificación (misiones, avatares, tiempo, etc.)

Tabla 1

Nivel de aprendizaje de la competencia “listening” antes de la intervención, según la herramienta digital en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022

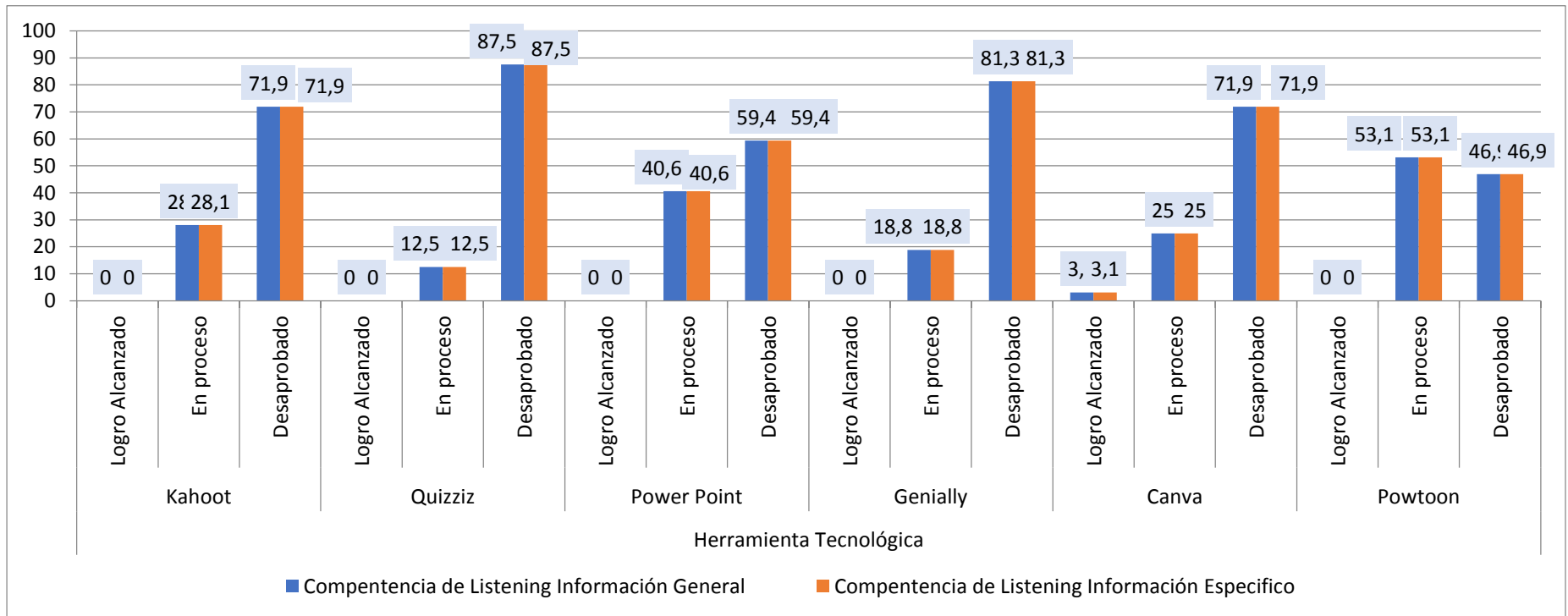
Herramienta tecnológica	Información general		Información específica	
Kahoot	Nouns		Dibuja según lo que escuchas	
	N	%	N	%
Logro alcanzado	0	0,0	0	0,0
En proceso	9	28,1	9	28,1
Desaprobado	23	71,9	23	71,9
Quizziz	Present simple rules		Dictado present simple rules	
	N	%	N	%
Logro alcanzado	0	0,0	0	0,0
En proceso	4	12,5	4	12,5
Desaprobado	28	87,5	28	87,5
PowerPoint	Present simple		Completa la historia present simple	
	N	%	N	%
Logro alcanzado	0	0,0	0	0,0
En proceso	13	40,6	13	40,6
Desaprobado	19	59,4	19	59,4
Genially	Simple past verbs		Dictado de verbos en simple past	
	N	%	N	%
Logro alcanzado	0	0,0	0	0,0
En proceso	6	18,8	6	18,8
Desaprobado	26	81,3	26	81,3
Canva	Simple past		Completa a historia simple past	
	N	%	N	%
Logro alcanzado	1	3,1	1	3,1
En proceso	8	25,0	8	25,0
Desaprobado	23	71,9	23	71,9
Powtoon	Adjectives		Dibuja según lo que escuchas adjectives	
	N	%	N	%
Logro alcanzado	0	0,0	0	0,0
En proceso	17	53,1	17	53,1
Desaprobado	15	46,9	15	46,9

En la tabla 1, se observa el nivel de aprendizaje de los estudiantes antes de la intervención, con respecto a la información general, se destaca la categoría “desaprobados”

(> 59 %) en el tema *Nouns, Present Simple Rules, Present Simple, Simple Past Verbs, Simple Past*, donde fue aplicado la herramienta de Kahoot, Quizziz, PowerPoint, Genially y Canva respectivamente. Por otro lado, se logró identificar que al menos un estudiante presentó el “logro alcanzado” en el tema de simple past en el cual se empleó la herramienta Canva. Por otra parte, en la información específica del mismo modo predominaron los estudiantes desaprobados (71 %), asimismo, el 87,5 % es el mayor porcentaje de desaprobados en los diferentes temas desarrollados. Además, se identificó que en la herramienta Powtoon, el 53,1 % se encuentran en proceso de aprendizaje.

Figura 1

Nivel de aprendizaje de la competencia “listening” antes de la intervención según la herramienta digital en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022



Dimensión 2

Proceso enseñanza-aprendizaje

Indicador 1

Transmite conocimientos, asimila información y construye representaciones mentales significativas.

Tabla 2

Nivel de aprendizaje de la competencia “listening” después de la intervención según la herramienta digital en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022

Herramienta tecnológica	Información general		Información específica	
	Nouns		Dibuja según lo que escuchas	
	N	%	N	%
Kahoot				
Logro alcanzado	6	18,8	6	18,8
En proceso	22	68,8	22	68,8
Desaprobado	4	12,5	4	12,5
Quizziz	Present simple rules		Dictado present simple rules	
Logro alcanzado	7	21,9	7	21,9
En proceso	25	78,1	25	78,1
Desaprobado	0	0,0	0	0,0
PowerPoint	Present simple		Completa la historia present simple	
Logro alcanzado	8	25,0	8	25,0
En proceso	24	75,0	24	75,0
Desaprobado	0	0,0	0	0,0
Genially	Simple past verbs		Dictado de verbos en simple past	
Logro alcanzado	12	37,5	12	37,5
En proceso	20	62,5	20	62,5
Desaprobado	0	0,0	0	0,0
Canva	Simple Past		Completa a historia simple past	
Logro Alcanzado	21	65,4	21	65,4
En proceso	11	34,4	11	34,4
Desaprobado	0	0,0	0	0,0

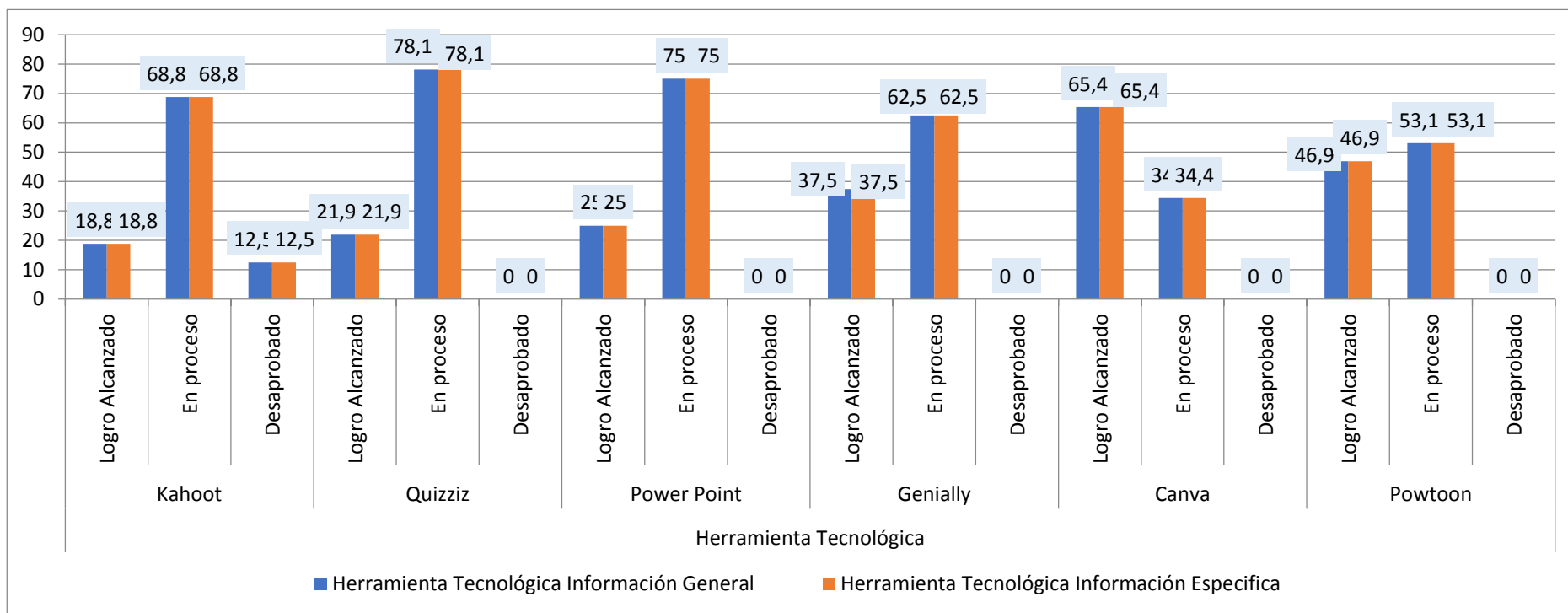
Powtoon	Adjectives		Dibuja según lo que escuchas adjectives	
	Logro Alcanzado	15	46,9	15
En proceso	17	53,1	17	53,1
Desaprobado	0	0,0	0	0,0

En la tabla 2, se observa el nivel de aprendizaje del *listening* luego de realizar la intervención, con respecto a la información general se evidencia que el 65,4 % representa el mayor porcentaje de estudiantes que presentan un logro alcanzado utilizando Canva. Asimismo, el 78,1 % representa a los estudiantes que se encuentran en proceso de aprendizaje en el present simple rules donde se aplicó el Quizziz. Pero, todavía se encuentra el 12,5 % de estudiantes desaprobados en Nouns donde se empleó el Kahoot.

Por otro lado, al referirnos de la información específica prevaleció el “logro alcanzado” utilizando la herramienta Canva (65,4 %) y en menores porcentajes alcanzaron esta categoría las herramientas como Kahoot, Quiziz, PowerPoint, Genially y Powtoon. Cabe mencionar que el 12,5 % de estudiantes desaprobaron cuando tuvieron que dibujar lo que escuchaban.

Figura 2

Nivel de aprendizaje de la competencia “listening” después de la intervención según la herramienta digital en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022



Dimensión 3

Listening

Herramientas tecnológicas

Indicador 1

Transmite conocimientos, asimila información y construye representaciones mentales significativas.

