

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades

Escuela Profesional de Educación

**EL USO DE LA HERRAMIENTA GENIALLY EN EL APRENDIZAJE
DEL VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES
DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PÚBLICA DE LA REGIÓN
DE TACNA**

TESIS

Presentada por:

Bach. CAMILA FERNANDA RAMIREZ VEGA

Para optar el Título Profesional de:

Licenciado en Educación: Especialidad en Idioma Extranjero

TACNA – PERÚ

2025

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

EL USO DE LA HERRAMIENTA GENIALLY EN EL APRENDIZAJE DEL
VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL
SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA
DE LA REGIÓN DE TACNA

TESIS

Presentada por:

Bach. CAMILA FERNANDA RAMIREZ VEGA

Para optar el Título Profesional de:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EN IDIOMA EXTRANJERO

Aprobado por felicitación pública el 24 de julio del 2025, ante el siguiente jurado:

Presidente:


.....
Dr. Pascual Senón Puma Estaca


Secretario:


.....
Dr. Kevin Mario Laura De La Cruz

Miembro:


.....
Dra. Silvia Milagritos Bazán Velásquez

Asesor:


.....
Dr. Kevin Mario Laura De la Cruz

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, Kevin Mario Laura De La Cruz, en mi condición de asesor acreditado por la RESOLUCIÓN DE FACULTAD N° 6673-2023-FECH/UNJBG de la tesis de investigación titulado: **EL USO DE LA HERRAMIENTA GENIALLY EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE LA REGIÓN DE TACNA.**

Presentado por la Bach. **CAMILA FERNANDA RAMIREZ VEGA** para optar el **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EN IDIOMA EXTRANJERO**, habiendo cumplido con lo establecido en el reglamento de originalidad y de similitud de trabajos de investigación y producción intelectual, considerando que según la revisión, evaluación y análisis realizado a través del software de similitud textual TURNITIN cuenta con el nivel de similitud permitido cuyo porcentaje es 20%. Por lo que **CERTIFICO LA SIMILARIDAD** de la TESIS enunciado líneas arriba, está de acuerdo al nivel **PERMITIDO**, para continuar con los trámites correspondientes y para su **publicación en el repositorio institucional.**

Se emite el presente certificado con fines de continuar con los trámites respectivos para su obtención del **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EN IDIOMA EXTRANJERO.**

Tacna, 21 de noviembre del 2025.

FIRMA ASESOR

Nombre y apellidos, DNI


Dr. KEVIN MARIO LAURA DE LA CRUZ
70980390

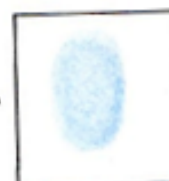


Huella digital

FIRMA TESISTA

Nombre y apellidos, DNI


BACH. CAMILA FERNANDA RAMIREZ VEGA
DNI: 70778688



Huella digital

Dedicatoria

Quiero dedicar la presente tesis con mucho cariño a mi familia, por su esfuerzo en lograr quien soy ahora y ser mi apoyo constante aportando a mi formación personal y profesional, pues son ellos quienes me impulsaron a salir adelante.

Agradecimientos

A Dios por ser mi guía, consuelo y fortaleza en todo momento. A mi familia por siempre estar a mi lado e impulsarme a seguir adelante. A mi asesor por su gran apoyo y compañía en la presente investigación, y a mis docentes quienes contribuyeron en mi formación como profesional.

Índice general

Dedicatoria.....	iv
Agradecimientos	v
Resumen.....	x
Abstract.....	xi
Introducción	1
Capítulo I: Planteamiento del problema	3
1.1. Planteamiento del problema.....	3
1.2. Formulación del problema	4
1.2.1. Pregunta general.....	4
1.2.2. Preguntas específicas	4
1.3. Objetivos de la investigación.....	5
1.3.1. Objetivo general.....	5
1.3.2. Objetivos específicos	5
1.4. Justificación de la investigación	5
1.4.1. Justificación Legal	5
1.4.2. Justificación Teórico Científico.....	6
1.4.3. Justificación Práctica	6
1.4.4. Justificación Metodológica	6
Capítulo II: Marco Teórico	7
2.1. Antecedentes de la investigación.....	7
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	7
2.1.2. Antecedentes nacionales	8
2.2. Bases teóricas.....	10
2.2.1. Genially.....	10
2.2.2. Aprendizaje del vocabulario del idioma inglés.....	17
2.3. Marco conceptual.....	22
2.4. Hipótesis de la investigación	24
2.4.1. Hipótesis general.....	24
2.4.2. Hipótesis específicas.....	24
2.4. Operacionalización de las variables.....	25
Capítulo III: Marco Metodológico.....	26

3.1.	Descripción del tipo y diseño de la investigación.....	26
3.1.1.	Tipo de investigación.....	26
3.1.2.	Diseño de investigación.....	26
3.2.	Descripción del universo físico y social de ejecución de la investigación	26
3.3.	Descripción del universo y muestra.....	27
3.3.1.	Universo.....	27
3.3.2.	Muestra	27
3.4.	Descripción de las técnicas e instrumentos de investigación.....	27
3.4.1.	Técnicas de muestreo.....	27
3.4.2.	Técnicas de recolección de datos.....	28
3.4.3.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	29
3.5.	Técnicas de confiabilidad y validez de instrumentos	29
3.5.1.	Técnica de confiabilidad.....	29
3.5.2.	Técnica de validez de instrumento.....	29
Capítulo IV: Marco Operacional		30
4.1.	Descripción del trabajo de campo.....	30
4.1.1.	De implementación	30
4.1.2.	De coordinación.....	30
4.1.3.	De aplicación	30
4.2.	Resultados de la investigación.....	30
4.2.1.	Análisis descriptivo de Aprendizaje del vocabulario del idioma inglés	31
4.3.	Prueba de la hipótesis.....	41
4.3.1.	Verificación de la proveniencia de la distribución normal de los datos apareados del pre test y post test	41
4.3.2.	Verificación de las hipótesis específicas de investigación	42
4.3.3.	Verificación de la hipótesis general de investigación.....	45
Discusiones		47
Conclusiones.....		51
Recomendaciones		52
Referencias bibliográficas.....		53
Anexos		57

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Operacionalización de las variables</i>	25
Tabla 2 <i>Estudiantes de la Institución Educativa</i>	27
Tabla 3 <i>Distribución de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Obtiene información” en el pre test</i>	31
Tabla 4 <i>Distribución de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Infiere información” en el pre test</i>	32
Tabla 5 <i>Distribución de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en el pre test</i>	33
Tabla 6 <i>Distribución de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés. según la dimensión “Obtiene información” en el post test</i>	34
Tabla 7 <i>Distribución de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Infiere información” en el post test</i>	35
Tabla 8 <i>Distribución de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en el post test</i>	36
Tabla 9 <i>Comparación de los niveles aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Obtiene información”</i>	37
Tabla 10 <i>Comparación de los niveles aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Infiere información”</i>	38
Tabla 11 <i>Comparación de los niveles aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en el pre test y post test</i>	39
Tabla 12 <i>Medidas estadísticas de posición, dispersión y de forma de las calificaciones obtenidas en el pre test y post test</i>	40
Tabla 13 <i>Medidas estadísticas de la prueba de normalidad</i>	41

Índice de figuras

Figura 1 <i>Vista de la sección presentaciones de la herramienta Genially</i>	14
Figura 2 <i>Plantillas de presentaciones en la herramienta Genially</i>	14
Figura 3 <i>Plantillas de quizzes en la herramienta Genially</i>	16
Figura 4 <i>Distribución porcentual de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Obtiene información” en el pre test</i>	31
Figura 5 <i>Distribución porcentual de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Infiere información” en el pre test</i>	32
Figura 6 <i>Distribución porcentual de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en el pre test</i>	33
Figura 7 <i>Distribución porcentual de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Obtiene información” en el post test</i>	34
Figura 8 <i>Distribución porcentual de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Infiere información” en el post test</i>	35
Figura 9 <i>Distribución porcentual de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en el post test</i>	36
Figura 10 <i>Comparación porcentual de los niveles aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Obtiene información”</i>	37
Figura 11 <i>Comparación porcentual de los niveles aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Infiere información”</i>	38
Figura 12 <i>Comparación porcentual de los niveles aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en el pre test y post test</i>	39
Figura 13 <i>Diagrama de cajas de las medidas estadísticas del Pretest y Posttest</i>	40

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo determinar la influencia del uso de la herramienta Genially en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública. La presente corresponde a una investigación aplicada a través de un diseño preexperimental. Se ejecutó un examen de 40 ítems referido al vocabulario del idioma inglés, a través de una validación por tres jueces expertos. Se consideró una muestra de 23 estudiantes a través del muestreo no probabilístico. En la prueba de entrada, un 30,44 % de los estudiantes se encontraron en un nivel de inicio mientras que el logro destacado mostraba un 0 % de estudiantes. Sin embargo, en la prueba de salida la cantidad de estudiantes en nivel de inicio disminuyó a un 8,70 %, encontrándose la mayor parte de estudiantes en un nivel de logro esperado (43,48 %) y destacado (30,44 %) con una suma total de 73,92 % de estudiantes en estado satisfactorio. Se verificó la hipótesis general de estudio con un resultado mayor que 0,05, entonces se acepta H_0 , concluyendo que la herramienta Genially influye de manera positiva en el nivel de aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de la muestra de estudio.

