

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades

Escuela Profesional de Educación

**EL USO DE LA APLICACIÓN QUIZIZZ EN EL APRENDIZAJE DEL
VOCABULARIO EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE NIVEL
SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PÚBLICA DE LA REGIÓN DE TACNA**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. Kenya Esthefany Vargas Ilasaca

Para optar el Título Profesional de:

Licenciado en Educación: Especialidad en Idioma Extranjero

TACNA – PERÚ

2024

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
EL USO DE LA APLICACIÓN QUIZIZZ EN EL APRENDIZAJE DEL
VOCABULARIO EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE NIVEL
SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE LA
REGIÓN DE TACNA

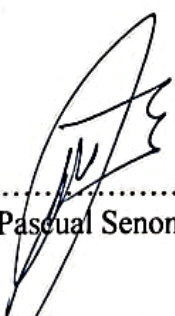
TESIS

Presentada por:
Bach. KENYA ESTHEFANY VARGAS ILASACA

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

Aprobado por UNANIMIDAD el 10 de OCTUBRE del 2024, ante el
siguiente jurado:

Presidente:


.....
Dr. Pascual Senon Puma Estaca

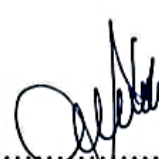
Secretario:


.....
Mgr. Miliam Quispe Vargas

Vocal:


.....
Mgr. Ruthy Merla Pilco Velásquez

Asesor:


.....
Mgr. Ruthy Merla Pilco Velásquez

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, Ruthy Merla Pilco Velásquez, en mi condición de asesor acreditado por la RESOLUCIÓN DE FACULTAD N° 6281-2023-FECH/UNJBG de la tesis de investigación titulado: **EL USO DE LA APLICACIÓN QUIZZ EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE LA REGIÓN DE TACNA**, presentado por la Bach. **KENYA ESTHEFANY VARGAS ILASACA** 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 la revisión, evaluación y análisis realizado a través del software de similitud textual TURNITIN cuenta con el nivel de similitud permitido cuyo porcentaje es de 10%. Por lo que **CERTIFICO LA SIMILARIDAD** de la TESIS enunciado líneas arriba, la cual está expedita para continuar con los trámites para la obtención de **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EN IDIOMA EXTRANJERO**, según corresponda consiguientemente la publicación en el repositorio institucional.

Tacna, 06 de enero del 2025

FIRMA ASESOR

Nombres y apellidos, DNI



Dr. Ruthy Merla Pilco Velásquez

DNI: 00499664



Huella digital

FIRMA TESISTA

Nombres y apellidos, DNI



Bach. Kenya Esthefany Vargas Ilasaca

DNI: 76069688



Huella digital

Dedicatoria

A mi pareja y familia, quienes me motivan y me dan fortaleza en cada paso que doy.

A mi pequeño hijo, por ser mi motivo cada día para ser una madre ejemplar.

A mi hermana, por enseñarme a ser persistente y apoyarme en los momentos difíciles de mi vida.

A mis profesores, por su enseñanza y el apoyo que me brindan en cada dificultad.

Agradecimiento

Inmensamente, a Dios por haberme guiado en cada paso que doy, por brindarme sabiduría, fortaleza, buena salud y mantener a mi familia unida.

Un profundo agradecimiento a la I.E Jorge Martorell Flores por permitirme ejecutar mi trabajo de investigación.

Al Dr. Kevin Mario Laura de la Cruz, por su apoyo y orientación en cada dificultad que tuve, y su contante motivación y vocación docente.

A mi asesora, Mgr. Ruthy Merla Pilco, por brindarme su apoyo moral y educativo.

Índice de Contenido

Portada	i
Acta de sustentación	ii
Certificado de similitudCertificado de Similitud.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimientos	v
Índice de contenido.....	vi
Índice de tablas	ix
Índice de figuras.....	xi
Resumen.....	xii
Abstract.....	xiii
Introducción.....	1
Capítulo I Planteamiento de problema.....	4
1.1. Planteamiento del problema.....	4
1.2. Formulación del problema	6
1.2.1. Problema general	6
1.2.2. Problemas específicos.....	6
1.3. Objetivos de la investigación.....	7
1.3.1. Objetivo general.....	7
1.3.2. Objetivos específicos	7
1.4. Justificación de la investigación	7
1.4.1. Justificación legal	8
1.4.2. Justificación teórico científico	8
1.4.3. Justificación práctica.....	8
1.4.4. Justificación metodológica	9
Capítulo II Marco teórico.....	10
2.1. Antecedentes de la investigación.....	10
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	10
2.1.2. Antecedentes nacionales	12

2.1.3. Antecedentes locales.....	17
2.2. Bases teóricas.....	18
2.2.1. Quizizz	18
2.2.2. Aprendizaje del vocabulario en inglés.....	40
2.3. Marco conceptual.....	43
2.4. Hipótesis de la investigación	46
2.4.1. Hipótesis general.....	46
2.4.2. Hipótesis específicas.....	46
2.5. Operacionalización de las variables.....	46
2.5.1. Definición conceptual y operacional de la variable Quizizz	46
2.5.2. Definición conceptual y operacional de la variable Aprendizaje del vocabulario en inglés.....	47
Capítulo III Marco metodológico	49
3.1. Descripción del tipo y diseño de la investigación.....	49
3.1.1. Tipo de investigación.....	49
3.1.2. Diseño de investigación	49
3.2. Descripción del universo físico y social de ejecución de la investigación	50
3.3. Descripción de universo y muestra.....	50
3.3.1. Universo.....	50
3.3.2. Muestra	50
3.4. Descripción de las técnicas e instrumentos de investigación	50
3.4.1. Técnicas de muestreo.....	51
3.4.2. Técnicas de recolección de datos.....	51
3.4.3. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	51
3.5. Técnicas de confiabilidad y validez de instrumentos	52
3.5.1. Técnica de confiabilidad.....	52
3.5.2. Técnica de validez de instrumento.....	53
Capítulo IV Marco operacional	54

4.1. Descripción de la muestra de estudio	54
4.1.1. De implementación	54
4.1.2. De coordinación	54
4.1.3. De aplicación	54
4.2. Descripción del Aprendizaje del Vocabulario Inglés en el Grupo Pretest y Postest	55
4.2.1. Aprendizaje del vocabulario en inglés en el Pretest	55
4.2.2. Aprendizaje del vocabulario en inglés en el Postest	57
4.2.3. Aprendizaje comparativo del vocabulario en inglés en el Pretest y Postest	58
4.2.4. Medidas estadísticas del aprendizaje comparativo del vocabulario en inglés en el Pretest y Postest	63
4.3. Verificación de las hipótesis de investigación	64
4.3.1. Verificación de la proveniencia de la distribución normal de los datos apareados del pretest y postest	64
4.3.2. Verificación de las hipótesis específicas de investigación	65
4.3.3. Verificación de la hipótesis general de investigación	70
4.4. Discusión de resultados	72
Conclusiones	77
Recomendaciones	78
Referencias	79
ANEXOS	86

Índice de Tablas

Tabla 1 Operacionalización de variables.....	48
Tabla 2 Cuadro de estudiantes que cursan el primer grado de secundaria	50
Tabla 3 Escala de Coeficiente de Kuder Richardson 2.0.....	52
Tabla 4 Prueba de confiabilidad de Kuder Richardson 2.0.....	52
Tabla 5 Distribución de los niveles de aprendizaje del vocabulario en inglés en el Pretest de los estudiantes	55
Tabla 6 Distribución de los niveles Aprendizaje del vocabulario en inglés en el Postest de los estudiantes de primer grado de secundaria.....	57
Tabla 7 Comparación de los niveles Aprendizaje, según la dimensión "obtiene información del vocabulario escrito del idioma inglés" en el Pretest y Postest de los estudiantes de primer grado de secundaria	58
Tabla 8 Comparación de los niveles Aprendizaje, según la dimensión "infiere información del vocabulario escrito del idioma inglés" en el Pretest y Postest de los estudiantes del primer grado de nivel secundario	60
Tabla 9 Comparación de los niveles Aprendizaje, según la dimensión "obtiene información del vocabulario oral del vocabulario del idioma inglés" en el Pretest y Postest de los estudiantes del primer grado de secundaria.....	61
Tabla 10 Comparación de los niveles Aprendizaje del vocabulario en inglés en el Pretest y Postest de los estudiantes del primer grado de secundario	62
Tabla 11 Medidas estadísticas de posición, dispersión y de forma de las notas obtenidas en el Pretest y Postest.....	63
Tabla 12 Medidas estadísticas de la prueba de normalidad.....	65
Tabla 13 Prueba estadística de la hipótesis 1 con la formula t de student	66
Tabla 14 Diferencia de notas y medias de la hipótesis especifica 1	67
Tabla 15 Prueba estadística de la hipótesis 2 con la formula t de student	68
Tabla 16 Diferencia de notas y medias de la hipótesis especifica 2	68

Tabla 17 Prueba estadística de la hipótesis 3 con la fórmula t de student	
.....	69
Tabla 18 Diferencia de notas y medias de la hipótesis específica 3	
.....	70
Tabla 19 Prueba estadística de la hipótesis general con la formula t de student	
.....	71
Tabla 20 Diferencia de notas y medias de la hipótesis general	
.....	71
Tabla 21 Matriz de consistencia.....	87

Índice de Figuras

Figura 1	Elementos de gamificación	21
Figura 2	Muro principal de Quizizz.....	28
Figura 3	Pantalla de edición para las opciones de preguntas y respuestas en la plataforma Quizizz.....	29
Figura 4	Pantalla del tema a ejecución y elección de modo de juego	30
Figura 5	Instalación de Quizizz	31
Figura 6	Instalación de Quizizz	31
Figura 7	Iniciar sesión en Quizizz	32
Figura 8	Selección de perfil en Quizizz.....	32
Figura 9	Pantalla de aspectos de la plataforma Quizizz	33
Figura 10	Preguntas realizadas para evaluar acorde al tema a tratar	34
Figura 11	Pantalla de elaboración de memes para respuestas aciertas	34
Figura 12	Pantalla de creación de memes para respuestas erróneas.....	35
Figura 13	Pantalla de tabla de posiciones de los estudiantes.....	36
Figura 14	Ranking de participación de cada estudiante	36
Figura 15	Distribución porcentual de los niveles Aprendizaje del vocabulario en inglés en el Pretest.....	55
Figura 16	Distribución porcentual de los niveles de aprendizaje del vocabulario en inglés en el posttest de los estudiantes de la I.E. Jorge Martorell Flores de la región de Tacna.	57
Figura 17	Comparación porcentual de los niveles Aprendizaje, según la dimensión "Obtiene información del vocabulario escrito del idioma inglés" en el Pretest y Postest.	59
Figura 18	Comparación porcentual de los niveles Aprendizaje, según la dimensión "Infiere información del vocabulario escrito del idioma inglés" en el Pretest y Postest.	60
Figura 19	Comparación de los niveles Aprendizaje, según la dimensión "obtiene información del vocabulario oral del vocabulario del idioma inglés" en el Pretest y Postest.	61
Figura 20	Comparación de los niveles Aprendizaje del vocabulario en inglés en el Pretest y Postest.	62
Figura 21	Diagrama de cajas de las medidas estadísticas del Pretest y Postest.	63

Resumen

La investigación tuvo como propósito determinar la influencia del uso de la aplicación Quizizz en el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de nivel secundario de una institución educativa pública de la región de Tacna en el año 2023. El tipo de investigación fue aplicada, con un diseño preexperimental de un solo grupo, realizando un pretest y un posttest. La muestra estuvo conformada por 28 estudiantes seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. La confiabilidad del instrumento fue alta, con un coeficiente de Kuder Richardson de 0.92, y la validez fue confirmada por juicio de expertos. Los resultados se analizaron con pruebas estadísticas paramétricas utilizando el programa SPSS. Las pruebas T de Student para datos apareados mostraron mejoras significativas en las tres dimensiones evaluadas: obtención de información del vocabulario escrito, inferencia de información del vocabulario escrito y obtención de información del vocabulario oral. Se demostró en todas las dimensiones que el p-valor fue menor a 0.01, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y confirmar que el uso de Quizizz mejora significativamente el aprendizaje del vocabulario en inglés. Esto se evidenció en la mejora de los resultados del posttest en comparación con el pretest, mostrando un impacto positivo en el rendimiento de los estudiantes. El estudio confirma que la aplicación Quizizz es una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés.

Palabras clave: Aprendizaje, estrategia didáctica, gamificación, Quizizz, vocabulario

Abstract

The objective of the research was to determine the influence of the use of the Quizizz application in the learning of English vocabulary in high school students of a public educational institution in the Tacna region in the year 2023. The type of research was applied with a pre-experimental design of a single group, conducting a pretest and posttest. The sample consisted of 28 students selected by non-probabilistic convenience sampling. The reliability of the instrument was high, with a Kuder Richardson coefficient of 0.92, and validity was confirmed by expert judgment. The results were analyzed with parametric statistical tests using the SPSS program. Student's t-tests for paired data showed significant improvements in the three dimensions evaluated: written vocabulary information retrieval, written vocabulary information inference and oral vocabulary information retrieval. In all dimensions, the p-value was less than 0.01, which allowed us to reject the null hypothesis and confirm that the use of Quizizz significantly improves English vocabulary learning. As evidenced by the improvement in the results of the posttest compared to the pretest, showing a positive impact on student performance. The study confirms that the application of Quizizz proved to be an effective tool for improving English vocabulary learning.

Keywords: Learning, teaching strategy, gamification, Quizizz, vocabulary

Introducción

El aprendizaje del idioma inglés se ha consolidado como un componente imprescindible para la comunicación y comprensión en los ámbitos educativo y profesional, dado su alcance internacional. Como expresa Noa (2023), el aprendizaje del idioma inglés implica el desarrollo de competencias comunicativas y la adquisición de un amplio vocabulario, aspectos que influyen considerablemente en la expresión y comunicación de este idioma.

La herramienta tecnológica Quizizz se está desarrollando como una estrategia didáctica de gamificación, enfocándose en los principios y procedimientos del juego, así como en los objetivos, normas, reconocimiento equitativo de niveles, competencia y motivación. Al mismo tiempo, mantiene la idea principal del recurso didáctico, transformando una actividad rutinaria en una experiencia dinámica y divertida.

Como indica Gutiérrez (2018), Quizizz es una herramienta de gamificación que aporta significativamente a los procesos evaluativos, ya que incluye un conjunto de estrategias didácticas y pedagógicas que fomentan la participación activa de los estudiantes, mejorando así su rendimiento académico.

Actualmente, la educación enfrenta un complejo proceso de enseñanza y aprendizaje, requiriendo un proceso de evaluación alineado con la era tecnológica en la que vivimos. Por ello, es fundamental que los centros educativos actualicen sus métodos de enseñanza y los complementen con herramientas tecnológicas que permitan a los docentes crear espacios de formación para los estudiantes, acompañados de retroalimentación continua en cada práctica realizada (Catagua, 2023).

Asimismo, Catagua y Viguera (2023) argumentan que el proceso de evaluación desarrollado por los docentes es crucial para determinar el nivel de aprendizaje y para

identificar estrategias que ayuden a mejorar el desempeño de los estudiantes. En ocasiones, este proceso puede parecer aburrido y tedioso, afectando negativamente el aprendizaje, ya que el estudiante no se sentirá motivado y mostrará desinterés en las clases. Por esta razón, se plantea una alternativa de enseñanza dinámica e innovadora que fortalezca el proceso educativo mediante una propuesta metodológica que promueva un mayor interés y participación del estudiante, mejorando así su desempeño académico. En la presente investigación, se propone una estrategia didáctica para la enseñanza del vocabulario en inglés a través de la implementación de Quizizz.

La investigación optó por utilizar Quizizz debido a sus múltiples beneficios y particularidades, permitiendo al docente poder reforzar los contenidos y temas estudiados de forma práctica, divertida y personalizada. De esta manera, los estudiantes podrán desenvolverse en diversos temas de clase, ya que el uso de Quizizz en la enseñanza de inglés es una nueva forma de aprender jugando.

El propósito de la investigación es determinar el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés con el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación en los estudiantes de primer grado de nivel secundario del colegio Jorge Martorell Flores en el año 2023.

En cuanto a la metodología, el presente informe de tesis se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo, utilizando un diseño preexperimental con un solo grupo para realizar un pretest y un posttest. La muestra estuvo conformada por 28 estudiantes del primer grado de nivel secundario. Finalmente, se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk para la verificación de las hipótesis, dado que la muestra es pequeña.

El desarrollo del trabajo de investigación se estructuró en cuatro capítulos:

Del primer capítulo, se presenta el “Planteamiento de problema”, donde se menciona el problema general y los específicos, seguido de los objetivos, la operacionalización de variables y la justificación de la investigación.

Del segundo capítulo, se expone el “Marco teórico”, describiendo el estudio realizado para desarrollar la investigación, considerando diversos antecedentes de nivel nacional e internacional, y los fundamentos teóricos que la apoyan.

Del tercer capítulo, se describe el “Marco metodológico”, sustentando el tipo y diseño metodológico, la población y muestra empleada, las técnicas de manejo de información, los instrumentos de recolección de datos, el procesamiento y presentación de datos, así como el análisis e interpretación de datos.

Del cuarto capítulo, se interpreta el “Marco operacional” de los resultados obtenidos, consolidando tablas, verificando hipótesis general y específicas, y concluyendo con la discusión de resultados.

Capítulo I

Planteamiento de problema

1.1. Planteamiento del problema

En la actualidad, el inglés se ha consolidado como un idioma universal y esencial. Su aprendizaje es imprescindible, ya que facilita el acceso a mejores oportunidades tanto académicas como laborales. El inglés es el idioma más utilizado a nivel mundial y es el primer idioma extranjero incorporado en el sistema educativo. Además, es fundamental aprender lenguas extranjeras desde diversas perspectivas, ya que son un requisito en ámbitos profesionales, académicos y en la comunicación internacional.

A nivel internacional, existen factores que dificultan el aprendizaje del inglés, como la falta de métodos y estrategias con recursos innovadores, como las TICs o herramientas educativas. Esto afecta significativamente el aprendizaje del idioma inglés, Barreto y María (2024) argumentan que los docentes deben poseer competencias que integren conocimientos con métodos de estrategia de aprendizaje, permitiendo desarrollar una mejor estrategia didáctica para sus clases. Por ello, es crucial utilizar estrategias innovadoras como las TICs o aplicaciones tecnológicas que mejoren la enseñanza y despierten el interés de los estudiantes por aprender inglés, ya que esto les ayudará a desenvolverse profesionalmente, mejorando sus habilidades comunicativas. Alas et al., (2020) señalaron que las estrategias didácticas virtuales y físicas no son ampliamente conocidas, por lo que es necesario incorporar las TICS, que se actualizan constantemente, en el aprendizaje del inglés.

En nuestro país, diversos factores afectan la enseñanza del inglés. Muchos estudiantes no tienen los recursos económicos para recibir cursos particulares y carecen del apoyo de sus padres, quienes a menudo no consideran el inglés tan importante como otras materias. Además, el Ministerio de Educación debería promover la enseñanza del inglés desde la primaria en colegios estatales, ya que muchos estudiantes inician la secundaria sin un conocimiento básico del idioma, dificultando su aprendizaje. El English First Proficiency Ranking (2022) reveló que Perú ocupa el puesto 51 de 111 países, destacando el bajo nivel de inglés en las instituciones públicas. Se ha identificado que tanto estudiantes como docentes carecen de un conocimiento básico del inglés, lo que impide alcanzar los objetivos académicos. Según Quispe (2022), para lograr un buen aprendizaje, los docentes deben capacitarse continuamente para hacer utilizar adecuadamente los materiales didácticos virtuales, ya que el principal problema es la incorrecta aplicación de estos recursos y el desconocimiento por parte de los docentes.

Algunas barreras que impiden un aprendizaje satisfactorio del inglés incluyen la falta de motivación, lo que genera desinterés, y la falta de confianza, ya que los estudiantes a menudo se sienten intimidados y avergonzados al reconocer, pronunciar y crear oraciones en inglés. Además, el escaso uso de estrategias y herramientas educativas, la falta de un entorno adecuado para el aprendizaje y la carencia de material adecuado también son problemas significativos.

Frente a esta realidad, es urgente ofrecer capacitaciones y talleres que involucren estrategias didácticas para que los docentes implementen nuevos métodos de enseñanza, con el objetivo de que los estudiantes obtengan un mejor aprendizaje y mayor interés en el curso de inglés, logrando mejores resultados educativos.

Muchos estudiantes se frustran al no poder aprender vocabulario en inglés, lo que dificulta su capacidad para entablar diálogos debido a su limitado vocabulario y la sensación de insuficiencia que afecta su desarrollo en la producción oral y escrita.

Este estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Jorge Martorell Flores con estudiantes de primer grado de secundaria, en una población de 28 estudiantes. Se evidenciaron desafíos en el aprendizaje del vocabulario en inglés, incluyendo factores sociales, económicos y educativos, como la falta de acceso a internet debido a la ubicación geográfica, afectando el proceso de aprendizaje. También se constató un bajo nivel de aprendizaje del inglés, atribuido a la falta de recursos digitales innovadores en clase. En este contexto, surge la necesidad de plantear una estrategia didáctica e innovadora que permita a los docentes superar el método de enseñanza tradicional, mejorando el desarrollo de competencias orales y de comprensión de textos escritos.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema General

¿De qué manera influye el uso de la aplicación Quizizz en el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna?

1.2.2. Problemas Específicos

¿De qué manera influye el uso de la aplicación Quizizz en la dimensión obtiene información del vocabulario escrito del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna?

¿De qué manera influye el uso de la aplicación Quizizz en la dimensión infiere información del vocabulario escrito del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna?

¿De qué manera influye el uso de la aplicación Quizizz en la dimensión obtiene información del vocabulario oral del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar la influencia del uso de la aplicación Quizizz en el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna.

1.3.2. Objetivos Específicos

Evaluar la influencia del uso de la aplicación Quizizz en la dimensión obtiene información del vocabulario escrito del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna.

Evaluar la influencia del uso de la aplicación Quizizz en la dimensión infiere información del vocabulario escrito del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna.

Evaluar la influencia del uso de la aplicación Quizizz en la dimensión obtiene información del vocabulario oral del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna.

1.4. Justificación de la Investigación

El presente proyecto se justifica por la adaptación de la aplicación Quizizz en el aprendizaje del vocabulario en inglés, ya que está orientada al aprendizaje y ofrece diversas actividades y estrategias didácticas para la adquisición de vocabulario en la lengua extranjera. Así, los estudiantes logran aprendizajes significativos, dado que esta herramienta digital tiene un alto impacto educativo.

1.4.1. Justificación Legal

La investigación se justifica legalmente como un requisito indispensable para obtener el título profesional de Licenciado en Educación en la Especialidad de Idioma Extranjero. Es fundamental desarrollar un proyecto e informe de tesis conforme a las normas del Reglamento de Grados y Títulos de la facultad pertinente.

1.4.2. Justificación Teórico Científico

La información ha sido desarrollada a partir de la consulta, revisión y reflexión de múltiples registros de datos confiables, repositorios y revistas de alto impacto. Es de gran utilidad para la educación básica regular, ya que busca ampliar las competencias digitales en el aprendizaje del idioma inglés, centrándose en las dimensiones propuestas, lo que es crucial para reforzar el aprendizaje de idiomas extranjeros.

1.4.3. Justificación Práctica

El estudio realizado ha obtenido resultados de gran interés, favoreciendo el uso de Quizizz como una estrategia metodológica y didáctica lúdica emergente, mediante la cual se desarrolló el conocimiento léxico (vocabulario). Esto permitió fortalecer las habilidades orales y escritas en la lengua extranjera, evidenciando una mejora en el nivel educativo. Además, esta investigación realiza una contribución significativa a nivel institucional, no solo en términos de avance educativo, sino también en beneficio de los educandos. Se espera que, mediante la implementación de estrategias didácticas efectivas, los docentes logren mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Asimismo, los estudiantes se benefician al mostrar un mayor interés en las clases, permitiéndoles procesar de manera más rápida y efectiva los contenidos abordados.

1.4.4. Justificación Metodológica

La investigación se justifica metodológicamente por la aplicación de un pretest y posttest enfocados en el vocabulario, para evaluar el nivel que poseen los estudiantes. Se consideró el árbol de unidades preestablecido por la plataforma digital “Quizizz”, y con base en los resultados, se implementaron diversas estrategias para reforzar los estilos y ritmos de aprendizaje del vocabulario en inglés, garantizando la efectividad de la herramienta digital. Ochoa (2019) señala que el aprendizaje lúdico es más atractivo y desafiante, y que es posible fomentar una educación lúdica eficaz en las aulas, requiriendo la participación de docentes que promuevan actividades entretenidas capaces de generar un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Capítulo II

Marco teórico

2.1. Antecedentes de la investigación

Mediante el presente informe de investigación, se han recopilado los siguientes aportes:

2.1.1. *Antecedentes Internacionales*

En Ecuador, la investigación realizada por Checa (2021), para obtener el grado académico de magíster en la Universidad Técnica del Norte, tuvo como objetivo diseñar estrategias didácticas de gamificación que ayuden a mejorar el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés. Este estudio se desarrolló utilizando un diseño mixto, que combinó métodos cuantitativos y cualitativos para un análisis integral de las variables estudiadas. La población estuvo conformada por 208 estudiantes de 8vo EGB de la Unidad Educativa República del Educador (UERE). Asimismo, se aplicaron encuestas a una muestra de 132 estudiantes y se observó el desarrollo de clases de inglés para obtener datos cualitativos. Los resultados indicaron que los docentes de inglés emplean predominantemente métodos tradicionales, como la repetición y memorización de vocabulario, y no integran estrategias de gamificación en su enseñanza. Además, el 80% de estudiantes están interesados en el aprendizaje del vocabulario en inglés a través de recursos digitales representados en juegos. La investigación concluyó que la falta de uso de la gamificación en las clases de inglés se debe, en gran parte, al desconocimiento y la falta de interés por parte de los docentes en incorporar estas metodologías innovadoras. Sin embargo, el interés demostrado por los estudiantes en el uso de herramientas digitales para la enseñanza del inglés subraya la necesidad de diseñar

recursos que integren la gamificación para mejorar las habilidades de lectura, escritura, escucha y habla en inglés.

En Indonesia, Na'imah. (2022) analiza en su artículo de investigación la eficacia del aprendizaje del vocabulario en inglés mediante la aplicación de juegos Quizizz, con el objetivo de encontrar soluciones prácticas para mejorar las destrezas de los alumnos y aumentar su motivación en el aprendizaje del idioma. Este estudio, de enfoque cualitativo exploratorio, se centra en cartografiar los problemas y las innovaciones relacionadas con la enseñanza del inglés a través de este medio digital. Los datos se recopilaron mediante la revisión de literatura, encuestas sobre experiencias y análisis de muestras, lo que permitió al investigador, quien actuó como el principal instrumento de recolección, observar y analizar de manera inductiva los resultados. Como conclusión, se determinó que la aplicación Quizizz no solo facilita la enseñanza y aprendizaje del vocabulario en inglés, sino que también crea un clima de estudio atractivo y motivador para los estudiantes, mejorando significativamente la eficacia de la enseñanza. Este estudio destaca que la innovación en los métodos de enseñanza, como el uso de Quizizz, puede superar las dificultades tradicionales en la educación formal al proporcionar estrategias de aprendizaje más atractivas y efectivas.