Tabla 3

Nivel de aprendizaje de la competencia escucha “listening” antes y después de la intervención en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022

Herramienta tecnológica	Información general				Información específica			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
Kahoot	Nouns				Dibuja según lo que escuchas			
	N	%	N	%	N	%	N	%
	Logro alcanzado	0	0,0	6	18,8	0	0,0	6
En proceso	9	28,1	22	68,8	9	28,1	22	68,8
Desaprobado	23	71,9	4	12,5	23	71,9	4	12,5
Quizziz	Present Simple Rules				Dictado present simple rules			
	N	%	N	%	N	%	N	%
	Logro alcanzado	0	0,0	7	21,9	0	0,0	7
En proceso	4	12,5	25	78,1	4	12,5	25	78,1
Desaprobado	28	87,5	0	0,0	28	87,5	0	0,0
PowerPoint	Present simple				Completa la historia present simple			
	N	%	N	%	N	%	N	%
	Logro alcanzado	0	0,0	8	25,0	0	0,0	8
En proceso	13	40,6	24	75,0	13	40,6	24	75,0
Desaprobado	19	59,4	0	0,0	19	59,4	0	0,0
Genially	Simple Past Verbs				Dictado de verbos en simple past			
	N	%	N	%	N	%	N	%
	Logro alcanzado	0	0,0	12	37,5	0	0,0	12
En proceso	6	18,8	20	62,5	6	18,8	20	62,5
Desaprobado	26	81,3	0	0,0	26	81,3	0	0,0
Canva	Simple Past				Completa a historia simple past			
	N	%	N	%	N	%	N	%

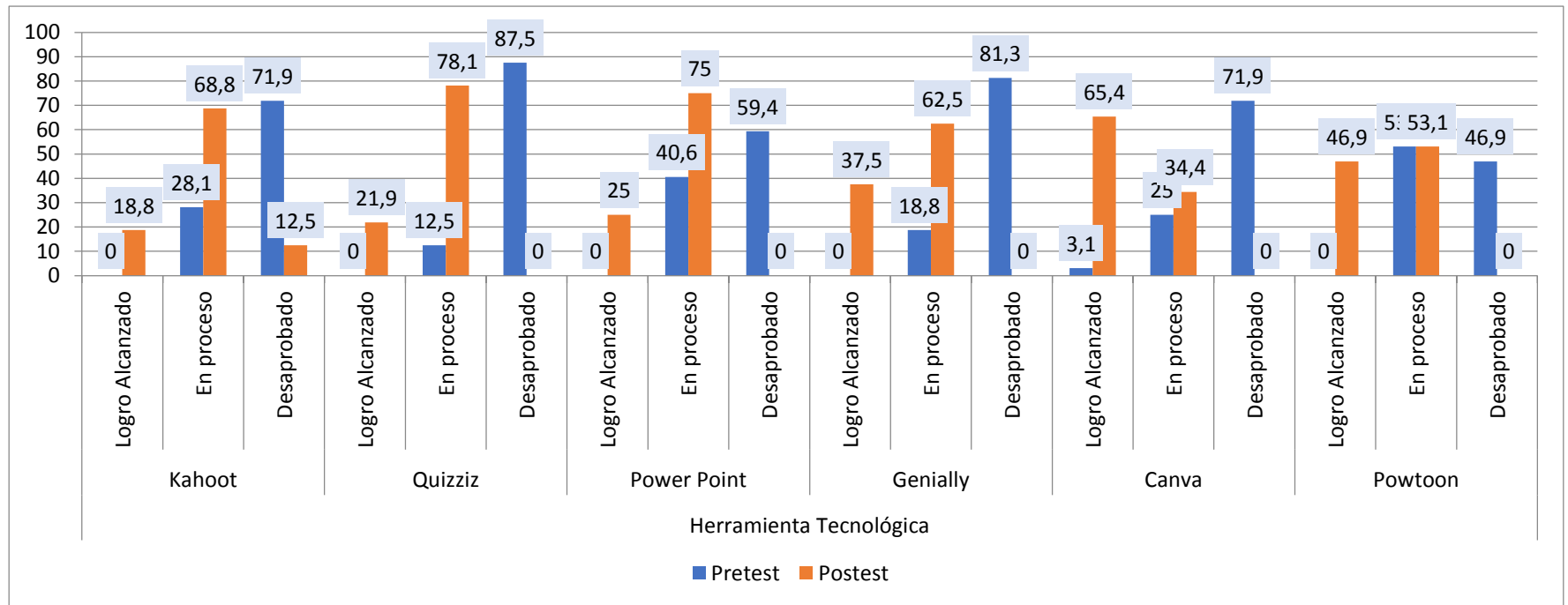
Logro alcanzado	1	3,1	21	65,4	1	3,1	21	65,4
En proceso	8	25,0	11	34,4	8	25,0	11	34,4
Desaprobado	23	71,9	0	0,0	23	71,9	0	0,0
Powtoon	Adjectives				Dibuja según lo que escuchas adjectives			
Logro alcanzado	0	0,0	15	46,9	0	0,0	15	46,9
En proceso	17	53,1	17	53,1	17	53,1	17	53,1
Desaprobado	15	46,9	0	0,0	15	46,9	0	0,0

En la tabla 3, se observa el nivel de aprendizaje de la competencia de *listening* diferenciado por información general y específica de los estudiantes de la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario. Con respecto a la información general, se evidencia que el mayor cambio significativo se encontró al utilizar la herramienta Canva, logrando incrementar de 3,1 % a 65,4 % de los estudiantes con logro alcanzado. Seguidamente de powtoon que incremento de 0,0 % a 46,9 % de estudiantes con logro alcanzado. Por otro lado, si bien la herramienta Kahoot no generó un cambio de los estudiantes hacia el logro alcanzado, permitió que los estudiantes desaprobados desarrollen mayor habilidad para lograr un aprendizaje en proceso.

Finalmente, en relación con la información específica, se encontró que la herramienta Canva de la misma manera logró incrementar las habilidades de los estudiantes que se encontraban desaprobados, llegando a ser catalogados con logro alcanzado y en proceso. Cabe mencionar que en todas las herramientas utilizadas hubo diferencias entre el pretest y postest registrando un incremento de las habilidades del estudiante, generando así un ascenso de la categoría desaprobada al aprendizaje en proceso, llegando en algunos casos al logro alcanzado.

Figura 3

Nivel de aprendizaje de la competencia “listening” antes y después de la intervención “información general” en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022



4.3. Verificación de las Hipótesis

4.3.1. Contrastación de Hipótesis

Prueba de Normalidad. Para la verificación de las hipótesis, se consideró la aplicación de la prueba estadística de Shapiro wilk, establecida en una muestra no menos de 32 estudiantes, con este fin se verifica mediante un análisis basado en una estadística descriptiva y se utiliza los índices alcanzados para demostrar la confirmación o rechazo de la hipótesis a partir de la información dada.

Si $p \text{ valor} \geq \alpha (0,05)$ entonces se procede a no rechazar H_0 ; por lo cual se presentan una distribución normal.

Si $p \text{ valor} < \alpha (0,05)$ entonces procede a rechazar la H_0 ; por lo cual no se presenta una distribución normal.

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Promedio pretest	0,125	32	0,002*	0,952	32	0,000
Promedio posttest	109	32	0,022*	0,975	32	0,040

* Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a Corrección de significación de Lilliefors

Prueba de Hipótesis General. Los resultados obtenidos nos han demostrado que la aplicación de la gamificación facilita el aprendizaje de la competencia de *listening* en los estudiantes de tercero a sexto grado de primaria de la Institución Educativa Juan Pablo II de

Tacna, en el año 2022, para comprobar lo anterior se realizarán las pruebas de hipótesis respectivas.

Formulación de Hipótesis

H0: No Existe diferencia significativa en el promedio de notas de la competencia “*listening*” antes y después de la aplicación de la gamificación en los estudiantes de 3, 4, 5 y 6 de la Institución Educativa Juan Pablo II de la región Tacna - 2022.

H1: Existe diferencia significativa en el promedio de notas de la competencia “*listening*” antes y después de la aplicación de la gamificación en los estudiantes de 3, 4, 5 y 6 de la Institución Educativa Juan Pablo II de la región Tacna - 2022.

Establecer un Nivel de Significancia

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

Estadístico de Prueba

Previamente, se realizó la prueba de normalidad para determinar si los datos son normales y corresponde realizar una prueba paramétrica:

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Promedio pretest	,253	32	,000	,889	32	,003
Promedio postest	,261	32	,000	,864	32	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Posteriormente, se determinó trabajar un estadístico de prueba paramétrico “T-Student”.

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{s/\sqrt{n}}$$

Dónde:

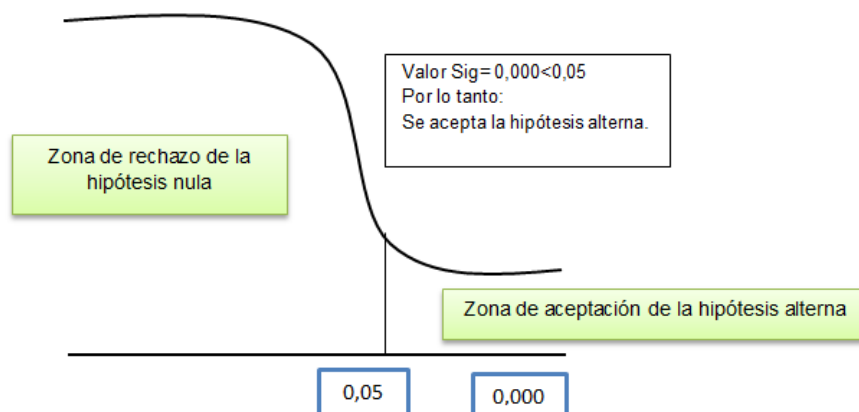
Ho: ($p \geq 0,05$) - No se rechaza la Ho

H1: ($p < 0,05$) - Rechaza la Ho

P: 0,000; $\alpha = 0,05$ - $P < 0,05$ entonces se rechaza Ho

Prueba de muestra única						
Valor de prueba = 9,16						
95 % de intervalo de confianza de la						
Diferencia de						
diferencia						
	t	gl	Sig. (bilateral)	medias	Inferior	Superior
Promedio postest	31,296	31	,000	4,684	4,38	4,99

Decisión



Los resultados registran que el valor de P (0,000) es menor que el nivel de significancia, por lo cual se rechaza H_0 y se concluye con un nivel de confianza del 95 % que existe diferencia significativa en el promedio de notas de la competencia “*listening*” antes y después de la aplicación de la gamificación en los estudiantes de 3, 4, 5 y 6 de la Institución Educativa Juan Pablo II de la región Tacna - 2022.

4.3.2. Contrastación de Hipótesis Específica

Contrastación de Hipótesis A. El aprendizaje de la competencia “*listening*” en la mayoría estuvo en un nivel de inicio en la aplicación de la gamificación en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022

Para la contrastación de la hipótesis A se utilizó una prueba estadística no paramétrica Chi-cuadrado, dado que su objetivo es determinar cuán bien se ajusta los datos hacia los datos esperados, que puede ser uniforme para todos los casos o de ajuste a un patrón específico a un 95 % de confianza.

Formulación de Hipótesis

H_0 : Existe diferente puntaje en la dimensión “información general y específica” antes de la aplicación de la gamificación.

H_1 : Existe similar puntaje en la dimensión “información general y específica” antes de la aplicación de la gamificación.

Establecer un Nivel de Significancia

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

Estadístico de Prueba

Previamente, se realizó la prueba de normalidad para determinar si los datos son normales y corresponde realizar una prueba paramétrica:

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest general	,253	32	,000	,889	32	,003
Pretest específica	,253	32	,000	,889	32	,003

a. Corrección de significación de Lilliefors

Posteriormente, se determinó trabajar un estadístico de prueba paramétrico “T - Student”.

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{s/\sqrt{n}}$$

Dónde:

U = media de la población

X = media de la distribución de los datos

N = tamaño de la muestra

S = error estándar de la muestra.