Palabras clave: Vocabulario inglés, estudiantes de nivel secundario, idioma inglés, gamificación, herramienta Genially.

Abstract

The objective of this research is to determine the influence of the use of the Genially tool in the learning of English vocabulary in high school students of a public educational institution. The present research corresponds to an applied research through a pre-experimental design. A 40-item test on English vocabulary was administered through a validation by three expert judges. A sample of 23 students was considered through non-probabilistic sampling. In the entry test, 30,44 % of the students were found to be at a beginning level while the outstanding achievement showed 0 % of students. However, in the exit test the number of students in beginning level decreased to 8,70 %, with most students being found in expected (43,48 %) and outstanding (30,44 %) achievement level with a total sum of 73,92 % of students in satisfactory status. The general hypothesis of the study was verified with a result greater than 0.05, so H_0 is accepted, concluding that the Genially tool significantly influences the level of English language vocabulary learning in the students of the study sample.

Keywords: English vocabulary, higher level students, English language, gamification, Genially tool.

Introducción

En los últimos años se han realizado diferentes investigaciones acerca de la herramienta Genially, donde se ha encontrado que esta ofrece una interfaz novedosa y accesible, posicionándose como una herramienta tecnológica que facilita al docente la realización de clases y promueve el proceso de enseñanza-aprendizaje. En efecto, es una herramienta completa para utilizar en clase, pues cuenta con diferentes apartados que permitirá al docente impartir una clase interactiva, y a los estudiantes aprender mediante el juego.

Aprender vocabulario en cualquier idioma es fundamental para lograr un buen dominio del idioma. Es por eso que el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés deber ser una prioridad al momento de aprender el idioma.

Las principales problemáticas se visualizan en la dificultad y limitado vocabulario que los estudiantes adquieren, esto puede ser debido a la falta de interés y motivación por aprender el idioma, la falta de recursos didácticos para la enseñanza, pocas horas de inglés, etc.

El objetivo de la presente investigación se sostiene en determinar la influencia del uso de la herramienta Genially en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública.

La metodología desarrollada en la presente investigación fue de tipo aplicada, con diseño preexperimental, se ejecutó una prueba escrita con 40 ítems enfocado al vocabulario del idioma inglés, se utilizó coeficiente de Kuder-Richardson 2.0 para la confiabilidad y validez a través de juicio de expertos. La muestra estuvo compuesta por 23 estudiantes del primer año de nivel secundario.

La presente investigación se divide en cuatro capítulos:

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

En el capítulo II nombrado marco teórico, se alude a los antecedentes de la Investigación, bases teóricas, marco conceptual, hipótesis de la investigación y la operacionalización de las variables.

En el capítulo III se presenta el marco metodológico, detallando la descripción del tipo y diseño de la investigación, descripción del universo físico y social de ejecución de la investigación, descripción del universo y muestra, descripción de las técnicas e instrumentos de investigación y las técnicas de confiabilidad y validez de instrumentos.

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

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1. Planteamiento del problema

El aprendizaje del idioma inglés se ha vuelto muy popular hoy en día, ya que trae consigo muchos beneficios y oportunidades en diferentes ámbitos según la perspectiva de cada uno. El aprendizaje de dicho idioma permite comunicarnos con personas de diferentes países y culturas por ser el idioma universal, es por eso que el conocimiento y adquisición de vocabulario es de vital importancia; sin él, la comunicación sería casi imposible.

Para ello, la enseñanza del idioma inglés debe ser innovadora e interactiva, de tal manera que los estudiantes pueden tener un aprendizaje efectivo. El uso de herramientas tecnológicas son recursos que facilitan el aprendizaje, tales como “Genially”, el cual gracias a su interfaz innovadora y de fácil acceso, se convierte en una herramienta tecnológica que permite al docente llevar a cabo una clase facilitando la enseñanza-aprendizaje (González, 2019). Por tanto, esta herramienta permite una mejor eficacia en el aprendizaje del idioma inglés.

A nivel internacional, el aprendizaje del idioma inglés se ha vuelto una necesidad para comunicarse en el mundo globalizado en el que vivimos. Es por eso que la adquisición de dicho idioma es promovida de diferentes maneras y con diferentes metodologías a nivel mundial. Sin embargo, no todos alcanzan el objetivo de llegar a comunicarse, esto se debe principalmente por el poco énfasis que se le da al vocabulario. Cuando el vocabulario no es familiar para una persona, entonces la comunicación se ve limitada, dificultando el desarrollo de las habilidades en inglés (Rosales, 2015). La falta de innovación educativa en distintos países es otra problemática que desfavorece el buen desarrollo de contenidos educativos. Como bien se sabe, los recursos tecnológicos son de gran ayuda para lograr que el aprendizaje sea motivador para los estudiantes, es por eso que su uso se debe incrementar en el ámbito educativo. Tal y como menciona (Checa, 2021), existe una falta de inversión económica en el sector educativo en algunos países, hay escuelas rurales donde no hay profesores de inglés, y que no cuentan con laboratorios, al igual que en el sector urbano.

En nuestro país, la enseñanza del idioma inglés está inmersa en el currículo educativo siendo así que este se da en las instituciones educativas públicas y privadas, sin embargo,

existen diversos factores que obstaculizan el logro de los objetivos del perfil de egreso del estudiante en el área de inglés al culminar la secundaria. Según Chávez y Shijap (2015), algunos de estos factores involucran ciertas actitudes de los estudiantes, tales como desinterés y poca motivación, de igual manera la mala metodología que usan los docentes y, por último, el uso inadecuado de los materiales educativos para el desarrollo de la clase. De la misma forma, el bajo nivel de recursos tecnológicos que la mayoría de instituciones educativas presentan y el poco conocimiento de vocabulario que los estudiantes poseen, dificulta el buen desempeño de las habilidades del inglés como “listening”, “speaking”, “reading” y “writing”, y por ende influye en que el estudiante sea capaz o no de comunicarse en inglés. De la Cruz (2015), sustenta que es necesario que los docentes de nuestro país hagan uso de medios educativos innovadores, sin embargo, no todos los docentes y escuelas tienen fácil acceso a estos medios debido a los bajos recursos que poseen. Es por ello que se hace necesario buscar una solución a esta problemática y que el gobierno otorgue los medios necesarios para que todas las escuelas sean bien equipadas con tecnología para así buscar mejorar e innovar la enseñanza.

El presente estudio se desarrolla en una institución educativa pública con estudiantes del nivel secundario con la finalidad de mejorar el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés, para lo cual se incorporará el uso de la herramienta Genially, el cual también incrementará la motivación e interés de los estudiantes en su aprendizaje.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Pregunta general

¿Cuál es la influencia del uso de la herramienta Genially en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública?

1.2.2. Preguntas específicas

- a) ¿Cuál es la influencia del uso de la herramienta Genially en la dimensión obtiene información del vocabulario propuesto en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública?

- b) ¿Cuál es la influencia del uso de la herramienta Genially en la dimensión infiere información del vocabulario propuesto en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia del uso de la herramienta Genially en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública.

1.3.2. Objetivos específicos

- a) Establecer la influencia de la herramienta Genially en la dimensión obtiene información del vocabulario propuesto en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública.
- b) Identificar la influencia de la herramienta Genially en la dimensión infiere información del vocabulario propuesto en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública.

1.4. Justificación de la investigación

Ante la necesidad del ser humano de comunicarse e interactuar con los demás en el mundo globalizado en el que vivimos, es que la adquisición de una lengua extranjera es imprescindible para lograr ello. Siendo el inglés el idioma más hablado a nivel mundial y que permite a las personas comunicarse en cualquier parte del mundo, se hace necesario el aprendizaje de dicho idioma poniendo énfasis en el vocabulario, ya que es la clave para lograr una comunicación fluida.

1.4.1. Justificación Legal

El actual estudio se justifica legalmente, debido a que, para optar el título profesional de Licenciado en Educación: Especialidad en Idioma Extranjero, es necesario desarrollar un proyecto e informe de tesis que se fundamente en el cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad.

1.4.2. Justificación Teórico Científico

Teóricamente, la justificación del presente trabajo se basa en la implementación e innovación del aula con el uso de recursos tecnológicos que contribuyen a la mejora del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, como lo es la herramienta Genially, un recurso tecnológico e interactivo que posee diversas características y usos, las cuales permiten al estudiante despertar el interés por aprender y ser autónomo en su aprendizaje. También permite que las metodologías pedagógicas sean innovadoras y así conseguir que la enseñanza-aprendizaje sea la adecuada (Rodríguez & Galeano, 2016).