En Malasia, Hendriani et al., (2022) plantearon como objetivo determinar si Quizizz tiene un impacto positivo significativo en el desarrollo del vocabulario de los estudiantes. El estudio incluyó a 33 participantes, todos ellos alumnos de tercer año de SMK Desa Kencana en Lahad Datu, con habilidades mixtas. Se realizaron evaluaciones antes y después para medir el progreso en las habilidades de vocabulario. Además, se investigaron las percepciones de los alumnos sobre Quizizz como herramienta educativa mediante un cuestionario cuantitativo. El diseño de investigación empleado en este estudio es de enfoque cuantitativo. Se utilizó un enfoque cuasi-experimental, en

particular un diseño no equivalente pretest-posttest. Las puntuaciones del pretest y del posttest se utilizaron para evaluar el impacto de Quizizz en el rendimiento de los alumnos. Los resultados demostraron que, para la variable Pretest, la puntuación media antes de la intervención fue de 50,76, con una desviación estándar de 14,72. lo que indicaba el rendimiento medio de los alumnos en el test antes de aplicar cualquier intervención. Después de la intervención, la puntuación media del mismo grupo de alumnos aumentó a 69,15 puntos, y la desviación típica correspondiente disminuyó ligeramente a 10,95. Esto sugiere que, en promedio, los estudiantes demostraron una mejora en sus puntuaciones de la prueba después de participar en Quizizz. Se concluyó que, los resultados del pretest y del posttest muestran un impacto positivo significativo de la implementación de Quizizz en las clases de inglés en el desarrollo de las habilidades de vocabulario de los estudiantes en el área rural.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

En Madre de Dios, desde la perspectiva de Moncada (2021), en su tesis para obtener el grado académico de maestría, se propuso establecer la relación entre la aplicación Duolingo y el aprendizaje del inglés en estudiantes de enfermería de una universidad pública de la región. Esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental, considerando una población de 360 estudiantes del primer semestre de enfermería, de los cuales se seleccionó una muestra probabilística de 251. Se empleó la técnica de la encuesta, utilizando un cuestionario validado por juicio de expertos y con una alta confiabilidad según el Alfa de Cronbach. Los resultados mostraron una correlación positiva considerable entre el uso de Duolingo y diversos aspectos del aprendizaje del inglés, con coeficientes Rho Spearman que oscilaron entre 0.414 y 0.541, indicando relaciones significativas. Además, el 76.9% de los estudiantes demostraron una mejoría en el aprendizaje del idioma inglés gracias al uso de la

herramienta digital Duolingo. A partir de estos hallazgos, se concluyó que Duolingo es un recurso eficaz para mejorar el aprendizaje del inglés en este contexto, y se recomienda su uso como herramienta didáctica para motivar y facilitar el proceso educativo.

En el contexto de la ciudad de Trujillo, García (2020) desarrolló una investigación con el objetivo de describir el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés. El estudio utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental y de nivel descriptivo. La técnica empleada fue la encuesta, y el instrumento utilizado fue un cuestionario cuya validez fue determinada por juicio de expertos, alcanzando un coeficiente de confiabilidad de 0,81 según el Alfa de Cronbach. La muestra se conformó por 153 estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa en Trujillo. Los resultados indicaron que el 72.5% de los estudiantes logró un nivel intermedio en el aprendizaje del vocabulario en inglés, mientras que el 27.5% alcanzó un nivel avanzado, concluyendo que tanto el vocabulario activo como pasivo de los estudiantes se encuentran en un proceso constante de desarrollo y mejora.

En Lima, Zavala (2021) propuso como objetivo plantear estrategias didácticas de gamificación para mejorar el aprendizaje en un curso virtual de Historia. El tipo de investigación es de enfoque cuantitativo y de nivel cuasiexperimental, con un grupo experimental y otro de control. El estudio se llevó a cabo en el Instituto TLS de Lima durante el primer semestre de 2020, con una población de 500 estudiantes inscritos en el curso de Historia de la Cultura, de los cuales se seleccionó una muestra no probabilística a conveniencia de 46 estudiantes, divididos en un grupo experimental y un grupo de control, con 23 estudiantes en cada grupo. Para el grupo experimental se empleó la estrategia didáctica de gamificación Quizizz, mientras que en el grupo de control no se utilizó dicha estrategia. Para el instrumento se utilizó una prueba de

conocimiento y una ficha de cotejo y estimación. Los resultados mostraron que el uso de la aplicación Quizizz como estrategia didáctica de gamificación tuvo un impacto significativo en el grupo experimental, mejorando las competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales de los estudiantes en comparación con el grupo de control. Se concluyó que Quizizz es una herramienta eficaz para captar el interés de los estudiantes y mejorar su nivel de aprendizaje de manera significativa.

En Arequipa, López y Quispe (2020), en su tesis para optar por el grado de magíster, tuvieron como objetivo evaluar el impacto del método de gamificación mediante aplicaciones en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de una institución educativa pública de nivel secundario en Tiabaya. La muestra estuvo conformada por 18 estudiantes del primer grado "B" de nivel secundario, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por criterio. Se utilizaron como instrumentos principales un pretest y posttest, junto con un cuestionario tipo encuesta. Estos instrumentos fueron validados a través del juicio de expertos en la enseñanza del inglés, incluyendo docentes de reconocidas instituciones como la Universidad Tecnológica de Perú y la Institución Educativa Rafael Loayza, utilizando el modelo "The Michigan Young Learners English (MYLE)" de la Universidad de Michigan. La investigación fue de tipo aplicada y de diseño cuasi-experimental. El análisis de datos se realizó con técnicas cuantitativas, destacando una mejora significativa en el aprendizaje del inglés tras la aplicación de la gamificación, con un incremento del 29,40% en el rendimiento escolar entre el pretest y posttest. Además, los estudiantes mostraron una alta satisfacción con el uso de aplicaciones como Duolingo, Voscreeen, y LyricsTraining, las cuales facilitaron el aprendizaje de habilidades como la escritura y la escucha en inglés. A pesar de algunas limitaciones técnicas, los resultados del estudio indican que la gamificación es una

estrategia efectiva para mejorar el rendimiento académico y motivar a los estudiantes en el aprendizaje del inglés.

Por ende, se concluye que la técnica de gamificación desarrollada presenta un progreso significativo en los resultados obtenidos en el aprendizaje del idioma inglés y que, a su vez, ayuda a elevar el rendimiento educativo de los estudiantes, de modo que se sientan motivados y muestren un mayor interés por aprender en cada clase realizada de forma interactiva.

En Puno, Huamán (2021) realizó una investigación para optar por el título de licenciado en Educación Inicial, con el objetivo de proponer herramientas tecnológicas digitales que ayuden en la enseñanza de los docentes en instituciones educativas de nivel Inicial. Este estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo y tuvo un diseño descriptivo simple, lo que implicó trabajar con una sola variable. La investigación se consideró no experimental, dado que se centró exclusivamente en el análisis de los resultados de la encuesta ENEDU 2018, y se clasificó como un estudio transversal, realizado en un único momento temporal. La muestra de estudio estuvo conformada por 100 docentes de nivel inicial de la zona rural de la región de Puno, quienes respondieron a la encuesta. Se emplearon técnicas de recolección de datos de fuente secundaria, utilizando el cuestionario y la encuesta elaborados por el Ministerio de Educación (Minedu). Los ítems de la encuesta fueron validados y aplicados a nivel nacional por Minedu. Para el análisis de datos, se realizó un análisis documental de los resultados de la encuesta, complementado con la revisión de literatura, utilizando programas estadísticos como SPSS y STATA, además de Excel. Los resultados revelaron que un 73% de los docentes no participó en programas de formación en tecnologías digitales, ya sea de manera presencial o virtual, mientras que el 27% restante sí lo hizo. En cuanto a la utilización de herramientas tecnológicas, el 77% de los docentes utilizó software de

producción como Word, Excel y PowerPoint, y el 68% empleó recursos digitales de PerúEduca, aunque con limitaciones significativas en la integración de estas herramientas en sus sesiones de aprendizaje.

Las conclusiones de Huamán indican que, aunque existen diversos programas de formación sobre tecnologías digitales promovidos por el Minedu, tales como "Una Laptop por Niño", "TV Educativa", y "Robótica", su implementación en las zonas rurales es limitada. Esto se debe principalmente a las desigualdades en el acceso a recursos tecnológicos, lo que genera una preocupación creciente, especialmente en el contexto actual de la pandemia de COVID-19. Además, la investigación concluye que el aprovechamiento de las tecnologías digitales en las instituciones educativas rurales de Puno es deficiente, con pocos docentes integrando herramientas digitales en sus prácticas pedagógicas, debido a la falta de acceso a internet y al desconocimiento de las herramientas disponibles. El estudio de Huamán destaca la necesidad urgente de mejorar las condiciones tecnológicas en las zonas rurales para que los docentes puedan utilizar herramientas digitales de manera efectiva, lo cual es crucial para enfrentar los retos de la educación en la era digital.

En Cerro de Pasco, Vicente (2022), para optar el título profesional de licenciada, planteó como objetivo evaluar la influencia de la herramienta digital Quizizz en los mecanismos de aprendizaje remoto del idioma inglés. Este estudio, de tipo cuantitativo, transversal y aplicado, adoptó un diseño cuasiexperimental con una muestra dividida en dos grupos: un grupo experimental de 24 estudiantes y un grupo de control con la misma cantidad de participantes. Los resultados revelaron que, en la pregunta "Choose the correct country," el 52% (11) de los estudiantes acertó al responder "The USA," mientras que en la pregunta sobre nacionalidad "Choose the correct nationality," solo un 43% (9) seleccionó la respuesta correcta, indicando un nivel elemental de conocimiento.

En la pregunta "Complete the sentence: She is ... in the office," un 57% (12) respondió correctamente, demostrando un conocimiento básico en vocabulario de inglés. La investigación concluyó que el uso de Quizizz tuvo un impacto significativo y contundente en el fortalecimiento y desarrollo de las habilidades de lectura y escritura en inglés, validando tanto la hipótesis general como las específicas mediante la prueba T de Student, que mostró una mejora significativa en las áreas de vocabulario y gramática, con un valor medio posttest de 18.29 en el grupo experimental. Estos hallazgos sugieren que Quizizz es una herramienta eficaz para mejorar el aprendizaje remoto del inglés en estudiantes de nivel elemental, especialmente en lo que respecta al vocabulario y la gramática.

2.1.3. Antecedentes Locales

En Tacna, Laura (2021) propuso como objetivo en su investigación evaluar el impacto de la herramienta digital Quizizz en el aprendizaje del inglés en estudiantes de secundaria. La investigación fue de tipo aplicada, con un enfoque cuasi-experimental, y utilizó un método hipotético-deductivo, basándose en una muestra de 32 estudiantes divididos en dos grupos: uno de control y otro experimental, cada uno compuesto por 16 estudiantes. Se empleó el examen internacional Preliminary para medir las habilidades de escucha, lectura y escritura antes y después de la intervención. Los resultados indicaron que, tras la implementación de Quizizz, el 68.75% de los estudiantes alcanzó un nivel de logro destacado, mientras que el 31.25% logró un nivel esperado, evidenciando una mejora significativa en la comprensión de textos en inglés. La investigación concluyó que Quizizz es una herramienta eficaz para fortalecer el aprendizaje autónomo y mejorar las habilidades comunicativas en inglés, recomendando su uso por parte de los docentes para motivar y enseñar de manera didáctica mediante elementos de gamificación.

Por ende, se concluye que la aplicación Quizizz ayuda a fortalecer el aprendizaje autónomo y a mejorar las habilidades comunicativas en inglés. Asimismo, se propone que los docentes experimenten el uso de esta aplicación, ya que ayuda a organizar, programar y desarrollar actividades, considerando elementos de gamificación para motivar y enseñar de manera didáctica.

Según Zapana (2023), su investigación exploró la problemática del bajo rendimiento en la comprensión lectora de inglés en estudiantes de la I.E. Santísima Niña María, relacionada con el empleo limitado de la gamificación en la enseñanza. El estudio evaluó cómo la gamificación afecta la habilidad para leer y entender diferentes tipos de textos en inglés como segunda lengua en estudiantes del cuarto grado de secundaria. Con un diseño preexperimental, la muestra consistió en 25 estudiantes que participaron en un pretest y un posttest. Los resultados iniciales reflejaron que el 48 % de la muestra enfrentaba dificultades significativas en la interpretación y evaluación de textos en inglés. Tras la intervención, hubo un incremento notable en el rendimiento, con un 64 % de los estudiantes alcanzando un nivel destacado en comprensión lectora. Los análisis estadísticos demostraron una diferencia significativa entre los resultados antes y después de la intervención, lo cual confirma que la gamificación tiene un impacto positivo en el desarrollo de la competencia lectora en inglés.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Quizizz

2.2.1.1. Definición y Aportes.

En la actualidad, el mundo ha innovado en tecnología educativa debido a los bajos niveles de aprendizaje en muchos estudiantes. Por ello, la educación necesita implementar herramientas y aplicaciones educativas que mejoren el rendimiento académico. Hidalgo (2022) menciona que las herramientas tecnológicas son

imprescindibles para influir en el aprendizaje, con el objetivo de evaluar el interés efectivo a través de un aprendizaje basado en actividades y juegos interactivos en el aula. Es necesario implementar estrategias didácticas y tecnológicas para motivar al estudiante y aumentar su interés por aprender.

Por lo tanto, se ha desarrollado una estrategia didáctica y motivadora, productiva tanto para docentes como para estudiantes, que hace que la enseñanza y el aprendizaje sean divertidos, mejorando así el nivel de aprendizaje. En este contexto, se introduce la aplicación Quizizz como una estrategia didáctica educativa, que apoya significativamente la enseñanza y el aprendizaje. Quizizz es una de las aplicaciones educativas más interactivas y utilizadas en los últimos años. Creada en 2015 por Ankit Gupta y Deepak Joy Cheenath, Quizizz ofrece una plataforma de fácil manejo para cualquier usuario y permite crear cuestionarios en línea adaptables a cualquier tipo de clase. Es una herramienta de gamificación que permite al docente evaluar a los estudiantes en vivo o como tarea asignada, ofreciendo múltiples beneficios. Esta herramienta digital permite a los estudiantes aprender sobre múltiples temas educativos, tanto dentro como fuera del aula, proporcionando una experiencia cautivante y motivadora que estimula el desarrollo de habilidades psíquicas, físicas y sociales. Entre la amplia variedad de aplicaciones educativas disponibles, Quizizz destaca no solo por su capacidad de adaptación a diversas áreas de educación, sino también por su fácil y rápida conexión con las aulas virtuales de diversas plataformas educativas, fomentando así el interés y la participación de los estudiantes en juegos de trivia, preguntas y respuestas (Zavala, 2021).

Quizizz como estrategia didáctica de gamificación

Quizizz es una aplicación educativa que se integra en la gamificación, ya que se puede emplear como estrategia didáctica de aprendizaje y contribuye al estímulo y reforzamiento del aprendizaje de los estudiantes. “La gamificación define a un conjunto de elementos para proporcionar técnicas de juego con el propósito de mejorar la experiencia y el compromiso del usuario que desarrolla actividades de manera divertida y entretenida” (Contreras y Eguía, 2017).

Por otro lado, los investigadores Perdomo y Rojas (2019) analizaron que el término “ludificación”, como traducción del vocablo en inglés *gamification*, se define como “la incorporación de componentes provenientes de los juegos interactivos, desarrollados en diversas actividades de distintos ambientes”.

Herrera (2017) argumenta que, en la actualidad, es fundamental utilizar métodos lúdicos, ya que sus características captan el interés de los participantes y facilitan la implicación en diversos temas, dado que la mayoría son usuarios y consumidores de diversos medios y aplicaciones tecnológicas.

Además, la aplicación Quizizz puede ser usada como estrategia didáctica de gamificación, porque su plataforma incluye mecánicas de juego como reglas, objetivos, reconocimiento por niveles, competencia y motivación. De tal forma, transforma una clase tradicional en una experiencia interesante y divertida.

Los beneficios de la gamificación en la educación incluyen la motivación e inmersión, lo cual permite mantener el compromiso y la socialización a través de la interactividad e interacción, generando que el estudiante se sienta motivado y estimulado, favoreciendo así el aprendizaje autónomo y significativo.

Como señala Caponetto et al. (2014), la gamificación se está aplicando como herramienta de aprendizaje adaptable a diferentes asignaturas, enriqueciendo actitudes y comportamientos de forma colaborativa hacia el aprendizaje autónomo.

Por otra parte, Zambrano (2020) destaca que la gamificación es una herramienta innovadora para la educación, que impulsa el aprendizaje autorregulado e incita al desarrollo de los estudiantes en la enseñanza y el aprendizaje de forma personalizada.

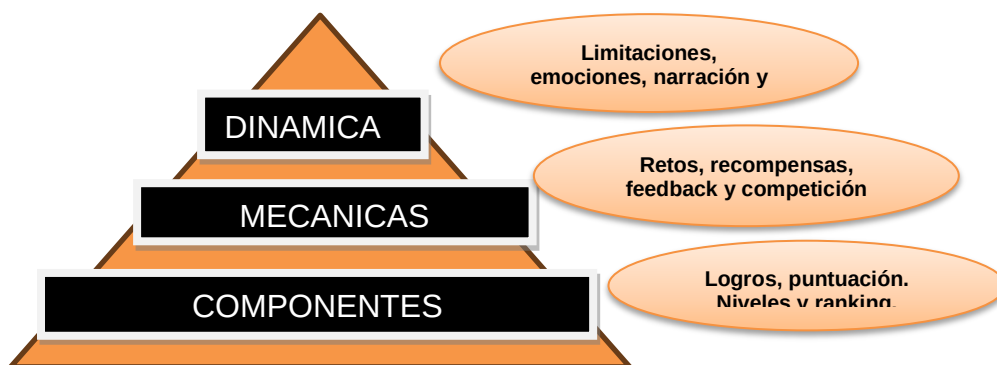
El aprendizaje autorregulado propicia que el estudiante desarrolle autonomía, proactividad y responsabilidad, convirtiéndose en el protagonista de su propio aprendizaje, lo cual implica un proceso metacognitivo y motivacional que proporciona un aprendizaje significativo. Por ello, Quizizz es una herramienta innovadora que fomenta el aprendizaje autorregulado, brindando un ambiente activo y ameno para lograr un aprendizaje más significativo. En conclusión, la gamificación es un método de aprendizaje que aplica técnicas de juego para mejorar el aprendizaje.

Elementos de la gamificación

La gamificación comprende tres elementos: la dinámica, la mecánica y los componentes, los cuales se clasifican de manera jerárquica. Estos elementos, en conjunto, desarrollan la acción gamificada, tal como se presenta en la figura 1.

Figura 1

Elementos de gamificación



Fuente. Adaptado de Werbach y Hunter (2015)

Dinámicas: se consideran un conjunto de aspectos básicos para la gamificación, teniendo en cuenta un rol importante para el asesor. Sin embargo, la gamificación puede presentar limitaciones debido a las dinámicas, ya que los estudiantes podrían participar erróneamente en el juego y necesitar motivación para evitar sentirse oprimidos. Por ello, las herramientas de gamificación deben orientarse a que el estudiante se sienta emocionado, interesado y comprometido en su aprendizaje. El estudiante debe desenvolverse correctamente en el juego, comprender las instrucciones de manera coherente y sencilla, y sentir que está progresando. Esto se logra a través de niveles o porcentajes, promoviendo una relación colaborativa entre los usuarios y manteniendo un nivel de status.

Mecánicas: como segundo elemento, se definen como un conjunto de características específicas de la actividad lúdica, como las reglas de juego y principios que facilitan el control del comportamiento y actitudes de los estudiantes. Estas generan compromiso y motivación, impulsando el interés del estudiante hacia el juego. Entre los mecanismos más frecuentes se encuentran los retos, que son metas dirigidas al estudiante; la oportunidad, que trata del azar y fomenta la curiosidad; la competencia, que implica competir con otros para alcanzar la meta; la colaboración, que refiere a trabajar con otros para lograr objetivos; la retroalimentación, que se centra en el progreso; y las recompensas, obtenidas al alcanzar la meta con buenos resultados.

Componentes: siendo el tercer elemento, engloba muchos aspectos de un juego. Dependiendo de los factores presentes en el mundo real, se puede integrar una experiencia gamificada. Aunque el número y tipo de elementos varían, están relacionados con métodos que ayudan a alcanzar los objetivos del juego (Hunicke et al., 2004). Los componentes esenciales incluyen personajes, colecciones, trofeos, medallas,

enfrentamientos, recompensas, niveles de clasificación, puntos, acceso a datos, dominio, etapas y objetos virtuales, todos fundamentales para el juego (Werbach y Hunter, 2015).

Kim (2015) afirma que la gamificación es una herramienta imprescindible debido a su capacidad para captar la atención de la población, involucrándola en influir en su comportamiento frente a una actividad. Para desarrollar la enseñanza de un segundo idioma, se deben propiciar estrategias adecuadas que promuevan el desarrollo de las cuatro habilidades; escuchar, escribir, leer y hablar. Estas habilidades son complejas e influyen en el desarrollo de competencias tanto orales como escritas. Por lo tanto, el docente debe incorporar herramientas tecnológicas educativas e interactivas en sus clases, de manera que los estudiantes se sientan motivados y muestren mayor interés y participación.

Beneficios de la gamificación

Los principales beneficios de la gamificación en la educación incluyen su capacidad para motivar a los estudiantes, alejándolos del aburrimiento y la frustración del aprendizaje tradicional, y transformando su experiencia con estrategias de motivación que fomentan el interés por nuevos conocimientos. Oriol (2015) afirma que jugar se basa en disfrutar y divertirse dentro de un marco de libertad, sin salir de los límites y manteniendo el orden.

El juego se interpreta como una acción de entretenimiento que incorpora características de organización y seguimiento de normas, lo cual conducen llegar a la meta y sentir la satisfacción de competencia para lograr el objetivo propuesto.

Ortiz et al. (2018) señalan que entre los beneficios del juego están la ausencia de temor a equivocarse, el progreso gradual y el feedback al término de cada actividad. Esto permite que desarrollar una tarea no se perciba como una obligación, sino que anime al estudiante a intentar y equivocarse sin miedo. La retroalimentación se brinda

cuando el estudiante termina su examen y, si obtiene un bajo nivel de desempeño, el instructor puede observar su progreso en un ranking de puntaje o cuadro histórico de logros.

Otro de los beneficios de la gamificación es que fomenta la atención, ya que estimula la concentración del estudiante para desarrollar una actividad y lograr mejores resultados, lo que contribuye a mejorar su rendimiento académico.

En cuanto al enfoque por competencias, se trata de una metodología educativa que proporciona herramientas para el desarrollo de habilidades y conocimientos prácticos, permitiendo al estudiante integrar y poner a prueba los temas de cada área a través de situaciones prácticas y estudios experimentales. Por otro lado, el enfoque por competencias cuenta con agentes educativos encargados del proceso de enseñanza y aprendizaje, quienes deben ser competentes al diseñar cada ejercicio propuesto para la planificación de una sesión de clase, así como al implementarlo en situaciones didácticas. Estas estrategias se dividen en dos tipos: aprendizaje y enseñanza (Tapia, 1998).

Como señala Peña (2020) en su investigación, es importante considerar que los avances tecnológicos se han incorporado en gran medida a la vida cotidiana de la mayoría de los niños, ya sea durante su tiempo de recreación o en el aprendizaje en su centro educativo. Cabe destacar que incorporar adecuadamente la gamificación se considera un método estratégico educativo, comenzando desde la primera etapa educativa, es decir, la primaria, y específicamente en cursos como el de inglés, lo que fomentará el desarrollo intelectual de los estudiantes, preparándolos para un futuro en el que serán personas especializadas de gran trascendencia. En la actualidad, la tecnología ha ido evolucionando con aplicaciones y herramientas educativas, por lo que es

fundamental aprovechar estos recursos para mejorar la educación y obtener mejores resultados en la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.

Teniendo en cuenta los avances tecnológicos, se pueden introducir diversas aplicaciones educativas, como Quizizz, que permite a estudiantes de temprana edad obtener un mejor aprendizaje y, por ende, mejores oportunidades académicas y laborales.

Actualmente, los docentes comprometidos con el avance del proceso de enseñanza de sus educandos buscan diversos métodos y formas de modificar sus actividades de clase, prácticas y tareas, para que los estudiantes no se sientan abrumados u obligados a realizar sus trabajos, sino que, por el contrario, muestren un mayor interés y motivación por completarlos. La labor del juego es una característica crucial de la actividad lúdica que influye en muchas personas, desde la antigüedad hasta hoy. En la actualidad, se observa a muchos niños y adolescentes entretenidos mientras juegan con sus dispositivos móviles.

Al introducir la gamificación en diversas áreas del plan curricular de estudios de la educación básica, se busca integrar todos los conocimientos, destrezas y habilidades socioemocionales de manera amena y libre. A su vez, se requieren estrategias y métodos didácticos que ayuden a motivar al estudiante en su proceso de enseñanza y adquisición de conocimientos.

En relación con lo mencionado, se han analizado diversas investigaciones que consideran que introducir la gamificación en el ámbito educativo es de gran importancia. Esta metodología conlleva un mecanismo que implica la motivación de forma positiva y debe ser implementada en el ámbito educativo con responsabilidad y compromiso. Además, la educación puede generar enormes avances en el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje, beneficiando tanto a los centros educativos como a los

educandos, primordialmente a los estudiantes, quienes son el eje más importante dentro del marco educativo.

Por consiguiente, la técnica de gamificación se recomienda como una estrategia pedagógica favorable para la educación; por ende, puede utilizarse para mejorar la enseñanza en diversas áreas escolares, así como en todas las disciplinas de estudio, además de contribuir al desarrollo de destrezas y habilidades de autoaprendizaje y conducta cooperativa.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que incorpora diversos mecanismos de juego en el ámbito educativo y profesional, de modo que los usuarios adquieran conocimientos y eleven su capacidad mediante la práctica y exploración del juego, obteniendo así excelentes resultados de aprendizaje (Kapp, 2012). Múltiples investigaciones sobre el método de gamificación indican que esta metodología permite que el participante se involucre en el proceso de pensamiento mientras opera en el juego, así como en la resolución de problemas dentro del mismo.

Como se mencionó anteriormente, la gamificación se desarrolla como metodología pedagógica en el área educativa de inglés, así como en diversas áreas del currículo, generando un ambiente de sana competitividad a través de dinámicas divertidas de juego entre los participantes. Esto enriquece las sesiones de clase y estimula a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

El avance de los sistemas de comunicación, como las TICs, se encuentran en continua evolución, impulsado por numerosas indagaciones científicas y contextos de internacionalización sociocultural y empresarial. Este conocimiento se considera transitorio y está acompañado de nuevos valores, lo que cambia y adapta las formas y estructuras de vida económica y sociocultural, incidiendo en diversas situaciones de la vida cotidiana.

Por lo tanto, se puede afirmar que las TICs están centradas en gran medida en la transformación de diversas ciudades y poblaciones, así como en todo lo relacionado con la educación, ya que eventualmente permiten la modificación de los diferentes contextos formales e informales que se encuentran en el ámbito educativo.

Las TICs en la educación están orientadas a la enseñanza; por ende, su principal propósito es facilitar el aprendizaje a través de dispositivos tecnológicos. Las herramientas tecnológicas centradas en la gamificación suelen evidenciarse mediante plataformas de acceso directo o empresas que ofrecen servicios de aplicaciones móviles. A su vez, las aplicaciones educativas presentan un lenguaje de programación poco frecuente, y tanto sus componentes como características están diseñados para generar ventajas significativas en el ámbito educativo.