Lectura del P valor

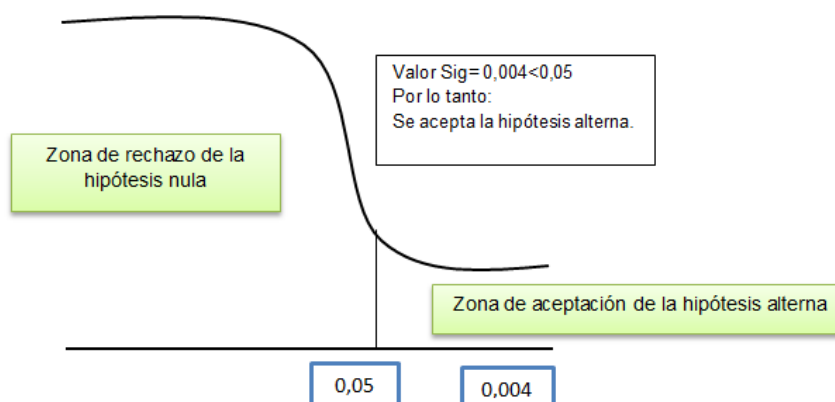
Ho: ($p \geq 0,05$) - No se rechaza la Ho

H1: ($p < 0,05$) - Rechaza la Ho

P: 0,004; $\alpha = 0,05$ - $P < 0,05$ entonces se rechaza Ho

Prueba de muestra única						
Valor de prueba = 9.16						
95 % de intervalo de confianza de						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest general	-,020	31	,004	,000	-,38	,38

Decisión



Los resultados registran que el valor de P (0,004) es menor que el nivel de significancia, por lo cual se rechaza Ho y se concluye con un nivel de confianza del 95 % que existe similar puntaje en la dimensión “información general y específica” antes de la aplicación de la gamificación.

Contrastación de Hipótesis B. El de aprendizaje de la competencia “*listening*” en la mayoría estuvo en un nivel de logro destacado después de la aplicación de la gamificación en el

área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022.

Para la contrastación de la hipótesis B se utilizó una prueba estadística no paramétrica T-Student, dado que su objetivo es determinar cuán bien se ajusta los datos hacia los datos esperados, que puede ser uniforme para todos los casos o de ajuste a un patrón específico a un 95 % de confianza.

Formulación de Hipótesis

HO: Existe diferente puntaje en la dimensión “información general y específica” después de la aplicación de la gamificación.

H1: Existe similar puntaje en la dimensión “información general y específica” después de la aplicación de la gamificación Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022.

Establecer un Nivel de Significancia

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

Estadístico de Prueba: Previamente, se realizó la prueba de normalidad para determinar si los datos son normales y corresponde realizar una prueba paramétrica.

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Postest general	,261	32	,000	,864	32	,001
Postest específica	,261	32	,000	,864	32	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Posteriormente, se determinó trabajar un estadístico de prueba paramétrico T-Student

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{s/\sqrt{n}}$$

Dónde:

U = media de la población

X = media de la distribución de los datos

N = tamaño de la muestra

S = error estándar de la muestra

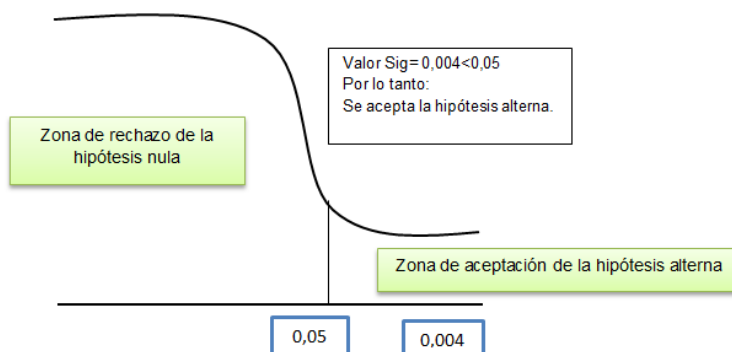
Lectura del P valor:

Ho: ($p \geq 0,05$) - No se rechaza la Ho

H1: ($p < 0,05$) - Rechaza la Ho

P 0,003; $\alpha = 0,05$ - $P < 0,05$ entonces se rechaza Ho

Prueba de muestra única						
Valor de prueba = 13,84						
95 % de intervalo de confianza de						
la diferencia						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Inferior	Superior
Postest específica	,025	31	,004	,000	-,30	,31
Decisión						



Los resultados registran que el valor de P (0,004) es menor que el nivel de significancia, por lo cual se rechaza H_0 y se concluye con un nivel de confianza del 95 % que existe similar puntaje en la dimensión “información general y específica” después de la aplicación de la gamificación.

Contrastación de Hipótesis C

Existe diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje de la competencia “*listening*” antes y después de la aplicación de la gamificación.

Para la contrastación de la hipótesis C se utilizó una prueba estadística no paramétrica Chi-cuadrado, dado que su objetivo es determinar cuán bien se ajusta los datos hacia los datos esperados, que puede ser uniforme para todos los casos o de ajuste a un patrón específico a un 95 % de confianza.

Formulación de Hipótesis Específica

H_0 : No existe diferencia significativa en el puntaje de la competencia de *listening* en la dimensión “información general y específica” antes y después de la aplicación de la

gamificación en los estudiantes de 3, 4, 5 y 6 de la Institución Educativa Juan Pablo II de la región Tacna - 2022.

H1: Existe diferencia significativa en el puntaje de la competencia de *listening* en la dimensión “información general y específica” antes y después de la aplicación de la gamificación en los estudiantes de 3, 4, 5 y 6 de la Institución Educativa Juan Pablo II de la región Tacna - 2022.

Establecer un Nivel de Significancia

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

Estadístico de Prueba

Previamente, se realizó la prueba de normalidad para determinar si los datos son normales y corresponde realizar una prueba paramétrica:

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest-general	,253	32	,000	,889	32	,003
Postest general	,261	32	,000	,864	32	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
pretest específica	,253	32	,000	,889	32	,003
postest específica	,261	32	,000	,864	32	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Posteriormente, se determinó trabajar un estadístico de prueba paramétrico “T-Student”

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{s/\sqrt{n}}$$

Dónde:

U = media de la población

X = media de la distribución de los datos

N = tamaño de la muestra

S = error estándar de la muestra.

Lectura de valor P

Ho: ($p \geq 0,05$) - No se rechaza la Ho

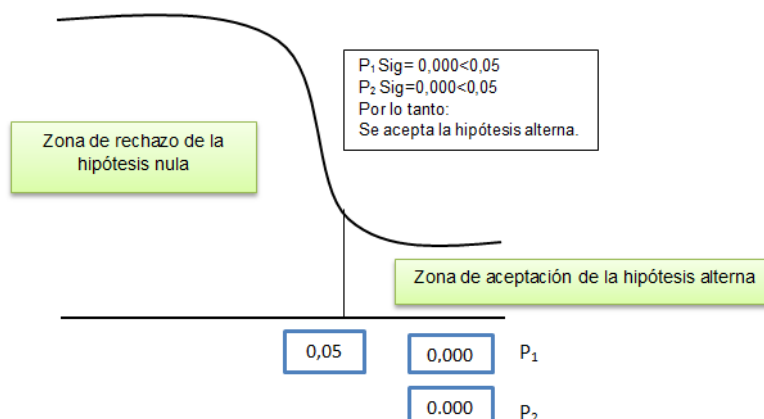
H1: ($p < 0,05$) - Rechaza la Ho

P₁: 0,000 Y P₂:0,000; $\alpha = 0,05$ - $P < 0,05$ entonces se rechaza Ho

Prueba de muestra única						
Valor de prueba = 9.16						
95 % de intervalo de confianza de la						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	diferencia	
					Inferior	Superior
Postest general	31,296	31	,000	4,684	4,38	4,99

Prueba de muestra única						
Valor de prueba = 9,16						
95 % de intervalo de confianza de la						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	diferencia	
					Inferior	Superior
Postest específica	31,296	31	,000	4,684	4,38	4,99

Decisión



Los resultados registran que el valor de P_1 (0,000), P_2 (0,000) es menor que el nivel de significancia, por lo cual se rechaza H_0 y se concluye con un nivel de confianza del 95 % que existe diferencia significativa en el puntaje de la competencia de listening en la dimensión “información general y específica” antes y después de la aplicación de la gamificación en los estudiantes de 3, 4, 5 y 6 de la Institución Educativa Juan Pablo II de la región Tacna - 2022.

4.4. Discusión de Resultados

En la presente investigación se determinó los resultados de otras investigaciones para llegar a comparar los objetivos trazados; basados en el estudio de la intervención antes y después de la gamificación, en la adaptación del uso de herramientas tecnológicas en la Competencia de listening del área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II de la región Tacna - 2022.

Se puede decir que la herramienta Kahoot demostró tener una alta eficacia y aceptación por los alumnos, observando que el nivel de dicha competencia “*listening*” estudiada mejoró en un al 71,9 % de los estudiantes, afirmando que si existe un resultado eficaz de la aplicación de la gamificación como una estrategia para mejorar la habilidad de *listening* en inglés.

Las estrategias de la enseñanza de la habilidad *listening* mediante el uso de diferentes herramientas tecnológicas en inglés pueden utilizarse para introducir la motivación de los alumnos para aprender inglés como lengua extranjera, como los esfuerzos de los estudiantes, la voluntad de aprender, el interés, las actitudes y el disfrute de las clases de inglés. La mayoría de los alumnos respondieron muy bien con este sistema programado, un estudio realizado por Setyono (2015) descubrió que el juego de dictado en marcha puede mejorar la habilidad auditiva de los estudiantes tanto en la comprensión auditiva literal como inferencial. Esta mejora puede ser aprobada por el rendimiento de los estudiantes en la escucha y la puntuación obtenida por los estudiantes aquí mostró que la comprensión auditiva literal era más fácil de mejorar que la comprensión auditiva inferencial.

Pardo (2016) realizó un estudio en el que, siguiendo el procedimiento adaptado en la narración de cuentos, los estudiantes pueden mejorar su capacidad de escucha. Con base en las puntuaciones de los alumnos en las pruebas de escucha, se observó una mejora por parte de los alumnos tras la aplicación de la técnica de narración de cuentos. La mejora se produjo en forma de comprensión de la historia y de búsqueda de información detallada en la misma.

Enseñar a los alumnos a escuchar es una de las cosas más difíciles para los docentes de lenguas extranjeras. Por eso, la enseñanza de la comprensión auditiva es una parte muy importante de toda la actividad docente. La aplicación del juego como estrategia en la clase de comprensión oral ha supuesto una valiosa contribución al aprendizaje de la lengua inglesa. El uso de esta estrategia, que ha dado lugar a un proceso centrado en el alumno en la clase de comprensión oral, ha hecho que los estudiantes sean conscientes de los procesos que subyacen al aprendizaje, involucrándose en el aprendizaje de manera más efectiva e interesante; Vandergrift (2010) afirma que el uso de estrategias de escucha puede hacer que los textos auténticos sean

más accesibles en las primeras etapas del aprendizaje de una lengua, de modo que el proceso resulte más relevante e interesante para los alumnos, lo que hace valer que el resultado eficaz de la comprensión auditiva es dado a través de un sistema gamificado.

La aplicación de la gamificación como estrategia en la habilidad de *listening* hizo que los alumnos se interesaran por la asignatura y motivó a los alumnos a estudiar la comprensión oral. Como resultado, el rendimiento de los alumnos en la comprensión oral mejoró. En los resultados de la puntuación y el test de comprensión auditiva, se observa que los logros de los alumnos aumentan gradualmente. Es por ello que los resultados de las pruebas y las puntuaciones realizadas en las diferentes herramientas tecnológicas indican que el rendimiento de los alumnos ha aumentado gradualmente.

Los resultados de los alumnos en la puntuación de la audición, la primera prueba y la segunda prueba lo demuestran. La puntuación obtenida por los alumnos en cada prueba indicaba que su comprensión auditiva mejoraba gradualmente. Esto significa que la aplicación del Juego tuvo un impacto positivo. En resumen, el juego aumentó gradualmente el rendimiento de la comprensión auditiva de los alumnos, sino también su participación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, los juegos pueden utilizarse en el aula como técnica alternativa para la enseñanza de las diferentes habilidades de la lengua inglesa.

Hong (2015) afirma que la gamificación conduce a una diversión más efectiva y motiva al estudiante a aprender, la gamificación como estrategia de aprendizaje implica la resolución de problemas, incrementa la creatividad, razonamiento lógico, etc., el uso de la gamificación tiene un efecto sobre la motivación de los estudiantes.