1.4.3. Justificación Práctica

Siendo el aprendizaje del vocabulario un factor crucial para lograr la comunicación en una lengua extranjera, es que el uso de herramientas tecnológicas e innovadoras en el aula son de gran utilidad para lograr un aprendizaje efectivo. La herramienta Genially, contribuye no solo a aprender vocabulario, sino que junto a ello el estudiante pueda divertirse y sentirse motivado en su proceso de aprendizaje. Además, esta herramienta “a pesar de ser relativamente nueva cuenta con varios usos, uno de estos es específicamente para la gamificación y la creación de escape rooms” (Castellanos, 2020). Por lo tanto, se ratifica la eficacia de esta herramienta para implementar nuevas prácticas pedagógicas a partir de los resultados obtenidos.

1.4.4. Justificación Metodológica

Es por ello que el uso de la herramienta Genially permitió que los estudiantes del nivel secundario de una Institución educativa pública puedan aprender vocabulario del idioma inglés de manera efectiva. Asimismo, permite a los docentes sentirse atraídos por usar este tipo de recursos tecnológicos que ayudan a innovar el aula y mejorar la enseñanza-aprendizaje. A nivel regional, no se ha evidenciado trabajos de investigación con esta herramienta en el ámbito educativo, por lo que este toma lugar a ser el primer trabajo haciendo uso de la herramienta Genially para mejorar el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en nuestra región, Tacna.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Teniendo en cuenta a Zapata (2022), en su tesis para obtener el título de magister en Educación Básica, el objetivo fue atribuir las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes del subnivel elemental de la Unidad Educativa “19 de Septiembre”. La investigación fue de tipo aplicada con un método inductivo-deductivo, la población fue constituida por 12 personas (3 autoridades y 9 docentes) del nivel básico de la Institución Educativa “19 de Septiembre” a quienes se aplica 2 instrumentos: Cuestionarios, para obtener información sobre el uso de las TIC por parte de los docentes; y entrevistas con las autoridades para que por medio de la guía de preguntas se pueda detectar puntos de vista y diversas opiniones. En los resultados se pudo probar que, al inicio de los talleres, los docentes no poseían un amplio conocimiento sobre plataformas virtuales, fue después del desarrollo de los talleres que se pudo ver un cambio en los docentes, quienes actualizaron sus conocimientos gracias al progreso que tuvieron en dichos talleres. Se concluye que el emplear las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permite que los docentes puedan innovar el aula de manera creativa, haciendo uso de herramientas tecnológicas que permitan que los estudiantes aprendan de manera significativa.

Con base en Correa y Osorio (2021), en su trabajo de grado para optar al título de Magister en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación, el objetivo fue reforzar los procesos de comprensión lectora a través de una propuesta didáctica que integre juegos digitales en Genial.ly en los estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa Concejo de Medellín. El enfoque de la investigación es cuantitativo empleando la Investigación Acción (IA) que busca ligar el enfoque experimental, la muestra la conforman 30 estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Concejo de Medellín, es decir, estudiantes de entre 13 y 14 años. Como instrumentos se usa una evaluación inicial (Pretest) y una evaluación final (Postest) con el objetivo de confirmar la efectividad de la herramienta en el proceso de mejora de la comprensión lectora en estudiantes de octavo grado. Los resultados afirman que hubo motivación en los estudiantes frente al desarrollo de las unidades en la plataforma Moodle junto a la herramienta Genial.ly, colaborando en la adquisición de conocimiento, comprensión de

material y dominio de destrezas. Se concluye que los estudiantes aprenden más fácil y potencian su creatividad, donde la participación activa es el principal resultado de la metodología innovadora a través de la gamificación.

De acuerdo con Castellanos (2020), en su tesis de grado para optar al título de Magister en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación, el objetivo fue determinar el impacto de una intervención pedagógica gamificada basada en la herramienta Genially en la comprensión lectora inferencial en inglés. La investigación se desarrolló bajo un diseño experimental, tomando como muestra a los estudiantes de tercer grado de primaria del Colegio Bilingüe Melanie Klein (un total de 106 estudiantes de edades entre los 9 y 11 años), el instrumento que se utilizó es una prueba de desempeño previo a la intervención y una prueba posterior a la intervención con el fin de saber si hubo un impacto del uso de la gamificación en la mejora del nivel de comprensión lectora inferencial en inglés. Los resultados indican que hay un impacto positivo en los niveles de comprensión lectora de los niños en inglés, gracias al uso de la gamificación y las herramientas tecnológicas. El estudio llegó a la conclusión de que la educación está sujeta a suplir las necesidades de la sociedad y un reto que tiene actualmente es actualizar y transformar sus prácticas pedagógicas, los escape rooms son un ejemplo claro de cómo la gamificación es una técnica útil para fortalecer procesos de una forma llamativa para los estudiantes.

Según Montenegro (2020), en su trabajo de grado para optar al título de Magister en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación, el objetivo fue incorporar una serie de estrategias pedagógicas con el propósito de reforzar la comprensión lectora inferencial en los estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla, a partir del aprendizaje basado en juegos, como mediación lúdico-pedagógica. La investigación se realizó bajo el enfoque cuantitativo con una muestra de 31 estudiantes del noveno grado. Para esta investigación se diseñan en total cuatro instrumentos de recolección de datos: Encuesta, pre-test y post-test y cuestionario. Se concluye que el aprendizaje basado en juegos efectivamente es una fuente de aprendizaje que ayuda a mejorar las competencias de los estudiantes.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Como expresa Trujillo (2022), en su tesis para obtener el grado de maestra en educación con mención en E-learning, la investigación se centra en determinar la relación significativa entre la herramienta Genially y el rendimiento académico. Para ello, se trabajó una metodología

de investigación con diseño no experimental bajo un enfoque cuantitativo, la población está constituida por 51 estudiantes y la muestra por la misma cantidad. Los instrumentos a utilizar fueron unos cuestionarios validados para cada variable. Los resultados mostraron una correlación fuerte (Rho de Spearman= 0,78) y directa entre la herramienta Genially y el rendimiento académico, indicando que a mayor puntaje en el uso de la herramienta Genially, mayor puntaje en el rendimiento académico. Por tanto, se concluye que si hay relación significativa entre la herramienta Genially y el rendimiento académico.

Desde la posición de Távora (2022), en su tesis para obtener el grado académico de Maestra en Didáctica en Idiomas Extranjeros, tuvo como objetivo detectar de qué manera influye el sketchnoting en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés de los estudiantes del nivel secundario de una institución educativa en Trujillo. Este estudio es de tipo básico con diseño no experimental, la población es de 204 estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Víctor Raúl Haya de la Torre. La muestra está constituida por 86 estudiantes del ciclo VI del nivel secundaria dicha Institución educativa a quienes se aplicó como instrumento un cuestionario y un test. Se llega a las siguientes conclusiones: El sketchnoting influye de forma positiva baja en el aprendizaje de vocabulario en inglés, el sketchnoting influye de forma positiva media en el aprendizaje del significado del vocabulario en inglés, influye de manera positiva baja en el aprendizaje de la forma del vocabulario en inglés y, por último, el sketchnoting influye de forma positiva baja en el aprendizaje del uso del vocabulario en inglés.

Como lo hace notar De la Vega (2020), en su tesis para optar al grado académico de maestro en educación con mención en docencia virtual, el objetivo fue determinar en qué medida Genially como herramienta didáctica contribuye al aprendizaje y dominio de la gramática del idioma inglés en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano. La investigación fue de tipo aplicada bajo un enfoque cuantitativo. La población estuvo constituida por 220 estudiantes de 5° de primaria del colegio Claretiano, y la muestra por 140 estudiantes en dos grupos. Los resultados indican un aumento en el rendimiento académico de los estudiantes obteniendo una media de 15.87 puntos en el postest del grupo experimental. El estudio llegó a la conclusión de que la herramienta Genially ayuda a lograr una mejoría significativa en el rendimiento del aprendizaje y dominio de la gramática del idioma inglés.

Mendoza (2019), en su tesis para optar al grado académico de Doctora en Ciencias de la Educación, tuvo como objetivo determinar el grado de efectividad de la estrategia didáctica canciones pop en inglés en el aprendizaje significativo de vocabulario. La investigación es de

tipo aplicada con un diseño experimental del tipo pre experimental, la población la conforman 218 estudiantes de la especialidad de IDEX con una muestra de 35 estudiantes del IV ciclo de la especialidad de IDEX, los instrumentos utilizados son guía de observación, cuestionario, cuestionario tipo Likert y Escala tipo Likert. Se ha demostrado que las canciones en inglés influyen positivamente en el aprendizaje significativo de vocabulario reconociendo significados de palabras y frases, la correcta pronunciación y entonación, fortaleciendo las capacidades de expresión y producción oral. En conclusión, el uso de canciones pop en inglés como estrategia didáctica, contribuye en la mejora del aprendizaje de vocabulario de manera significativa en los estudiantes del 2do año de la especialidad de Idioma Extranjero.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Genially

2.2.1.1. Definición y aportes.

Debido a las nuevas herramientas digitales que existen hoy en día, es preciso aprovechar al máximo y hacer uso de ellos en el salón de clase tomando ventaja de los múltiples beneficios que estas herramientas traen consigo. Genially es una herramienta tecnológica en línea la cual permite crear o utilizar plantillas interactivas ya creadas de gran atracción para los espectadores, así como también, crear desde cero y en una presentación en blanco. Esta herramienta se puede usar para crear contenidos en diferentes campos, por ejemplo, contenidos educativos, médicos, de idiomas, de negocios, artísticos, entre otros. Existen plantillas para todo tipo de contenido con las que el usuario puede mostrar cierta información de manera creativa y llamativa. Si nos referimos al campo educativo, la herramienta Genially es de gran relevancia, ya que permite crear presentaciones interactivas, juegos interactivos para gamificar el aula, imagen interactiva, video presentación, infografías, material formativo, guías etc. Todas estas características que contiene la herramienta Genially, permiten que los estudiantes puedan tener un aprendizaje más ameno y eficaz.