Finalmente, se considera que la técnica de gamificación implica diversas estrategias dinámicas para el uso del juego en un entorno no lúdico, es decir, en el contexto de la aplicación móvil. La gamificación, como herramienta lúdica, facilita el uso de herramientas educativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, involucrando a los estudiantes a través del esparcimiento y creando una experiencia lúdica que los anima a realizar acciones específicas mediante dinámicas de juego. Por ende, existen diversas características que motivan y favorecen a los usuarios que utilizan frecuentemente las aplicaciones educativas, ayudando a mejorar el aprendizaje obtenido

2.2.1.2. Dimensiones de la Variable Independiente.

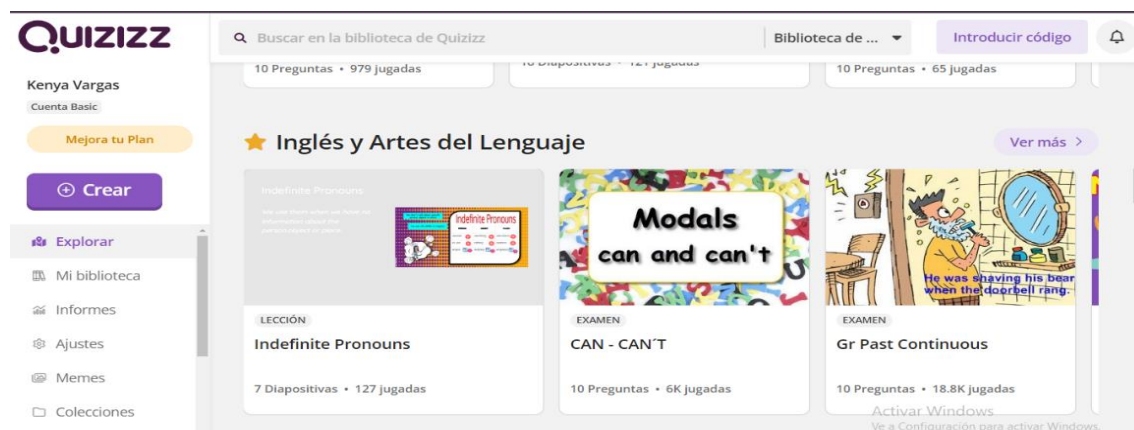
2.2.1.2.1. Inmersión del Uso de la Plataforma. Quizizz es una plataforma web y una aplicación móvil que ofrece el aprendizaje de diferentes idiomas, como el francés, inglés, alemán, portugués e italiano, entre otros. Además, Quizizz permite la creación de cuestionarios, prácticas y exámenes en tiempo real, y cuenta con un sistema que permite la participación de varios usuarios en una gran comunidad. Por otro lado, esta

herramienta digital permite al usuario añadir diversas mecánicas que forman parte del juego, de manera que los participantes se sientan cómodos y se diviertan al realizar diferentes actividades en la aplicación.

Quizizz facilita a los docentes evaluar las prácticas y proporcionar retroalimentación si es necesario. Además, permite que el docente esté pendiente del progreso de cada estudiante, de modo que las lecciones o practicas se adapten al nivel de cada estudiante (Bakusi y Hidayati,2019). Por otro lado, la plataforma de Quizizz ofrece una amplia gama de opciones de temas creados, lecciones y contenidos, con una variedad de preguntas ya listas en la plataforma que los docentes pueden utilizar con sus estudiantes.

Figura 2

Muro principal de Quizizz



Fuente. Captura de pantalla propia

La herramienta educativa Quizizz se ha convertido en una de las favoritas, ya que genera el interés de muchos investigadores debido a la variedad de herramientas, características y resultados positivos que brinda la aplicación. Otro de los aspectos favorables de Quizizz es la gamificación, que aporta estrategias y metodologías educativas que apoyan el aprendizaje del estudiante. De esa manera, el estudiante se sentirá motivado, mostrará mayor interés y dedicación en cada sesión, y estará dispuesto

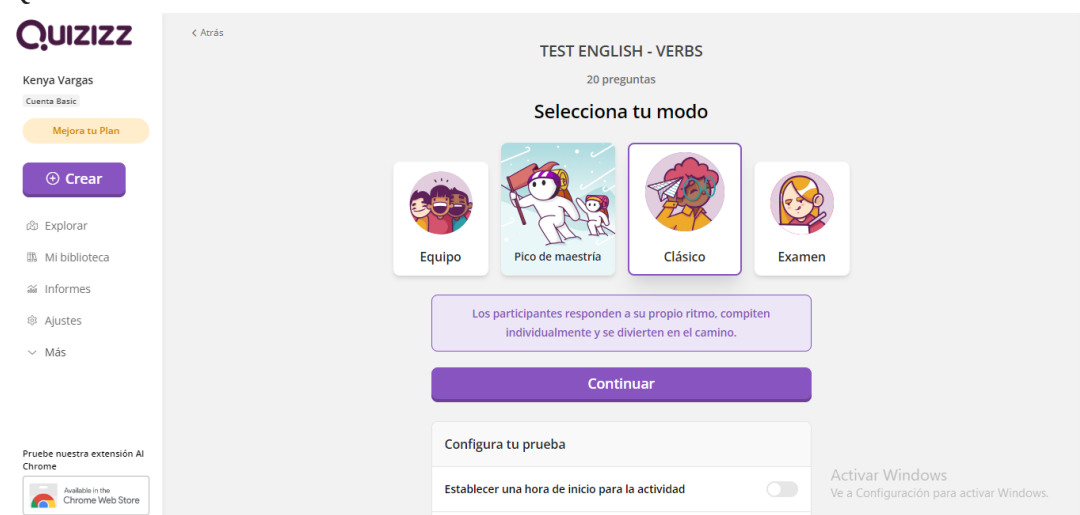
a participar activamente en el aula, lo cual mejorará su proceso de aprendizaje y rendimiento académico.

Quizizz es una aplicación web de carácter lúdico que facilita al instructor la creación de un juego de trivia, con preguntas elaboradas por él mismo, quien a su vez se inscribe en la página web de Quizizz. Una vez inscrito, el docente tendrá la posibilidad de utilizar exámenes ya elaborados por otros usuarios, que se encuentran categorizados por temas generales como matemática, artes del lenguaje, psicología, ciencias, estudios sociales, entre otros.

Cada lección de la plataforma Quizizz se elabora utilizando plantillas preestablecidas, de tal manera que los formatos de diseño permitirán al usuario incluir imágenes, audio, video y diferentes tipos de respuesta, como opción múltiple, respuesta abierta, verdadero o falso, completar espacios en blanco, entre otros.

Figura 2

Pantalla de edición para las opciones de preguntas y respuestas en la plataforma Quizizz



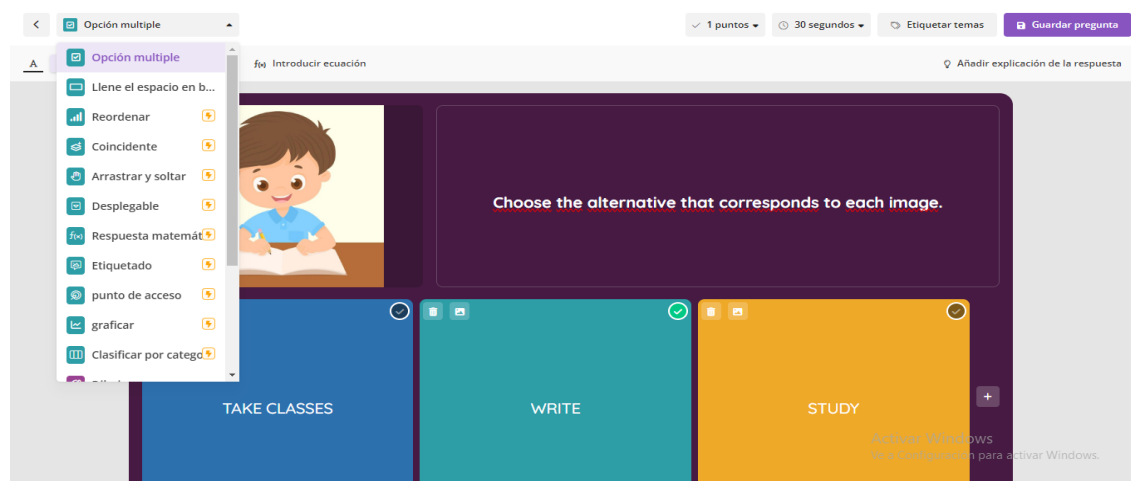
Fuente. Captura de pantalla propia

Los exámenes en Quizizz suelen desarrollarse como si fueran exámenes o prácticas de conocimiento, ya que la aplicación educativa propone cuatro formas de juego: el modo clásico, que se juega como una trivia; el modo equipo, que agrupa a los

participantes para que trabajen en equipos y compitan entre sí; el modo examen, que se realiza de manera individual; y el modo pico de maestría, que permite al estudiante practicar las veces que sean necesarias para lograr el dominio del tema.

Figura 3

Pantalla del tema a ejecución y elección de modo de juego



Fuente. Captura de pantalla propia

Asimismo, los docentes pueden elaborar rápidamente una lección educativa, lo que les permitirá facilitar refuerzos continuos en cada clase. Como señalan Chennath y Gupta (2017), los pioneros de la herramienta digital Quizizz, el propósito principal de esta plataforma es la evaluación constante, que ayuda a los estudiantes recibir retroalimentación continua sobre su desarrollo y a obtener un mejor aprendizaje de cada lección. Es por ello que Quizizz tiene un efecto de gamificación, ya que su plataforma incluye elementos como personajes, canciones y un ranking entre participantes, así como objetivos que cada estudiante puede alcanzar, ya sea de forma grupal o individual.

Instalación de Quizizz

La descarga de la aplicación Quizizz está disponible para dispositivos móviles Android e iPhone. Además, puede descargarse a través de las aplicaciones Play Store y App Store. También está disponible en su página web oficial: <https://quizizz.com/join>

Figura 4*Instalación de Quizizz**Fuente. Captura de pantalla propia*

También está disponible en su página web oficial: <https://quizizz.com/join>

Figura 5*Instalación de Quizizz**Fuente. Captura de pantalla propia*

Otra forma en la que el estudiante puede acceder a la plataforma Quizizz es a través de un código que el docente comparte como invitación, permitiendo que todos los participantes accedan al juego o actividad. El estudiante deberá completar sus datos y, de esta forma, podrá iniciar su participación en la lección.

Figura 6*Iniciar sesión en Quizizz*
Fuente. Captura de pantalla propia

Seguidamente, el estudiante podrá ingresar directamente o registrarse, como se visualiza en la foto. Aparecerá una ventana para el registro del perfil del usuario, en la cual se deben completar los datos solicitados por la plataforma.

Figura 7*Selección de perfil en Quizizz*
Fuente. Quizizz página web

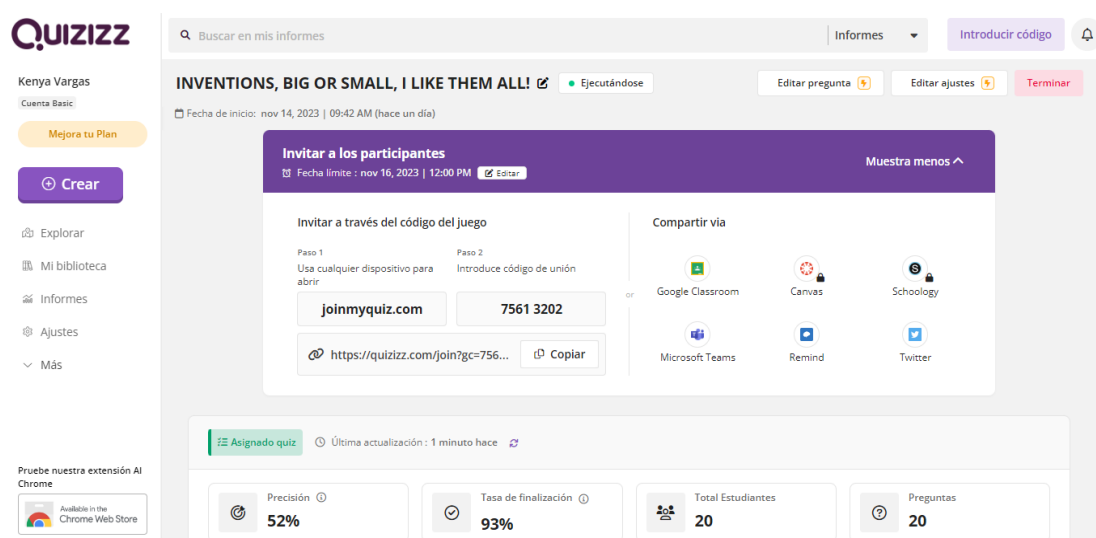
De esta forma, se debe seleccionar si es docente, educando o padre de familia.

Aspectos del aplicativo

Para la presente investigación se eligió la aplicación Quizizz, que puede utilizarse de forma virtual o presencial. Esta herramienta maneja un sistema de comunicación asincrónica y sincrónica que posibilita la interconexión con diversas plataformas educativas, como Google Classroom, entre otras.

Figura 8

Pantalla de aspectos de la plataforma Quizizz

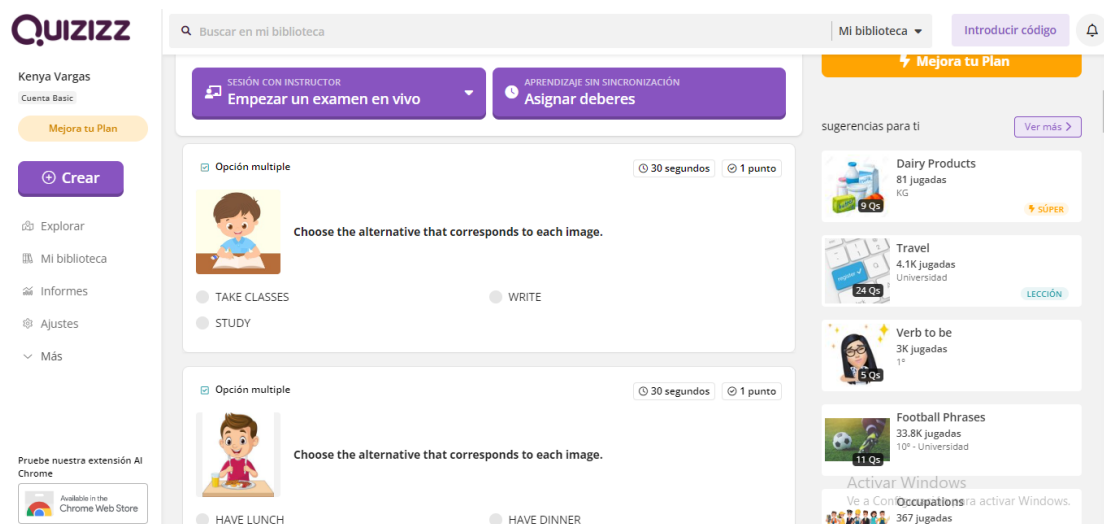


Fuente. Captura de pantalla propia

La plataforma Quizizz permite al docente elaborar un juego con preguntas relacionadas con los distintos temas establecidos en la currícula de estudios, así como reforzar los contenidos tratados en clase. Esta opción lúdica facilita la obtención de datos sobre aciertos y velocidad, generando una competencia amistosa entre los participantes y fomentando el deseo de mejorar su formación educativa (Peña, 2017).

Figura 9

Preguntas realizadas para evaluar acorde al tema a tratar

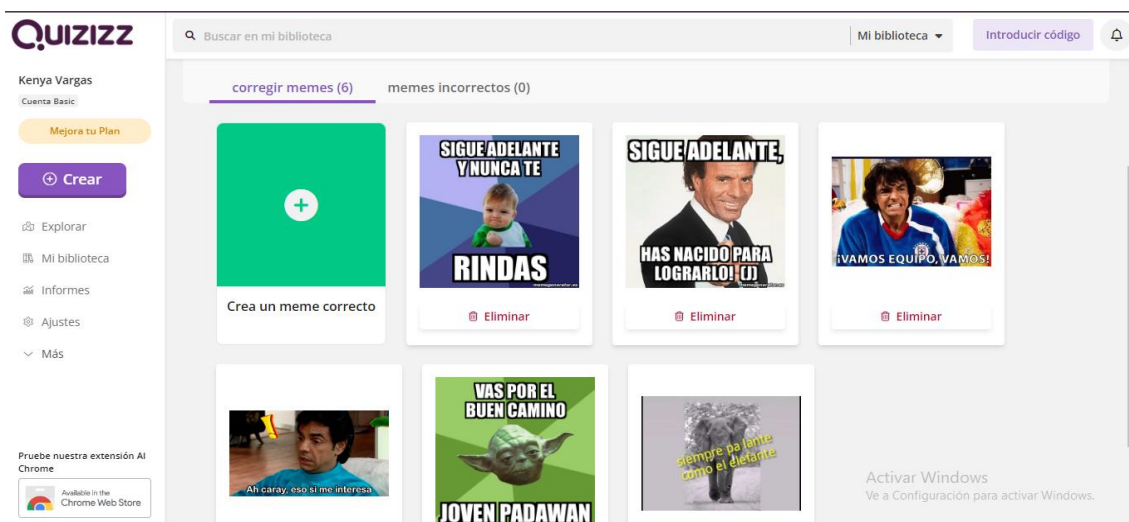


Fuente. Captura de pantalla propia

La plataforma Quizizz permite incluir mensajes motivadores, frases divertidas o memes que se visualizan después de responder de forma correcta o incorrecta a cada pregunta durante el juego. Los memes pueden contener mensajes motivadores y divertidos que se encuentran en la plataforma, pero también se pueden crear de forma personalizada.

Figura 10

Pantalla de elaboración de memes para respuestas aciertas

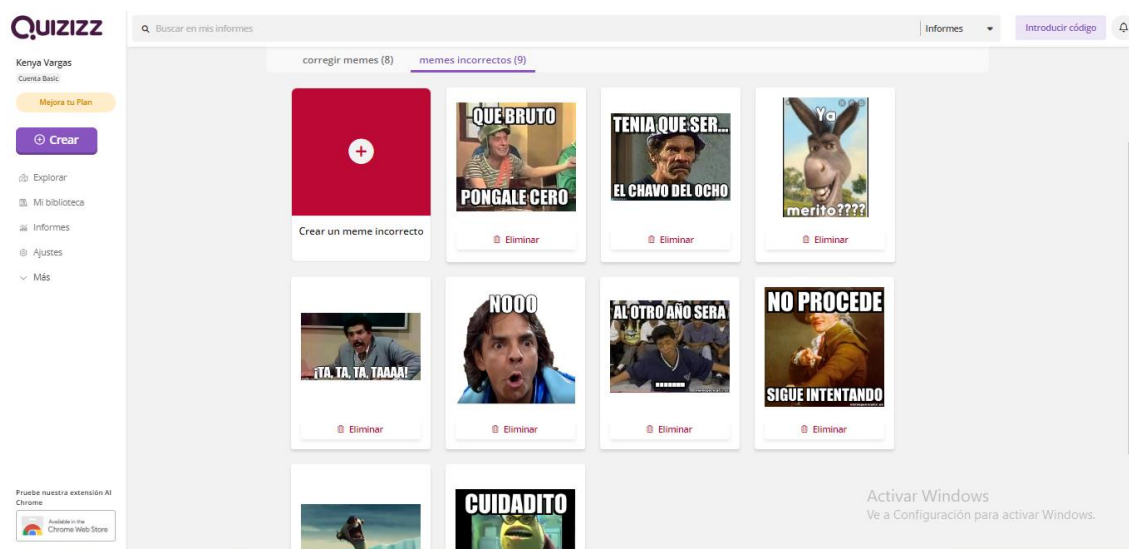


Fuente. Captura de pantalla propia

En cuanto a la elaboración de memes, se deben considerar imágenes positivas que ayuden en el progreso tanto de los que responden correctamente como de aquellos que cometen errores en la práctica. Además, los memes se caracterizan por ser divertidos, ya que incluyen expresiones alegres o tristes y frases motivadoras.

Figura 11

Pantalla de creación de memes para respuestas erróneas

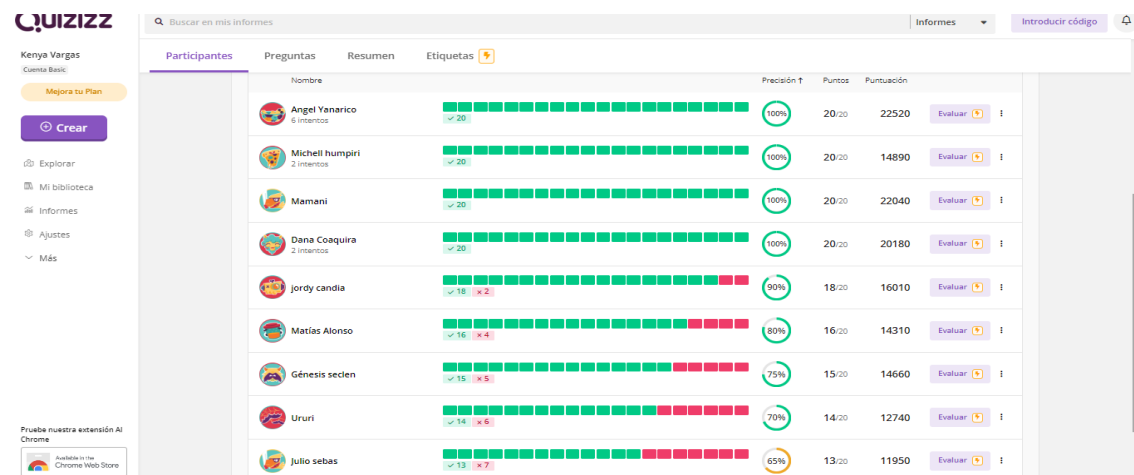


Fuente. Captura de pantalla propia

Por otra parte, el instructor encargado puede visualizar el ranking de los estudiantes que están participando en el juego, ya sea en vivo o de forma asíncrona. Esto le permite reforzar las respuestas de cada participante y corregir las preguntas en las que tuvieron dificultades.

Figura 12

Pantalla de tabla de posiciones de los estudiantes



Fuente. Captura de pantalla propia

En el cuadro de registro, el instructor podrá observar detalladamente la puntuación total y la precisión expresada en porcentajes, lo cual se evalúa según el nivel de acierto o desacierto.

Figura 13

Ranking de participación de cada estudiante

#	Pregunta	Tipo de pregunta	Precisión de la pregunta	Tiempo promedio por pregunta (mm:ss)	Correcto	Aún sin calificar	Parcialmente correcto	Incorrecto	Sin clasificar	No intentado	Angel Yanarico****	Mamani (Mamani)	Dana Coaquira* (Dana Coaquira*)	Dana Coaquira (Dana Coaquira)	Jordy candia (Jordy candia)	Michell humpiri (Michell humpiri)
1	WHAT IS THE INVENT?	Rellena el hueco	59%	00:20	17	0	0	4	0	8	PLANE	PLANE	plane	plane	plane	PLANE
2	What is this invention called?	Rellena el hueco	55%	00:33	16	0	0	6	0	7	BRIDGE	BRIDGE	bridge	bridge	bridge	BRIDGE
3	What is this invention called?	Rellena el hueco	59%	01:34	17	0	0	5	0	7	TV	TV	tv	TV	tv	TV
4	What is this invention called?	Rellena el hueco	21%	01:00	6	0	0	16	0	7	ROADS	ROADS	roads	roads	roads	ROADS
5	WHAT IS THE INVENTION CALLED?	Rellena el hueco	76%	00:08	22	0	0	1	0	6	CAR	CAR	car	car	car	CAR
6	WHAT INVENTION IS IT?	Opción múltiple	59%	00:14	17	0	0	6	0	6	WASHING MACHINE	WASHING MACHINE	WASHING MACHINE	WASHING MACHINE	WASHING MACHINE	WASHING MACHINE
7	WHAT INVENTION IS IT?	Opción múltiple	48%	04:05	14	0	0	8	0	7	SEWING MACHINE	SEWING MACHINE	SEWING MACHINE	SEWING MACHINE	SEWING MACHINE	SEWING MACHINE
8	WHAT INVENTION IS IT?	Opción múltiple	62%	00:10	18	0	0	4	0	7	CELLPHONE	CELLPHONE	CELLPHONE	CELLPHONE	CELLPHONE	CELLPHONE
9	WHAT INVENTION IS IT?	Opción múltiple	55%	00:09	16	0	0	5	0	8	REFRIGERATOR	REFRIGERATOR	REFRIGERATOR	REFRIGERATOR	REFRIGERATOR	REFRIGERATOR
10	WHAT INVENTION IS IT?	Opción múltiple	79%	00:04	23	0	0	1	0	5	LAPTOP	LAPTOP	LAPTOP	LAPTOP	LAPTOP	LAPTOP
11	WHERE IS RITA FROM?	Opción múltiple	48%	00:37	14	0	0	8	0	7	LAMBAYEQUE	LAMBAYEQUE	LAMBAYEQUE	MOQUEGUA	LAMBAYEQUE	LAMBAYEQUE
12	WHAT IS RITA'S FAVORITE INVENTION?	Opción múltiple	45%	00:18	13	0	0	9	0	7	READ GLASSES	READ GLASSES	READ GLASSES	READ GLASSES	READ GLASSES	READ GLASSES
13	WHERE IS JULIO FROM?	Opción múltiple	59%	00:11	17	0	0	6	0	6	MADRE DE DIO	MADRE DE DIO	MADRE DE DIO	MADRE DE DIO	MADRE DE DIO	MADRE DE DIO
14	WHAT IS JULIO FAVORITE STRUCTURE?	Opción múltiple	41%	00:20	12	0	0	12	0	5	BRIDGES	BRIDGES	BRIDGES	BRIDGES	BRIDGES	BRIDGES
15	WHERE IS CLARISA FROM?	Opción múltiple	45%	00:30	13	0	0	9	0	7	MOQUEGUA	MOQUEGUA	MOQUEGUA	MOQUEGUA	MOQUEGUA	MOQUEGUA
16	WHAT IS CLARISA FAVORITE INVENTION?	Opción múltiple	52%	00:12	15	0	0	7	0	7	GREENHOUSE	GREENHOUSE	GREENHOUSE	GREENHOUSE	GREENHOUSE	GREENHOUSE
17	WHERE IS SANDRO FROM?	Opción múltiple	45%	00:17	13	0	0	9	0	7	OXAPAMPA	OXAPAMPA	OXAPAMPA	OXAPAMPA	OXAPAMPA	OXAPAMPA
18	WHAT IS SANDRO'S FAVORITE INVENTION?	Opción múltiple	62%	00:15	18	0	0	3	0	8	SCOOTER	SCOOTER	SCOOTER	SCOOTER	SCOOTER	SCOOTER
19	WHAT DOES SANDRO USE HIS FAVORITE INVENTION FOR?	Opción múltiple	38%	00:30	11	0	0	11	0	7	FOR GO TO DIF	FOR GO TO DIF	FOR GO TO DIF	FOR GO TO DIF	FOR GO TO DIF	FOR GO TO DIF
20	WHAT CHARACTERIZES SANDRO'S SCOOTER?	Opción múltiple	41%	00:14	12	0	0	10	0	7	FAST	FAST	FAST	FAST	FAST	FAST

Fuente. Captura de pantalla propia

La plataforma Quizizz otorga resultados y reportes sobre la puntuación y el porcentaje de cada posición, los cuales se pueden descargar en formato Excel, donde se especifican las respuestas a cada pregunta de los estudiantes. A su vez, los estudiantes

podrán revisar sus respuestas una vez que hayan terminado el cuestionario, lo que les permitirá realizar una autoevaluación de inmediato (Ávila et al.,2019).

Elementos de la herramienta digital Quizizz

Los elementos que se consideran son los siguientes:

-Explorar: este elemento otorga la facultad de buscar contenidos o actividades sobre un tema específico, al que cualquier estudiante puede acceder para reforzar una lección que no haya comprendido.

-Biblioteca: en esta sección, tanto docentes como alumnos, pueden acceder a una infinidad de creaciones, actividades, juegos, etc, todo ello ordenado por materia.

-Informes: en esta sección, el docente puede verificar la puntuación de cada estudiante y brindar retroalimentación sobre cada ejercicio propuesto. Al finalizar el curso, el docente podrá generar un informe detallado, que podrá descargar gratuitamente desde la plataforma y transferirla a un programa Excel para imprimirlo.

-Clases: en esta sección, la plataforma Quizizz permite al docente conectar las actividades realizadas y asignarlas como tareas dentro Google Classroom.

-Memes: Aquí se pueden añadir imágenes graciosas y divertidas para que el estudiante se sienta motivado y con confianza para realizar las actividades propuestas por el docente.

-Perfil: Esta es una de las características en las que el participante podrá completar sus datos personales.

2.2.1.2.2. Planificación de Actividades con Quizizz. Para producir diversas actividades en la plataforma Quizizz, el docente podrá crear una lección teniendo en cuenta diversos cuestionarios realizados o podrá desarrollar su propio contenido.

La diferencia entre ambas creaciones es la siguiente:

- a. Cuestionario: esta opción permite crear diversos ejercicios, así como añadir aspectos visuales, archivos de video y cuestionarios, todo ello desarrollarlo en un tiempo limitado o asignado como tarea para que el estudiante trabaje con calma y sin presión.
- b. Lección: esta opción permite al usuario incluir iconografías y archivos de video, además de permitir la inserción de preguntas y actividades. La presentación se realiza generalmente en forma de diapositivas y se ejecuta en vivo.