Actualmente, se ha demostrado que la gamificación en el sector educativo motiva a los alumnos y aumenta el compromiso en general. Los elementos del juego, como la obtención de

insignias y recompensas por completar los retos con éxito, han demostrado ser muy motivadores e influyen en el aumento del compromiso de los estudiantes, la motivación intrínseca y la voluntad de aprender en el aula.

Por otro lado, la enseñanza de las habilidades auditivas en inglés utilizando el método de aprendizaje gamificado mejora el dominio de los estudiantes sobre los tiempos verbales, ya que los profesores utilizan los materiales en un estilo de enseñanza más convincente y desafiante, mediante el cual los estudiantes escuchan, observan y hacen ejercicios dados por sus profesores.

Con la ayuda de la tecnología avanzada los estudiantes pueden acceder a través de internet y los profesores les dan materiales también desde internet, el aprendizaje gamificado utiliza la tecnología, lo que permite a los profesores trabajar desde casa y controlar el aprendizaje en línea.

Tomando puntos sobre los beneficios y más allá de los desafíos concernientes al aprendizaje basado en la tecnología para mejorar las habilidades de la lengua inglesa, se puede decir que la implementación de la gamificación enfocada en la habilidad de *listening* contribuye una mejora hacia los estudiantes quienes son los principales actores en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se debe considerar el papel importante que el docente realiza durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, de líder a facilitador en la cual imparte reglas, retos, que ayuda a marcar una motivación hacia los alumnos, ciertas instituciones educativa desconocen o no están totalmente capacitadas sobre estos nuevos retos que imparte la educación, la gamificación se está convirtiendo en parte de la vida cotidiana con un uso creciente en el contexto de la investigación, tal como es mencionado en otras investigaciones “el aprendizaje gamificado puede tener un impacto positivo en la motivación de los estudiantes, y por lo tanto, hay una necesidad de

reflexionar sobre los requisitos pedagógicos del aprendizaje gamificado” (Saggah, 2018); por ello, esta investigación estuvo diseñada para manifestar el compromiso de los alumnos como también el que debe demostrar el docente, tomando en cuenta que se necesita de un marco de gamificación pedagógica que nos salve del abismo del conocimiento teórico y se apoye en una estrategia de colaboración con todos los actores intervinientes en el sistema educativo presente en la institución educativa.

Conclusiones

Primera. Con la intervención de la gamificación en la adaptación del uso de herramientas tecnológicas antes y después de la aplicación de la gamificación hay una diferencia significativa (valor sig. = 0,000 < 0,05; por lo tanto: se acepta la hipótesis alterna) en el nivel de puntaje de la competencia “*listening*” del área de inglés en los estudiantes de 3, 4, 5, 6 de la Institución Educativa Juan Pablo II de la región Tacna - 2022.

Segunda. El nivel de aprendizaje de la competencia de listening antes de la aplicación de la gamificación en el área de inglés es semejante al puntaje de la dimensión información general y específica “*listening*” (valor sig. = 0,004 < 0,05; por lo tanto: se acepta la hipótesis alterna) antes de la aplicación de la gamificación en estudiantes del área de inglés del nivel primario de la Institución Educativa Juan Pablo II de la región Tacna - 2022.

Tercera. El nivel de aprendizaje de la competencia de listening después de la aplicación de la gamificación tiene un nivel similar en el puntaje de la dimensión información general y específica “*listening*” (valor sig. = 0,004 < 0,05; por lo tanto: se acepta la hipótesis alterna) después de la aplicación de la gamificación en el área de inglés en los estudiantes del área de inglés de la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna.

Cuarta. El nivel de aprendizaje de la competencia de listening en la dimensión información y específica antes y después de la aplicación de la gamificación en los estudiantes

tiene diferencia significativa ($P1 \text{ sig.} = 0,000 < 0,05$; $P2 \text{ sig.} = 0,000 < 0,05$; por lo tanto: se acepta la hipótesis alterna) en los estudiantes del área de inglés de la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna.

Recomendaciones

Primera. La sugerencia se dirige a los profesores de inglés, en particular a los que enseñan inglés en las instituciones educativas para que apliquen el juego de forma eficaz. Se puede utilizar para la enseñanza de las diferentes habilidades del inglés (*listening, speaking, reading, writing*). En otras palabras, la enseñanza de una segunda lengua basada en el modelo del juego puede dar varias formas de aplicación y puede llegar a ser más valiosa que utilizando el método convencional de enseñanza.

Segunda. Dado que los resultados de la investigación mostraron resultados positivos, se recomienda a los futuros investigadores, especialmente a los que estén interesados en la aplicación de gamificación, que preparen una planificación deliberada antes de realizarla durante la clase; porque estos juegos también tienen sus puntos débiles. Si la clase es grande, el profesor debe gestionar la clase bien, ya que en muchos grupos la aplicación no puede ser asegurada. El profesor debe trabajar duro para controlar la ejecución del juego. Los alumnos deben estar bien concentrados cuando realicen la actividad.

Referencias

- Arnold. (2015). *Gamification in education*. ASBBS Proceedings.
- Barcroft, J. (2015). *Lexical Input Processing and Vocabulary learning*. International Journal of English studies.
- Birchemall, L. B. (2014). La Teoría Lingüística de Noam Chomsky: del inicio a la actualidad. *Lenguaje*, 417-422.
- Campos, M. (6 de agosto de 2022). *Principles of Language Learning and Teaching*. Obtenido de English Post: <https://englishpost.org/language-learning-and-teaching-principles/>
- Chance, P. (2017). *Aprendizaje y comportamiento*. Colombia: El manual moderno.
- Chou, Y. -K. (2015). *Actionable Gamification*. USA: Octalysis Media. Obtenido de Gamification in Education: Play to learn: <https://www.reading-rewards.com/blog/gamification-in-education-play-to-learn/>
- Clarke, S. (2018). Gamification in Education. En A. Santos, *Instructional strategies to game-based learning* (págs. 472-781). USA: Mehdi Khosrow - Pour.
- Comercio, C. d. (s.f.). *Cámara de Comercio*. Recuperado el 03 de noviembre de 2018, de https://apps.camaralima.org.pe/repositorioaps/0/0/par/r789_2/informeeconomico%20789.pdf
- Convention protection rights all migrant worker. (s.f.). *Cultural Survival*. Recuperado el 2018 de noviembre de 11, de <https://www.culturalsurvival.org/publications/cultural-survival-quarterly/convention-protection-rights-all-migrant-workers-and-their>

- Dale, S. (17 de julio de 2015). *Linkedin*. Obtenido de Gamification: Making work fun or making fun of work?: <https://www.linkedin.com/pulse/gamification-making-work-fun-stephen-dale/>
- Evans, E. (2018). *The secret language of Anatomy*. Kindle Edition.
- Figuroa, J. F. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education*, 32-54.
- Flores, J. F. (2015). Using Gamification to Enhance second language learning. *Digital education*, 32-54.
- Gass, S. (2020). *Second Language Acquisition*. New York: Routledge.
- Gavin Clarke, J. K. (octubre de 2019). *Proquest*. doi:DOI:10.34190/GBL.19.103
- Gené, O. B. (2022). *Introducción a la Gamificación o ludificación en educación*. Madrid: Servicio de publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos.
- Giang. (2018). *Gamification Techniques increase your employees*.
- Glover, I. (2015). *Plas as you learn: gamification as a technique for motivating learners*. AACE.
- Golubeva, D. (20 de junio de 2018). *Gamifying training with Kahoot!* Obtenido de Kahoot: <https://kahoot.com/blog/2018/06/20/gamification-tips-training-kahoot-businesses/>
- Hanock, M. (2020). *TeacTeaching Pronunciation*. Scott Thornbury.
- Hebert, S. (28 de enero de 2018). *Google tech Talks*. Obtenido de The Power of gamification in Education : <https://www.youtube.com/watch?v=mOssYTimQwM>
- Herbert, F. (13 de julio de 2020). *Northwest*. Obtenido de Different Language Teaching Methods: 2020

- Hong, H. Y. (2015). *“Design thinking and 21st century skills”*. Springer.
- Huang, W. H.-Y. (2016). *A practitioner's guide to Gamification of education*. Canada: Rotman school of management.
- Hudson, L. (2018). *Institute for arts integrations and steam*. Obtenido de Technoly Review: Quizizz: <https://artsintegration.com/2018/09/01/technology-review-quizizz/>
- Hunter, K. W. (2018). *Gamification for Business*. Kogan Page.
- Kapp, K. (2015). *The gamification of learning and instruction: Game- based Methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Lei Shi, A. C. (2015). *Contextual Gamification of social Interaction- Towards Increasing Motivation in Social E- learning in Advances in Web Bases Learning ICWL*. Springer International Publishing.
- Malone, S. (3 de marzo de 2015). *Theories and research of second language acquisition*. Obtenido de https://www.sil.org/sites/default/files/files/theories_and_research_of_second_language_acquisition.pdf
- Maloney. (julio de 2019). *Tesol*. Obtenido de Gamification in English language teaching: <https://hongkongtesol.com/blog/gamification-english-language-teaching-more-children-play>
- Marczewski. (2020). *Serious Games and Games bades solution design*. Obtenido de Differences between gamification, simulations, serious games and games: <https://www.gamified.uk/gamification-framework/differences-between-gamification-and-games/>

Michael Sailer, J. H. (2015). Psychological Perspectives on Motivation through Gamification.

International design and Architecture, 28-37.

Ministerio de Educación. (2010). *Orientaciones para el Trabajo Pedagógico*. Lima: MED.

Ministerio de Educación. (2016). *Diseño Curricular Nacional de la Educación*. Lima: MED.

OHCHR. (18 de diciembre de 1990). *Convención Internacional de los Migrantes*. Recuperado el

15 de enero de 2019, de Resolución 45/158:

<https://www.ohchr.org/sp/professionalinterest/pages/cmw.aspx>

OIT. (16 de enero de 2019). *Migración Equitativa Programa de la OIT*. Obtenido de

https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_norm/---

relconf/documents/meetingdocument/wcms_243900.pdf

OIT. (s. f.). *Migración y latinos en Estados Unidos*. Recuperado el 08 de abril de 2019, de

<https://books.google.com.pe/books?id=YlbzqiMafeAC&lpg=PA7&ots=pjE1MilI->

<U&dq=migracion%20laboral%20unam&lr&hl=es&pg=PA113#v=onepage&q=migracion%20laboral%20unam&f=false>

OIT. (s. f.). *Migrants Don't need more Rights*. Recuperado el 08 de abril de 2019, de

<https://www.nytimes.com/2013/12/19/opinion/migrants-dont-need-more-rights.html>

Oxford. (2016). *Gamification and the future of education*. OXFORD ANALYTICA.

Pardo, S. (2016). Digital Storytelling. *Digital education Review*, 74-84.