Velasco (2018), sostuvo al respecto que Genially es una herramienta web que posibilita la creación de contenidos con interactividad sin ser necesario conocimientos de programación o de diseño. En otras palabras, se puede crear presentaciones, infografías, modelos interactivos, mapas, microsites, etc., y sumado a eso, se puede proporcionar alguna interacción al usuario e insertarlo fácilmente en una página web, classroom, plataformas educativas o también crear y publicar una presentación interactiva que se pueda ver en el navegador, ya que estará abierta al

público, tal es así que si un educador desea obtener de manera rápida el material para su tema de clase y que sea interactivo, entonces podrá buscar en el navegador de Google el tema y añadir la palabra “Genially”. Por ejemplo, si como docente quiero buscar el tema del presente simple, puedo colocar en el navegador “Presente simple en Genially”, y aparecerán varias opciones de material a elegir.

Por otro lado, la cantidad de acciones que se pueden hacer en cada tipo de plantilla que ofrece Genially es increíble. Éste, permite insertar iconos estáticos y en movimiento, asimismo, permite insertar imágenes que la propia herramienta ofrece, así como también insertar imágenes del computador, permite también insertar botones con accesos directos, etc.

Según Osorio (2023), las principales características de la herramienta Genially son las siguientes:

- a) Animación: te permite dar vida a las imágenes, a las tablas, a los gráficos mediante movimientos. Puedes configurar fácilmente animaciones de entrada, de salida, continuas, etc. Con Genially puedes convertir tus creaciones en contenidos animados en unos pocos minutos. Enriquece tu contenido con espectaculares efectos visuales para sorprender a la audiencia o a los alumnos de la clase.
- b) Interactividad: te permite generar unas nuevas experiencias de aprendizaje donde los alumnos son los protagonistas. Con Genially puedes añadir capas de información y crear contenidos únicos. Sin necesidad de conocimientos en programación, la plataforma te ofrece la posibilidad de hacer contenidos más visuales y menos saturados.

Características de la interactividad:

- Respuesta en tiempo real: La tecnología interactúa con el usuario de manera inmediata, permitiendo una comunicación instantánea.
- Acción y reacción: El usuario toma acciones y la tecnología responde de acuerdo a esas acciones, generando un flujo de información bidireccional.
- Personalización: La interactividad permite adaptar la experiencia a las preferencias y necesidades individuales del usuario.
- Feedback continuo: Los usuarios reciben retroalimentación constante, lo que mejora la comprensión y el compromiso.
- Participación activa: Los usuarios no son meros receptores de información; participan y contribuyen al contenido o proceso.

- Exploración y descubrimiento: La tecnología interactiva fomenta la exploración, lo que promueve el aprendizaje y la experimentación.
- Conexión en red: Facilita la comunicación y colaboración entre usuarios, lo que es esencial en entornos sociales y de trabajo en equipo.
- Elementos multimedia: La interactividad a menudo incluye elementos visuales, auditivos y táctiles para enriquecer la experiencia.
- Dinamismo: Los contenidos o actividades pueden cambiar en función de las acciones del usuario, lo que evita la monotonía.
- Inmersión: Puede crear experiencias inmersivas que permiten a los usuarios sentirse parte de un entorno digital.

Se puede decir que Genially es una herramienta web completa, porque además de ofrecer diversos apartados y opciones de interactividad dentro de sus plantillas, éste también se preocupa por que el usuario sepa cómo usar cada uno de sus tipos de plantillas ofreciendo los siguientes canales:

- “Geniallysupport”, el cual ayuda a resolver dudas y preguntas, y además da la oportunidad de ponerse en contacto con el equipo de Genially para realizar consultas.
- “Geniallyblog”, el cual proporciona posts con lo último en formación, comunicación, diseño, noticias nuevas sobre la misma herramienta, como por ejemplo, da a conocer las nuevas funciones y/o plantillas que se añaden a Genially para el libre uso del usuario, y por último, también da a conocer las experiencias de usuarios o colaboradores de Genially quienes hacen uso de esta herramienta interactiva y explican cómo sacarle provecho.
- “Geniallyacademy”, es un apartado en el cual se puede tomar desde micro cursos que tienen una duración de 4 minutos, hasta cursos que tienen una duración de 30 o 45 minutos, en donde se puede aprender más sobre la herramienta, sus usos y beneficios. Este apartado es muy satisfactorio y útil para quienes desean capacitarse más en el uso de esta herramienta y buscan hacer de la herramienta su fuente de trabajo usual.

Genially es la herramienta web interactiva más nueva que cuenta con infinidad de plantillas geniales y recursos online que permiten crear material en poco tiempo y en el lugar donde uno se encuentre sin necesidad de requerir ayuda de un profesional en servicios técnicos o de programación. Asimismo, permite guardar el contenido en la nube y además de ello, da la oportunidad de trabajar colaborativamente, es decir, trabajar en equipo.

Para ingresar a la plataforma web, se ingresa a la presente dirección de enlace: <https://genially.com/>

En este sitio web aparecerá una pantalla con todas las creaciones que la persona haya podido hacer, de no ser el caso, el usuario se puede dirigir a la sección de “crear Genially” y seleccionar crear desde una plantilla ya hecha o en blanco. Asimismo, encontrará inspiración con un sinnúmero de plantillas disponibles para crear material y adecuarlo a las necesidades propias.

2.2.1.2. Dimensiones de la variable independiente.

2.2.1.2.1. Presentaciones.

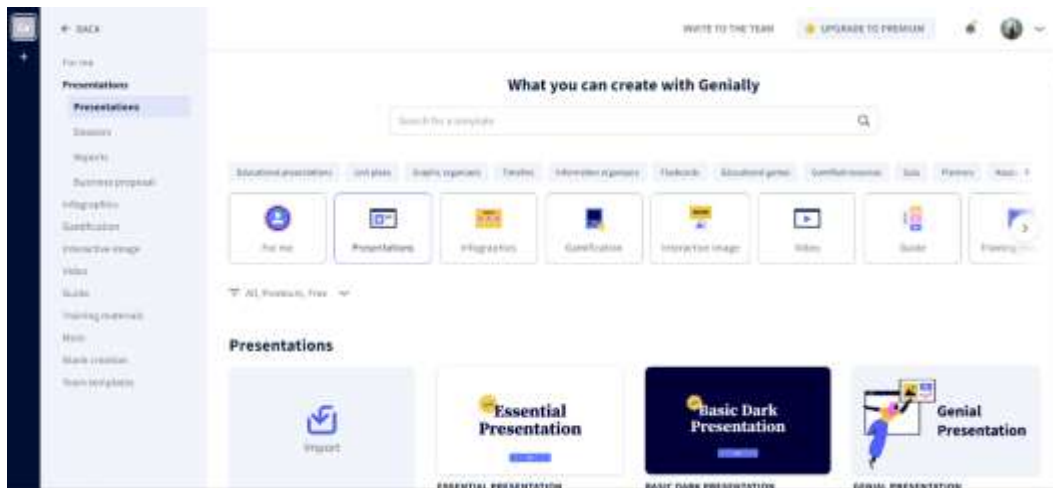
El uso de presentaciones o también conocida como diapositivas, son una fuente de gran ayuda en el campo educativo con la que el docente puede presentar los contenidos a desarrollar, siempre y cuando se haga un buen uso de éste. A diferencia de las presentaciones tradicionales, lo que la herramienta Genially ofrece son presentaciones interactivas y de gran impacto para el observador. Como lo afirma Velasco (2018), cuando usamos una plantilla básica como las que ofrece PowerPoint para una presentación, el efecto que puede causar en los espectadores no es el mismo que el que puede causar una plantilla con interactividad, animaciones, la estética y diseños deslumbrantes creadas con mucho trabajo y dedicación de un diseñador. Todos estos factores hacen que el estudiante se sienta motivado por lo que ve y aprende. Sin duda, Genially tiene eso que atrapa a la audiencia, y en el caso de los estudiantes, capta su atención al ser un medio que transmite una comunicación visual interactiva evitando que los estudiantes se aburran fácil y rápidamente.

Como lo hace notar Montenegro (2020), Genially es un software online que permite la creación de presentaciones interactivas y animadas. El proceso de esta elaboración comienza eligiendo el tema base, que puede ser una imagen de fondo o un color fijo para todas las páginas, y el tema del lienzo, que también puede ser una imagen o color que cubre la base.