Asimismo, la plataforma Quizizz ofrece una variedad de lecciones, actividades y cuestionarios clasificados por curso, para que el estudiante pueda desarrollar cualquier tema de su interés gratuitamente. También se pueden encontrar preguntas de opción múltiple, cajas de relleno donde el estudiante debe completar la respuesta, preguntas abiertas y actividades que pueden aplicarse como lecciones de autoayuda.

Actividades para realizar en la plataforma Quizizz

Las actividades que se pueden desarrollar dentro de la plataforma Quizizz son cinco, las cuales se describen a continuación:

- a. Ejercicios de escritura
- b. Ejercicios de escucha
- c. Ejercicios de traducción
- d. Ejercicios para relacionar
- e. Ejercicios de unión

Tipos de cuestionarios en la plataforma Quizizz

Existen cinco tipos de cuestionarios disponibles de forma gratuita en la aplicación:

Respuesta múltiple: en esta opción, el docente puede formular una pregunta utilizando texto, imágenes, video o audio, y ofrecer varias opciones de respuestas. El

estudiante podrá responder a la pregunta teniendo en cuenta que puede seleccionar una o más respuestas.

Llenar el espacio en blanco: en esta opción, el docente propone un ejercicio que puede ser de texto, audio o pregunta, el cual completarse con una o más palabras para llenar los espacios en blanco que se presenten. De esta forma, el estudiante deberá recordar la ortografía correcta para completar cada ejercicio propuesto.

Dibujar: esta opción es de orden superior, ya que permite al estudiante utilizar su imaginación y crear dibujos de forma creativa y abierta. No hay condiciones, lo que le da libertad para expresar lo que piensa o imagina.

Respuesta abierta: esta opción permite crear preguntas basadas en texto, video o audio, en las cuales el estudiante puede responder de forma abierta y desarrollar su respuesta, ya que este tipo de pregunta no cuenta con opciones predefinidas.

2.2.1.2.3. Ejecución de Actividades con Quizizz. Para realizar una evaluación (juego): el instructor deberá incluir retroalimentación que puede incluir memes, imágenes divertidas y frases como *Excellent job*, o *You can do* si la respuesta es errónea. Estas imágenes sirven como autoayuda para cada actividad o lección que realice el estudiante, generando un ambiente motivador en lugar de estresante.

Otra de las diversas características que ofrece la plataforma de Quizizz es la tabla de posiciones, donde los docentes pueden visualizar el progreso de cada estudiante y de sus compañeros mientras desarrollan la lección.

Al finalizar el cuestionario: los docentes podrán establecer el tiempo límite para el juego, momento en el cual todos los alumnos deberán haber enviado sus respuestas. Asimismo, los participantes podrán ver todos los ejercicios que resolvieron, acompañados de las respuestas correctas, para que posteriormente el docente pueda absolver alguna duda que hayan tenido al resolver el cuestionario.

2.2.2. Aprendizaje del Vocabulario en Inglés.

2.2.2.1. Definición y Aportes.

Tal como lo menciona Mei et al. (2018), el uso de la herramienta digital Quizizz es un método de enseñanza útil para la clase de inglés, ya que permite que los estudiantes estén más comprometidos y motivados durante la sesión. El objetivo es que los estudiantes practiquen las lecciones realizadas en la plataforma, lo que les ayudará a reforzar sus conocimientos, ya sea dentro o fuera del aula. Es importante que tengan en mente que cada actividad desarrollada tiene como fin adquirir destrezas y mejorar sus habilidades lingüísticas en inglés. Como expresa Gutiérrez (2019), entre las múltiples aplicaciones como Kahoot, Plickers y Quizizz, la herramienta digital que tiene más influencia y genera mayor emoción e interés en los estudiantes es Quizizz. Esta plataforma educativa mantiene una interacción claramente atractiva y llamativa. Además, la aplicación incluye un componente humorístico, con la integración de memes que se muestran al término de cada pregunta, lo que hace que cualquier actividad en la plataforma resulte más divertida.

Aprendizaje del vocabulario en inglés

Vocabulario

Para la RAE, el vocabulario es un conjunto de palabras de un idioma, inherente a la costumbre de una región. Se asocia a una función de un solo campo semántico. El término vocabulario no solo comprende la adquisición de un repertorio de palabras que le facilite al estudiante construir oraciones, sino que también abarcan frases.

El vocabulario constituye un sustento fundamental para el aprendizaje de un segundo idioma. Cuando la finalidad de un individuo es dominar y expresar ideas y pensamientos en una segunda lengua, es necesario que posea una colección léxica extensa con el objetivo de poder entablar una conversación fluida con hablantes nativos.

Del mismo modo, al no contar con un nivel de vocabulario amplio y apropiado, será sumamente difícil emplear los procesos gramaticales adquiridos previamente. El vocabulario es un elemento crucial en el aprendizaje de idiomas y en el desarrollo de las destrezas comunicativas. Es esencial para expresar ideas con eficacia en una lengua extranjera como el inglés. (Torres & Conza, 2023). Adquirir un amplio vocabulario es un reto determinante y sistemático para los estudiantes de una segunda lengua. Ellos deben estar inmersos en estrategias que les permitan manejar palabras nuevas y usarlas de manera adecuada. Con todo lo mencionado anteriormente, se puede afirmar, que el vocabulario es crucial en el aprendizaje de un idioma. En este contexto, múltiples investigaciones determinan que el vocabulario se vincula de manera significativa con las habilidades comunicativas. Por ello, se asume que todo estudiante debe contar con un bagaje de vocabulario que le permita comprender lo que descifra o decodifica.

2.2.2.2. Dimensiones de la Variable Dependiente.

2.2.2.2.1. Obtiene Información del Texto Escrito. La presente dimensión se refiere a la capacidad del estudiante para localizar información y seleccionar datos explícitos en textos escritos, teniendo en cuenta un objetivo específico.

Asimismo, hace referencia a la recepción de toda la información que aparece de forma explícita en el texto, en un ámbito escolar. Esto incluye la extracción de información específicamente reflejada en el texto, la cual se puede dividir en el reconocimiento y la aceptación de información relevante y específica. El lector deberá comprender cada palabra que contiene el texto, así como las oraciones en cada párrafo y enfocarse concretamente en la idea general que plantea el autor. De tal forma, le lector se habitúa a interpretar el vocabulario y a analizarlo a nivel gramatical.

Cabe mencionar que la lectura ha demostrado tener un nivel complejo y suele ser más difícil cuando se trata de un idioma distinto a la lengua nativa del lector. Esto se

debe a que ciertos aspectos psicolingüísticos que intervienen en el proceso de lectura no solo requieren conocimientos gramaticales, sino que también demandan una actitud libre y dinámica por parte del lector. Mediante la lectura, el lector logra entablar un diálogo profundo con el texto, lo que también le permite mejorar su propia redacción en base a su propio argumento. Frecuentemente, suele ser complicado comprender textos en un idioma diferente al que se habla; sin embargo, este proceso se facilita si se utilizan técnicas adecuadas para la obtención de información.

2.2.2.2.2. *Infiere Información del Texto Escrito.* Para desarrollar esta dimensión, el estudiante deberá construir el significado de los textos. De esta forma, se determinará la relación entre lo explícito e implícito del texto escrito. Seguidamente, deberá complementar las fuentes textuales para redactar un significado más elaborado y trascendente, describiendo el propósito del texto, la función que realiza, el objetivo del autor y la concordancia del lector con el contexto sociocultural del texto.

El nivel de inferencia demanda que los estudiantes puedan identificar palabras clave del texto, enlazar enunciados e interpretar a nivel global (macroestructura) y nivel local, empleando estrategias de omisión, generalización y construcción.

Al analizar, el lector utiliza información explícita del texto y también hace inferencias, desarrollando hipótesis basadas en la intuición y la experiencia personal. Dicha información se activa y se construye a partir del texto, es decir, se refiere a oraciones que no están explícitas, pero que son intrínsecas, atractivas y están vinculadas con el contenido del texto.

2.2.2.2.3. *Obtiene Información del Vocabulario Oral.* La obtención de información del vocabulario oral se refiere a la habilidad de interpretar el discurso oral en un contexto comunicativo. Según Galán (2015), comprender e interpretar lo que se

escucha implica más que simplemente oír las palabras; requiere la atención necesaria para captar el mensaje y responder de manera adecuada. Este proceso involucra aspectos cognitivos, donde el oyente construye el significado y decodifica el mensaje oral. Para una comunicación efectiva, es necesario que los oyentes descifren los mensajes orales, conozcan las normas gramaticales y textuales del idioma, y se comporten apropiadamente durante la interacción. Para mejorar la comprensión auditiva, se pueden emplear estrategias como el uso de cuentos, canciones, juegos y el lenguaje corporal para facilitar la interpretación de los significados.

Las capacidades desarrolladas en la competencia de comunicarse oralmente en inglés, según el Minedu (2016), incluyen la obtención de información a partir de textos orales. Esto se refiere a la habilidad de los estudiantes para identificar y recuperar datos explícitos expresados por diferentes interlocutores. Implica comprender lo que se ha dicho oralmente y extraer información de cuentos, juegos o canciones que hayan escuchado. Además, se espera que los estudiantes utilicen recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, como gestos, movimientos corporales, tono de voz y silencios, que varían según el contexto o la situación.

Finalmente, esta competencia abarca la capacidad de interactuar estratégicamente con distintos interlocutores, manteniendo una comunicación efectiva y respetuosa al alternar los roles de emisor y receptor, lo que permite una participación equitativa en el proceso comunicativo (Palacios et al., 2024).

2.3. Marco Conceptual

- a) Vocabulario.** Según Kamiński (2020), el vocabulario se describe como un conjunto finito de unidades léxicas que han sido previamente establecidas para su definición.

- b) Software Educativo.** Según Crişan (2023)., el software educativo es un programa que los estudiantes utilizan al aprender a través de una computadora. Para que se considere verdaderamente educativo, este software debe cumplir con ciertos estándares pedagógicos, y su desarrollo debe centrarse en asegurar que posea un valor educativo adecuado.
- c) Gamificación.** Según Hill & Brunvand (2018), la gamificación es una tecnología emergente que integra elementos propios de los juegos en contextos no relacionados con el juego. Es un enfoque que lleva la dinámica lúdica al entorno educativo y profesional. Al aplicarse, se busca no solo motivar a clientes, estudiantes y usuarios a participar en actividades diarias mediante recompensas y otros incentivos, sino también potenciar la adquisición de conocimientos, mejorar habilidades específicas y reconocer acciones concretas.
- d) Mobile learning.** Según Ozdamli & Cavus (2011), el Mobile learning es un enfoque educativo que permite a los estudiantes acceder a materiales de estudio en cualquier momento y lugar, utilizando dispositivos móviles y la conectividad a Internet. Las características clave de este modelo incluyen su ubicuidad, la portabilidad de los dispositivos, la combinación de métodos de aprendizaje y el acceso inmediato a la información.
- e) Aprendizaje.** Según Huang et al. (2019), el aprendizaje es un proceso mediante el cual se integran experiencias personales y factores del entorno con el fin de adquirir, mejorar o transformar conocimientos, habilidades, valores, actitudes, comportamientos y perspectivas sobre el mundo.
- f) Motivación.** Según Schunk y Di Benedetto (2020), la motivación se refiere a los mecanismos que desencadenan y mantienen actividades orientadas a la consecución de objetivos. Estos mecanismos motivacionales son influencias

personales o internas que llevan a resultados como la toma de decisiones, el esfuerzo, la perseverancia, el logro y la adaptación al entorno.

- g) Quizizz.** Según los fundadores de la aplicación Quizizz, Chennath y Gupta (2017), la principal finalidad de la plataforma Quizizz es la ejecución de pruebas o tests constantes, de manera que los estudiantes puedan recibir retroalimentación continua sobre su progreso.
- h) E-Learning.** Según Henry (2001), el E-learning es una metodología integral para adquirir conocimientos, desarrollar habilidades y transmitir información, que demanda la integración de rutas de aprendizaje y el uso de recursos efectivos para asegurar una implementación exitosa. Este enfoque se basa en un sistema educativo que utiliza dispositivos electrónicos que permiten a los estudiantes acceder a los contenidos desde cualquier lugar y en cualquier momento, facilitando un proceso de aprendizaje más flexible y adaptable.
- i) Aplicaciones web.** Según Jazayeri (2007), las aplicaciones web son muy utilizadas porque pueden ejecutarse directamente en navegadores, lo que elimina la necesidad de instalar software en múltiples computadoras. Una de sus principales ventajas es que los usuarios puedan acceder a ellas sin tener que instalar nada en sus dispositivos, lo que facilita su uso y mantenimiento.
- j) Estrategia didáctica.** García (2021) sostiene que, las estrategias didácticas se fundamentan en teorías y metodologías. Además, su aplicación está fuertemente influenciada por las interpretaciones de quienes las implementan. El autor propone una reconceptualización de estas estrategias mediante enfoques dialógicos, complejos e innovadores, apoyados en el paradigma de la complejidad y las perspectivas transdisciplinarias.

2.4. Hipótesis de la investigación

2.4.1. Hipótesis General

El uso de la aplicación *Quizizz* influye significativamente en el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna.

2.4.2. Hipótesis Específicas

El uso de la aplicación *Quizizz* influye significativamente en la dimensión Obtiene información del vocabulario escrito del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna.

El uso de la aplicación *Quizizz* influye significativamente en la dimensión Infiere información del vocabulario escrito del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna.

El uso de la aplicación *Quizizz* influye significativamente en la dimensión Obtiene información del vocabulario oral del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna.

2.5. Operacionalización de las Variables

2.5.1. Definición Conceptual y Operacional de la Variable Quizizz

Definición conceptual

Quizizz es una plataforma en línea diseñada para gestionar y crear cuestionarios, integrando elementos de juego. Lo que distingue a esta herramienta de otras es la retroalimentación que ofrece tras cada pregunta y la inclusión de imágenes estilo meme (mensajes contruidos a través de multimedia) (Trejo, 2019).

Definición operacional

Quizizz es una plataforma educativa en línea que integra la gamificación con la evaluación, lo que fomenta una mayor inmersión en su uso por parte de los estudiantes y enriquece sus experiencias de aprendizaje. Además, permite la planificación y ejecución de actividades educativas, potenciando la participación activa y el compromiso de los estudiantes en el proceso educativo.

2.5.2. Definición Conceptual y Operacional de la Variable Aprendizaje del Vocabulario en inglés

Definición conceptual

El aprendizaje de vocabulario en inglés es fundamental para una comunicación efectiva y el dominio del idioma. Incluye diversas estrategias que pueden potenciar la adquisición de vocabulario, particularmente en contextos educativos (Marin, 2023).

Definición operacional

El aprendizaje del vocabulario en inglés es esencial para dominar el idioma, ya que no se trata solo de memorizar reglas gramaticales y sintácticas. Además de un amplio conocimiento del vocabulario, es crucial comprender ciertas reglas sociolingüísticas y antecedentes históricos del idioma. Para ello, se requiere la habilidad de obtener e inferir información tanto de textos escritos como del vocabulario oral.

Tabla 1
Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Independiente	Quizizz	- Explicación del uso de la plataforma Quizizz	
		- Explicación del muro principal de Quizizz	
		- Creación de lección o examen en Quizizz	
		- Instalación del aplicativo	
Dependiente	Aprendizaje del vocabulario en inglés	- Aspectos del aplicativo	Prueba escrita
		- Elementos de la aplicación Quizizz	
		- Definición de creación de lección y examen	
		- Aspectos de las actividades a desarrollar	
Independiente	Quizizz	- Tipos de cuestionarios en Quizizz	
		- Desarrollo de lecciones y exámenes	
		- Retroalimentación	
Dependiente	Aprendizaje del vocabulario en inglés	- Identifica el vocabulario propuesto en el idioma inglés.	Inicio Proceso Logro esperado Logro destacado
		- Adecua la imagen presentada con el vocabulario correcto en inglés	
		- Escribe con ortografía correcta el vocabulario aprendido.	
		- Deduce significado de oraciones o frases en el idioma inglés.	
Independiente	Quizizz	- Definición de creación de lección y examen	
		- Aspectos de las actividades a desarrollar	
		- Tipos de cuestionarios en Quizizz	
		- Desarrollo de lecciones y exámenes	
Dependiente	Aprendizaje del vocabulario en inglés	- Retroalimentación	Inicio Proceso Logro esperado Logro destacado

Capítulo III

Marco metodológico

3.1. Descripción del Tipo y Diseño de la Investigación

3.1.1. Tipo de Investigación

El presente proyecto de investigación que se ejecutó es de tipo aplicada, teniendo en cuenta la perspectiva de Valderrama (2015, p 38.), quien refiere que la investigación aplicada está orientada a resolver situaciones contextuales. Por lo tanto, “se justifica de la investigación básica o pura, de la rama de ciencias sociales y naturales, lo cual implica que dicha investigación lograra adquirir una alternativa de solución de una determinada situación contextual en un espacio y tiempo determinado”. Por otra parte, se aplica una herramienta gamificadora con el propósito de generar cambios positivos y significativos en el aprendizaje del idioma inglés.

3.1.2. Diseño de Investigación

El diseño de investigación desarrollado fue preexperimental, en el cual se trabajó con un solo grupo para el pretest y posttest (Hernández et al., 2014), donde:

GE: Grupo experimental

O1 = Pretest

X = Tratamiento (*Quizizz*)

O2 = Posttest

Se consideró este diseño, ya que no es factible obtener un grupo control equivalente, lo que hace inaccesible asignar aleatoriamente a estudiantes tanto a un grupo de control como a un grupo experimental.

3.2. Descripción del Universo Físico y Social de Ejecución de la Investigación

La ejecución del proyecto se lleva a cabo con estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Jorge Martorell Flores, ubicada en la región de Tacna.

3.3. Descripción del Universo y la Muestra

3.3.1. Universo

El universo está conformado por 112 estudiantes que cursan el primer grado de secundaria en la Institución Educativa Jorge Martorell de Tacna.

Tabla 2

Cuadro de estudiantes que cursan el primer grado de secundaria

Población	Muestra	
	Secciones	Número de estudiantes
112 estudiantes del primer grado de nivel secundario	Sección A	28
	Sección B	28
	Sección C	28
	Sección D	28
	<i>TOTAL</i>	<i>112</i>

Fuente. Registro auxiliar

3.3.2. Muestra

La muestra estuvo conformada por un total de 28 estudiantes que cursan el primer grado de la sección “A” del nivel secundario de la Institución Educativa Jorge Martorell Flores, ubicada en la región de Tacna.

3.4. Descripción de las Técnicas e Instrumentos de Investigación

3.4.1. Técnicas de Muestreo

La muestra se desarrolló mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia (Carrasco, 2006; Arias, 2012). Esta técnica es conveniente en el ámbito educativo, ya que gran parte de los estudiantes se encuentra agrupada en un mismo grado y sección, lo que impide formar grupos de manera aleatoria.

3.4.2. Técnicas de Recolección de Datos

V1. Quizizz

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

La técnica empleada fue la observación, medida a través de una lista de cotejo, con la finalidad de determinar la influencia de la aplicación educativa Quizizz, considerando las dimensiones establecidas respecto al impacto del uso de la aplicación.

V2. Aprendizaje del vocabulario en inglés

Técnica: Prueba de conocimientos

Instrumento: Prueba escrita

El instrumento aplicado fue una prueba de conocimientos, tanto de entrada como de salida, realizada con un mismo examen. El examen realizado se desarrolló bajo las tres dimensiones propuestas por la variable dependiente.

3.4.3. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos

Según los datos recolectados a partir del resultado final del examen escrito fueron observados mediante tablas y figuras para el desarrollo de la estadística descriptiva.

La técnica empleada para el procesamiento de datos incluyó los siguientes programas informativos: Microsoft Excel 2010, utilizado para el ordenamiento de los

datos, construcción de tablas y gráficos de barras; y el programa SPSS, versión 23, empleado para el cálculo de medidas inferenciales.

3.5. Técnicas de Confiabilidad y Validez de Instrumentos

3.5.1. Técnica de Confiabilidad.

Para la presente investigación se consideró del coeficiente Kuder Richardson para evaluar la confiabilidad del instrumento aplicado:

$$Confiabilidad = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k p_i q_i}{S_x^2} \right]$$

Tabla 3

Escala de Coeficiente de Kuder Richardson 2.0

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

Nota. Valores determinados por el Coeficiente de Kuder Richardson 2.0

Para comprobar la fiabilidad del instrumento se utilizó el coeficiente de Kuder Richardson 2,0, cuya estimación oscila entre 0 y 1 (Tabla 3).

Tabla 4

Prueba de confiabilidad de Kuder Richardson 2.0

Coeficiente de Kuder Richardson 2.0	N de elementos
0,922	15

Nota. Resultados de la estadística de fiabilidad

En la tabla 4, se demuestra que la prueba de coeficiente de Kuder Richardson 2.0 resultó 0,922 para los estudiantes de la muestra piloto. Por lo tanto, se evidencia la fiabilidad del instrumento de la variable dependiente, con una confiabilidad muy fuerte.

3.5.2. Técnica de Validez de Instrumento.

Respecto a la validez del instrumento desarrollado, se realizó una validación a través del juicio de expertos, quienes son especialistas en el área de investigación. Este proceso permitió asegurar la calidad y precisión del instrumento. Los instrumentos validados por cada experto se evidencian en el Anexo 4.

Capítulo IV

Marco operacional

4.1. Descripción de la muestra de estudio

4.1.1. De Implementación

Se llevó a cabo una prueba escrita tanto de entrada como de salida, enfocada en el aprendizaje del vocabulario en inglés, así como unas fichas de actividades en la aplicación Quizizz.

4.1.2. De Coordinación

La directora de la Institución Educativa Jorge Martorell Flores de Tacna brindó amablemente el permiso para desarrollar mi proyecto de investigación mediante la documentación correspondiente.

De igual manera, se coordinó con la docente del área de inglés para determinar el aula y las fechas de aplicación de la investigación.

4.1.3. De Aplicación

Antes de aplicar la prueba de entrada, se explicó detalladamente el objetivo y las instrucciones a seguir para asegurar una correcta evaluación. Tanto el pretest como el posttest tuvieron una duración de 45 minutos. El trabajo de investigación se llevó a cabo desde el 06 de octubre y finalizó el 15 de diciembre de 2023.

4.2. Descripción del Aprendizaje del Vocabulario Inglés en el Grupo Pretest y Postest

4.2.1. Aprendizaje del Vocabulario en Inglés en el Pretest

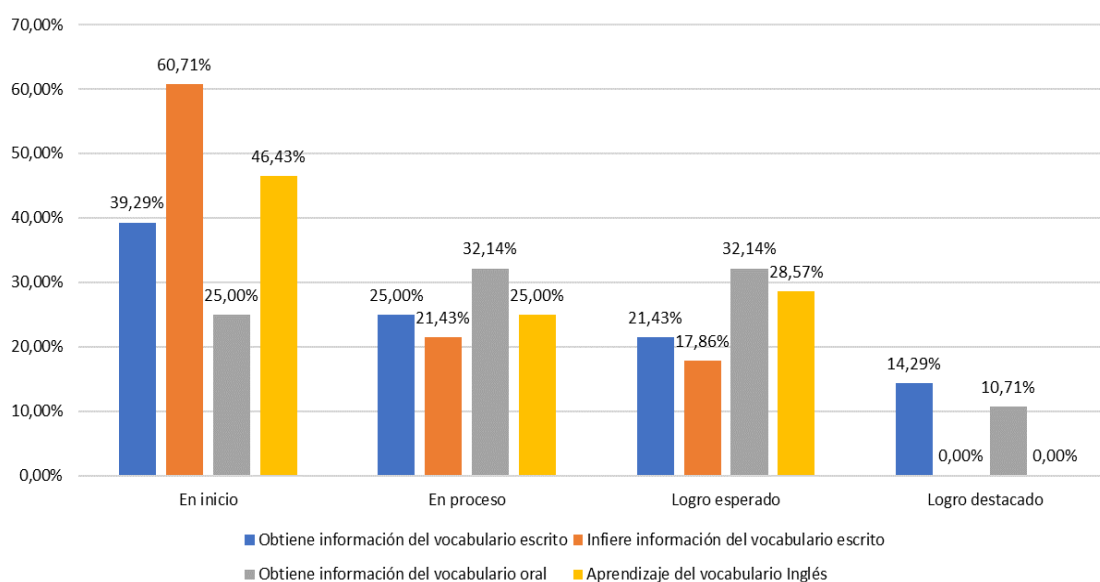
Tabla 5

Distribución de los niveles de aprendizaje del vocabulario en inglés en el Pretest de los estudiantes

Niveles	Escala	Dimensiones						Variable	
		Obtiene información del vocabulario escrito		Infiere información del vocabulario escrito		Obtiene información del vocabulario oral		Aprendizaje del vocabulario inglés	
		f	%	f	%	f	%	f	%
En inicio	[00 - 10]	11	39,29%	17	60,71%	7	25,00%	13	46,43%
En proceso	[11 - 13]	7	25,00%	6	21,43%	9	32,14%	7	25,00%
Logro esperado	[14 -17]	6	21,43%	5	17,86%	9	32,14%	8	28,57%
Logro destacado	[18 - 20]	4	14,29%	0	0,00%	3	10,71%	0	0,00%
Total		28	100,00%	28	100,00%	28	100,00%	28	100,00%

Figura 14

Distribución porcentual de los niveles Aprendizaje del vocabulario en inglés en el Pretest



Interpretación

En la tabla 5 y figura 15, se observa que el mayor porcentaje en la dimensión de obtención de información del vocabulario escrito en el idioma inglés está en el nivel de inicio (39,29%), seguida por el nivel de “Proceso” (25%). Mientras que, en la dimensión, Infiere información del vocabulario escrito, el mayor porcentaje está ubicado en el nivel “Inicio” (60,71%), seguida por el nivel “En proceso” (21,43%). En la dimensión, Obtiene información del vocabulario oral, el mayor porcentaje de los estudiantes se ubican en el nivel “En proceso” y “Logro esperado” con un 32,14% en ambos niveles, seguida por el nivel de “En inicio” (25%). De manera general, el aprendizaje del vocabulario inglés de los estudiantes está en el nivel “En inicio” (46,43%), seguida por el nivel de “Logro esperado” (28,57%) y el nivel “En proceso” (25%).

En conclusión, se puede observar que en el pretest los estudiantes presentan una tendencia hacia una fase de inicio en el aprendizaje del vocabulario en inglés.