Pelling, N. (29 de agosto de 2019). *Growth*. Obtenido de The history of gamification (from the

very beginning to now): <https://www.growthengineering.co.uk/history-of-gamification/>

- Perú, A. d. (s. f.). *Contratación de extranjero en el Perú*. Recuperado el 14 de enero de 2019, de <https://www.infocapitalhumano.pe/recursos-humanos/alerta-legal/aspectos-de-la-contratacion-laboral-de-extranjeros-en-el-peru/>
- Rheume, C. (9 de octubre de 2019). *Profweb*. Obtenido de Genially, a tool for creating infographics and animated presentations: <https://www.profweb.ca/en/publications/digital-tools/genially-a-tool-for-creating-infographics-and-animated-presentations>
- Ripoll, O. (2015). *Gamificar vol dir fer jugar*. Obtenido de <https://lab.cccb.org/ca/gamificar-vol-dir-fer-jugar/>
- Robbins, S. S. (7 de febrero de 2015). *EDUCAUSE*. Obtenido de This game sucks "How to improve the Gamification of Education: <https://er.educause.edu/articles/2011/2/this-game-sucks-how-to-improve-the-gamification-of-education>
- Ryan, R. (18 de diciembre de 2017). *American Psychological Association*. Obtenido de Intrinsic Motivation and Selfdetermination in Human Behavior of Edward Deci: <https://www.apa.org/members/content/intrinsic-motivation>
- Saggah. (2018). An investigation of the role of the teacher. *Edulearn 18 Proceeding*.
- Savignon, S. J. (2017). Communicative Competence. *The TESOL Encyclopedia*.
- Setyono, B. (2015). Developing Listening Comprehension test for students of English education department. *Didaktika*. Obtenido de Didaktika: <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/DIDAKTIKA/article/view/1405>
- Simoës, J. (2016). *Science Direct*. Obtenido de A social gamification framework for a K-6 learning platform Computers in Human Behaviors: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563212001574>

- Turienzo, R. (2016). *El pequeño libro de la motivación*. Barcelona: Centro Libros PAPP.
- Vandergrift, L. (2010). Teaching L2 learners how to listen does make a difference. *Language learning*, 470-497.
- Werbach, K. (2016). *Coursera online education server*. Obtenido de Gamification:
<https://www.coursera.org/learn/gamification>
- Williamson, H. (2015). *Vocabulary*. SLT Info.
- Yingfeng Zhang, C. Q. (2017). Agent and Cyber-Physical System Based Self-Organizing and. *International Journal on studies in education*, 737-747.
- Yuan Pin Lin, C. H. (2020). Enhancing Listening Skills using games. *International Journal on studies in education* , 78-107.
- Zhang, J. (2017). The influence of strategy video games and its background music on cognitive control. *Education Training Research and Development*, 67-83.
- Zhihao, Z. (2022). The impact of gamification on the time - limites writing performance of English Mayor. *Hindawi*, 1-11.
- Zichermann, G. (25 de febrero de 2015). *Google techtalks*. Obtenido de The future of creativity and Innovation is Gamification: <https://www.youtube.com/watch?v=ZZvRw71Slew>

Anexos

Anexo 1

Matriz de consistencia

Gamificación: una adaptación del uso de herramientas tecnológicas en el enfoque comunicativo del área de inglés de la Educación Básica Regular de la Región Tacna - 2021

Formulación De Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Dimensión	Indicadores	Metodología
<p>Principal ¿Cómo influye la gamificación en la adaptación del uso de herramientas tecnológicas en la competencia de listening del área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II de la región Tacna – 2022?</p>	<p>General Determinar la intervención de la gamificación en la adaptación del uso de herramientas tecnológicas en la Competencia de listening del área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II de la región Tacna - 2022</p>	<p>General La Gamificación interviene en un nivel alto en la adaptación del uso de herramientas tecnológicas en la Competencia de listening del área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022</p>	<p>V. D. Gamificación</p>	<p>Kahoot Canva Powton PowerPoint Quizziz</p>	<p>Genera compromise de los estudiantes Brinda oportunidades de práctica Mide el progreso de aprendizaje Ofrece retroalimentación</p>	<p>El diseño de investigación pre experimental, donde su diseño será pre prueba, post prueba en un solo grupo.</p> <p>El tipo de investigación según el carácter de medida del objeto de estudio es cuantitativo instrumentos /técnicas observación - lista de cotejos</p>
<p>Sub preguntas (secundarias) ¿Cuál es el nivel de aprendizaje de la competencia “listening” antes de la aplicación de la gamificación en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la Región Tacna - 2022?</p> <p>¿Cuál es el nivel de aprendizaje de la competencia “listening” después de la aplicación de la gamificación en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022?</p>	<p>Específico Diagnosticar el nivel de aprendizaje de la competencia “listening” antes de la aplicación de la gamificación en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la Determinar el nivel de aprendizaje de la competencia “listening” después de la aplicación de la gamificación en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022</p>	<p>Específico El aprendizaje de la competencia “listening” en la mayoría estuvo en un nivel de inicio en la aplicación de la gamificación en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la Región Tacna - 2022 El nivel de aprendizaje de la competencia “listening” en la mayoría estuvo en un nivel de logro destacado después de la aplicación de la gamificación en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022</p>	<p>V. I. Competencia de listening</p>	<p>Información general Información Específica</p>	<p>Dibuja según lo que escuchas Dictado Present Simple Rules Completa la historia Present Simple Dictado verbos en simple Past Completa la historia Simple Past Dibuja según lo que escuchas Adjectives</p>	
<p>¿Cuál es el nivel de aprendizaje de la competencia “listening” antes y después de la aplicación de la gamificación en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022</p>	<p>Comparar el nivel de aprendizaje de la competencia “listening” antes y después de la aplicación de la gamificación en el área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II del nivel primario de la región Tacna - 2022</p>	<p>Existe diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje de la competencia “listening” antes y después de la aplicación de la gamificación</p>				

Anexo 2

Consentimiento Informado para Participantes de Investigación

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los padres de familia la información necesaria para realizar esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como el rol de sus hijos como participantes.

La presente investigación es conducida por la Bach. Diana Melissa Quevedo Porras de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann. El objetivo es determinar la intervención de la gamificación en la adaptación del uso de herramientas tecnológicas en la competencia de listening del área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II de la región Tacna - 2022.

El cual se les pide a los padres accedan a la participación de sus hijos en este estudio, se le pedirá a cada uno de los estudiantes atender la clase con base en las herramientas de gamificación para su buen entendimiento y comprensión que posteriormente serán evaluados sus responderán a las preguntas de la temática según la competencia y la gamificación. Esto tomará aproximadamente una hora de la clase que normalmente se desarrolla. Se conversará durante las sesiones, de modo que el investigador pueda tener los resultados de sus evaluaciones perfectivas.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria, aquel padre que no está de acuerdo en que su niño participe de este trabajo de investigación puede enviar una nota o esquela diciendo la no participación. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas a la evaluación que serán tomados en la investigación serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas. Una vez transcritas las evaluaciones, serán destruidas.

Si tiene alguna duda sobre este estudio, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirar a su niño de este estudio en cualquier

momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma, tiene usted como padre o tutor el derecho de hacérselo saber al investigador.

Desde ya le agradecemos su participación.

CARTA DE SOLICITUD

Tacna 01 de julio del 2022

Sra. Patricia Salas Bedoya

De mayor consideración:

La que suscribe es la Bach. Diana Melissa Quevedo Porras perteneciente a la Escuela de Educación, Comunicación y Humanidades de la Especialidad de Idioma Extranjero de la prestigiosa Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, para comunicarle de acuerdo a lo conversado como docente de esta institución que desarrollaré el proyecto titulado **GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN PABLO II DE LA REGIÓN TACNA. – 2022**, a realizarse en el presente año con estudiantes a partir del tercer grado hasta sexto, por lo cual comunico a usted el desarrollo de esta investigación; pido su colaboración como Directora de la Institución Educativa Juan Pablo II.

De antemano se le agradece su comprensión en el desarrollo profesional, a la investigación.

Atentamente,



Bach. Diana Melissa Quevedo Porras

CARTA DE PRESENTACIÓN

Tacna 21 de julio del 2022

Sra. Janet Vega Rojas

De mayor consideración:

La que suscribe es la Bach. Diana Melissa Quevedo Porras perteneciente a la Escuela de Educación, Comunicación y Humanidades de la Especialidad de Idioma Extranjero de la prestigiosa Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann.

Tengo el agrado de presentarle el presente proyecto de Investigación desarrollado por mi persona titulado **GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN PABLO II DE LA REGIÓN TACNA. – 2022**, a realizarse en el presente año, por lo cual se le pide su colaboración como profesional experto en el tema para la validación del instrumento de recolección de datos presente en la investigación.

De antemano se le agradece su disponibilidad y tiempo otorgado.

Atentamente,

Adj. Formatos de validación, instrumentos y matriz de consistencia



Bach. Diana Melissa Quevedo Porras

CARTA DE PRESENTACIÓN

Tacna 21 de julio del 2022

Srta. Irene Christina Ugalde Verde

De mayor consideración:

La que suscribe es la Bach. Diana Melissa Quevedo Porras perteneciente a la Escuela de Educación, Comunicación y Humanidades de la Especialidad de Idioma Extranjero de la prestigiosa Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann.

Tengo el agrado de presentarle el presente proyecto de Investigación desarrollado por mi persona titulado- **GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN PABLO II DE LA REGIÓN TACNA. – 2022**, a realizarse en el presente año, por lo cual se le pide su colaboración como profesional experto en el tema para la validación del instrumento de recolección de datos presente en la investigación.

De antemano se le agradece su disponibilidad y tiempo otorgado. Atentamente,

Adj. Formatos de validación, instrumentos y matriz de consistencia



Bach. Diana Melissa Quevedo Porras

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

“VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO POR ÍTEMS”

Por favor marque con una (X) de acuerdo a la opinión que usted considere, debe aplicarse en cada ítem y realice si es necesario sus observaciones.

**GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA
COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN
PABLO II DE LA REGIÓN TACNA - 2022**

TEMAS A TRATAR EN LA COMPETENCIA DE LISTENING (específico)

N.o	Ítems	Escala			Observación
		Aplicable	Corregir	No Aplicable	
		2	1	0	
1	Dibuja según lo que escuchas Nouns	X			
2	Dictado Present Simple Rules	X			
3	Completa la historia Present Simple	X			
4	Dictado verbos en Simple Past	X			
5	Completa la historia Simple Past	X			
6	Dibuja según lo que escuchas Adjectives	X			

Apellidos y Nombres del Experto: **VEGA ROJAS, JANET**

Grado o Especialidad del Validante: **LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

DNI: **21527263**

Fecha: **29/07/2022**

LIC. JANET VEGA

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES

VALIDACIÓN DE JUICIO EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

1.1 APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Lic. VEGA ROJAS JANET EDAD: 52 años

1.2 INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO I. E. C. J. N.º 159 “LOS NIÑOS DE JESÚS”

1.3 TÍTULO PROFESIONAL Lic. en Educación y Cultura Física

1.4 GRADO ACADÉMICO Docente en Educación

1.5 TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS

TECNOLÓGICAS EN LA COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

JUAN PABLO II DE LA REGIÓN TACNA - 2022

1.6 ASPECTOS DE VALIDACIÓN: Competencia Específica

Nº	INDICADOR	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20 %	BAJO 21- 40 %	REGULAR 41-60 %	BUENA 61- 80 %	MUY BUENA 81- 100 %
1	CLARIDAD DELA REDACCIÓN	Está formulado con lenguaje apropiado yentendible					81
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables ymedibles hacia los objetivos de la Investigación					81
3	PERTINENCIA	Es útil y adecuado, las preguntas estánrelacionadas al tema de investigación					81
4	ORGANIZACIÓN	Hay una secuencia lógica en las preguntas					81
5	SUFICIENCIA	El número de preguntas es el adecuado ytiene calidad en la transmisión de las mismas					81
6	INTENCIONALIDAD	El conjunto de ítems del cuestionario cumplen; registrar, estructurar las funciones, la finalidad, organización, tipo de preguntas características y naturaleza, utilizando las estrategias científicas para alcanzar las metas del estudio de la investigación.					81
7	CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre sus preguntas en función al avance de la cienciaen estudio de la investigación.					81
8	COHERENCIA INTERNA	Entre dimensiones, indicadores, ítems, escala y nivel de medición de las variablesen el estudio de investigación.					81
9	METODOLOGIA	Los ítems responden a la temática de estudio que está en relación al proceso demétodo científico.					81
10	INDUCCIÓN ALA RESPUESTA	Entre la comprensión del ítem y la expresiónde la respuesta					81
11	LENGUAJE	Está acorde al nivel del que seráentrevistado					81

1 OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

a) Deficiente..... b) Baja..... c) Regular..... d) Muy Buena

PROMEDIO DE VALORACIÓN: Muy buena, ya que los criterios según el indicador son muy favorables para recoger y validar la información

FECHA Y LUGAR: Moquegua, 11 de febrero de 2023

2 OBSERVACIONES: felicitar por el logro de los objetivos trazados para validar

Los criterios aplicables y muy entretenidas para el estudiante mediante el juego en el aprendizaje.

A handwritten signature in purple ink, appearing to read 'Janet Vega', written in a cursive style.