Dentro de la categoría de presentaciones podrá acceder a una variedad de opciones y accesos para hacer que el resultado se vea diferente, interactivo e innovador. Existen plantillas desde lo más básico hasta plantillas con diversos detalles.

Figura 1

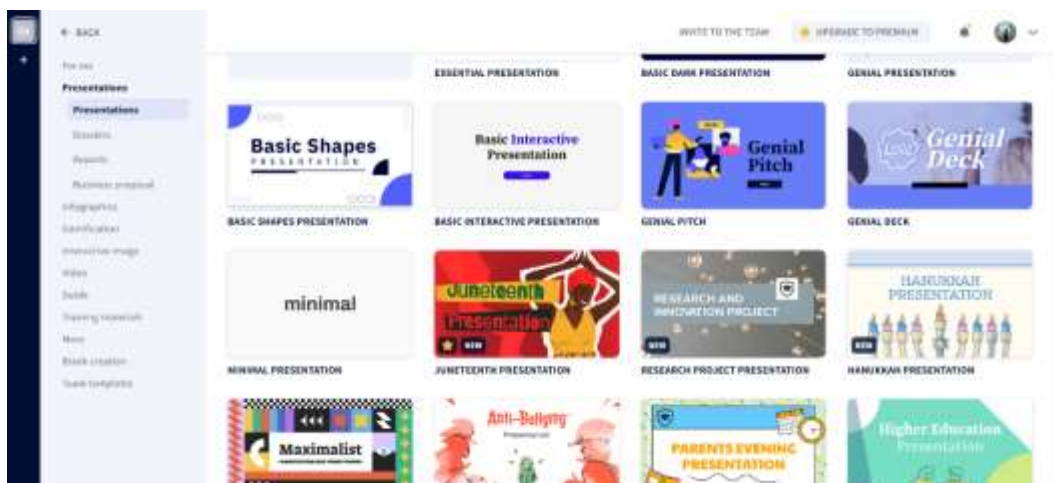
Vista de la sección presentaciones de la herramienta Genially



Nota. Obtenido de la plataforma Genially.

Figura 2

Plantillas de presentaciones en la herramienta Genially



Nota. Obtenido de la plataforma Genially.

2.2.1.2.2. Gamificación.

La gamificación en los procesos educativos se ha visto extendido en el aprendizaje de lenguas extranjeras. La mayoría de docentes que empiezan a usar la gamificación en el aula, pueden observar un cambio en el comportamiento de los estudiantes, quienes se sienten más motivados, logrando así que el aprendizaje sea significativo (Checa, 2021).

Una de las características más atractivas que presenta la herramienta Genially es el espacio de “gamificación”. De acuerdo con López y Quispe (2020), ésta se ejerce como

estrategia de aprendizaje desde hace más de una década, donde la mecánica de los juegos se mueve al sector educativo para alcanzar un aprendizaje significativo.

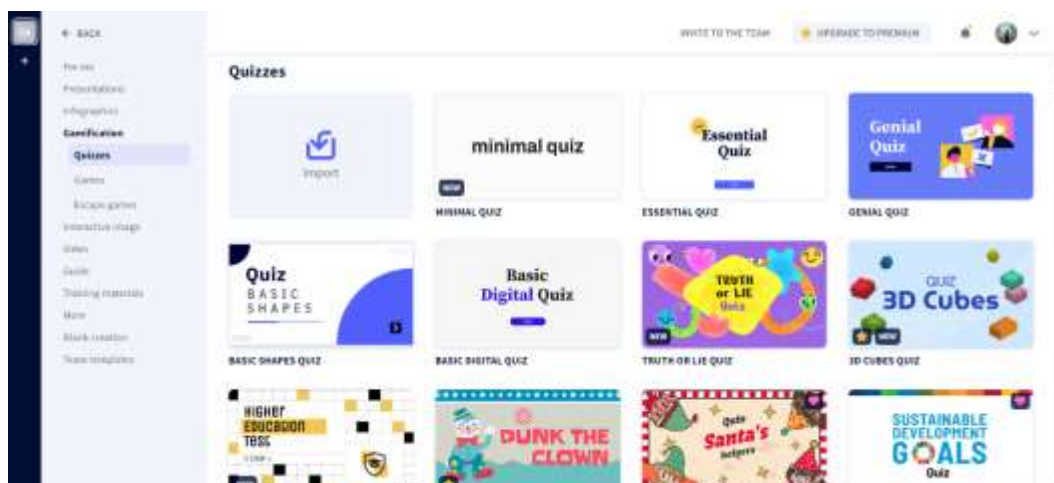
De igual manera, González (2019), sustenta que el juego es una manera que ayuda a mejorar la concentración, haciendo que la persona se sienta motivada y favoreciendo la resolución de problemas. Los elementos que ofrece Genially, permiten navegar y descubrir nuevas cosas de manera asertiva.

El espacio de gamificación que posee la herramienta Genially permite que el estudiante pueda practicar y repasar diferentes tipos de contenidos que está aprendiendo en el aula. En el ámbito del aprendizaje del idioma inglés, la gamificación es de gran utilidad para reforzar los contenidos mediante la práctica y el juego, ya que este espacio permite al estudiante hacer un repaso mediante diferentes tipos de preguntas como opción múltiple, verdadero o falso, relacionar, entre otros. Con estas opciones, el estudiante puede practicar por su cuenta con el enlace que el docente provee, o también en el salón de clases junto al docente y compañeros.

Esta característica de gamificación que posee Genially permite que el estudiante pueda comprobar si sus respuestas están correctas o no, mediante una retroalimentación inmediata. Gracias a la gran interactividad y botones de acción que esta herramienta posee, se puede lograr que el estudiante reciba una respuesta inmediata, es decir, al momento que el estudiante selecciona una opción como, por ejemplo, entre verdadero y falso, salga si es correcto o da la oportunidad de intentarlo de nuevo en caso la respuesta no sea correcta. De esta manera el estudiante podrá reconocer en que preguntas está fallando y así practicar más para mejorar su aprendizaje.

Figura 3

Plantillas de quizzes en la herramienta Genially



Nota. Obtenido de la plataforma Genially.

2.2.1.2.3. Imagen interactiva.

La imagen interactiva es una de las funciones de la herramienta Genially la cual es de mucha utilidad para aprender vocabulario. Ésta consiste en presentar imágenes de una manera diferente, es decir con movimiento. Además, se puede señalar diferentes partes de la imagen con diversos tipos de animaciones para que los estudiantes puedan reconocer fácilmente lo que se está hablando.

Si por ejemplo se quiere enseñar las partes del cuerpo, entonces la imagen interactiva es perfecta para enseñarlo. El docente puede colocar la imagen del cuerpo humano y mediante las flechas interactivas puede ir señalando y etiquetando cada parte e incluso añadir la escritura y/o pronunciación de la palabra.

Para todo aquel que aprende, tener las imágenes como recursos visuales ayudan a que el estímulo de entrada sea más accesible y con mejor comprensión para la adquisición de nuevo vocabulario, permitiendo al receptor del aprendizaje dar importancia a los significados (De la Vega, 2022).

El incorporar imágenes en proceso de enseñanza-aprendizaje entonces es de gran relevancia para el estudiante. Un estudiante que relaciona figuras y vocabulario entiende y aprende fácil y lúdicamente (Trejo et al. 2019).

2.2.2. *Aprendizaje del vocabulario del idioma inglés*

2.2.2.1. Definición y aportes.

El vocabulario se refiere al conjunto de palabras que una persona conoce y utiliza en su comunicación. En el idioma inglés, este conjunto abarca palabras de origen anglosajón, así como préstamos de otras lenguas, lo que contribuye a su riqueza y diversidad.

La cantidad de personas que aprende el idioma inglés se ha visto incrementado a lo largo de los años. Se ha podido evidenciar los múltiples beneficios que este idioma conlleva, siendo así que el aprendizaje del idioma inglés ha sido incorporado en la currícula educativa de diferentes instituciones educativas a nivel mundial. Según la revista EF EPI (2024), el aprendizaje del inglés permite que las personas encuentren oportunidades como trabajo, de información, social, etc. Es por eso que incrementar la enseñanza del idioma inglés en todas las instituciones educativas es de vital importancia, con profesores capacitados y que dominen dicho idioma.

Además, aprender vocabulario en cualquier idioma es fundamental para lograr un buen dominio del idioma. Es por eso que el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés debe ser una prioridad al momento de aprender el idioma. Es necesario que las escuelas y/o centros de idiomas donde se enseña el inglés, pongan en prioridad la enseñanza de vocabulario y que lo hagan de cierta forma que el estudiante pueda sentirse motivado, es decir, aprender mediante estrategias innovadoras, haciendo uso de recursos didácticos, tecnológicos y de gamificación. Los profesores deben aprovechar los recursos tecnológicos que están al alcance de uno, si bien la tecnología tiene sus ventajas y desventajas, hay que saber usarlo y tomar ventaja de ello en entornos educativos haciendo que el estudiante disfrute de ello y a la vez aprenda.