4.2.2. Aprendizaje del Vocabulario en Inglés en el Postest

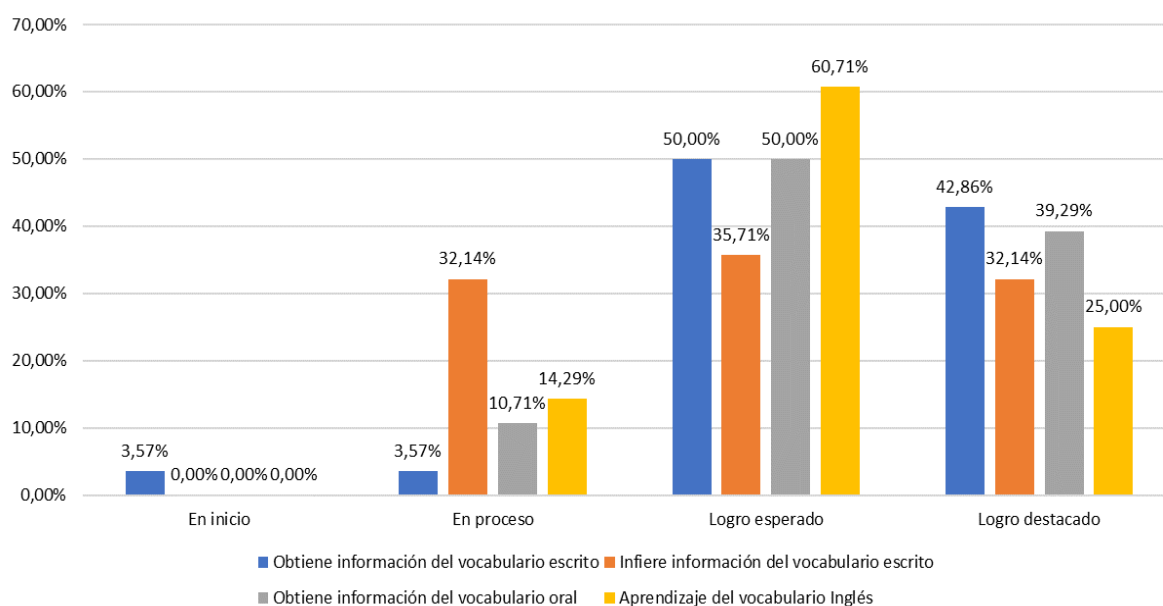
Tabla 6

Distribución de los niveles Aprendizaje del vocabulario en inglés en el Postest de los estudiantes de primer grado de secundaria

Niveles	Escala	Dimensiones						Variable	
		Obtiene información del vocabulario escrito		Infiere información del vocabulario escrito		Obtiene información del vocabulario oral		Aprendizaje del vocabulario Inglés	
		f	%	f	%	f	%	f	%
En inicio	[00 - 10]	1	3,57%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%
En proceso	[11 - 13]	1	3,57%	9	32,14%	3	10,71%	4	14,29%
Logro esperado	[14 - 17]	14	50,00%	10	35,71%	14	50,00%	17	60,71%
Logro destacado	[18 - 20]	12	42,86%	9	32,14%	11	39,29%	7	25,00%
Total		28	100,00%	28	100,00%	28	100,00%	28	100,00%

Figura 15

Distribución porcentual de los niveles de aprendizaje del vocabulario en inglés en el postest de los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la I.E. Jorge Martorell Flores de la región de Tacna.



Interpretación

En la tabla 6 y figura 16, se observa que el mayor porcentaje en la dimensión de obtención de información del vocabulario escrito en el idioma inglés está en el nivel de “Logro esperado” (50%), seguida por el nivel de “Logro destacado” (42,86%). Mientras que, en la dimensión, Infiere información del vocabulario escrito, el mayor porcentaje está ubicado en el nivel “Logro esperado” (35,71%), seguida por el nivel “En proceso” y “Logro destacado” con un 32,14% en ambos niveles. En la dimensión, Obtiene información del vocabulario oral, el mayor porcentaje de los estudiantes se ubican en el nivel “Logro esperado” con un 50%, seguida por el nivel de “Logro destacado” (39,29%). De manera general el aprendizaje del vocabulario inglés de los estudiantes está en el nivel de “Logro esperado” (60,71%), seguida por el nivel de “Logro destacado” (25%).

En conclusión, se puede observar que en el postest los estudiantes presentan una tendencia notable de mejora en el aprendizaje del vocabulario en inglés.

4.2.3. Aprendizaje Comparativo del Vocabulario en Inglés en el Pretest y Postest

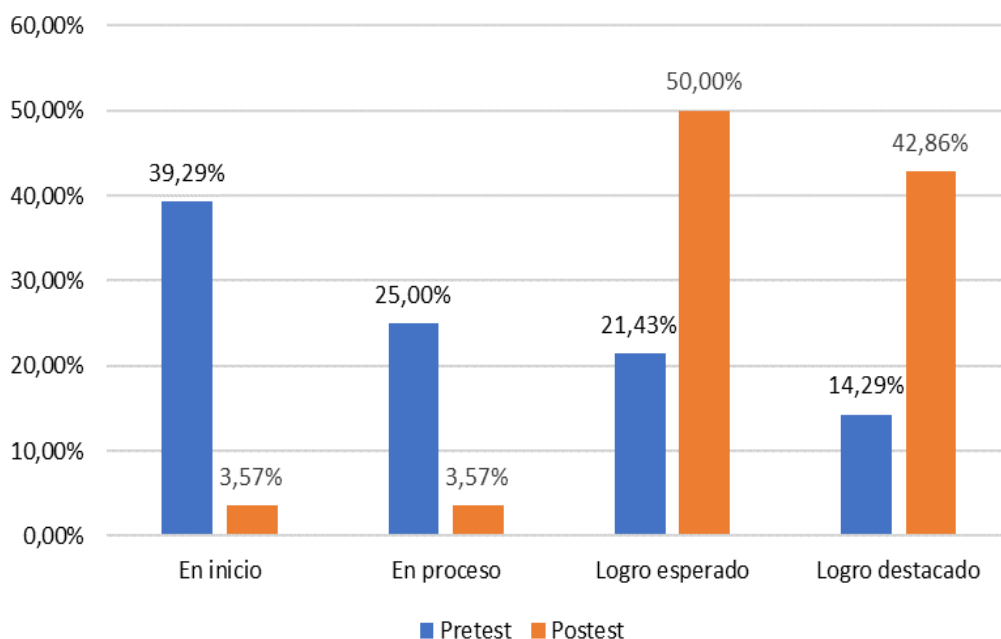
Tabla 7

Comparación de los niveles Aprendizaje, según la dimensión "obtiene información del vocabulario escrito del idioma inglés" en el Pretest y Postest de los estudiantes de primer grado de secundaria

Niveles	Escala	Pretest		Postest		Diferencia
		f	%	f	%	
En inicio	[00 - 10]	11	39,29%	1	3,57%	-35,71%
En proceso	[11 - 13]	7	25,00%	1	3,57%	-21,43%
Logro esperado	[14 - 17]	6	21,43%	14	50,00%	28,57%
Logro destacado	[18 - 20]	4	14,29%	12	42,86%	28,57%
Total		28	100,00%	28	100,00%	

Figura 16

Comparación porcentual de los niveles Aprendizaje, según la dimensión "Obtiene información del vocabulario escrito del idioma inglés" en el Pretest y Postest.



Interpretación

En la tabla 7 y figura 17, según la dimensión “obtiene información del vocabulario escrito del idioma inglés” del pretest y postest, se observa porcentualmente que el uso de la herramienta digital Quizizz ha logrado mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés y el mayor porcentaje de reducción de estudiantes en ambas pruebas fue en el nivel de inicio con un 35,71% y el mayor incremento de nivel fue en el “Logro esperado” y “Logro destacado”, con un 28,57% ambos niveles.

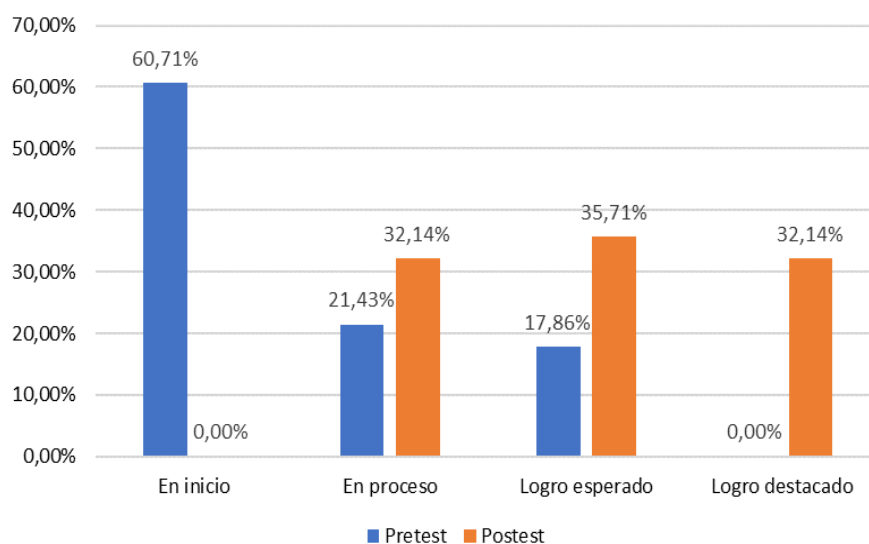
Tabla 8

Comparación de los niveles Aprendizaje, según la dimensión "infiere información del vocabulario escrito del idioma inglés" en el Pretest y Postest de los estudiantes del primer grado de nivel secundario

Niveles	Escala	Pretest		Postest		Diferencia
		f	%	%	%	%
En inicio	[00 - 10]	17	60,71%	0	0,00%	-60,71%
En proceso	[11 - 13]	6	21,43%	9	32,14%	10,71%
Logro esperado	[14 -17]	5	17,86%	10	35,71%	17,86%
Logro destacado	[18 - 20]	0	0,00%	9	32,14%	32,14%
Total		28	100,00%	28	100,00%	-60,71%

Figura 17

Comparación porcentual de los niveles Aprendizaje, según la dimensión "Infiere información del vocabulario escrito del idioma inglés" en el Pretest y Postest.



Interpretación

En la tabla 8 y figura 18, según la dimensión “infiere información del vocabulario escrito del idioma inglés” del pretest y postest, se observa porcentualmente que el uso de la herramienta digital Quizizz ha logrado mejorar el aprendizaje en dicha dimensión y el mayor porcentaje de reducción de estudiantes en ambas pruebas fue en el nivel de inicio con un 60,71% y el mayor incremento de nivel fue en el “Logro destacado” con un 32,14%.

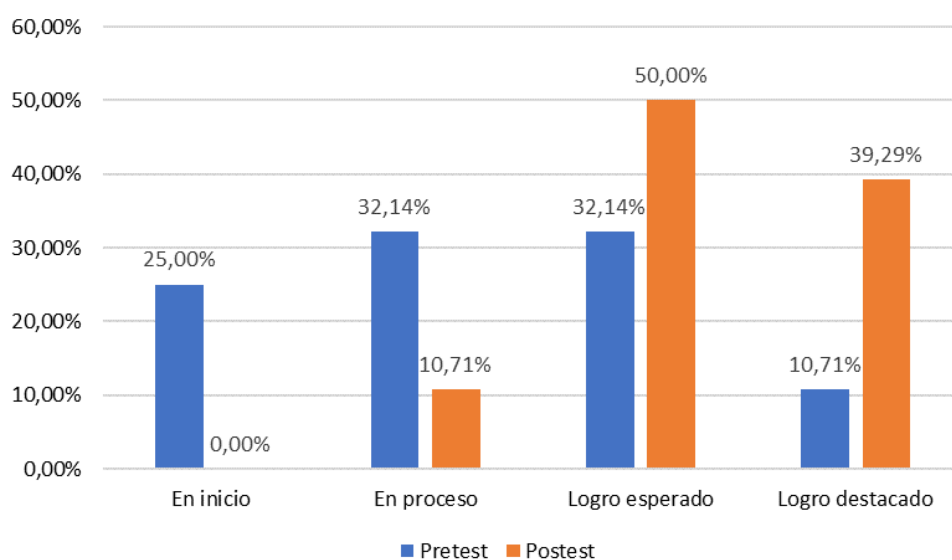
Tabla 9

Comparación de los niveles Aprendizaje, según la dimensión "obtiene información del vocabulario oral del vocabulario del idioma inglés" en el Pretest y Postest de los estudiantes del primer grado de secundaria

Niveles	Escala	Pretest		Postest		Diferencia
		f	%	f	%	
En inicio	[00 - 10]	7	25,00%	0	0,00%	-25,00%
En proceso	[11 - 13]	9	32,14%	3	10,71%	-21,43%
Logro esperado	[14 - 17]	9	32,14%	14	50,00%	17,86%
Logro destacado	[18 - 20]	3	10,71%	11	39,29%	28,57%
Total		28	100,00%	28	100,00%	

Figura 18

Comparación de los niveles Aprendizaje, según la dimensión "obtiene información del vocabulario oral del vocabulario del idioma inglés" en el Pretest y Postest.



Interpretación

En la tabla 9 y figura 19, según la dimensión “obtiene información del vocabulario oral del vocabulario del idioma inglés” del pretest y postest, se observa porcentualmente que el uso de la herramienta digital Quizizz ha logrado mejorar el aprendizaje en dicha dimensión y el mayor porcentaje de reducción de estudiantes en ambas pruebas fue en el nivel de inicio con un 25% y el mayor incremento de nivel fue en el “Logro destacado” con un 28,57%.

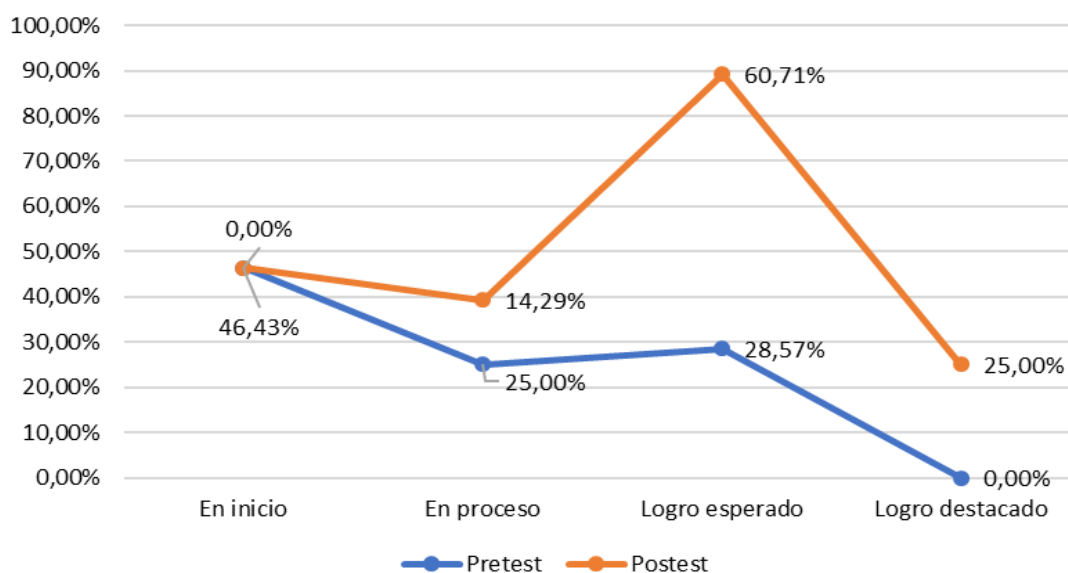
Tabla 10

Comparación de los niveles Aprendizaje del vocabulario en inglés en el Pretest y Postest de los estudiantes del primer grado de secundario

Niveles	Escala	Pretest		Postest	
		f	%	f	%
En inicio	[00 - 10]	13	46,43%	0	0,00%
En proceso	[11 - 13]	7	25,00%	4	14,29%
Logro esperado	[14 -17]	8	28,57%	17	60,71%
Logro destacado	[18 - 20]	0	0,00%	7	25,00%
Total		28	100,00%	28	100,00%

Figura 19

Comparación de los niveles Aprendizaje del vocabulario en inglés en el Pretest y Postest.



Interpretación

En la tabla 10 y figura 20, se observa la comparación del pretest y postest, porcentualmente que el uso de la herramienta digital Quizizz ha logrado mejorar del aprendizaje del vocabulario en inglés y en el nivel donde hubo un mayor incremento fue en el “Logro esperado” como se puede apreciar en la figura 6.

4.2.4. Medidas Estadísticas del Aprendizaje Comparativo del Vocabulario en Inglés en el Pretest y Postest

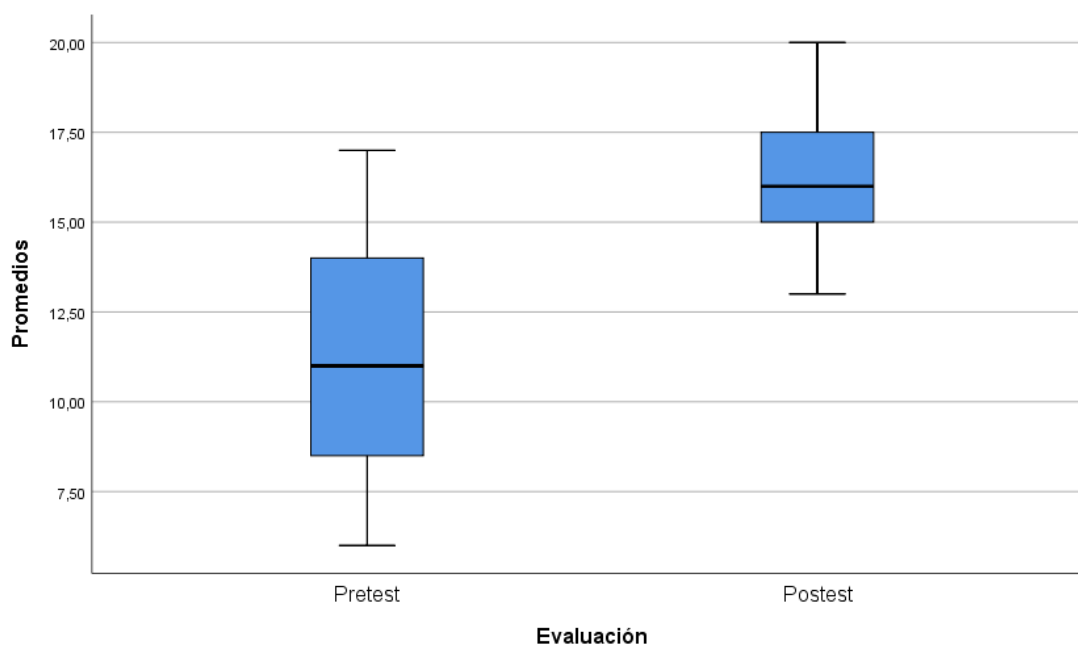
Tabla 11

Medidas estadísticas de posición, dispersión y de forma de las notas obtenidas en el Pretest y Postest

Nota	Mínimo	Máximo	Media	Mediana	Varianza	Desv.			
						est.	C.V.%	Asimetría	Curtosis
Pretest	6	17	11	11	12,519	3,538	32,16%	0,167	-1,093
Postest	13	20	16,32	11	4,671	2,161	13,24%	0,168	-0,726

Figura 20

Diagrama de cajas de las medidas estadísticas del Pretest y Postest.



Interpretación

En la tabla 11 y figura 21, se observa que existe una gran diferencia de las notas mínimas (06 versus 13), mientras que las notas máximas la diferencia es menor (17 versus 20). La media aritmética se ha incrementado en el postest aproximadamente en cinco unidades, además existe una mayor regularidad de las notas en el postest que el pretest ($C.V\%_{\text{postest}} < C.V\%_{\text{pretest}}$).

En el diagrama de cajas, se observa que las medidas estadísticas de posición del postest, como la mediana y los cuartiles, son superiores a las medidas del pretest. Por otro lado, en las medidas de forma, como la asimetría y la curtosis, no se destaca una gran diferencia entre ambas evaluaciones, tanto de entrada como de salida.

En conclusión, las medidas estadísticas corroboran la tendencia de mejora en la experiencia de utilizar la herramienta digital Quizizz para el aprendizaje del vocabulario en inglés.

4.3. Verificación de las Hipótesis de Investigación

4.3.1. Verificación de la Proveniencia de la Distribución Normal de los Datos

Apareados del Pretest y Postest

Para aplicar las pruebas paramétricas o no paramétricas en la verificación de las hipótesis estadísticas, es necesario determinar si los datos provienen de una distribución normal, para ello se empleó la prueba de Shapiro-Wilk porque la cantidad de la muestra es pequeña ($n < 50$).

a. Hipótesis estadística

Hipótesis nula (H_0): Las notas proceden de una población con una distribución normal.

Hipótesis alternativa (H_a): Las notas no proceden de una población con una distribución normal.

b. Nivel de significación: $\alpha = 0.05$

c. Estadígrafo de prueba: Shapiro-Wilk

d. Cálculo del valor del estadígrafo de prueba

Mediante el programa estadístico SPSS se obtiene los siguientes resultados:

Tabla 12*Medidas estadísticas de la prueba de normalidad*

Diferencia	Prueba de Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	p-valor
DifD1	0,970	28	0,592
DifD2	0,952	28	0,226
DifD3	0,971	28	0,619
DifTot	0,977	28	0,773

Nota. Las diferencias están dadas por:

DifD1=NotaPreD1 – NotaPosD1

DifD2=NotaPreD2 – NotaPosD2

DifD3=NotaPreD3 – NotaPosD3

DifTot= NotaPre-NotaPos

e. Regla de decisión

De acuerdo con la tabla 12, como el valor crítico de la prueba (p-valor) es mayor que 0,05, entonces se acepta H_0 .

Conclusión:

Las diferencias de las notas obtenidas provienen de una población con una distribución normal, a un nivel de significación del 5%.

4.3.2. Verificación de las Hipótesis Específicas de Investigación

Debido a que las notas provienen de una población con una distribución normal, para la contrastación de las hipótesis estadísticas específicas y de la hipótesis general se utilizarán las pruebas paramétricas que a continuación se detallan:

Hipótesis específica 1

El uso de la aplicación *Quizizz* influye significativamente en la dimensión Obtiene información del vocabulario escrito del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna.

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula (Ho): Una vez aplicado la herramienta digital Quizizz en la dimensión “obtiene información del vocabulario escrito” del idioma inglés se mantiene el nivel de aprendizaje en los estudiantes.

$$H_0: \mu_{\text{después}} = \mu_{\text{antes}}$$

Hipótesis alternativa (Ha): Una vez aplicado la herramienta digital Quizizz el nivel de aprendizaje en los estudiantes mejora en la dimensión “obtiene información del vocabulario escrito” del idioma inglés.

$$H_a: \mu_{\text{después}} > \mu_{\text{antes}}$$

b. Nivel de significación: $\alpha = 0,01$

c. Estadígrafo de prueba

Se aplica la fórmula de la prueba de T de Student para datos apareados.

$$T_c = \frac{\bar{D}}{S_D / \sqrt{n}}$$

$$S_D^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (D_i - \bar{D})^2}{n - 1}$$

d. Resultados de la aplicación del estadígrafo de prueba

Mediante el programa estadístico del SPSS se obtiene los siguientes resultados:

Tabla 13

Prueba estadística de la hipótesis 1 con la fórmula t de student

	Media	N	Desv. Desviación
NotaPosD1	16,79	28	2,740
NotaPreD1	11,89	28	4,031

Tabla 14*Diferencia de notas y medias de la hipótesis específica 1*

Diferencia de notas	Diferencias de medias	t	gl	p-valor
NotaPosD1 – NotaPreD1	4,893	5,307	27	0,000

e. Regla de Decisión

Según la tabla 14, el valor crítico de la prueba (p-valor) es menor que 0,01, entonces se rechaza H_0 .

Conclusión:

El uso de la aplicación *Quizizz* influye significativamente en la dimensión Obtiene información del vocabulario escrito del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna, con un nivel de significación del 1%.

Hipótesis específica 2

El uso de la aplicación *Quizizz* influye significativamente en la dimensión Infiere información del vocabulario escrito del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna.

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula (H_0): Una vez aplicado la herramienta digital *Quizizz* en la dimensión “Infiere información del vocabulario escrito” del idioma inglés se mantiene el nivel de aprendizaje en los estudiantes.

$$H_0: \mu_{\text{después}} = \mu_{\text{antes}}$$

Hipótesis alternativa (H_a): Una vez aplicado la herramienta digital *Quizizz* el nivel de aprendizaje en los estudiantes mejora en la dimensión “Infiere información del vocabulario escrito” del idioma inglés.

$$H_a: \mu_{\text{después}} > \mu_{\text{antes}}$$

b. Nivel de significación: $\alpha = 0,01$

c. Estadígrafo de prueba

Se aplica la fórmula de la prueba de T de Student para datos apareados.

$$Tc = \frac{\bar{D}}{S_D / \sqrt{n}}$$

$$S_D^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (D_i - \bar{D})^2}{n-1}$$

d. Resultados de la aplicación del estadígrafo de prueba

Mediante el programa estadístico del SPSS se obtiene los siguientes resultados:

Tabla 15

Prueba estadística de la hipótesis 2 con la formula t de student

	Media	N	Desv. Desviación
NotaPosD2	15,61	28	2,897
NotaPreD2	8,32	28	4,571

Tabla 16

Diferencia de notas y medias de la hipótesis específica 2

Diferencia de notas	Media de diferencias	t	gl	p-valor
NotaPosD2 – NotaPreD2	7,286	9,052	27	0,000

e. Regla de Decisión

Según la tabla 16, el valor crítico de la prueba (p-valor) es menor que 0,01, entonces se rechaza H_0 .

Conclusión:

El uso de la aplicación Quizizz influye significativamente en la dimensión Infiere información del vocabulario escrito del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna, con un nivel de significación del 1%.

Hipótesis específica 3

El uso de la aplicación Quizizz influye significativamente en la dimensión Obtiene información del vocabulario oral del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna.

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula (Ho): Una vez aplicado la herramienta digital Quizizz en la dimensión “Obtiene información del vocabulario oral” del idioma inglés se mantiene el nivel de aprendizaje en los estudiantes.

$$H_0: \mu_{\text{después}} = \mu_{\text{antes}}$$

Hipótesis alternativa (Ha): Una vez aplicado la herramienta digital Quizizz el nivel de aprendizaje en los estudiantes mejora en la dimensión “Obtiene información del vocabulario oral” del idioma inglés.

$$H_a: \mu_{\text{después}} > \mu_{\text{antes}}$$

b. Nivel de significación: $\alpha = 0,01$

c. Estadígrafo de prueba

Se aplica la fórmula de la prueba de T de Student para datos apareados.

$$T_c = \frac{\bar{D}}{S_D / \sqrt{n}}$$

$$S_D^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (D_i - \bar{D})^2}{n - 1}$$

d. Resultados de la aplicación del estadígrafo de prueba

Mediante el programa estadístico del SPSS se obtiene los siguientes resultados:

Tabla 17

Prueba estadística de la hipótesis 3 con la fórmula t de student

	Media	N	Desv. Desviación
NotaPosD3	16,82	28	2,525
NotaPreD3	13,04	28	3,844

Tabla 18*Diferencia de notas y medias de la hipótesis específica 3*

Diferencia de notas	Media de diferencias	t	gl	p-valor
NotaPosD3 – NotaPreD3	3,786	5,656	27	0,000

e. Regla de Decisión

Según la tabla 18, el valor crítico de la prueba (p-valor) es menor que 0,01, entonces se rechaza H_0 .

Conclusión:

El uso de la aplicación Quizizz influye significativamente en la dimensión Obtiene información del vocabulario oral del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna, con un nivel de significación del 1%.

4.3.3. Verificación de la Hipótesis General de Investigación

El uso de la aplicación Quizizz influye significativamente en el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna.

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula (H_0): Una vez aplicado la herramienta digital Quizizz se mantiene el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes.

$$H_0: \mu_{\text{después}} = \mu_{\text{antes}}$$

Hipótesis alternativa (H_a): Una vez aplicado la herramienta digital Quizizz el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes mejora.

$$H_a: \mu_{\text{después}} > \mu_{\text{antes}}$$

b. Nivel de significación: $\alpha = 0,01$

c. Estadígrafo de prueba

Se aplica la fórmula de la prueba de T de Student para datos apareados.

$$Tc = \frac{\bar{D}}{S_D / \sqrt{n}}$$

$$S_D^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (D_i - \bar{D})^2}{n-1}$$

d. Resultados de la aplicación del estadígrafo de prueba

Mediante el programa estadístico del SPSS se obtiene los siguientes resultados:

Tabla 19

Prueba estadística de la hipótesis general con la formula t de student

	Media	N	Desv. Desviación
NotaPos	16,32	28	2,161
NotaPre	11,00	28	3,538

Tabla 20

Diferencia de notas y medias de la hipótesis general

Diferencia de notas	Media de diferencias	t	gl	p-valor
NotaPos – NotaPre	5,321	8,87	27	0,000

e. Regla de Decisión

Según la tabla 20, el valor crítico de la prueba (p-valor) es menor que 0,01, entonces se rechaza H_0 .

Conclusión:

El uso de la aplicación Quizizz influye significativamente en el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna, con un nivel de significación del 1%.

4.4. Discusión de resultados

La presente investigación ha examinado el impacto del uso de la aplicación Quizizz en el aprendizaje del vocabulario en inglés entre estudiantes de primer año de nivel secundario. Los resultados obtenidos indican que la incorporación de esta herramienta digital ha sido favorable y significativa, evidenciada por un 75,71 % de la muestra alcanzando los niveles de logro esperado y destacado en la prueba de salida (Tabla 8). Estos hallazgos se alinean con la literatura existente sobre el uso de la gamificación en el contexto educativo y su influencia positiva en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.