LIC. JANET VEGA

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES

“VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO POR ÍTEMS”

Por favor marque con una (X) de acuerdo a la opinión que usted considere, debe aplicarse en cada ítem y realice si es necesario sus observaciones.

GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN PABLO II DE LA REGIÓN TACNA - 2022

TEMAS A TRATAR EN LA COMPETENCIA DE LISTENING (general)

N°	Ítems	Escala			Observación
		Aplicable	Corregir	No Aplicable	
		2	1	0	
1	Nouns	X			
2	Present Simple Rules	X			
3	Present Simple	X			
4	Simple Past Verbs	X			
5	Simple past	X			
6	Adjective	X			

Apellidos y Nombres del Experto: VEGA ROJAS JANET

Grado o Especialidad del Validante: Licenciada en Educación

DNI: 21527263

Fecha: 29/07/2022

LIC. JANET VEGA

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES

VALIDACIÓN DE JUICIO EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

APellidos y nombres del experto: Lic. VEGA ROJAS JANET EDAD: 52 años

INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO I. E. C. J. N.º 159 “LOS NIÑOS DE JESÚS”

TÍTULO PROFESIONAL Lic. En Educación y Cultura física

GRADO ACADÉMICO Docente en Educación

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS

TECNOLÓGICAS EN LA COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

JUAN PABLO II DE LA REGIÓN TACNA - 2022

ASPECTOS DE VALIDACIÓN: Competencia general

Nº	INDICADOR	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20 %	BAJO 21- 40 %	REGULAR 41-60 %	BUENA 61- 80 %	MUY BUENA 81- 100 %
1	CLARIDAD DELA REDACCIÓN	Está formulado con lenguaje apropiado y entendible					81
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables y medibles hacia los objetivos de la Investigación					81
3	PERTINENCIA	Es útil y adecuado, las preguntas están relacionadas al tema de investigación					81
4	ORGANIZACIÓN	Hay una secuencia lógica en las preguntas					81
5	SUFICIENCIA	El número de preguntas es el adecuado y tiene calidad en la transmisión de las mismas					81
6	INTENCIONALIDAD	El conjunto de ítems del cuestionario cumplen; registrar, estructurar las funciones, la finalidad, organización, tipo de preguntas características y naturaleza, utilizando las estrategias científicas para alcanzar las metas del estudio de la investigación.					81
7	CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre sus preguntas en función al avance de la ciencia en estudio de la investigación.					81
8	COHERENCIA INTERNA	Entre dimensiones, indicadores, ítems, escala y nivel de medición de las variables en el estudio de investigación.					81
9	METODOLOGIA	Los ítems responden a la temática de estudio que está en relación al proceso de método científico.					81
10	INDUCCIÓN A LA RESPUESTA	Entre la comprensión del ítem y la expresión de la respuesta					81
11	LENGUAJE	Está acorde al nivel del que será entrevistado					81

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

a) Deficiente..... b) Baja..... c) Regular..... d) Muy Buena

PROMEDIO DE VALORACIÓN: Muy buena, ya que los criterios según el indicador son muy favorables para recoger y validar la información

FECHA Y LUGAR: Moquegua, 11 de febrero de 2023

OBSERVACIONES: felicitar por el logro de los objetivos trazados para validar los criterios aplicables y muy entretenidas para el estudiante mediante el juego en el aprendizaje.

A handwritten signature in purple ink, appearing to read 'Janet Vega', with a stylized flourish extending to the left.

LIC. JANET VEGA

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

“VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO POR ÍTEMS”

Por favor marque con una (X) de acuerdo a la opinión que usted considere, debe aplicarse en cada ítem y realice si es necesario sus observaciones.

**GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA
COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN
PABLO II DE LA REGIÓN TACNA - 2022**

CUESTIONARIO GAMIFICACIÓN

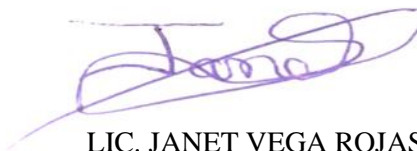
N°	Ítems	Escala			Observación
		Aplicable	Corregir	No Aplicable	
		2	1	0	
1	Dibuja según lo que escuchas Nouns - Kahoot	X			
2	Dictado Present Simple Rules - Quizziz	X			
3	Completa la historia Present Simple - PowerPoint	X			
4	Dictado verbos en Simple Past - Genially	X			
5	Completa la historia Simple Past - Canva	X			
6	Dibuja según lo que escuchas Adjectives - Powtown	X			

Apellidos y Nombres del Experto: VEGA ROJAS, JANET

Grado o Especialidad del Validante: LICENCIADA EN EDUCACIÓN

DNI: 21527263

Fecha: 29/07/2022



LIC. JANET VEGA ROJAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
VALIDACIÓN DE JUICIO EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Lic. VEGA ROJAS JANET EDAD: 52 años

INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO I.E.C.J. N°159 “LOS NIÑOS DE JESÚS”

TÍTULO PROFESIONAL Lic. en Educación y Cultura Física

GRADO ACADÉMICO Docente en Educación

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN

LA COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN PABLO II DE LA REGIÓN

TACNA - 2022

ASPECTOS DE VALIDACIÓN: GAMIFICACIÓN

Nº	INDICADOR	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20 %	BAJO 21- 40 %	REGULAR 41-60 %	BUENA 61- 80 %	MUY BUENA 81- 100 %
1	CLARIDAD DE LA REDACCIÓN	Está formulado con lenguaje apropiado y entendible					81
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables y medibles hacia los objetivos de la Investigación					81
3	PERTINENCIA	Es útil y adecuado, las preguntas están relacionadas al tema de investigación					81
4	ORGANIZACIÓN	Hay una secuencia lógica en las preguntas					81
5	SUFICIENCIA	El número de preguntas es el adecuado y tiene calidad en la transmisión de las mismas					81
6	INTENCIONALIDAD	El conjunto de ítems del cuestionario cumplen; registrar, estructurar las funciones, la finalidad, organización, tipo de preguntas características y naturaleza, utilizando las estrategias científicas para alcanzar las metas del estudio de la investigación.					81
7	CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre sus preguntas en función al avance de la ciencia en estudio de la investigación.					81
8	COHERENCIA INTERNA	Entre dimensiones, indicadores, ítems, escala y nivel de medición de las variables en el estudio de investigación.					81
9	METODOLOGIA	Los ítems responden a la temática de estudio que está en relación al proceso de método científico.					81
10	INDUCCIÓN A LA RESPUESTA	Entre la comprensión del ítem y la expresión de la respuesta					81
11	LENGUAJE	Está acorde al nivel del que será entrevistado					81

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

- a) Deficiente..... b) Baja..... c) Regular..... d) Muy Buena

PROMEDIO DE VALORACIÓN: Muy buena, ya que los criterios según el indicador son muy favorables para recoger y validar la información

FECHA Y LUGAR: Moquegua, 11 de febrero de 2023

OBSERVACIONES: felicitar por el logro de los objetivos trazados para validar los criterios aplicables y muy entretenidas para el estudiante mediante el juego en el aprendizaje.

A handwritten signature in purple ink, appearing to read 'Janet Vega', written in a cursive style.

LIC. JANET VEGA

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

“VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO POR ÍTEMS”

Por favor marque con una (X) de acuerdo a la opinión que usted considere, debe aplicarse en cada ítems y realice si es necesario sus observaciones.

**GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA
COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN
PABLO II DE LA REGIÓN TACNA - 2022**

TEMAS A TRATAR EN LA COMPETENCIA DE LISTENING – específico.

N°	Ítems	Escala			Observación
		Aplicable	Corregir	No Aplicable	
		2	1	0	
1	Dibuja según lo que escuchas Nouns	X			
2	Dictado Present Simple Rules	X			
3	Completa la historia Present Simple	X			
4	Dictado verbos en Simple Past	X			
5	Completa la historia Simple Past	X			
6	Dibuja según lo que escuchas Adjectives	X			

Apellidos y Nombres del Experto: Irene Christina Ugalde Verde

Grado o Especialidad del Validante: Licenciada en Educación

DNI: 61302228

Fecha: 29/07/2022

Irene Christina Ugalde

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
VALIDACIÓN DE JUICIO EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(Competencia de listening - específico)

DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Irene Christina Ugalde Verde EDAD: 26

INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO: I.E. Enrique Pallardelli

TÍTULO PROFESIONAL: Idioma Extranjero

GRADO ACADÉMICO: Título

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: **GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN PABLO II DE LA REGIÓN TACNA - 2022**

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Nº	INDICADOR	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20 %	BAJO 21- 40 %	REGULAR 41-60 %	BUENA 61- 80 %	MUY BUENA 81- 100 %
1	CLARIDAD DELA REDACCIÓN	Está formulado con lenguaje apropiado yentendible.				X	
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables ymedibles hacia los objetivos de la investigación.				X	
3	PERTINENCIA	Es útil y adecuado, las preguntas estánrelacionadas al tema de investigación.					X
4	ORGANIZACIÓN	Hay una secuencia lógica en las preguntas.					X
5	SUFICIENCIA	El número de preguntas es el adecuado ytiene calidad en la transmisión de las mismas.				X	
6	INTENCIONALIDAD	El conjunto de ítems del cuestionario cumplen; registrar, estructurar las funciones, la finalidad, organización, tipo de preguntas características y naturaleza, utilizando las estrategias científicas para alcanzar las metas del estudio de la investigación.				X	
7	CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre sus preguntas en función al avance de la cienciaen estudio de la investigación.				X	
8	COHERENCIA INTERNA	Entre dimensiones, indicadores, ítems, escala y nivel de medición de las variablesen el estudio de investigación.				X	
9	METODOLOGIA	Los ítems responden a la temática de estudio que está en relación al proceso demétodo científico.					X
10	INDUCCIÓN A LA RESPUESTA	Entre la comprensión del ítem y la expresiónde la respuesta.					X
11	LENGUAJE	Está acorde al nivel del que seráentrevistado.					X

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

a) Deficiente..... b) Baja..... c) Regular..... d) Muy Buena

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

FECHA Y LUGAR: 29/07/2022 - I. E. Enrique Pallardelli

OBSERVACIONES:

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'ICU', is written on a small white rectangular piece of paper. The signature is stylized and includes a small star-like mark at the end.

Lic. Irene Christina Ugalde Verde

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES

“VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO POR ÍTEMS”

Por favor marque con una (X) de acuerdo a la opinión que usted considere, debe aplicarse en cada ítem y realice si es necesario sus observaciones.

GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN PABLO II DE LA REGIÓN TACNA - 2022

TEMAS A TRATAR EN LA COMPETENCIA DE LISTENING (general)

N ^o	Ítems	Escala			Observación
		Aplicable	Corregir	No Aplicable	
		2	1	0	
1	Nouns	X			
2	Present Simple Rules	X			
3	Present Simple	X			
4	Simple Past Verbs	X			
5	Simple past	X			
6	Adjective	X			

Apellidos y Nombres del Experto: Irene Christina Ugalde Verde

Grado o Especialidad del Validante: Licenciada en Educación

DNI: 61302228

Fecha: 29/07/2022

Irene Christina Ugalde

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
VALIDACIÓN DE JUICIO EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(Competencia de listening - general)

DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Irene Christina Ugalde Verde EDAD: 26

INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO: I.E. Enrique Pallardelli

TÍTULO PROFESIONAL: Idioma Extranjero

GRADO ACADÉMICO: Título

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: **GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN PABLO II DE LA REGIÓN TACNA - 2022**

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Nº	INDICADOR	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20 %	BAJO 21- 40 %	REGULAR 41-60 %	BUENA 61- 80 %	MUY BUENA 81- 100 %
1	CLARIDAD DELA REDACCIÓN	Está formulado con lenguaje apropiado yentendible				X	
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables ymedibles hacia los objetivos de la investigación				X	
3	PERTINENCIA	Es útil y adecuado, las preguntas estánrelacionadas al tema de investigación					X
4	ORGANIZACIÓN	Hay una secuencia lógica en las preguntas					X
5	SUFICIENCIA	El número de preguntas es el adecuado ytiene calidad en la transmisión de las mismas				X	
6	INTENCIONALIDAD	El conjunto de ítems del cuestionario cumplen; registrar, estructurar las funciones, la finalidad, organización, tipo de preguntas características y naturaleza, utilizando las estrategias científicas para alcanzar las metas del estudio de la investigación.				X	
7	CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre sus preguntas en función al avance de la cienciaen estudio de la investigación.				X	
8	COHERENCIA INTERNA	Entre dimensiones, indicadores, ítems, escala y nivel de medición de las variablesen el estudio de investigación.				X	
9	METODOLOGIA	Los ítems responden a la temática de estudio que está en relación al proceso demétodo científico.					X
10	INDUCCIÓN ALA RESPUESTA	Entre la comprensión del ítem y la expresiónde la respuesta					X
11	LENGUAJE	Está acorde al nivel del que seráentrevistado					X

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

- a) Deficiente..... b) Baja..... c) Regular..... d) Muy Buena

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

FECHA Y LUGAR: 29/07/2022 - I. E. Enrique Pallardelli

OBSERVACIONES:

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized letters and a star-like symbol at the end.