Se dice que el vocabulario nunca se termina de aprender, pues existe una larga lista de palabras que se nos hacen desconocidas incluso si nos referimos a nuestra lengua madre, y es cierto, uno va aprendiendo cada vez que se comunica, sobre todo si es en una lengua extranjera. Pero eso no significa que vamos a estar satisfechos con ello, se debe hacer el mayor esfuerzo por aprender vocabulario constantemente para que de esa forma nuestra comunicación en una lengua extranjera sea más fluida y eficaz. Existe diversas formas de aprender vocabulario, hoy en día, gracias a la tecnología, existe cantidad de aplicaciones móviles para aprender un nuevo idioma y reforzar vocabulario, escuchar canciones en el idioma de destino también es una forma de aprender nuevas palabras e ir agregando a nuestra lista el significado, de igual manera

el escribir desde pequeñas cosas, o mirar películas en el idioma de destino es una excelente manera de reforzar nuestro conocimiento de vocabulario e ir adquiriendo nuevas palabras.

Ahora bien, es importante que en el aula también se ponga énfasis en el vocabulario y hacer un repaso contante con actividades que sean motivadores para los estudiantes.

Aprender el léxico es un proceso difícil y constante que requiere de diferentes procesos cognitivos y etapas. Dicho aprendizaje depende del nivel de exposición, interés, praxis y uso de las palabras en diferentes contextos (Carhuaricra et al., 2014).

El vocabulario es una parte fundamental del aprendizaje de cualquier idioma, y el inglés no es una excepción. Comprender la naturaleza y la importancia del vocabulario en el proceso de adquisición del idioma es esencial para desarrollar habilidades comunicativas efectivas.

La adquisición de vocabulario se facilita mediante la exposición constante a situaciones de habla y lectura. A este proceso de adquisición de vocabulario se le llama exposición y contextualización. La comprensión del contexto en el que se utilizan las palabras refuerza su significado y uso.

Existen también métodos y estrategias de enseñanza tales como el enfoque contextual y el uso de recursos multimedia. A continuación, veremos de que trata cada uno.

- **Enfoque Contextual:** Integrar nuevas palabras en contextos significativos facilita la comprensión y retención. El uso de textos auténticos, diálogos y situaciones prácticas mejora la asimilación del vocabulario.
- **Uso de Recursos Multimedia:** La tecnología y recursos multimedia, como aplicaciones educativas, juegos interactivos y videos, ofrecen formas dinámicas de aprender vocabulario, estimulando el interés y la participación activa.

Asimismo, hay diferentes formas de evaluar el vocabulario:

- **Pruebas de Comprensión:** Evaluar la comprensión del vocabulario a través de pruebas que midan la capacidad de reconocer, definir y utilizar palabras en contextos variados.
- **Producción Escrita y Oral:** Medir la habilidad del estudiante para incorporar palabras nuevas en sus expresiones escritas y orales, evidenciando un uso efectivo del vocabulario adquirido.

En síntesis, el estudio del vocabulario en el idioma inglés es crucial para el desarrollo de habilidades lingüísticas completas. Un enfoque integral que combine la exposición constante, estrategias pedagógicas efectivas y la evaluación continua contribuye de manera significativa al dominio del vocabulario y, por ende, al éxito en la comunicación en inglés.

2.2.2.2. Dimensiones de la variable dependiente.

2.2.2.2.1. Obtiene información.

Dentro del indicador de obtiene información, los estudiantes serán capaces de adquirir nuevos conocimientos y vocabulario para su aprendizaje. Según Ministerio de la Educación (MINEDU, 2017), el estudiante encuentra y reconoce el contenido de un texto de forma explícita, es decir, es algo concreto y se presenta de forma directa, sin que sea necesario realizar inferencias. La palabra explícita también puede ser definido como algo “que expresa clara y determinadamente una cosa” (Diccionario de La Lengua Española | RAE - ASALE, 2022). Además, según el Centro Virtual Cervantes (s.f.), una inferencia “es el proceso interpretativo efectuado por el interlocutor para deducir el significado implícito de un enunciado, teniendo en cuenta los datos que posee del contexto”.

Dentro de los desempeños de esta capacidad, el estudiante es capaz de diferenciar cierta información de otra similar, puede ser comparando dos animales, buscando sus diferencias, etc., con vocabulario e imágenes.

En el presente trabajo de investigación se considera realizar diferentes actividades para que los estudiantes puedan obtener información en la adquisición de vocabulario. Además, este tipo de ejercicios son considerados en el instrumento de evaluación a trabajar.

- a. Realizar actividades de opción múltiple: Los estudiantes podrán desarrollar su comprensión de la información que obtienen al poder tener diferentes opciones de respuesta a una pregunta, donde solo podrán elegir una respuesta la cual es la correcta.
 - El contenido de esta actividad se encuentra en presente simple, puesto que es el tiempo gramatical más básico y adecuado para estudiantes que se encuentran en primer año de secundaria. El presente simple es un tiempo que se usa para expresar verdades, sentimientos, hábitos o gustos. Se vio conveniente considerar el presente simple en forma afirmativa, ya que es la base para o que

continúa después como la forma negativa e interrogativa. Los ejercicios en esta categoría consisten en que los estudiantes lean cada enunciado y elijan la alternativa correcta en cada una de ellas. Por ejemplo, en la siguiente la oración, “I _____ to the school at 8 o’ clock”. Las alternativas dadas son “eat”, “sing”, and “go”. La respuesta correcta sería “go”, obteniendo así el resultado sin necesidad de hacer mucho uso de la inferencia. Los estudiantes tienen seis ejercicios en esta categoría.

b. Relacionar imagen y significado: Por ejemplo, los estudiantes pueden relacionar e identificar nuevos conocimientos y/o palabras con imágenes.

- En esta categoría los estudiantes trabajan el vocabulario referido a “food”. Al ser éste un tema muy básico y necesario para comunicarse, se vio conveniente incluirlo y ver cuanto saben los estudiantes respecto a palabras sobre la comida. Además, este tema se puede usar para expresar que es lo que alguien quiere consumir, que comida le gusta o no le gusta, e incluso se puede usar para decir cómo se prepara algo, o incluirlo como ingrediente de alguna receta, existe infinidad de usos con respecto al vocabulario de la comida, es por eso que en esta oportunidad se tomó en consideración vocabulario básico. El vocabulario que se incluyó contiene las siguientes palabras: Bread, cheese, coffee, meat, milk, rice, tea, and noodles. Los estudiantes ven estas palabras en un recuadro. Debajo de ello, se encuentran las imágenes que representan a cada palabra/vocabulario antes mencionado. Los estudiantes escriben debajo de cada imagen el nombre de la comida a la que corresponde. Son un total de ocho imágenes con sus respectivos espacios para completar con la respuesta correcta.

c. Realizar actividades de matching: En este caso, los estudiantes podrán relacionar una palabra de vocabulario con su definición respectiva.

- En esta categoría se tomó en cuenta vocabulario relacionado a los lugares de la ciudad. Enseñar vocabulario referido a “places” es también necesario y básico para poder llegar a comunicarse en inglés en un contexto real. El vocabulario de “places” sirve para saber el lugar en donde nos encontramos, el lugar en el

que estuvimos, o el lugar al que queremos ir. Además, también sirve para saber definir el lugar al que una persona debe ir, de acuerdo a las necesidades que tiene. Las palabras que se consideraron para esta categoría son school, museum, park, supermarket, cinema, and bank. La actividad consiste en relacionar las definiciones con las palabras de lugares a la que corresponde cada definición. Por ejemplo, si tenemos la definición “you can buy groceries here” entonces se relaciona con “supermarket”, y así sucesivamente con los demás ejercicios. Se consideró seis definiciones con 6 palabras de vocabulario.

2.2.2.2.2. Infiere información.

Mediante el indicador de “infiere información”, los estudiantes serán capaces de poner en práctica lo aprendido. Esto les permitirá hacer uso del razonamiento con actividades como verdadero y falso y ejercicios de adivinanza. De acuerdo con el MINEDU (2017), el estudiante plantea inferencias de acuerdo a las pistas que el texto provee y tiene en cuenta el contexto del mismo. La dimensión de “infiere información” requiere mayor esfuerzo del estudiante y analizar la situación dada antes de dar una respuesta.

De igual forma, en esta parte del instrumento de evaluación del presente trabajo de investigación, se realizó diferentes actividades para que los estudiantes puedan inferir información durante su proceso de adquisición de vocabulario.

- a. Desarrollar ejercicios de Verdadero-Falso: Los estudiantes son capaces de inferir información mediante el desarrollo de actividades de “true and false” o “verdadero y falso”, donde podrán poner en función el razonamiento e inferencia a partir de la información brindada.

El tema que se consideró en esta categoría es nuevamente el presente simple, ya que es bueno dar énfasis en este punto y hacer que los estudiantes practiquen este tiempo gramatical en el grado escolar en el que se encuentran para evitar complicaciones en los grados posteriores donde tendrán que aprender más tiempos gramaticales. Los estudiantes tienen un total de diez ejercicios en esta categoría, en donde les es dado diez imágenes con diferentes acciones. Los estudiantes leen las descripciones del 1 al 10 y deciden si la imagen correspondiente a cada número es verdadero o falso, de acuerdo a lo que observan en cada imagen. En este punto, es importante prestar atención a la imagen y analizar la acción que se está describiendo.