Los resultados del objetivo general respaldan el uso de estrategias didácticas gamificadas, como lo destacan Acevedo & Castillo (2023), quienes resaltan el impacto de la gamificación en la enseñanza de idiomas, particularmente a través de la aplicación Wordwall. Al igual que en su estudio, en esta investigación, la aplicación Quizizz ha demostrado ser efectiva en aumentar la motivación y la retención del vocabulario, lo cual es crucial para el aprendizaje de un nuevo idioma. Martínez (2023) también enfatiza que la gamificación, al incrementar la motivación, facilita un aprendizaje más profundo y duradero. Del mismo modo, Laura et al. (2023), en su revisión sistemática sobre el aprendizaje del idioma inglés con la utilización de la gamificación en Educación Superior, afirman que el componente más frecuente es el de la motivación. Con respecto a la herramienta Quizizz, su naturaleza interactiva y competitiva parece haber fomentado un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo (Cheenath & Gupta, 2017), lo que a su vez facilitó una mejor retención de palabras nuevas, adaptándose a las cuatro habilidades del aprendizaje del idioma inglés.

Por otro lado, después de analizar la prueba de entrada y salida, se evaluaron las dimensiones para garantizar el éxito de la aplicación. Se consideró la diferencia de mejora

entre cada dimensión, especificando únicamente el nivel de logro destacado y nivel esperado en ambas pruebas. La influencia de Quizizz en la dimensión de “obtiene información del vocabulario oral” fue del 46,43%, inferen la de inferencia de información del vocabulario escrito fue del 50,00% y en “obtiene información del vocabulario escrito”, el resultado fue del 57% (Tabla 5,6, y 7). Por lo tanto, en la última dimensión mencionada, la aplicación Quizizz tuvo mayor éxito.

Estos resultados concuerdan con la propuesta de Piaget (1976) en la teoría del aprendizaje constructivista, este postula que los estudiantes aprenden mejor cuando están activamente involucrados en el proceso de aprendizaje. En el contexto de esta investigación, la dimensión de “obtención de información del vocabulario escrito” mostró los mejores resultados, lo que sugiere que la interacción constante con el contenido a través de la aplicación Quizizz fomentó un aprendizaje más profundo y efectivo, como lo predice Piaget. Este éxito puede atribuirse a la naturaleza repetitiva y activa de la práctica, que se alinea con la idea de que el aprendizaje significativo ocurre cuando los estudiantes interactúan activamente con el material. Por otro lado, la dimensión de ‘inferir información del vocabulario escrito’ tuvo un impacto positivo, aunque no tan destacado como la primera dimensión. Esta observación puede estar relacionada con la necesidad de mejorar la adaptación de los ejercicios a través de la plataforma Quizizz para un mejor alineamiento con los principios constructivistas de Piaget, que enfatizan la importancia de la interacción significativa y contextualizada en el aprendizaje.

Este aspecto de la aplicación ha demostrado ser crucial para el aprendizaje de un nuevo idioma, como lo sugiere Krashen (1985) en su teoría de la adquisición del lenguaje, que enfatiza la importancia del input comprensible y la práctica significativa. Asimismo, Moncada (2021) confirma la importancia de la práctica significativa a través de la utilización de Duolingo, destacando su acceso flexible y el ambiente que permite al

docente reforzar aprendizajes de forma activa tanto dentro como fuera de clase. Por lo tanto, las herramientas de gamificación contribuyen a facilitar la experiencia de aprendizaje activamente mediante el input lingüístico.

El uso de elementos de juego en contextos educativos, conocido como gamificación, ha ganado popularidad debido a sus efectos positivos en el aprendizaje. Deterding et al. (2011) y Hamari et al. (2014) han documentado cómo la gamificación puede mejorar la motivación intrínseca de los estudiantes, lo cual se reflejó en la actitud positiva y la participación activa observada en los estudiantes de este estudio, sustentadas en las sesiones de aprendizaje y en las pruebas de entrada y salida. La aplicación Quizizz, al incluir características como puntos, tablas de clasificación y retroalimentación instantánea, proporciona recompensas inmediatas que pueden incrementar la motivación y la satisfacción de los estudiantes al aprender un nuevo vocabulario (Laura et al., 2021; López y Quispe, 2020; Sanchez & Krawiec, 2021 y Zavala, 2021). Con estas características, se confirma la razón por la cual la dimensión de “obtiene información del vocabulario escrito” mostró mayor éxito, ya que permitió recopilar y retener diversa información específica del vocabulario, así como su utilización en diversos escenarios a fines. Por otro lado, aunque hubo mejoras en las demás dimensiones, es necesario adaptar mejor los ejercicios en la plataforma para una práctica más efectiva de la dimensión “inferencia” y “obtención de información del vocabulario oral”, alineados al nivel de aprendizaje, acento y contexto.

En comparación con los métodos tradicionales de enseñanza de vocabulario, como la memorización de listas de palabras, la integración de Quizizz ofrece un enfoque más interactivo y atractivo. Walker et al. (2017) destacan que las herramientas de aprendizaje digital pueden hacer que el proceso de adquisición de vocabulario sea más eficiente y menos monótono. En este estudio, los estudiantes que utilizaron Quizizz mostraron una

mejora significativa en sus pruebas de vocabulario en comparación con aquellos que siguieron métodos convencionales, lo que subraya la eficacia de la gamificación en la educación de idiomas (Manipatrani et al., 2023). Complementando el estudio mencionado, se sugiere la medición del nivel a través de software especializado para asegurar la transparencia y la obtención de información lo más real posible. Además, Garcia (2021) presenta resultados significativos al medir el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, utilizando esta evaluación como diagnóstico para futuras investigaciones, considerando dimensiones como: gramática, el vocabulario y la lectura. Sin embargo, en la investigación desarrollada se presentaron las dimensiones de obtiene e infiere información escrita y obtiene información de textos orales ya que se alinean más con el currículo nacional.

Aunque los resultados son prometedores, es importante reconocer ciertas limitaciones del estudio. La muestra se limitó a una sola institución educativa pública y a un solo año de estudios, lo cual puede no ser representativo de otros contextos educativos en Perú. Además, la duración del estudio fue relativamente breve, por lo que sería beneficioso realizar investigaciones a largo plazo para evaluar la sostenibilidad de los efectos observados, idealmente a lo largo de dos bimestres hasta un año. Futuras investigaciones podrían también explorar la combinación de Quizizz con otras herramientas digitales para crear un entorno de aprendizaje aún más enriquecido. Asimismo, es necesario considerar la utilización de exámenes de nivel de inglés estandarizados, como los *sample* internacionales de muestra, que cuentan con confiabilidad y validez, permitiendo así acceder a información más precisa y confiable en su consideración y utilización.

En resumen, la aplicación Quizizz ha mostrado ser una herramienta eficaz para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de la muestra

estudiada. Los resultados indican que la gamificación no solo aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también facilita una mayor retención del vocabulario aprendido. Estos hallazgos se alinean con las teorías educativas contemporáneas y la evidencia empírica sobre los beneficios de la gamificación en la educación. Así, la implementación de herramientas como Quizizz en el aula puede representar un avance significativo en la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera

Conclusiones

Primera. La investigación determinó que la aplicación gamificadora *Quizizz* tiene una influencia significativa en el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública en la región de Tacna, con un nivel de significación del 1% (p valor 0.01). El mayor incremento se observó en el nivel de "Logro esperado".

Segunda. La investigación evaluó que la aplicación educativa *Quizizz* influye significativamente en la dimensión Obtiene información del vocabulario escrito del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna, con un nivel de significación del 1% (p valor 0.01). Se observó una mejora en el rendimiento de los estudiantes y un incremento en los niveles de "Logro esperado" y "Logro destacado".

Tercera. La investigación evaluó que la aplicación educativa *Quizizz* influye significativamente en la dimensión Infiere información del vocabulario escrito del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna, con un nivel de significación del 1% (p valor 0.01). Los estudiantes mostraron una mejora destacada, especialmente en la transición al nivel de "Logro destacado".

Cuarta. La investigación evaluó que la aplicación educativa *Quizizz* influye significativamente en la dimensión Obtiene información del vocabulario oral del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna, con un nivel de significación del 1% (p valor). Se evidenció una mejora en el aprendizaje, con una reducción en el nivel de inicio y un incremento en el nivel de "Logro destacado".

Recomendaciones

Primera. Se recomienda a la Institución Educativa promover más actividades o

concursos, como juegos que involucren el uso del idioma inglés. De esa forma, los estudiantes podrán demostrar su nivel de aprendizaje en el idioma inglés.

Segunda. Se sugiere a los docentes del área de inglés incorporar herramientas

tecnológicas educativas que apoyen el proceso de enseñanza-aprendizaje, logrando así captar el interés de los estudiantes y conectar con su aprendizaje de manera positiva.

Tercera. Se recomienda a los estudiantes participar activamente en cada actividad

realizada con diversas herramientas educativas propuestas por su docente, como Quizizz, que es una herramienta gamificadora que brinda numerosos beneficios, promueve la creatividad, la interacción e incentiva a los estudiantes a aprender el idioma inglés.

Cuarta. Se sugiere a los docentes del área de inglés reforzar cada actividad de clase,

con ayuda de la herramienta gamificadora Quizizz, para que de esa manera los estudiantes puedan fortalecer lo aprendido en clase y fomentar su aprendizaje autónomo. Asimismo, contribuye al desarrollo de diversas competencias en el área de inglés.

Referencias

- Acevedo, L., & Castillo, L. (2023). *Gamificación para desarrollar comprensión lectora en el inglés de décimo grado* [Tesis de maestría, Universidad de la Costa]. Repositorio de la Universidad de la Costa. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/12920>
- Alas Álvarez, A. G., Barahona Rico, J. E., & Huevo Aquino, J. S. (2020). *Uso de los entornos virtuales de enseñanza–aprendizaje como estrategia didáctica del docente y su impacto en la formación de competencias profesionales en los graduados de las universidades, durante el año 2020* [Tesis doctoral, Universidad de El Salvador].
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (6ta ed.). Fideas G. Arias Odón.
- Ávila, J., Flores, J., Rojas, C., Sáez, F., Inostroza, D., Campbell, C., & Díaz, C. (2019). Empleo de la herramienta tecnológica Quizizz en el rendimiento académico de la asignatura legislación militar de los estudiantes de segundo curso en la Escuela Superior Militar “Eloy Alfaro”, módulo julio-noviembre 2019. *Unidad de Investigación y Desarrollo Docente*, 100.
- Barreto, O., & María, I. (2024). *Estrategias didácticas en ambientes virtuales: El sentido de la práctica docente, los modos de transposición didáctica y la generación de situaciones de enseñanza en una institución universitaria en Bogotá, Colombia* [Tesis doctoral, Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación].
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). Kahoot! or Quizizz: The students’ perspectives. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014, October). Gamification and education: A literature review. In *European conference on games based learning* (Vol. 1, p. 50). Academic Conferences International Limited.
- Carrasco Díaz, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos.
- Catagua-Mendoza, C. A., & Viguera-Moreno, J. A. (2023). La herramienta de gamificación Quizizz para el fortalecimiento del proceso evaluativo de los docentes. *MQRInvestigar*, 7(3), 2381–2404.

- Checa Vilañez, M. D. C. (2021). *Estrategias metodológicas digitales de gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés* [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte].
- Cheenath, D., & Gupta, A. (2017). Quizizz Co-Founders. *Virtual EDUC*. <https://virtual.educ.ubc.ca/wp/etec522/2020/02/02/quizizz-co-founders-deepak-joy-cheenath-and-ankit-gupta/>
- Contreras Espinoza, R. S., & Eguía Gómez, J. L. (2017). Gamification in education: Designing course for game designers Gamificación en educación: Diseñando un curso para diseñadores de juegos. *Kepes*, 14(16), 91–120.
- Crişan, E. (2023). The actuality and importance of the usefulness of educational software in the correction of language disorders in students with intellectual disabilities. *The Black Sea Journal of Psychology*.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15).
- English First Proficiency. (2022). <https://www.ef.com.es/epi/>
- Galán, R. (2015). Comprensión auditiva: Evaluación y aprendizaje. <http://dx.doi.org/10.28928/revistaiztapalapa/792015/atc2/galanvelezrm>
- García, A. (2021). *Aprendizaje de vocabulario en inglés en los alumnos del nivel secundario en una I.E. Trujillo – 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.
- García, M. M. (2021). El comercio dialógico, complejo e innovador, pauta para la reconceptualización de las estrategias didácticas. *593 Digital Publisher CEIT*, 6(4), 20–36.
- Gutiérrez, A. (2019). *Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real: Una experiencia práctica con Kahoot, Plickers y Quizizz* [Tesis de maestría, Universidad de La Laguna].
- Gutiérrez, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y “aprender a aprender”. *Tendencias Pedagógicas*, 31, 83–96. <https://doi.org/10.15366/tp2018.31.004>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034).

- Hendriani, S., Na'imah, W. Y., & Yulnetri, Y. K. (2022). Lecturers' Use Of Internet Applications In English Grammar Lessons And EFL Learners' Expectation About It: Do They Match? *Journal of Positive School Psychology*, 6(8), 2722–2737.
- Henry, P. (2001). E-learning technology, content and services. *Education + Training*, 43(4/5), 249–255. <https://doi.org/10.1108/EUM0000000005485>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (Vol. 6, pp. 102-256). México: McGraw-Hill.
- Herrera, B. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75–92.
- Hidalgo Vargas, R. C. (2022). *Quizizz como recurso en la evaluación de la matemática en básica media* [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica].
- Hill, D. R., & Brunvand, S. (2018). Gamification: Taking Your Teaching to the Next Level: A Guide for Gamifying Your Classroom. In A. Ottenbreit-Leftwich & R. Kimmons (Eds.), *The K-12 Educational Technology Handbook*. EdTech Books. <https://edtechbooks.org/k12handbook/gamification>
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004, July). MDA: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI* (Vol. 4, No. 1, p. 1722).
- Huamán Sánchez, K. (2021). *Tecnologías digitales para el aprendizaje que utilizan los docentes de las instituciones educativas rurales de nivel inicial de la región Puno según los resultados de la encuesta ENEDU 2018* [Tesis de maestría, Universidad Nacional del Altiplano].
- Huang, R., Spector, J. M., & Yang, J. (2019). *Learning in the Context of Technologies*. Educational Technology.
- Jazayeri, M. (2007). Some trends in web application development. *Future of Software Engineering (FOSE '07)*, 199–213.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Kamiński, M. P. (2020). Does a limited defining vocabulary make definitions syntactically more complex? *Studia Anglica Posnaniensia*, 55, 5–19.
- Kim, B. (2015). *Understanding gamification*. ALA TechSource.

- Krashen, S. D. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. Longman.
- Laura, K., & Tolentino, M. (2021). Quizizz en el aprendizaje del inglés en estudiantes de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna. *Artículo Puriq*, Universidad Autónoma de Huanta.
- Laura, K. (2021). *La aplicación Quizizz y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del segundo grado de la IE Pedro Ruiz Gallo del distrito de Yarinacocha, 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía]. Repositorio de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía.
- Laura-De La Cruz, K. M., Noa-Copaja, S. J., Turpo-Gebera, O., Montesinos-Valencia, C. C., Bazán-Velasquez, S. M., & Pérez-Postigo, G. S. (2023). Use of gamification in English learning in Higher Education: A systematic review. *Journal of Technology and Science Education*, 13(2), 480. <https://doi.org/10.3926/jotse.1740>
- Llorente-Cejudo, C., Palacios-Rodríguez, A., Lucas, M., & Bem-haja, P. (2024). Macroevaluación de la competencia digital docente. Estudio DigCompEdu en España y Portugal. *RIED*, 28.
- López Apaza, C. L., & Quispe Hañari, J. D. (2020). *La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Santa María].
- Manipatruni, V. R., Kumar, N. S., Karim, M. R., & Banu, S. (2023). Improving English Vocabulary Through Quizizz in Practice Tests for Gamification and Google Forms with AutoProctor in Assessment Tests for the Preclusion of Malpractice. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 17(13), 22–43. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i13.39445>
- Marin-Marin, A. (2023). Estrategias de aprendizaje de vocabulario en inglés mediadas por tecnología en contextos universitarios. *CPU-e, Revista de Investigación Educativa*.
- Martínez-Sánchez, M. (2023). *Gamificación como metodología para aumentar la motivación en Educación Física* [Tesis de maestría, Universidad Europea]. Repositorio de la Universidad Europea. <https://hdl.handle.net/20.500.12880/6411>

- Mei, S., Ju, S., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as game-based learning in the Arabic classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194–198. <https://dx.doi.org/10.26417/ejser.v5i1.p194-198>
- Minedu. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Básica*. In Programa Curricular de Educación Secundaria.
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4550>
- Moncada, L. (2021). *Aplicación Duolingo y aprendizaje del inglés en el primer semestre de enfermería, Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios-2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios]. Repositorio Institucional - UCV.
- Na'imah. (2022). The Effectiveness of Learning English Vocabulary through Quizizz Games Application. *English Education: Journal of English Teaching and Research*, 7(1), 10-18. <https://doi.org/10.29407/jetar.v7i1.17733>
- Noa, S. (2023). *La herramienta Quizlet y el aprendizaje de vocabulario en inglés en alumnos del 2do grado de secundaria de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann].
- Ochoa, J. (2019). *El uso del Kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés en estudiantes de pregrado del primer ciclo de una Universidad Privada de Tacna* [Tesis de licenciatura, Universidad Tecnológica del Perú]. <https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/2441>
- Oriol, B. G. (2015). *Fundamentos de Gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid, Gabinete de Tele-Educación.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44, e173773.
- Ozdamli, F., & Cavus, N. (2011). Basic elements and characteristics of mobile learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 28, 937-942.
- Peña. (2017). *Fundamentos de la gamificación*. GATE, Universidad Politécnica de Madrid. Manual desarrollado en el Gabinete de Teleeducación.
- Peña, S. Y. (2020). *Gamificación como estrategia pedagógica para potenciar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del*

- grado undécimo del Instituto Técnico Industrial de Tocancipá* [Tesis doctoral, Corporación Universitaria Minuto de Dios].
- Perdomo Vargas, I. R., & Rojas Silva, J. A. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: Algunas reflexiones desde la psicología. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 161–175.
- Piaget, J. (1976). Piaget's theory. In B. Inhelder & H. H. Chipman (Eds.), *Piaget and His School* (pp. 11-23). Springer, Berlin, Heidelberg.
- Quispe Cari, A. M. (2022). *Propuesta de estrategias didácticas virtuales para el mejoramiento del proceso de enseñanza–aprendizaje en docentes del nivel secundario de la “Unidad Educativa Técnico Humanístico Simón Bolívar” de la ciudad de El Alto durante la gestión 2021* [Tesis doctoral].
- Rojas, B. M. L. (2019). *Las técnicas de estudio y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Manuel A. Odria de Chicla, Huarochiri, 2017–2018* [Tesis de licenciatura].
- Sánchez, J., Zhang, G., & Krawiec, J. (2021). Gamification in education: A mixed-method study on the impact of Quizizz on student motivation and performance. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1–20.
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. *Contemporary Educational Psychology*, 60, 101832.
- Tapia, J. A. (1998). *Motivar para el aprendizaje*. Editorial Edebé.
- Torres Aguilar, A. D., & Conza Armijos, H. I. (2023). El impacto de las actividades de enseñanza comunicativa de la lengua en el vocabulario en inglés en Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*.
- Trejo González, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13, 75–117. <https://tecnologiacienciaeducacion.com/index.php/TCE/article/view/285/213>
- Valderrama, S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica: Cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial San Marcos EIRL.
- Vicente, C. (2022). *La plataforma Quizizz en los procesos de aprendizaje remoto del idioma inglés en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa*

- Integrada San Andrés de Paragsha Pasco, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión].
- Walker, L., Johnson, E., & Smallwood, J. (2017). Using digital tools to enhance language learning: Students' perspectives. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 13(2), 232–245.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: Dynamics, mechanics, and components for the win*. University of Pennsylvania Press.
- Zapana Layme, J. K. (2023). *La influencia de la gamificación en la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera en estudiantes del cuarto grado de nivel secundaria de la Institución Educativa Santísima Niña María, Tacna, 2022*.
- Zavala-Zapata, K. P. (2021). *Uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación para el aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de historia de la cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima* [Tesis de maestría, Universidad de San Martín de Porres].
- Zambrano Miranda, D. (2020). *La gamificación como estrategia de aprendizaje*.

ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de consistencia

Tabla 21

Matriz de consistencia

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍAS
Pregunta general ¿De qué manera influye el uso de la aplicación Quizizz en el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna? Preguntas específicas ¿De qué manera influye el uso de la aplicación Quizizz en la dimensión obtiene información del vocabulario escrito del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna?	Objetivo general Determinar la influencia del uso de la aplicación Quizizz en el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna Objetivos específicos Evaluar la influencia del uso de la aplicación Quizizz en la dimensión obtiene información del vocabulario escrito del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa	Hipótesis general El uso de la aplicación Quizizz influye significativamente en el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna Hipótesis específicas El uso de la aplicación Quizizz influye significativamente en la dimensión obtiene información del vocabulario escrito del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa	VARIABLE INDEPENDIENTE: El uso de la aplicación Quizizz como estrategia didáctica VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje del vocabulario en inglés	Tipo de investigación Aplicativo Diseño de investigación Pre experimental Ámbito de estudio En la Institución Educativa Jorge Martorell Flores Población Conformado por 112 estudiantes de la Institución Educativa Jorge Martorell Flores. Muestra Conformada por 28 estudiantes pertenecientes al primer grado del nivel

¿De qué manera influye el uso de la aplicación Quizizz en la dimensión infiere información del vocabulario escrito del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna? ¿De qué manera influye el uso de la aplicación Quizizz en la dimensión obtiene información del vocabulario oral del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna?	Pública de la región de Tacna. Evaluar la influencia del uso de la aplicación Quizizz en la dimensión infiere información del vocabulario escrito del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna. Evaluar la influencia del uso de la aplicación Quizizz en la dimensión obtiene información del vocabulario oral del idioma inglés en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna	Pública de la región de Tacna. El uso de la aplicación Quizizz influye significativamente en la dimensión infiere información del vocabulario escrito del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna. El uso de la aplicación Quizizz influye significativamente en la dimensión obtiene información del vocabulario oral del idioma inglés en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública de la región de Tacna.		secundario de la Institución Educativa Jorge Martorell Flores. Técnicas e instrumento (Examen pre test y post test). Prueba escrita
--	--	---	--	--

Anexo 2. Prueba escrita

ENGLISH TEST

Institución Educativa:	Jorge Martorell Flores
Dirigido:	Estudiantes de primer grado de secundaria
Docente:	Kenya Esthefany Vargas Ilasaca

Datos del Estudiante:	
Grado y sección:	
Fecha:	

Estimado estudiante, el siguiente cuestionario tiene como objetivo reconocer tu nivel de aprendizaje del vocabulario inglés. Espero tu colaboración seria y responsable para dar respuesta a los ítems.

INSTRUCCIÓN: Para seleccionar tu respuesta, deberás tomar en cuenta los criterios señalados en la tabla de puntaje. Todas las preguntas son de opción múltiple, selecciona la respuesta que consideres correcta

ESCALA DE VALORACIÓN		RÚBRICA PARA REALIZAR LA PRÁCTICA	
Logro destacado	16-20	1. Escribir correctamente y legible la respuesta (ortografía)	1 punto
Logro esperado	11-15	2. Marcar o encerrar correctamente la respuesta	1 punto
En proceso	6-10	3. No escribir correctamente la respuesta	0 punto
En inicio	0-5	4. No marcar o encerrar correctamente la respuesta	0 punto

DIMENSION 1: OBTIENE INFORMACIÓN DEL VOCABULARIO ESCRITO			
INDICADOR 1: Identifica el vocabulario propuesto en el idioma inglés			
EJERCICIO 1: Choose the alternative that corresponds to each image. (Elije la alternativa que corresponda a cada imagen).			
1. 	a) take classes b) write c) study	6. 	a) watch TV b) Look c) Draw
2. 	a) Eat b) Have lunch c) Have breakfast	7. 	a) drove b) drive c) lead
3. 	a) tell b) dance c) sing	8. 	a) get up b) go to sleep c) go to bed

4. 	a) say b) tell c) speak	9. 	a) dream b) wake up c) sleep
5. 	a) drink b) take c) drank	10. 	a) wash my face b) take a shower c) take a bath

DIMENSIÓN 1: OBTIENE INFORMACIÓN DEL VOCABULARIO
INDICADOR 2: Adecua la imagen presentada con el vocabulario correcto en inglés

EJERCICIO 2: Observe the images of actions and classify according to meaning. (Observa las imágenes de acciones y clasifica según su significado)

				
				
				
___ A. swim	___ C. walk	___ E. do my homework	___ G. run	___ I. bake
___ B. clean	___ D. ride	___ F. watch TV	___ H. cook	___ J. sleep

DIMENSIÓN 2: INFIERE INFORMACIÓN DEL VOCABULARIO ESCRITO		
INDICADOR 1: Escribe con ortografía correcta el vocabulario aprendido.		
EJERCICIO 1. Write the correct word according to the image shown. (Escribe la palabra correcta de acuerdo a la imagen mostrada) (ESCRIBIR EN MINUSCULA)		
1.		Answer: _____
2.		Answer: _____
3.		Answer: _____
4.		Answer: _____
5.		Answer: _____
6.		Answer: _____
7.		Answer: _____

8.		Answer: _____
9.		Answer: _____
10.		Answer: _____

DIMENSIÓN 2: INFIERE INFORMACIÓN DEL VOCABULARIO ESCRITO
INDICADOR 2: Deduce significado de oraciones o frases en el idioma inglés
EJERCICIO 2: Read carefully and deduce the verb you find in each sentence. Mark the answer correctly. (Lee atentamente y deduce el verbo que encuentras en cada oración. Marca correctamente la respuesta.)
1. Maria is a nurse and _____ at the hospital from Monday to Friday.

WHAT IS THE VERB THAT REPRESENTS THE IMAGE?

- a) study
- b) work
- c) go

2. My mom _____ me a pink dress.

WHAT IS THE VERB THAT REPRESENTS THE IMAGE?

- a) take
- b) pack
- c) buy

3. My cousin _____ a letter to his mom.

4. My aunt _____ a delicious spicy Tacneña.


WHAT IS THE VERB THAT REPRESENTS THE IMAGE?

- a) write
- b) read
- c) speak

WHAT IS THE VERB THAT REPRESENTS THE IMAGE?

- a) bake
- b) cook
- c) learn

5. Every morning I go for a _____ with my dog.



WHAT IS THE VERB THAT REPRESENTS THE IMAGE?

- a) jump
- b) walk
- c) run

6. Valentina is excited because she has to _____ for a contest.



WHAT IS THE VERB THAT REPRESENTS THE IMAGE?

- a) sing
- b) dream
- c) dance

7. My grandmother is _____ a sweater for my little sister



WHAT IS THE VERB THAT REPRESENTS THE IMAGE?

- a) learn
- b) sew
- c) weave

8. Paola _____ in the park every day.



WHAT IS THE VERB THAT REPRESENTS THE IMAGE?

- a) walk
- b) run
- c) play

9. Catalina is _____ her things to live in another city.



WHAT IS THE VERB THAT REPRESENTS THE IMAGE?

- a) pack
- b) buy
- c) put

10. My cousin likes to _____ a lot of fruits.



WHAT IS THE VERB THAT REPRESENTS THE IMAGE?