Lic. Irene Christina Ugalde Verde

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

“VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO POR ÍTEMS”

Por favor marque con una (X) de acuerdo a la opinión que usted considere, debe aplicarse en cada ítem y realice si es necesario sus observaciones.

**GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA
COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN
PABLO II DE LA REGIÓN TACNA - 2022**

CUESTIONARIO GAMIFICACIÓN

N o	Ítems	Escala			Observación
		Aplicable	Corregir	No Aplicable	
		2	1	0	
1	Dibuja según lo que escuchas Nouns - Kahoot	X			
2	Dictado Present Simple Rules - Quizziz	X			
3	Completa la historia Present Simple - PowerPoint	X			
4	Dictado verbos en Simple Past - Genially	X			
5	Completa la historia Simple Past - Canva	X			
6	Dibuja según lo que escuchas Adjectives - Powtown	X			

Apellidos y Nombres del Experto: Irene Christina Ugalde Verde

Grado o Especialidad del Validante: Licenciada en Educación

DNI: 61302228

Fecha: 29/07/2022

Irene Christina Ugalde

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
VALIDACIÓN DE JUICIO EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(GAMIFICACIÓN)

DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Irene Christina Ugalde Verde EDAD: 26

INSTITUCIÓN DONDE LABORA/CARGO: I.E. Enrique Pallardelli

TÍTULO PROFESIONAL: Idioma Extranjero

GRADO ACADÉMICO: Título

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: **GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN PABLO II DE LA REGIÓN TACNA - 2022**

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

N°	INDICADOR	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20 %	BAJO 21- 40 %	REGULAR 41-60 %	BUENA 61- 80 %	MUY BUENA 81- 100 %
1	CLARIDAD DE LA REDACCIÓN	Está formulado con lenguaje apropiado y entendible				X	
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables y medibles hacia los objetivos de la investigación				X	
3	PERTINENCIA	Es útil y adecuado, las preguntas están relacionadas al tema de investigación					X
4	ORGANIZACIÓN	Hay una secuencia lógica en las preguntas					X
5	SUFICIENCIA	El número de preguntas es el adecuado y tiene calidad en la transmisión de las mismas				X	
6	INTENCIONALIDAD	El conjunto de ítems del cuestionario cumplen; registrar, estructurar las funciones, la finalidad, organización, tipo de preguntas características y naturaleza, utilizando las estrategias científicas para alcanzar las metas del estudio de la investigación.				X	
7	CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre sus preguntas en función al avance de la ciencia en estudio de la investigación.				X	
8	COHERENCIA INTERNA	Entre dimensiones, indicadores, ítems, escala y nivel de medición de las variables en el estudio de investigación.				X	
9	METODOLOGÍA	Los ítems responden a la temática de estudio que está en relación al proceso de método científico.					X
10	INDUCCIÓN A LA RESPUESTA	Entre la comprensión del ítem y la expresión de la respuesta					X
11	LENGUAJE	Está acorde al nivel del que será entrevistado					X

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- a) Deficiente..... b) Baja..... c) Regular..... d) Muy Buena

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

FECHA Y LUGAR: 29/07/2022– I.E. Enrique Pallardelli

OBSERVACIONES:



Lic. Irene Christina Ugalde Verde

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

“VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO POR ÍTEMS”

Por favor marque con una (X) de acuerdo a la opinión que usted considere, debe aplicarse en cada ítem y realice si es necesario sus observaciones.

GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN PABLO II DE LA REGIÓN TACNA - 2022

TEMAS A TRATAR EN LA COMPETENCIA DE LISTENING (específico)

N°	Ítems	Escala			Observación
		Aplicable	Corregir	No Aplicable	
		2	1	0	
1	Dibuja según lo que escuchas Nouns	X			
2	Dictado Present Simple Rules	X			
3	Completa la historia Present Simple	X			
4	Dictado verbos en Simple Past	X			
5	Completa la historia Simple Past	X			
6	Dibuja según lo que escuchas Adjectives	X			

Apellidos y Nombres del Experto: Centella Centeno, Daniel Martin

Grado o Especialidad del Validante: Estadístico

DNI: 70329758

Fecha: 29/07/2022



Centella Centeno, Daniel Martin

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
VALIDACIÓN DE JUICIO EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: CENTELLA CENTENO, DANIEL MARTIN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN

LA COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN PABLO II DE LA REGIÓN

TACNA - 2022

ASPECTOS DE VALIDACIÓN: Competencia Específica

N°	INDICADOR	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20 %	BAJO 21- 40 %	REGULAR 41-60 %	BUENA 61-80 %	MUY BUENA 81-100 %
1	CLARIDAD DELA REDACCIÓN	Está formulado con lenguaje apropiado y entendible					85
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables y medibles hacia los objetivos de la Investigación					85
3	PERTINENCIA	Es útil y adecuado, las preguntas están relacionadas al tema de investigación					85
4	ORGANIZACIÓN	Hay una secuencia lógica en las preguntas					85
5	SUFICIENCIA	El número de preguntas es el adecuado y tiene calidad en la transmisión de las Mismas					85
6	INTENCIONALIDAD	El conjunto de ítems del cuestionario cumplen; registrar, estructurar las funciones, la finalidad, organización, tipo de preguntas características y naturaleza, utilizando las estrategias científicas para alcanzar las metas del estudio de la investigación.					85
7	CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre sus preguntas en función al avance de la ciencia en estudio de la investigación.					85
8	COHERENCIA INTERNA	Entre dimensiones, indicadores, ítems, escala y nivel de medición de las variables en el estudio de investigación.					85
9	METODOLOGIA	Los ítems responden a la temática de estudio que está en relación al proceso de método científico.					85
10	INDUCCIÓN A LA RESPUESTA	Entre la comprensión del ítem y la expresión de la respuesta					85
11	LENGUAJE	Está acorde al nivel del que será entrevistado					85

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

a) Deficiente..... b) Baja..... c) Regular..... d) Muy Buena X

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

FECHA Y LUGAR: 29/07/2022

OBSERVACIONES:



Centella Centeno, Daniel

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES

“VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO POR ÍTEMS”

Por favor marque con una (X) de acuerdo a la opinión que usted considere, debe aplicarse en cada ítem y realice si es necesario sus observaciones.

GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN PABLO II DE LA REGIÓN TACNA - 2022

TEMAS A TRATAR EN LA COMPETENCIA DE LISTENING (general)

N ^o	Ítems	Escala			Observación
		Aplicable	Corregir	No Aplicable	
		2	1	0	
1	Nouns	X			
2	Present Simple Rules	X			
3	Present Simple	X			
4	Simple Past Verbs	X			
5	Simple past	X			
6	Adjective	X			

Apellidos y Nombres del Experto: Centella Centeno, Daniel Martin

Grado o Especialidad del Validante: Estadístico

DNI: 70329758

Fecha: 29/07/2022



Centella Centeno, Daniel

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
VALIDACIÓN DE JUICIO EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: CENTELLA CENTENO, DANIEL MARTIN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN

LA COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN PABLO II DE LA REGIÓN

TACNA - 2022

ASPECTOS DE VALIDACIÓN: Competencia general

N°	INDICADOR	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20 %	BAJO 21- 40 %	REGULAR 41-60 %	BUENA 61-80 %	MUY BUENA 81-100 %
1	CLARIDAD DELA REDACCIÓN	Está formulado con lenguaje apropiado y entendible					85
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables y medibles hacia los objetivos de la Investigación					85
3	PERTINENCIA	Es útil y adecuado, las preguntas están relacionadas al tema de investigación					85
4	ORGANIZACIÓN	Hay una secuencia lógica en las preguntas					85
5	SUFICIENCIA	El número de preguntas es el adecuado y tiene calidad en la transmisión de las Mismas					85
6	INTENCIONALIDAD	El conjunto de ítems del cuestionario cumplen; registrar, estructurar las funciones, la finalidad, organización, tipo de preguntas características y naturaleza, utilizando las estrategias científicas para alcanzar las metas del estudio de la investigación.					85
7	CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre sus preguntas en función al avance de la ciencia en estudio de la investigación.					85
8	COHERENCIA INTERNA	Entre dimensiones, indicadores, ítems, escala y nivel de medición de las variables en el estudio de investigación.					85
9	METODOLOGIA	Los ítems responden a la temática de estudio que está en relación al proceso de método científico.					85
10	INDUCCIÓN A LA RESPUESTA	Entre la comprensión del ítem y la expresión de la respuesta					85
11	LENGUAJE	Está acorde al nivel del que será entrevistado					85

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

a) Deficiente..... b) Baja..... c) Regular..... d) Muy Buena X

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

FECHA Y LUGAR: 29/07/2022

OBSERVACIONES:



Centella Centeno, Daniel

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

“VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO POR ÍTEMS”

Por favor marque con una (X) de acuerdo a la opinión que usted considere, debe aplicarse en cada ítem y realice si es necesario sus observaciones.

GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN PABLO II DE LA REGIÓN TACNA - 2022
CUESTIONARIO GAMIFICACIÓN

N ^o	Ítems	Escala			Observación
		Aplicable	Corregir	No Aplicable	
		2	1	0	
1	Dibuja según lo que escuchas Nouns - Kahoot	X			
2	Dictado Present Simple Rules - Quizziz	X			
3	Completa la historia Present Simple - PowerPoint	X			
4	Dictado verbos en Simple Past - Genially	X			
5	Completa la historia Simple Past - Canva	X			
6	Dibuja según lo que escuchas Adjectives - Powtown	X			

Apellidos y Nombres del Experto: CENTELLA CENTENO, DANIEL MARTIN

Grado o Especialidad del Validante: ESTADÍSTICA

DNI: 70329758

Fecha: 29/07/2022



Centella Centeno, Daniel

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
VALIDACIÓN DE JUICIO EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: CENTELLA CENTENO, DANIEL MARTIN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN GAMIFICACIÓN: UNA ADAPTACIÓN DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN

LA COMPETENCIA DE LISTENING DEL ÁREA DE INGLÉS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN PABLO II DE LA REGIÓN

TACNA - 2022

ASPECTOS DE VALIDACIÓN: GAMIFICACIÓN

N°	INDICADOR	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20 %	BAJO 21- 40 %	REGULAR 41-60 %	BUENA 61-80 %	MUY BUENA 81-100 %
1	CLARIDAD DELA REDACCIÓN	Está formulado con lenguaje apropiado y entendible					85
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables y medibles hacia los objetivos de la Investigación					85
3	PERTINENCIA	Es útil y adecuado, las preguntas están relacionadas al tema de investigación					85
4	ORGANIZACIÓN	Hay una secuencia lógica en las preguntas					85
5	SUFICIENCIA	El número de preguntas es el adecuado y tiene calidad en la transmisión de las mismas					85
6	INTENCIONALIDAD	El conjunto de ítems del cuestionario cumplen; registrar, estructurar las funciones, la finalidad, organización, tipo de preguntas características y naturaleza, utilizando las estrategias científicas para alcanzar las metas del estudio de la investigación.					85
7	CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre sus preguntas en función al avance de la ciencia en estudio de la investigación.					85
8	COHERENCIA INTERNA	Entre dimensiones, indicadores, ítems, escala y nivel de medición de las variables en el estudio de investigación.					85
9	METODOLOGIA	Los ítems responden a la temática de estudio que está en relación al proceso de método científico.					85
10	INDUCCIÓN A LA RESPUESTA	Entre la comprensión del ítem y la expresión de la respuesta					85
11	LENGUAJE	Está acorde al nivel del que será entrevistado					85