- b. Desarrollar ejercicios de Adivinanza: Los estudiantes podrán inferir información al adivinar la respuesta ante una situación planteada. Por ejemplo, si se les brinda ciertas características de un animal, ellos tendrán que adivinar el animal al que se está describiendo. En esta oportunidad, se decidió usar vocabulario referido a “jobs and occupations”. Este tipo de vocabulario es adecuado para trabajar con estudiantes de primer año, ya que de esta forma podrán describir los trabajos de las personas que conocen como su familia, o también describir el trabajo de sus sueños, que profesión les gustaría seguir. La cantidad de ejercicios para esta categoría son un total de diez. Las palabras de vocabulario que se consideraron son football player, student, receptionist, waiter, taxi driver, factory worker, office worker, and, shop assistant. Los estudiantes leen cada una de las pistas que se les da, y de acuerdo a ello piensan cuál es la respuesta correcta.

Por ejemplo, si tenemos la siguiente descripción: *I drive a car. I pick people up. I take people where they want to go. Who am I?*

A partir de esta descripción los estudiantes procederán a analizar la descripción e inferir pensando en el vocabulario aprendido de acuerdo al tema, y finalmente encontrarán que la respuesta correcta sería “taxi driver”.

2.3. Marco conceptual

- a) **Aprendizaje.** Se refiere al nuevo comportamiento que un ser vivo puede adquirir con relación a experiencias anteriores, para obtener mejor integración del entorno físico y social (Pérez, 2022). Mediante el aprendizaje se puede obtener conocimientos, capacidades, entre otros, que ayudarán al ser vivo a desenvolverse en su entorno.
- b) **Aprendizaje del Inglés.** El aprendizaje del idioma inglés se ha vuelto una necesidad universal para poder lograr una comunicación eficaz. Este aprendizaje es la competencia comunicativa que una persona adquiere con el fin de acceder a información y atender a las necesidades académicas, laborales y comunicativas, lo cual ayuda a desarrollarse eficazmente en diferentes contextos como el entablar una conversación con personas que sepan hablar el inglés y que provienen de entornos sociales y culturales diversos (De la Cruz, 2015).
- c) **Aprendizaje de Vocabulario Inglés.** Aprender vocabulario es fundamental, ya que permite que la persona pueda tener a su alcance las palabras necesarias para

comunicarse de manera fluida. Según Pareja (2022), el vocabulario es un conjunto de palabras que una persona puede usar en una conversación. Poseer un amplio conocimiento de vocabulario muestra las habilidades comunicativas, el nivel educativo y dominio del idioma de una persona.

- d) **Aprendizaje significativo.** De acuerdo con Rodríguez y León (2011), si no se cuenta con un comportamiento significativo, entonces desarrollar aprendizajes significativos resultaría complicado; puesto que el aprendizaje se produciría de manera repetitiva y mecánica.
- e) **Gamificación.** La gamificación es una nueva alternativa de aprender mediante el juego haciendo uso de la tecnología y herramientas digitales. A través de su uso, las personas pueden involucrarse, motivarse, enfocarse y esforzarse por ser partícipe de actividades que antes se clasificaban como frívolas y que ahora a través de la gamificación, estas actividades pueden volverse creativas e innovadoras (Werbach & Hunter, 2013).
- f) **Genially.** Con la herramienta Genially, se puede desarrollar materiales relevantes para el aula y en poco tiempo, las cuales ayudan a transmitir los contenidos y hacer que los estudiantes puedan sentirse conectados con lo que aprenden. Las plantillas que ofrece Genially son de gran variedad y muchas de ellas se puede usar de manera gratuita. Genially, al ser una herramienta visual, permite crear diferentes tipos de presentaciones atractivas e interactivas para alcanzar una comunicación y transmisión de contenidos eficaz (González, 2019).
- g) **Prácticas pedagógicas innovadoras.** Las prácticas pedagógicas refieren a la enseñanza que se dan en las aulas, las cuales deben ser lo más innovadoras posibles. En la actualidad, resulta crucial implementar las prácticas pedagógicas con metodologías innovadoras a fin de que los procesos de enseñanza-aprendizaje mejoren (Rodríguez & Galeano, 2016).
- h) **Uso de la tecnología.** En la actualidad, es de suma importancia integrar en el aula recursos tecnológicos a fin de facilitar la enseñanza e innovar el aula. Con la tecnología podemos encontrar diferentes herramientas que motiven al estudiante, por ejemplo, los juegos digitales como recurso educativo. El juego siempre ha sido un recurso que atrapa al estudiante y lo ayuda a aprender con mayor motivación y ésta ha estado presente desde hace mucho tiempo atrás, incluso desde antes de que la tecnología sea introducida a este mundo (Correa & Osorio, 2021).

- i) **Interactividad.** La interactividad tiene cierto parecido a un nivel de respuesta. Como un proceso de comunicación, cada mensaje busca tener relación con el previo, y con la relación entre éste y los anteriores (Chávez & Shijap, 2015).

2.4. Hipótesis de la investigación

2.4.1. Hipótesis general

La herramienta Genially influye de manera positiva en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública.

2.4.2. Hipótesis específicas

- a) La herramienta Genially influye de manera positiva en la dimensión obtiene información del vocabulario propuesto en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública.
- b) La herramienta Genially influye de manera positiva en la dimensión infiere información del vocabulario propuesto en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública.

2.4. Operacionalización de las variables

Tabla 1

Operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Independiente	Genially	Presentaciones	Herramienta Genially / Observación/ sesiones (10)
		Gamificación	
		Imagen interactiva	
Dependiente	Aprendizaje del vocabulario del idioma inglés	Obtiene información	Prueba escrita de entrada y de salida (40 ítems)
		Infiere información	

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Descripción del tipo y diseño de la investigación

3.1.1. Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo aplicada, pues como lo hace notar Valderrama (2013), la investigación aplicada está direccionada a resolver situaciones contextuales, por lo que, se basan de la investigación básica o pura, de la ciencias naturales y sociales, esto implica que, la investigación obtendrá una alternativa de solución de una determinada situación contextual en un espacio y tiempo determinado.

Asimismo, es de tipo aplicada, ya que se aplica una herramienta web interactiva con el propósito de mejorar el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del nivel secundario.

3.1.2. Diseño de investigación

La investigación fue de diseño preexperimental con un solo grupo (pretest y postest), (Hernández et al., 2014) donde:

O1 = Prueba de entrada

X = Tratamiento (Genially)

O2 = Prueba de salida

Las investigaciones con diseño experimental, como indica Valderrama (2002), se desarrolla por lo general en 3 etapas: aplicar una prueba preliminar y medir los resultados; luego ejecutar el tratamiento o la variable independiente; para al finalizar el proceso realizar una posprueba y comparar los resultados otra vez. Asimismo, se caracteriza en tener solo un grupo experimental, en la cual se aplica un tratamiento, para luego poder cuantificar la o las variables para poder determinar el efecto alcanzado.

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

La investigación consta de 23 estudiantes del primer año “A” del nivel secundario de la institución educativa pública Manuel Flores Calvo.

3.3. Descripción del universo y muestra

3.3.1. Universo

El universo del estudio estuvo conformado por los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Manuel Flores Calvo, dando un total de 208 estudiantes.

Tabla 2

Estudiantes de la Institución Educativa

Población	Muestra	
	Año de estudios	Número de estudiantes
208 estudiantes de nivel secundario	Primero A	23
	Primero B	22
	Segundo A	22
	Segundo B	21
	Tercero A	22
	Tercero B	21
	Cuarto A	18
	Cuarto B	17
	Quinto A	19
	Quinto B	23
	Total	208

Nota. Registro auxiliar.

3.3.2. Muestra

El tamaño de la muestra estuvo compuesto por 23 estudiantes del primer año “A” de nivel secundario de la Institución Educativa Manuel Flores Calvo.

3.4. Descripción de las técnicas e instrumentos de investigación

3.4.1. Técnicas de muestreo

La técnica de muestreo utilizado fue de no probabilístico por conveniencia. Dicha técnica permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador (Otzen & Manterola, 2017). Además, el muestreo no probabilístico es conveniente usarlo en el

ámbito educativo debido a que los estudiantes son agrupados en un salón y sección, por tanto, no hay manera de poderlos agrupar de manera aleatoria.

3.4.2. Técnicas de recolección de datos

V1 Genially

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

La técnica utilizada fue la observación, a través de un instrumento como la lista de cotejo para el monitoreo de la experiencia en cuestión.

V2 Aprendizaje del vocabulario del idioma inglés

Técnica: Examen de conocimientos

Instrumento: Prueba Escrita

El instrumento que se utilizó fue la prueba escrita, antes y después con la misma prueba. Dicha prueba se desarrolló evaluando conocimientos de vocabulario basándose en dos formas de adquirir el vocabulario: Obtiene información e infiere información.