- a) bake
- b) eat
- c) have lunch

DIMENSIÓN 3: OBTIENE INFORMACIÓN DEL VOCABULARIO ORAL			
INDICADOR 1: Identifica el vocabulario escuchado en el audio.			
EJERCICIO 1: Listen carefully to the verb you hear in the audio and mark the correct alternative. (Escucha atentamente el verbo que oyes en el audio y marca la alternativa correcta)			
1.	a) write	b) read	c) draw
2.	a) learn	b) play	c) eat
3.	a) walk	b) run	c) dream
4.	a) cook	b) bake	c) wave
5.	a) jump	b) run	c) dance
6.	a) sing	b) speak	c) play
7.	a) learn	b) drive	c) run
8.	a) cook	b) wave	c) eat
9.	a) eat	b) dream	c) buy
10.	a) bake	b) work	c) go



DIMENSIÓN 3: OBTIENE INFORMACIÓN DEL VOCABULARIO ORAL		
INDICADOR 2: Deduce la información proporcionada del audio mostrado		
EJERCICIO 2: Listen carefully to the audio produced for each sentence and mark if it is true or false. (Escucha atentamente el audio producido de cada oración y marca si es verdadero o falso).		
1.	I sell clothes in a gallery in Barracas.	a) TRUE b) FALSE
2.	My son has been playing tennis since he was nine years old.	a) TRUE b) FALSE
3.	The government studies the possibility of raising the taxable minimum	a) TRUE b) FALSE
4.	The girl goes to the gym every afternoon	a) TRUE b) FALSE
5.	They are carrying the package to its destination	a) TRUE b) FALSE
6.	I sleep a little late every night.	a) TRUE b) FALSE
7.	Mario cleans the house three times a week.	a) TRUE b) FALSE

8.	Paula writes a book	a) TRUE b) FALSE
9.	We walked along a path in the woods.	a) TRUE b) FALSE
10.	I visited an island when I went on an expedition.	a) TRUE b) FALSE

Anexo 4. Validez del instrumento

	UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTO DE IDIOMA EXTRANJERO FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS	
---	--	--

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

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

II. VALIDACIÓN

1

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

	UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTO DE IDIOMA EXTRANJERO FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS	
---	--	--

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total cuantitativa: 28

3.2. Opinión: FAVORABLE X DEBE MEJORAR _____

NO FAVORABLE _____

3.3. Observaciones: Éxitos, sigue adelante

2

Tacna, 25 de octubre de 2023



Firma

	UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTO DE IDIOMA EXTRANJERO FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS	
---	--	--

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto) : Mgr. Dany Chariarse Alvarado
 1.2. Grado Académico. : Magister
 1.3. Profesión : Docente
 1.4. Institución donde labora : Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
 1.5. Cargo que desempeña : Docente Universitario
 1.6. Denominación del Instrumento : Prueba escrita
 1.7. Autor del instrumento : Kenya Esthefany Vargas Ilasaca
 1.8. Carrera profesional : Educación en Idioma Extranjero

II. VALIDACIÓN

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

	UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTO DE IDIOMA EXTRANJERO FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS	
---	--	--

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total cuantitativa: 2 8 _____

3.2. Opinión: FAVORABLE X DEBE MEJORAR _____

NO FAVORABLE _____

3.3. Observaciones: _____

Tacna, 06 de noviembre de 2023



Firma

	UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTO DE IDIOMA EXTRANJERO FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS	
---	--	--

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del Informante (Experto): Millam Qulspe Vargas
- 1.2. Grado Académico: Magister
- 1.3. Profesión: Docente
- 1.4. Institución donde labora: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
- 1.5. Cargo que desempeña: Docente Universitario
- 1.6. Denominación del Instrumento: Prueba escrita
- 1.7. Autor del Instrumento: Kenya Esthefany Vargas Ilasaca
- 1.8. Carrera profesional: Educación en Idioma Extranjero

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión				X	
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles				X	
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					X
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					X
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados				X	
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento				X	
SUMATORIA PARCIAL					16	10
SUMATORIA TOTAL		26				

	UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTO DE IDIOMA EXTRANJERO FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS	
---	--	--

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total cuantitativa: 26

3.2. Opinión: FAVORABLE ✓ DEBE MEJORAR _____

NO FAVORABLE _____

3.3. Observaciones: _____

Tacna, 28 de noviembre de 2023



Firma

Anexo 5. Constancia de aplicación de investigación

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"JORGE MARTORELL FLORES"

Tacna

"AÑO DEL BICENTENARIO DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA
CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNIN Y AYACUCHO"

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 43008 "JORGE MARTORELL FLORES", DEL DISTRITO, PROVINCIA Y DEPARTAMENTO DE TACNA, HACE CONSTAR QUE:

KENYA ESTHEFANY VARGAS ILASACA

Egresada de la carrera profesional de "IDIOMA EXTRANJERO" de la Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades de la Universidad Nacional "Jorge Basadre Grohmann", identificada con DNI N° 76069688, ha aplicado en nuestra institución educativa su trabajo de investigación denominado "EL USO DE LA APLICACIÓN QUIZZ EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE LA REGIÓN TACNA", según informe recibido, dicho trabajo de investigación ha sido aplicado desde el 06 de octubre hasta 15 de diciembre del 2023 haciendo un total de 10 sesiones de clases equivalente a 20 horas pedagógicas, siendo monitoreado por la docente del área de inglés de nuestra institución.

Durante la aplicación de dicho trabajo de investigación, la estudiante universitaria ha demostrado en todo momento responsabilidad y eficiencia en las actividades realizadas.

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

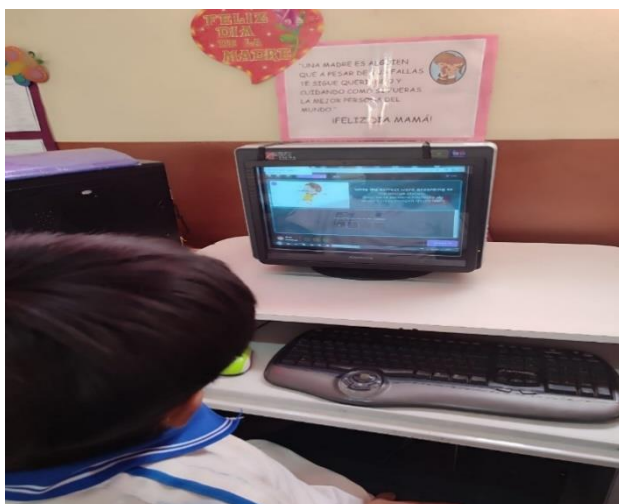
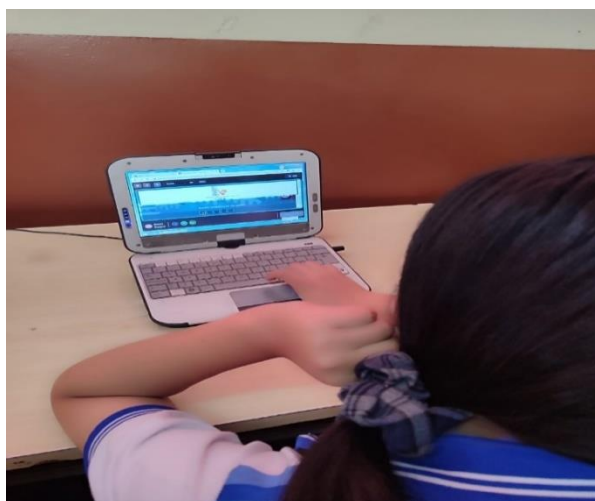
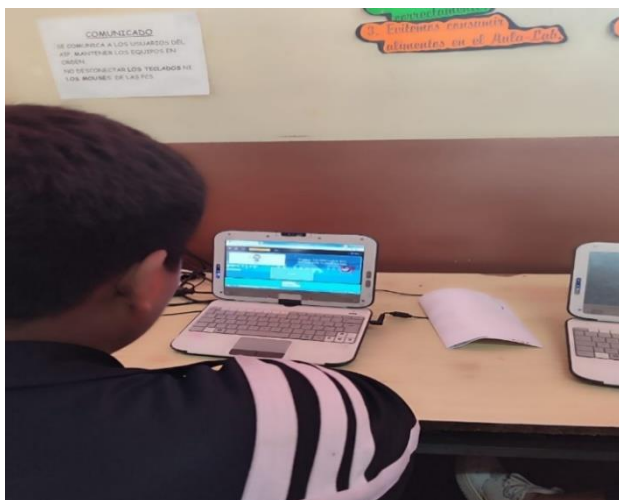
Tacna, 11 de enero del 2024

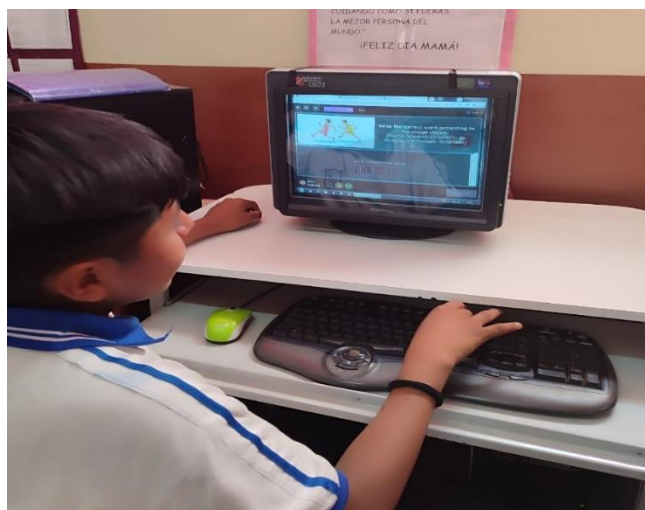
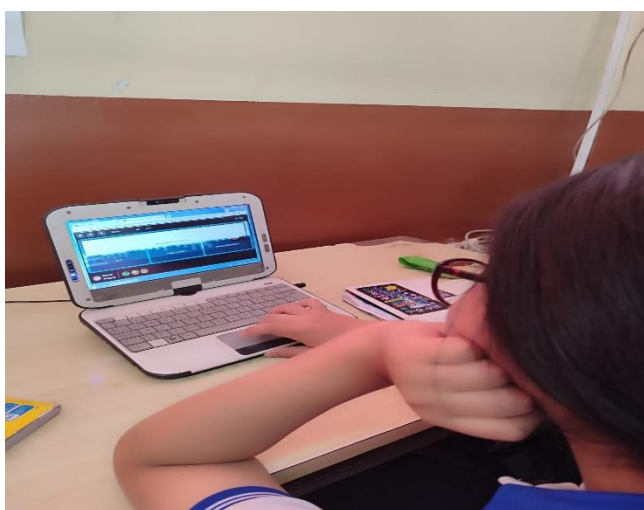
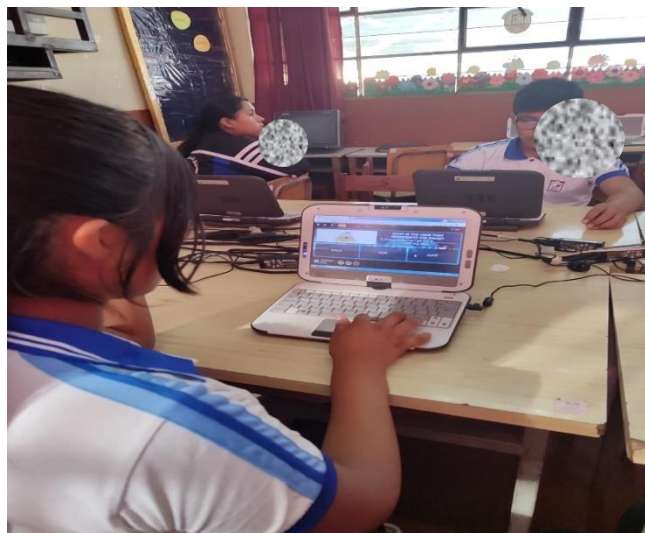
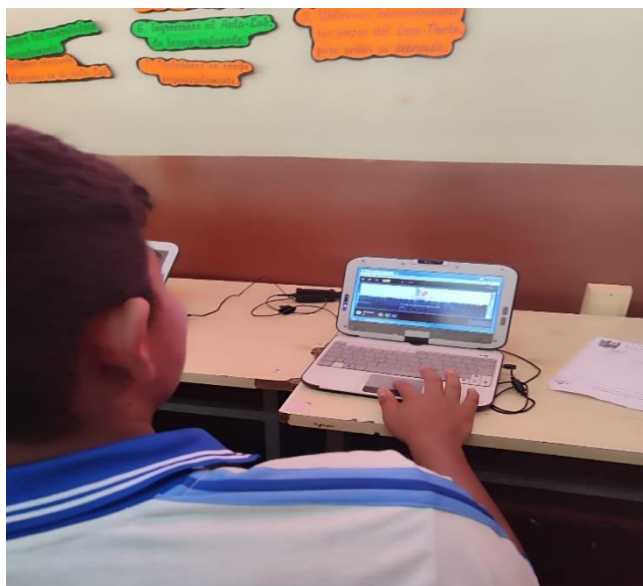
Atentamente;

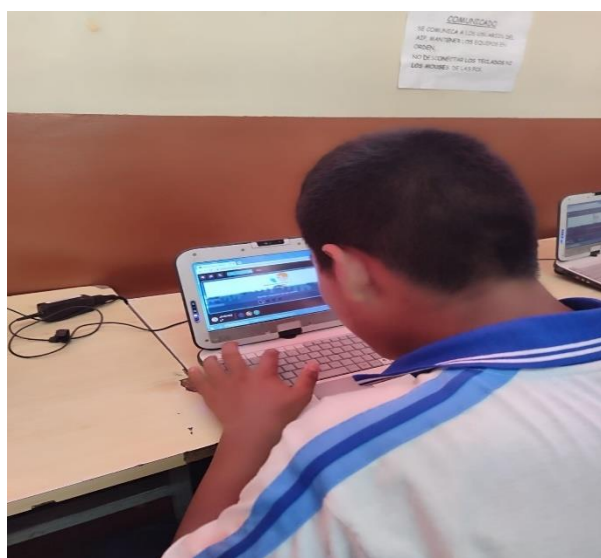
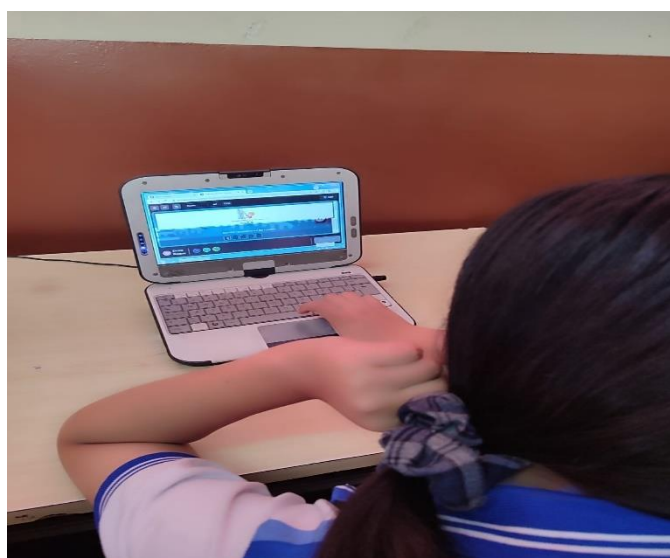
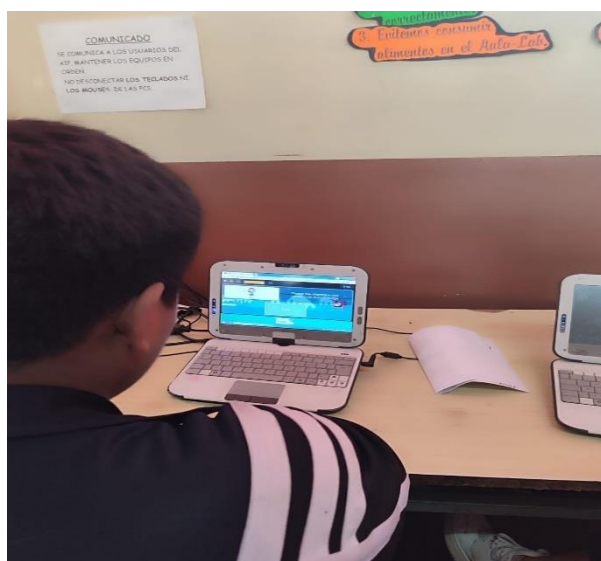


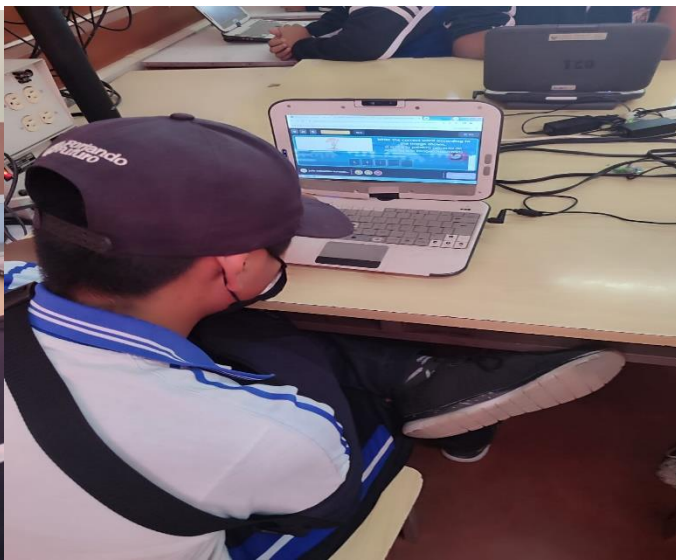
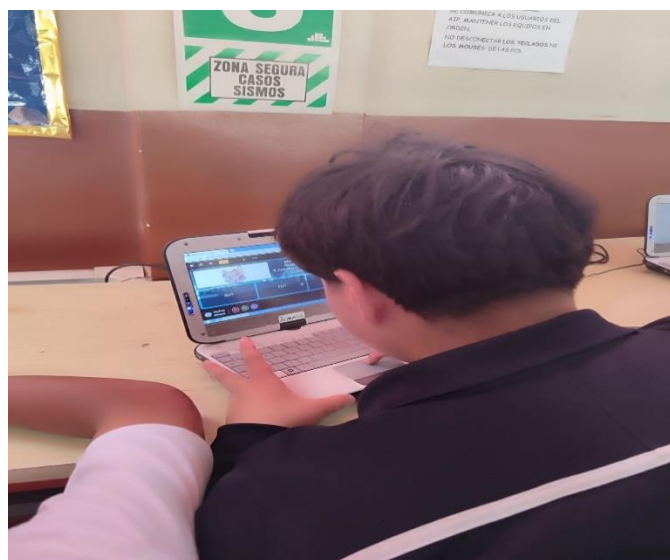
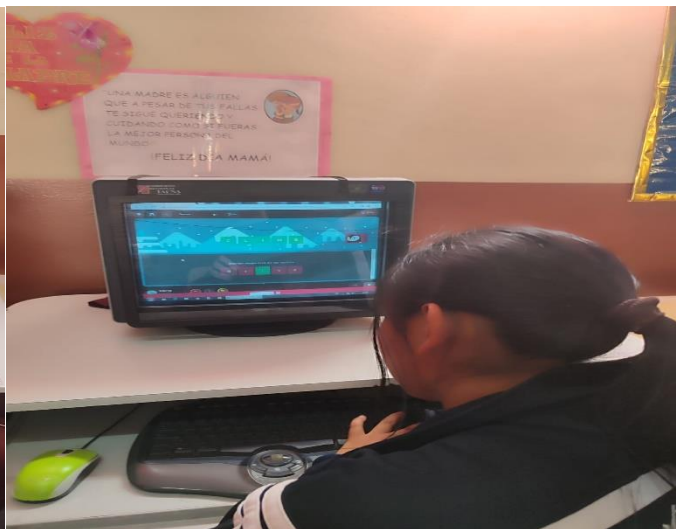
PROF. JAVIER FERNANDO LIRA LEVANO
DIRECTOR

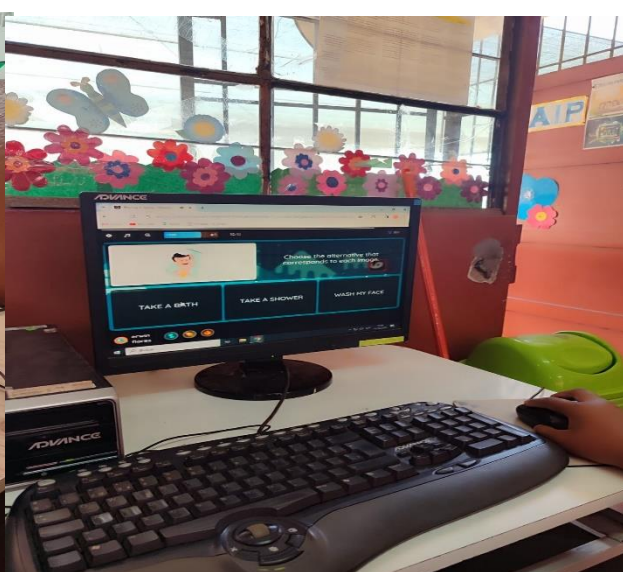
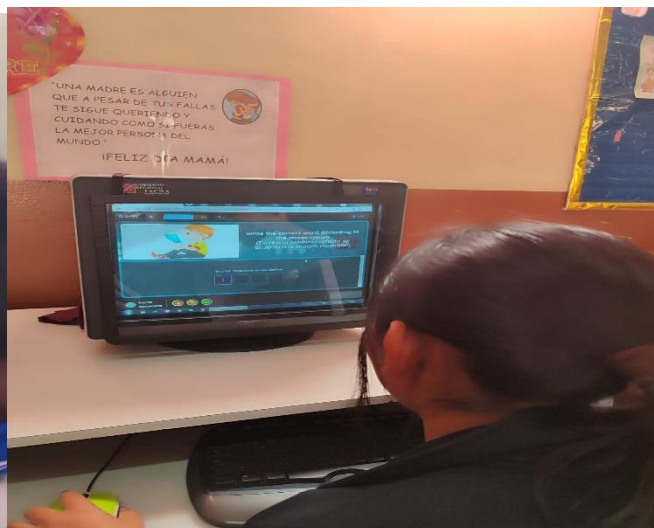
Anexo 6. Evidencia de investigacion

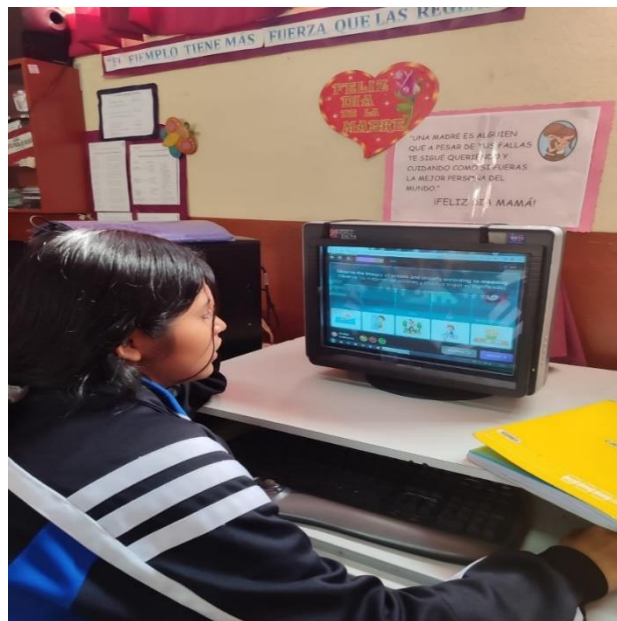












Anexo 7. Sesiones de clase

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01 “EXAM TEST”

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	Jorge Martorell Flores	Área	inglés
Docente	Kenya Esthefany Vargas Ilasaca	Grado y sección	1° B
Nivel	Secundario	Fecha	06-10-23
Duración	2 horas	Turno	Tarde
Propósito	-Objective: Recognize the level of learning vocabulary in English, through a written exam -Objetivo: Reconocer el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, mediante un examen escrito		

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Infiere e interpreta información del texto escrito	Deduce información de imágenes y preguntas del exam test, a fin de medir su nivel de aprendizaje	-Examen escrito	Lista de cotejos
Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Adecua el texto a la situación comunicativa.	Adecúa verbos que se relacione con la imagen presentada. Adecua oraciones con relación a la imagen presentada	Examen escrito	Lista de cotejos
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	CAPACIDAD: Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUD: Respeto a toda forma de vida. VALORES: Empatía, responsabilidad
		DESEMPEÑO: Organiza un conjunto de estrategias y acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone, para lo cual establece un orden y una prioridad para alcanzar las metas de aprendizaje.		SE DEMUESTRA COMO: Los estudiantes asumen responsabilidades diversas y las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

III. SECUENCIA DIDACTICA

ETAPAS/ MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	✓ La docente saluda a los estudiantes diciendo: Good afternoon dear students, How are you today? MOTIVACIÓN ✓ La docente invita a algunos estudiantes a participar de un juego educativo llamado WHO I am? En este juego cada estudiante debera describir a una de sus compañeros y mencionar que actividades le gusta realizar. CONFLICTO COGNITIVO ✓ La docente pregunta: Quien podria decir de que tratara el examen de hoy. Para que nos sirve los verbos? Por que es importante aprender vocabulario? ✓ La docente explica el propósito del examen test.	• Pizarra • Plumones • Fichas • Proyector	20 min
DESARROLLO	✓ La docente presenta el examen y explica cada parte del examen y el objetivo de cada dimension ✓ Seguidamente determina el tiempo de duracion del examen de entrada ✓ Al termino de la parte escrita, la docente explica la ultima parte del examen que consta de escuchar los audios brindados por la docente para que marquen o encierren la respuesta segun crean conveniente de acuerdo al audio escuchado.	• Pizarra • Plumones • Proyector • Equipo de sonido	50 min
CIERRE	La docente, les recuerda a los estudiantes que es muy importante el aprendizaje del vocabulario, de esa forma podran expresarse, escribir y les permita comunicarse en el idioma inglés. METACOGNICION WHAT DID I LEARN TODAY? • Como lo aprendi? • Para que lo aprendi? • Como aplico lo aprendido?	• Pizarra • Plumones • Fichas	10 min

Kenya Esthefany Vargas Ilasaca
DE FORMACION

Yolanda Cueva Ancalla

SUBDIRECCION

Docente de pregrado

Docente responsable de aula

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02 “DAILY ROUTINE”

IV. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	Jorge Martorell Flores	Área	inglés
Docente	Kenya Esthefany Vargas Ilasaca	Grado y sección	1° B
Nivel	Secundario	Fecha	13-10-23
Duración	2 horas	Turno	Tarde
Propósito	-Objective: Students express their ideas, emotions and experiences around DAILY ROUTINE with coherence, cohesion and fluidity of agreement, organizing them to establish logical relationships (sequence) and expanding the information in a relevant way with appropriate vocabulary. -Objetivo: Los estudiantes expresan sus ideas, emociones y experiencias en torno a DAILY ROUTINE con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo, organizándolas para establecer relaciones lógicas (secuencia) y ampliando la información de forma pertinente con vocabulario apropiado.		