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

a) Deficiente..... b) Baja..... c) Regular..... d) Muy Buena X

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

FECHA Y LUGAR: 29/07/2022

OBSERVACIONES:



Centella Centeno, Daniel

**VALIDACIÓN N.º 1: INSTRUMENTO PARA LA INFORMACIÓN GENERAL DE LA
COMPETENCIA DE LISTENING**

VALIDACIÓN POR CONTENIDO

Instrumento para Medir información general de la competencia de listening

ÍTEMS	EXPERTOS			SUMA	V.AYKEN
	N.º 01	N.º 02	N.º 03		
1	2	2	2	6	1,00
2	2	2	2	6	1,00
3	2	2	2	6	1,00
4	2	2	2	6	1,00
5	2	2	2	6	1,00
6	2	2	2	6	1,00
TOTAL	12	12	12	36	1,00

VALIDACIÓN POR CRITERIO

Instrumento para Medir la información general de la competencia de listening

CRITERIO	EXPERTO			PROMEDIO
	Nº01	Nº 02	Nº03	
1	85	81	70	79
2	85	81	70	79
3	85	81	90	85
4	85	81	90	85
5	85	81	70	79
6	85	81	70	79
7	85	81	70	79
8	85	81	70	79
9	85	81	90	85
10	85	81	90	85
11	85	81	90	85
Total	935	891	870	82

VALIDACIÓN POR CONSTRUCTO

Instrumento para medir la información general de la competencia de listening

Prueba de KMO y Barlett		
Medida Kaiser- Melyer-Olkin de adecuación de muestreo		0,91
Prueba de esfericidad de Barlett	Aprox Chi-cuadrado	120,00
	Gl	12
	Sig.	0,004

VALIDEZ TOTAL

Instrumento para Medir información general de la competencia de listening

$$\text{Validez Total} = \frac{1,0+0,82+0,91}{3} = 0,91$$

ESCALA	SIGNIFICADO
1,0	Validez perfecta
0,72-0,99	Excelente validez
0,71-0,66	Muy válida
0,60-0,65	Válida
0,54-0,59	Validez baja
< 0,53	Validez nula

Fuente: Herrera (1998)

En conclusión, existe una excelente validez instrumento para medir información general de la competencia de listening (0,91).

CONFIABILIDAD

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
	Válido	12	100,0
Casos	Excluido ^a	0	
Total		12	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach ^a	N de elementos
,711	12

Intervalo de coeficiente de alfa de Cronbach	Valor
(0,91-1,00)	Excelente
(0,81-0,90)	Bueno
(0,71-0,80)	Aceptable
(0,61-0,70)	Débil
(0,51-0,60)	Pobre
(0,0-0,50)	Inaceptable

Fuente: Chávez-Barboza (2018)

En conclusión, existe una aceptable confiabilidad del instrumento para medir información general de la competencia de listening (0,711).

**VALIDACIÓN N.º 2: INSTRUMENTO PARA LA INFORMACIÓN ESPECÍFICA DE
LA COMPETENCIA DE LISTENING
VALIDACIÓN POR CONTENIDO**

Instrumento para medir información específica de la competencia de listening

ÍTEMS	EXPERTOS			SUMA	V.AYKEN
	N.o01	N.o02	N.o03		
1	2	2	2	6	1,00
2	2	2	2	6	1,00
3	2	2	2	6	1,00
4	2	2	2	6	1,00
5	2	2	2	6	1,00
6	2	2	2	6	1,00
TOTAL	12	12	12	36	1,00

VALIDACIÓN POR CRITERIO

Instrumento para medir la información específica de la competencia de listening

CRITERIO	EXPERTO			PROMEDIO
	N.o 01	N.o 02	N.o 03	
1	85	81	70	79
2	85	81	70	79
3	85	81	90	85
4	85	81	90	85
5	85	81	70	79
6	85	81	70	79
7	85	81	70	79
8	85	81	70	79
9	85	81	90	85
10	85	81	90	85
11	85	81	90	85
Total	935	891	870	82

VALIDACIÓN POR CONSTRUCTO

Instrumento para medir la información específica de la competencia de listening

Prueba de KMO y Barlett		
Medida Kaiser- Melyer-Olkin de adecuación de muestreo		0,72
Prueba de esfericidad de Barlett	Aprox. Chi-cuadrado	167,10
	Gl	12
	Sig.	0,030

VALIDEZ TOTAL

Instrumento para Medir información general de la competencia de listening

$$\text{Validez Total} = \frac{1,0+0,82+0,72}{3} = 0,85$$

ESCALA	SIGNIFICADO
1,0	Validez perfecta
0,72-0,99	Excelente validez
0,71-0,66	Muy válida
0,60-0,65	Valida
0,54-0,59	Validez baja
< 0,53	Validez nula

Fuente: Herrera (1998)

En conclusión, existe una excelente validez en el instrumento para medir información general de la competencia de listening (0,85).

CONFIABILIDAD

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
	Válido	12
	Excluido ^a	0
Casos	Total	12
		100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach ^a	N de elementos
,821	12

Intervalo de coeficiente de alfa de Cronbach	Valor
(0,91-1,00)	Excelente
(0,81-0,90)	Bueno
(0,71-0,80)	Aceptable
(0,61-0,70)	Débil
(0,51-0,60)	Pobre
(0,0-0,50)	Inaceptable

Fuente: Chávez-Barboza (2018)

Se concluye que existe una buena confiabilidad en el instrumento para medir la información general de la competencia de listening.

**VALIDACIÓN N.º 3: HERRAMIENTAS DIGITALES UTILIZADOS EN LA
GAMIFICACIÓN**

VALIDACIÓN POR CONTENIDO

Herramientas digitales utilizadas para la gamificación

ÍTEMS	EXPERTOS			SUMA	V.AYKEN
	N.o 01	N.o 02	N.o 03		
1	2	2	2	6	1,00
2	2	2	2	6	1,00
3	2	2	2	6	1,00
4	2	2	2	6	1,00
5	2	2	2	6	1,00
6	2	2	2	6	1,00
TOTAL	12	12	12	36	1,00

VALIDACIÓN POR CRITERIO

Herramientas digitales utilizadas para la gamificación

CRITERIO	EXPERTO			PROMEDIO
	N.º 01	N.º 02	N.º 03	
1	85	81	70	79
2	85	81	70	79
3	85	81	90	85
4	85	81	90	85
5	85	81	70	79
6	85	81	70	79
7	85	81	70	79
8	85	81	70	79
9	85	81	90	85
10	85	81	90	85
11	85	81	90	85
Total	935	891	870	82

VALIDACIÓN POR CONSTRUCTO

Herramientas digitales utilizadas para la gamificación

Prueba de KMO y Barlett		
Medida Kaiser- Melyer-Olkin de adecuación de muestreo		0,83
Prueba de esfericidad de Barlett	Aprox Chi-Cuadrado	155,82
	Gl	6
	Sig.	0,041

VALIDEZ TOTAL

Herramientas digitales utilizadas para la gamificación

$$\text{Validez Total} = \frac{1,00+0,82+0,83}{3} = 0,88$$

ESCALA	SIGNIFICADO
1,0	Validez Perfecta
0,72-0,99	Excelente Validez
0,71-0,66	Muy Válida
0,60-0,65	Válida
0,54-0,59	Validez Baja
< 0,53	Validez Nula

Fuente: Herrera (1998)

En conclusión, existe una excelente validez en las herramientas digitales utilizadas para la gamificación (0,88).

CONFIABILIDAD

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	6	100,0
	Excluido	0	
	Total	6	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach ^a	N de elementos
,771	6

Intervalo de coeficiente de alfa de Cronbach	Valor
(0,91-1,00)	Excelente
(0,81-0,90)	Bueno
(0,71-0,80)	Aceptable
(0,61-0,70)	Débil
(0,51-0,60)	Pobre
(0,0-0,50)	Inaceptable

Fuente: Chávez-Barboza (2018)

En conclusión, existe una aceptable confiabilidad en las herramientas digitales utilizadas para la gamificación (0,771).

NOTAS DEL ALUMNADO SEGÚN SU PROGRESO

ALUMNOS	Kahoot		Quizziz		PowerPoint		Genially		Canva		Powtown	
	Nouns		Present Simple Rules		Present Simple		Simple past verbs		Simple past		Adjectives	
	1	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
3ero												
	11	13	11	15	8	11	7	16	10	16	11	17
	8	12	7	14	8	13	8	14	10	16	11	16
	7	11	8	12	6	12	11	15	10	15	12	17
	8	9	10	13	10	12	10	14	10	15	11	16
4to												
	8	10	10	13	11	13	10	16	11	17	8	12
	5	12	10	11	12	14	10	13	12	14	7	13
	5	11	12	15	11	16	10	14	11	13	12	12
	8	12	10	15	12	12	10	15	12	13	11	15
	10	13	11	15	11	13	10	13	11	15	11	13
	10	12	11	16	12	15	10	16	10	15	13	13
	11	10	7	12	11	13	10	15	10	17	12	15
	5	10	7	12	10	12	10	14	8	15	12	13
	8	12	7	14	10	13	10	15	8	17	11	16
	4	12	7	13	10	15	8	13	7	16	10	17
	5	11	6	12	8	12	8	15	5	12	10	13
	3	14	8	16	6	14	9	13	10	14	8	12
	5	12	9	13	7	15	10	12	3	12	10	13
	5	13	9	13	5	16	11	13	10	14	11	15
	10	13	10	14	5	13	11	13	11	15	6	13
	11	15	9	14	5	14	11	16	11	16	10	15
5to – 6to												
	11	15	9	14	5	14	7	14	10	16	11	15
	12	16	9	15	5	15	7	15	5	17	11	12
	12	13	8	11	8	12	8	12	10	15	10	13
	11	13	9	12	8	13	9	13	2	14	11	15
	11	13	9	14	10	13	6	13	10	17	10	15
	8	15	9	12	10	15	7	15	10	15	7	14
	10	11	10	13	11	13	8	13	15	16	6	15
	11	15	10	13	11	16	8	16	10	12	5	15
	4	11	8	14	12	12	10	12	10	12	10	13
	5	11	10	12	12	12	11	12	10	12	8	12
	8	15	8	14	11	13	10	13	8	15	11	13
	8	13	9	12	11	12	11	12	11	15	12	14



Preguntas Respuestas Configuración

Nivel Avatar Control Objetivos Premios

GAMIFICACION

Descripción del formulario

Sabes que gamificación

Varias opciones

SI

NO

Añadir opción o añadir respuesta "Otro"

Obligatorio

The image displays a user interface for creating a quiz question. At the top, there are three tabs: 'Preguntas', 'Respuestas', and 'Configuración'. Below these are five icons representing gamification elements: 'Nivel' (a bar chart), 'Avatar' (a person icon), 'Control' (a cross with colored arms), 'Objetivos' (a target icon), and 'Premios' (a star). The main content area is titled 'GAMIFICACION' and contains a text input field with the text 'Sabes que gamificación'. To the right of the input field is a dropdown menu currently set to 'Varias opciones'. Below the input field are three radio button options: 'SI', 'NO', and 'Añadir opción o añadir respuesta "Otro"'. At the bottom right, there is a toggle switch for 'Obligatorio' which is currently turned on. A vertical toolbar on the right side of the question editor contains icons for adding, deleting, and editing questions.

hello!

I am Miss Diana
and I want to teach some words



COMMANDS

CREATED USING
POWTOON