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	Infiere e interpreta información del texto oral en inglés.	Deduce información en inglés señalando características de personas, seres, objetos, lugares y hechos MY DAILY ROUTINE	-Practica de ejercicios -Worksheets	Lista de cotejos
Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Adecua el texto a la situación comunicativa.	Adecúa el texto para brindar recomendaciones sobre sus actividades diarias teniendo en cuenta propósito y el registro a emplear a partir de su experiencia propia.	Ficha de trabajo y entrevista	Lista de cotejos
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	CAPACIDAD: Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUD: Respeto a toda forma de vida. VALORES: Empatía, responsabilidad
		DESEMPEÑO: Organiza un conjunto de estrategias y acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone, para lo cual establece un orden y una prioridad para alcanzar las metas de aprendizaje.		SE DEMUESTRA COMO: Los estudiantes asumen responsabilidades diversas y las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

VI. SECUENCIA DIDACTICA

ETAPAS/ MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	✓ La docente saluda a los estudiantes diciendo: Good afternoon dear students, How are you today? MOTIVACIÓN ✓ La docente invita a algunos estudiantes que participen realizando mímicas y gestos de actividades rutinarias y el resto de los estudiantes deberán adivinar la acción que realiza y mencionarlo en inglés. CONFLICTO COGNITIVO ✓ Pronuncia las acciones que están en las imágenes. Luego la docente interroga: ¿What do they do? ¿Qué nos quiere decir la imagen? ¿Cómo creen ustedes que podemos denominar esta sesión? ¿Conocen ustedes algunos verbos de rutina lugar? ¿Como llamaremos nuestro tema de hoy? ✓ Los estudiantes infieren el tema a tratar y lo enuncian. ✓ La docente explica el propósito de la clase.	• Pizarra • Plumones • Fichas • Flashcards	20 min
DESARROLLO	✓ La docente presenta flashcards de actividades rutinarias y pide a los estudiantes pronunciar los vocabularios en inglés de rutina diaria. ✓ La docente pide la participación de los estudiantes para escribir una oración por cada actividad rutinaria en la pizarra. ✓ La docente entrega un Worksheets de Daily Routine. Se les explica lo que trabajaran en dicha ficha. ✓ La docente apoya a los estudiantes que tienen dificultades en resolver la práctica.	• Pizarra • Plumones • Fichas • Flashcards	50 min
CIERRE	La docente, les recuerda a los estudiantes que es muy importante la practica de los vocabularios ya adquiridos en esta actividad. METACOGNICION WHAT DID I LEARN TODAY? • Como lo aprendi? • Para que lo aprendi? • Como aplico lo aprendido?	• Pizarra • Plumones • Fichas	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

“MY FAVOURITE PIECE OF TECHNOLOGY”

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	Jorge Martorell Flores	Área	Inglés
Docente	Kenya Esthefany Vargas Ilasaca	Grado y sección	1° B
Nivel	Secundario	Fecha	20-10-23
Duración	2 horas	Turno	Tarde
Propósito	-Objective: Understand short, simple texts in English about two people who describe favorite inventions, identifying them to differentiate them from natural elements, underlining and circling vocabulary words and answering questions. -Objetivo: Comprender textos breves y sencillo en inglés sobre dos personas que describen inventos favoritos, identificándolos para diferenciarlos de elementos naturales, subrayando y encerrando palabras de vocabulario y respondiendo a preguntas.		

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	- Obtiene información de texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto escrito	- Obtiene información de un texto breve y sencillo sobre la descripción de los inventos que ayudan a las familias en su vida diaria. - Deduce información de un texto breve y sencillo sobre la descripción de los inventos que ayudan a las familias en su vida diaria.	Ficha de trabajo: Responde a un cuestionario de comprensión lectora con preguntas y respuestas de orden literal inferencial y crítico	Escala valorativa de actividades de comprensión de textos (Reading)
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICs.	DESEMPEÑO: Participa en actividades interactivas y comunicativas de manera pertinente cuando expresa su identidad personal y sociocultural en entornos virtuales determinados, como redes virtuales (Facebook) herramientas digitales educativas, entre otras.		EVIDENCIA: Publicación de E-mail descriptivo en una red social.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque orientado al bien común	VALORES: Responsabilidad ACTITUDES: Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo	EVIDENCIA: Los estudiantes muestran disposición a valorar y proteger los objetos tecnológicos de su hogar puesto que saben que estos facilitan la vida de su familia en diversos aspectos de la vida cotidiana.	

III. SECUENCIA DIDACTICA

ETAPAS/ MOMENT OS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	✓ La docente saluda a los estudiantes diciendo: Good afternoon dear students, How are you today? MOTIVACIÓN ✓ La docente muestra un video sobre inventos tecnológicos. Luego pregunta: ¿sobre qué trato el video mostrado? y que propósito tiene? CONFLICTO COGNITIVO ✓ La docente pide a los estudiantes nombrar objetos tecnológicos que sean muy necesarios en la vida diaria. ✓ Seguidamente pide a los estudiantes opinar sobre los objetos o inventos tecnológicos y para qué sirven. ✓ Los estudiantes infieren el tema a tratar y lo enuncian. ✓ La docente explica el propósito de la clase.	• Pizarra • Plumones • Proyector multimedia	20 min
DESARROLLO	✓ La docente presenta fichas, donde el estudiante deberá identificar los objetos tecnológicos. ✓ Seguidamente escucharán y leerán dos textos sobre dos personas que describen un objeto o invento favorito que cree que es muy necesario y que lo utiliza en la vida diaria. ✓ La docente pide a los estudiantes subrayar los verbos que encuentran en el texto leído ✓ Luego completarán una ficha sobre el texto leído anteriormente. ✓ Por último, deberán resolver una práctica sobre preguntas del texto anterior en la herramienta educativa QUIZZ.	• Fichas • Plumones • Proyector multimedia • Aplicación Quizizz	50 min
SALIDA	La docente, les recuerda a los estudiantes lo importante que son los inventos tecnológicos en la vida diaria METACOGNICION WHAT DID I LEARN TODAY? • Como lo aprendi? • Para que lo aprendi? • Como aplico lo aprendido?	• Proyector multimedia	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04 “INVENTIONS, BIG OR SMALL, I LIKE THEM ALL!”

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	Jorge Martorell Flores	Área	Ingles
Docente	Kenya Esthefany Vargas Illasaca	Grado y sección	1° B
Nivel	Secundario	Fecha	27-11-23
Duración	2 horas	Turno	Tarde
Propósito	-Objective: -Objetivo: Comprende una entrevista oral donde se describen inventos tecnológicos.		

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	- Obtiene información del textos orales. - Infiere e interpreta información del textos orales.	Obtiene información explícita de un audio sobre los inventos que ayudan a resolver problemas. Realiza inferencias a partir del texto oral señalando información relevante sobre los inventos que ayudan a resolver problemas en la vida diaria.	Ficha de trabajo: Respuestas a Preguntas de Nivel literal, inferencial y crítico en un cuestionario de comprensión auditiva.	Lista de cotejo
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Se desenvuelve en entornos virtuales generado por las TICS.	DESEMPEÑO: Participa en actividades interactivas y comunicativas de manera pertinente cuando expresa su identidad personal y sociocultural en entornos virtuales determinados, como redes virtuales (Facebook) herramientas digitales educativas, entre otras.		EVIDENCIA: Publicación de E-mail descriptivo en una red social.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque orientado al bien común	VALORES: Responsabilidad ACTITUDES: Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo	EVIDENCIA: Los estudiantes muestran disposición a valorar y proteger los objetos tecnológicos de su hogar puesto que saben que estos facilitan la vida de su familia en diversos aspectos de la vida cotidiana.	

III. SECUENCIA DIDACTICA

ETAPAS/ MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	✓ La docente saluda a los estudiantes diciendo: Good afternoon dear students, How are you today? MOTIVACIÓN ✓ La docente realiza la dinámica con el juego CHARADA y pide la participación de todos los estudiantes, el juego consiste en que el estudiante pone en su frente una cartilla con la imagen de un invento tecnológico, lo cual los estudiantes deberán ayudarlo diciendo para que sirve o características del objeto tecnológico que muestra el estudiante en su frente. Así los estudiantes reflexionaran acerca de la utilidad de los objetos tecnológicos CONFLICTO COGNITIVO ✓ Por ultimo los estudiantes infieren el tema a tratar y lo enuncian. ✓ La docente explica el propósito de la clase	• Plumones • Pizarra • Laptop • Poyector multimedia	20 min
DESARROLLO	✓ La docente entrega unas hojas de aplicación en el cual explica los ejercicios que realizaran ✓ Los estudiantes deberán reconocer las imágenes que observan y relacionarlo con su significado. ✓ La docente explica el siguiente ejercicio en donde los estudiantes deberán observar la imagen presentada y escribirla su significado en inglés, a su vez deberán escribir el uso que se da a cada objeto tecnológico. ✓ Para el siguiente ejercicio, la docente presenta dos textos de dos personas, donde les estudiantes deberán leer y comprender para que luego completen los siguientes factsheets con la información que muestra cada persona. ✓ Seguidamente la docente explica el siguiente ejercicio en el cual presenta un modelo de email y explica las partes que debe tener un email y explica cómo se debe redactar. ✓ Finalmente, los estudiantes deberán elaborar su propio email, con su propia información sobre un invento tecnológico que use en su rutina diaria.	• Laptop • Proyector multimedia • Fichas de trabajo	50 min
SALIDA	EVALUACION ✓ Los estudiantes desarrollan una practica referente al tema tratado usando la aplicación educativa Quizizz REFLEXION ✓ La docente, les recuerda a los estudiantes lo importante que son los inventos tecnológicos en la vida diaria. METACOGNICION WHAT DID I LEARN TODAY? • Como lo aprendi? • Para que lo aprendi? • Como aplico lo aprendido?	• Laptop • Proyector multimedia • Fichas	10 min

Kenya Esthefany Vargas Ilasaca
DIRECCION
DOCENTE EGRESADA

Yolanda Cueva Ancalla
DOCENTE DE AULA

VªBª

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05 “MY FAVORITE INVENTION”

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	Jorge Martorell Flores	Área	Ingles
Docente	Kenya Esthefany Vargas Ilasaca	Grado y sección	1° B
Nivel	Secundario	Fecha	03/11/23
Duración	2 horas	Turno	Tarde
Propósito	-Objective: Analyze and understand two texts of which they must complete two factsheets with the information provided. Then they must prepare their email about a technological invention that is of their preference and that is useful in their daily routine. -Objetivo: Analizar y comprender dos textos del cual deberán completar con la información brindada dos factsheet, Luego deberán elaborar su email sobre un invento tecnológico que sea de su preferencia y que útil en su rutina diaria.		

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en ingles	- Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	- Organiza y planifica el dialogo sobre un emprendimiento familiar. - Interactúa estratégicamente con sus pares para brindar información sobre un emprendimiento familiar.	Presentación del correo creado sobre un invento que emplee en su rutina diaria y a su vez tendrá	Escala valorativa de actividades
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Se desenvuelve en entornos virtuales generado por las TICS	DESEMPEÑO: Participa en actividades interactivas y comunicativas de manera pertinente cuando expresa su identidad personal y sociocultural en entornos virtuales determinados, como redes virtuales (Facebook) plataformas educativas (Quizizz)		Evidencia: Desarrolla actividades haciendo uso de la aplicación Quizizz.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque orientado al bien común	VALOR: Responsabilidad ACTITUD: Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo	EVIDENCIA: Los estudiantes muestran disposición a valorar y proteger los objetos tecnológicos de su hogar puesto que saben que estos facilitan la vida de su familia en diversos aspectos de la vida cotidiana.	

III. SECUENCIA DIDACTICA

ETAPAS/ MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	✓ La docente saluda a los estudiantes diciendo: Good afternoon dear students, How are you today? MOTIVACIÓN ✓ La docente realiza la dinámica con el juego CHARADA y pide la participación de todos los estudiantes, el juego consiste en que el estudiante pone en su frente una cartilla con la imagen de un invento tecnológico, lo cual los estudiantes deberán ayudarlo diciendo para que sirve o características del objeto tecnológico que muestra el estudiante en su frente. Así los estudiantes reflexionaran acerca de la utilidad de los objetos tecnológicos CONFLICTO COGNITIVO ✓ Por ultimo los estudiantes infieren el tema a tratar y lo enuncian. ✓ La docente explica el propósito de la clase	• Plumones • Pizarra • Laptop • Poyector multimedia	20 min
DESARROLLO	✓ La docente entrega unas hojas de aplicación en el cual explica los ejercicios que realizaran ✓ Los estudiantes deberán reconocer las imágenes que observan y relacionarlo con su significado. ✓ La docente explica el siguiente ejercicio en donde los estudiantes deberán observar la imagen presentada y escribirla su significado en inglés, a su vez deberán escribir el uso que se da a cada objeto tecnológico. ✓ Para el siguiente ejercicio, la docente presenta dos textos de dos personas, donde les estudiantes deberán leer y comprender para que luego completen los siguientes factsheets con la información que muestra cada persona. ✓ Seguidamente la docente explica el siguiente ejercicio en el cual presenta un modelo de email y explica las partes que debe tener un email y explica cómo se debe redactar. ✓ Finalmente, los estudiantes deberán elaborar su propio email, con su propia información sobre un invento tecnológico que use en su rutina diaria.	• Laptop • Proyector multimedia • Fichas de trabajo	50 min
SALIDA	EVALUACION ✓ Los estudiantes desarrollan una práctica referente al tema tratado usando la aplicación educativa Quizizz REFLEXION ✓ La docente, les recuerda a los estudiantes lo importante que son los inventos tecnológicos en la vida diaria. METACOGNICION WHAT DID I LEARN TODAY? • Como lo aprendi? • Para que lo aprendi? • Como aplico lo aprendido?	• Laptop • Proyector multimedia • Fichas	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06 “LET’S PLAN OUR E-MAIL”

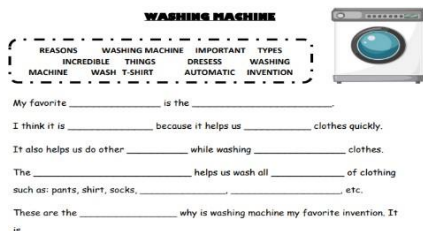
I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	Jorge Martorell Flores	Área	Ingles
Docente	Kenya Esthefany Vargas Ilasaca	Grado y sección	1° B
Nivel	Secundario	Fecha	10-11-23
Duración	2 horas	Turno	Tarde
Propósito	Realizar ejercicios sobre el uso de los objetos tecnológicos. Seguidamente elaborar su propio email sobre un objeto tecnológico de su preferencia o que utilice en su rutina diaria.		

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en inglés	- Adecua el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Adapta el texto para redactar un E-mail que describe los inventos y/o emprendimientos que ayudan a reducir los problemas en la vida diaria. Organiza sus ideas en oraciones sencillas para describir los inventos y/o emprendimientos que ayudan a reducir los problemas en la vida diaria.	Un E-mail en borrador para una red social en inglés donde se describa los inventos y/o emprendimientos que ayudan a reducir los problemas en la vida diaria.	Lista de cotejo para revisión del avance del E-mail. (Writing)
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Se desenvuelve en entornos virtuales generado por las TICS	DESEMPEÑO: Participa en actividades interactivas y comunicativas de manera pertinente cuando expresa su identidad personal y sociocultural en entornos virtuales determinados, como redes virtuales (Facebook) plataformas educativas (Quizizz)		Evidencia: Desarrolla actividades haciendo uso de la aplicación Quizizz.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque orientado al bien común	VALOR: Responsabilidad ACTITUD: Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo	EVIDENCIA: Los estudiantes muestran disposición a valorar y proteger los objetos tecnológicos de su hogar puesto que saben que estos facilitan la vida de su familia en diversos aspectos de la vida cotidiana.	

III. SECUENCIA DIDACTICA

ETAPAS/ MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	✓ La docente saluda a los estudiantes diciendo: Good afternoon dear students, How are you today? MOTIVACIÓN ✓ La docente realiza la dinámica “FRASE OCULTA” en donde divide a los estudiantes en grupos y les entrega en pequeñas tarjetillas variedad de palabras del cual ellos deberán formar la frase oculta y escribirlo en la pizarra. CONFLICTO COGNITIVO ✓ Por ultimo los estudiantes infieren el tema a tratar y lo enuncian. ✓ La docente explica el propósito de la clase	• Plumones • Pizarra • Fichas	20 min
DESARROLLO	✓ La docente entrega unas hojas de aplicación en el cual explica los ejercicios que realizaran ✓ Los estudiantes deberán reconocer las imágenes que observan y escribir para que sirve cada objeto tecnológico. ✓ La docente explica el siguiente ejercicio en donde los estudiantes deberán completar un email con las palabras adecuadas para el texto. WASHING MACHINE  ✓ Finalmente, los estudiantes deberán elaborar su propio email, con su propia información sobre un invento tecnológico que use en su rutina diaria.	• Laptop • Proyector multimedia • Fichas de trabajo	50 min
SALIDA	EVALUACION ✓ Los estudiantes desarrollan una práctica referente al tema tratado usando la aplicación educativa Quizizz REFLEXION ✓ La docente, les recuerda a los estudiantes lo importante que son los objetos tecnológicos en la rutina diaria. METACOGNICION WHAT DID I LEARN TODAY? • Como lo aprendi? • Para que lo aprendi? • Como aplico lo aprendido?	• Laptop • Proyector multimedia • Fichas	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07 “WHAT ARE YOU AND YOUR FRIENDS DOING”

IV. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	Jorge Martorell Flores	Área	Ingles
Docente	Kenya Esthefany Vargas Ilasaca	Grado y sección	1° B
Nivel	Secundario	Fecha	17-11-23
Duración	2 horas	Turno	Tarde
Propósito	Comprender informacion de un texto sobre una adolescente narrando un dia con sus amigos.		

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Lee diversos tipos de textos en inglés	- Obtiene informacion del texto escrito. - Infiere e interpreta informacion del texto escrito	Obtiene informacion de un texto breve y sencillo sobre una adolescente narrando un dia con sus amigos. Deduca informacion de un texto breve y sencillo en ingles sobre una adolescente narrando un dia con sus amigos.	Ficha de trabajo: Responde a un cuestionario de comprension lectora con preguntas y respuestas de orden literal, inferencial y critico. .	Escala Valorativa de actividades de comprension de textos (reading)
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Se desenvuelve en entornos virtuales generado por las TICS	DESEMPEÑO: Participa en actividades interactivas y comunicativas de manera pertinente cuando expresa su identidad personal y sociocultural en entornos virtuales determinados, como redes virtuales (Facebook) plataformas educativas (Quizizz)		Evidencia: Desarrolla actividades haciendo uso de la aplicación Quizizz.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Busqueda de la excelencia	VALOR: Responsabilidad ACTITUD: Disposición a adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, informacion no conocidas o situaciones nuevas	EVIDENCIA: Los estudiantes muestran disposición mayor interes a los clases brindadas y mejorar su conducta para poder alcanzar los objetivos determinados.	

VI. SECUENCIA DIDACTICA

ETAPAS/ MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	✓ La docente saluda a los estudiantes diciendo: Good afternoon dear students, How are you today? MOTIVACIÓN ✓ La docente realiza la dinámica “TELEFONO MALOGRADO” en donde divide a los estudiantes en dos grupos, la docente le dice la oracion en ingles al primer estudiante de cada fila, y cada uno Debera decirle al oido la oracion que escucho, el ultimo estudiante de cada fila Debera decir la oracion que escucho de sus compañeros. CONFLICTO COGNITIVO ✓ Por ultimo los estudiantes infieren el tema a tratar y lo enuncian. ✓ La docente explica el propósito de la clase	• Plumones • Pizarra • Fichas	20 min
DESARROLLO	✓ La docente entrega una lectura con un texto sobre una adolescente narrando un día con sus amigos. ✓ La docente realiza preguntas de nivel literal, inferencial y critico sobre el texto mostrado. ✓ La docente pide a los estudiantes subrayar las palabras que no conocen su significado. ✓ Seguidamente pide a los estudiantes crear oraciones por cada palabra que no conoce su significado. ✓ Finalmente, los estudiantes realizan una practica sobre el vocabulario aprendido mediante la aplicacion Quizizz.	• Laptop • Proyector multimedia • Fichas de trabajo	50 min
SALIDA	EVALUACION ✓ Los estudiantes desarrollan una práctica referente al tema tratado usando la aplicación educativa Quizizz REFLEXION ✓ La docente, les recuerda a los estudiantes lo importante que son los objetos tecnológicos en la rutina diaria. METACOGNICION WHAT DID I LEARN TODAY? • Como lo aprendi? • Para que lo aprendi? • Como aplico lo aprendido?	• Laptop • Proyector multimedia • Fichas	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08 “ HOW IS THE WEATHER”

VII. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	Jorge Martorell Flores	Área	Ingles
Docente	Kenya Esthefany Vargas Ilasaca	Grado y sección	1° B
Nivel	Secundario	Fecha	24-11-23
Duración	2 horas	Turno	Tarde
Propósito	Comprende un texto sobre una conversacion Telefonica entre dos amigos en ingles.		

VIII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Lee diversos tipos de textos en ingles como lengua extranjera	- Obtiene informacion del texto escrito. - Infiere e interpreta informacion del texto escrito	Obtiene informacion explicita de un texto escrito sobre una conversacion Telefonica entre dos amigos. Infiere e interpreta un texto escrito dobtr una conversacion entre dos amigos	Ficha de trabajo: Respuestas a Preguntas de Nivel literal, inferencial y critico en un cuestionario de comprension auditiva.	Escala valorativa de actividades de comprension oral (listening)
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Se desenvuelve en entornos virtuales generado por las TICS	DESEMPEÑO: Participa en actividades interactivas y comunicativas de manera pertinente cuando expresa su identidad personal y sociocultural en entornos virtuales determinados, como redes virtuales (Facebook) plataformas educativas (Quizizz)		Evidencia: Desarrolla actividades haciendo uso de la aplicación Quizizz.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque orientado al bien común	VALOR: Responsabilidad ACTITUD: Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo	EVIDENCIA: Los estudiantes muestran disposición a valorar y proteger los objetos tecnológicos de su hogar puesto que saben que estos facilitan la vida de su familia en diversos aspectos de la vida cotidiana.	

IX. SECUENCIA DIDACTICA

ETAPAS/ MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	✓ La docente saluda a los estudiantes diciendo: Good afternoon dear students, How are you today? MOTIVACIÓN ✓ La docente realiza la dinámica sobre un juego sobre adivinar la frase oculta que aparece en la pizarra CONFLICTO COGNITIVO ✓ Por ultimo los estudiantes infieren el tema a tratar y lo enuncian. ✓ La docente explica el propósito de la clase	• Plumones • Pizarra • Fichas	20 min
DESARROLLO	✓ La docente muestra un texto sobre una conversacion Telefonica entre dos mejores amigos. ✓ Los estudiantes deberan inferir el tema tratado en el texto y su proposito ✓ Seguidamente la docente pide a los estudiantes subrayar todas las palabras que desconozcan ✓ La docente pide a los estudiantes que hagan una oracion en ingles por cada palabra que desconozcan ✓ Finalmente, los estudiantes deberán agruparse de dos y crear una conversacion sobre que actividad realizan los fines de semana	• Laptop • Proyector multimedia • Fichas de trabajo	50 min
SALIDA	EVALUACION ✓ Los estudiantes desarrollan una práctica referente al tema tratado usando la aplicación educativa Quizizz REFLEXION ✓ La docente, les recuerda a los estudiantes lo importante que es aprender el vocabulario en ingles, ya que nos permite hablar escribir y entender textos escritos. ✓ WHAT DID I LEARN TODAY? • Como lo aprendi? • Para que lo aprendi? • Como aplico lo aprendido?	• Laptop • Proyector multimedia • Fichas	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

“A DAY WITH MY FAMILY

X. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	Jorge Martorell Flores	Área	Ingles
Docente	Kenya Esthefany Vargas Ilasaca	Grado y sección	1° B
Nivel	Secundario	Fecha	08-12-23
Duración	2 horas	Turno	Tarde
Propósito	Realizar ejercicios sobre el uso de los objetos tecnológicos. Seguidamente elaborar su propio email sobre un objeto tecnológico de su preferencia o que utilice en su rutina diaria.		

XI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	- Obtiene información del texto oral. - Infiere información del texto oral	Obtiene información de un audio sobre una adolescente narrando un día con su familia en inglés Deduce información del audio en inglés sobre una adolescente narrando un día con su familia.	Crear un texto acerca de una experiencia o anécdota con su familia	Lista de cotejo para revisión del avance del E-mail. (Writing)
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICs	DESEMPEÑO: Participa en actividades interactivas y comunicativas de manera pertinente cuando expresa su identidad personal y sociocultural en entornos virtuales determinados, como redes virtuales (Facebook) plataformas educativas (Quizizz)		Evidencia: Desarrolla actividades haciendo uso de la aplicación Quizizz.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque orientado al bien común	VALOR: Responsabilidad ACTITUD: Disposición a adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocidas o situaciones nuevas	EVIDENCIA: Los estudiantes muestran disposición mayor interés a las clases brindadas y mejorar su conducta para poder alcanzar los objetivos determinados.	

XII. SECUENCIA DIDACTICA

ETAPAS/ MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	✓ La docente saluda a los estudiantes diciendo: Good afternoon dear students, How are you today? MOTIVACIÓN ✓ La docente realiza la dinámica “FRASE OCULTA” en donde divide a los estudiantes en grupos y les entrega en pequeñas tarjetillas variedad de palabras del cual ellos deberán formar la frase oculta y escribirlo en la pizarra. CONFLICTO COGNITIVO ✓ Por ultimo los estudiantes infieren el tema a tratar y lo enuncian. ✓ La docente explica el propósito de la clase	• Plumones • Pizarra • Fichas	20 min
DESARROLLO	✓ La docente reproduce un audio sobre una adolescente narrando un día con su familia ✓ Seguidamente la docente hace unas preguntas acerca del audio escuchado - De que trata el audio escuchado? - Que le gusta hacer a Maria con su familia? - Que podría mensaje le darías a Maria? ✓ La docente explica el siguiente ejercicio en donde los estudiantes deberán crear oraciones sobre acciones que le guste hacer con su familia ✓ Finalmente, los estudiantes deberán elaborar un texto sobre una experiencia o anecdotita que hayan vivido con su familia	• Laptop • Proyector multimedia • Fichas de trabajo • Equipo de sonido	50 min
SALIDA	EVALUACION ✓ Los estudiantes desarrollan una práctica referente al tema tratado usando la aplicación educativa Quizizz REFLEXION ✓ La docente, les recuerda a los estudiantes lo importante que es una familia- METACOGNICION WHAT DID I LEARN TODAY? • Como lo aprendi? • Para que lo aprendi? • Como aplico lo aprendido?	• Laptop • Proyector multimedia • Fichas	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

“EXAM POST TEST”

VII. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	Jorge Martorell Flores	Área	Ingles
Docente	Kenya Esthefany Vargas Ilasaca	Grado y sección	1° B
Nivel	Secundario	Fecha	15-12-23
Duración	2 horas	Turno	Tarde
Propósito	-Objective: Recognize the level of learning vocabulary in English -Objetivo: Reconocer el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés con el uso de la aplicacion Quizizz		

VIII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Infiere e interpreta información del texto escrito	Deduce información de imágenes y preguntas del exam test, a fin de medir su nivel de aprendizaje	-Examen escrito	Lista de cotejos
diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Adecua el texto a la situación comunicativa.	Adecúa verbos que se relacione con la imagen presentada. Adecua oraciones con relación a la imagen presentada	Eamen escrito	Lista de cotejos
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	CAPACIDAD: Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUD: Respeto a toda forma de vida. VALORES: Empatía, responsabilidad
		DESEMPEÑO: Organiza un conjunto de estrategias y acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone, para lo cual establece un orden y una prioridad para alcanzar las metas de aprendizaje.		SE DEMUESTRA COMO: Los estudiantes asumen responsabilidades diversas y las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

IX. SECUENCIA DIDACTICA

ETAPAS/ MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	✓ La docente saluda a los estudiantes diciendo: Good afternoon dear students, How are you today? MOTIVACIÓN ✓ La docente invita a algunos estudiantes a participar de un juego educativo llamado "CHARADE", el estudiante Debera adivinar el verbo o accion que aparezca en cada ficha con la ayuda de sus compañeros. CONFLICTO COGNITIVO ✓ La docente pregunta: Quien podria decir de que tratara el examen de hoy. Para que nos sirve los verbos? Por qué es importante aprender vocabulario? ✓ La docente explica el propósito del examen test.	• Pizarra • Bufer • Fichas • Proyector multimedia	20 min
DESARROLLO	✓ La docente presenta el examen y explica cada parte del examen y el objetivo de cada dimension ✓ Seguidamente determina el tiempo de duracion del examen de entrada ✓ Al término de la parte escrita, la docente explica la última parte del examen que consta de escuchar los audios brindados por la docente para que marquen o encierren la respuesta segun crean conveniente de acuerdo al audio escuchado.	• Pizarra • Plumones • Proyector • Equipo de sonido	50 min
CIERRE	La docente, les recuerda a los estudiantes que es muy importante el aprendizaje del vocabulario, de esa forma podran expresarse, escribir y les permita comunicarse en el idioma inglés. METACOGNICION WHAT DID I LEARN TODAY? • Como lo aprendi? • Para que lo aprendi? • Como aplico lo aprendido?	• Pizarra • Plumones • Fichas	10 min

Kenya Esthefany Vargas Ilasaca

Yolanda Cueva Ancalla
SUBDIRECCION DE FORMACION

Docente de pregrado

Docente responsable de aula
GENERAL