Además, se consideró los siguientes baremos, los cuales indican los niveles de logro en los resultados de evaluación según los enfoques del Currículo Nacional del MINEDU:

- Inicio: Requiere mayor acompañamiento y apoyo pedagógico para lograr los aprendizajes propuestos.
- Proceso: Muestra avances parciales o intermedios, aunque todavía necesita mejorar en algunos aspectos. Responde con cierta autonomía, pero aún requiere orientación para consolidar su aprendizaje.
- Logro esperado: Comprende y aplica los conocimientos y habilidades de manera pertinente en diversas situaciones. Se considera que ha logrado lo que se espera según el currículo.
- Logro destacado: Sus producciones o respuestas son precisas, creativas, bien fundamentadas y transferibles a otras situaciones. Muestra autonomía, profundidad y reflexión en el desarrollo de la competencia.

3.4.3. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Los datos obtenidos de la recolección de los resultados de la prueba escrita fueron observados a través de tablas y figuras para la realización de la estadística descriptiva.

Los medios para el procesamiento de datos que se utilizaron fueron los siguientes: Microsoft Excel para la organización de datos, construcción de tablas y gráficos de barras; el programa SPSS versión 24 para el cálculo de medidas inferenciales.

En cuanto a la estadística inferencial se utilizó la prueba paramétrica T de Student y la prueba de datos apareados con el fin comprobar las hipótesis establecidas en la presente investigación.

3.5. Técnicas de confiabilidad y validez de instrumentos

3.5.1. Técnica de confiabilidad.

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

3.5.2. Técnica de validez de instrumento.

La validez de instrumento en la presente investigación se realizó a través de juicio de expertos, donde participaron especialistas en el área y de esta manera poder tener mejores resultados.

Capítulo IV

Marco Operacional

4.1. Descripción del trabajo de campo

4.1.1. *De implementación*

Se desarrolló la prueba escrita de vocabulario en inglés antes de aplicar el instrumento de investigación.

4.1.2. *De coordinación*

La dirección de la Institución Educativa Manuel Flores Calvo brindó el permiso con la documentación para la ejecución de la investigación.

Finalmente, previa coordinación y aceptación del docente responsable del primer año del nivel secundario, se procedió a aplicar el instrumento.

4.1.3. *De aplicación*

Se procedió a explicar la relevancia de la investigación y el instrumento a realizar para conocimiento de los estudiantes involucrados.

La evaluación tuvo una duración de 40 minutos tanto en la prueba de entrada y salida, y la investigación inició el 12 de setiembre y finalizó el 12 de octubre del 2023.

4.2. Resultados de la investigación

En esta sección se examinan los resultados obtenidos a lo largo del procedimiento de recogida de datos.

4.2.1. Análisis descriptivo de Aprendizaje del vocabulario del idioma inglés

4.2.2.1. Nivel de aprendizaje en el pre test.

Tabla 3

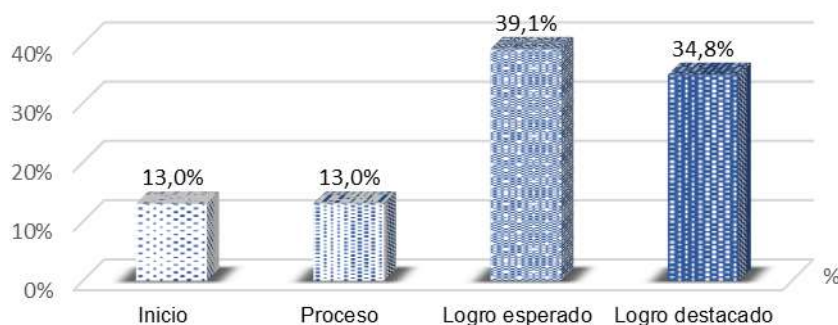
Distribución de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Obtiene información” en el pre test

Niveles	Frecuencia	%	% acumulado
Inicio	3	13,0 %	13,0 %
Proceso	3	13,0 %	26,1 %
Logro esperado	9	39,1 %	65,2 %
Logro destacado	8	34,8 %	100,0 %
Total	23	100,0 %	

Nota. Elaboración propia.

Figura 4

Distribución porcentual de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Obtiene información” en el pre test



Nota. Elaboración propia.

Según la tabla, se observa que existe un mayor porcentaje de estudiantes del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés según la dimensión “Obtiene información” en el nivel de “Logro esperado” (39,1 %), seguida por el nivel “Destacado” (34,8 %) y el nivel “Inicio” y de “proceso” con un 13 % para cada uno de ellos.

Por los porcentajes, se concluye que existe un nivel positivo en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés según la dimensión “Obtiene información”.

Tabla 4

Distribución de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Infiere información” en el pre test

Niveles	Frecuencia	%	% acumulado
Inicio	16	69,6 %	69,6 %
Proceso	6	26,1 %	95,7 %
Logro esperado	1	4,3 %	100,0 %
Logro destacado	0	0,0 %	100,0 %
Total	23	100,0 %	

Nota. Elaboración propia.

Figura 5

Distribución porcentual de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Infiere información” en el pre test



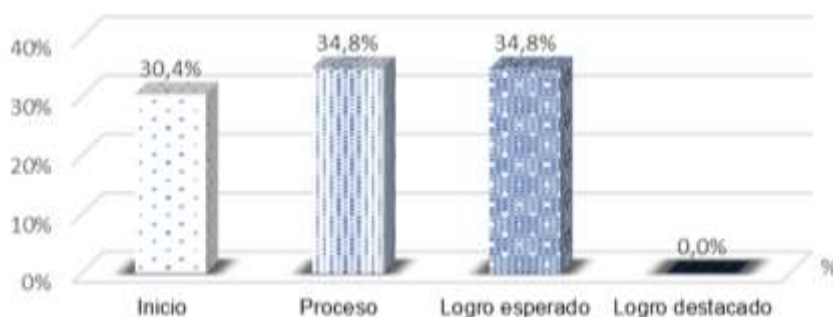
Nota. Elaboración propia.

Según la tabla, se observa que existe un mayor porcentaje de estudiantes del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés según la dimensión “Infiere información” en el nivel de “Inicio” (69,6 %), seguida por el nivel “Proceso” (26,18 %) y el nivel “Logro esperado” con un 4,3 %.

Por los porcentajes, se concluye que existe un nivel negativo de aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en la dimensión mencionado anteriormente.

Tabla 5*Distribución de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en el pre test*

Niveles	Frecuencia	%	% acumulado
Inicio	7	30,4 %	30,4 %
Proceso	8	34,8 %	65,2 %
Logro esperado	8	34,8 %	100,0 %
Logro destacado	0	0,0 %	100,0 %
Total	23	100,0 %	

Nota. Elaboración propia.**Figura 6***Distribución porcentual de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en el pre test**Nota.* Elaboración propia.

Según la tabla, se observa que existe un mayor porcentaje de estudiantes del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los niveles de “Proceso” y “Logro esperado” con un 34,8 % en cada uno de ellos, seguido por el nivel de inicio (30,4 %).

Se concluye que existe un 65 % de estudiantes que están a lo más en el nivel de proceso por lo que más de la mitad no están en un nivel adecuado de aprendizaje en el vocabulario del idioma inglés.

4.2.2.2. Nivel de aprendizaje en el post test

Tabla 6

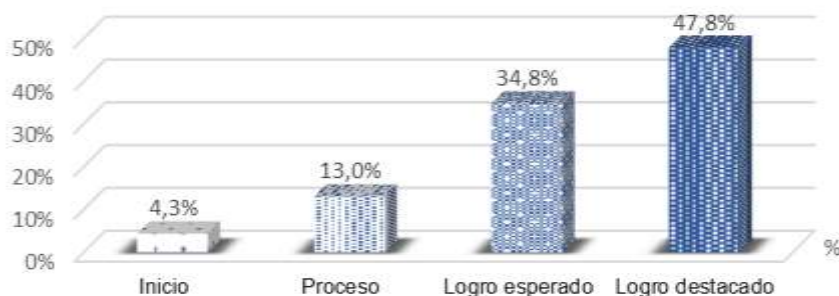
Distribución de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés. según la dimensión “Obtiene información” en el post test

Niveles	Frecuencia	%	% acumulado
Inicio	1	4,3 %	4,3 %
Proceso	3	13,0 %	17,4 %
Logro esperado	8	34,8 %	52,2 %
Logro destacado	11	47,8 %	100,0 %
Total	23	100,0 %	

Nota. Elaboración propia.

Figura 7

Distribución porcentual de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Obtiene información” en el post test



Nota. Elaboración propia.

Según la tabla, se observa que existe un mayor porcentaje de estudiantes del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés según la dimensión “Obtiene información” en el nivel de “Logro destacado” (47,8 %), seguida por el nivel “Logro esperado” (34,8 %), nivel en “Proceso” (13 %) y el nivel de “Inicio” con un 4,3 %.

Por los porcentajes, se concluye que existe un nivel positivo alcanzado en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés según la dimensión “Obtiene información”.

Tabla 7

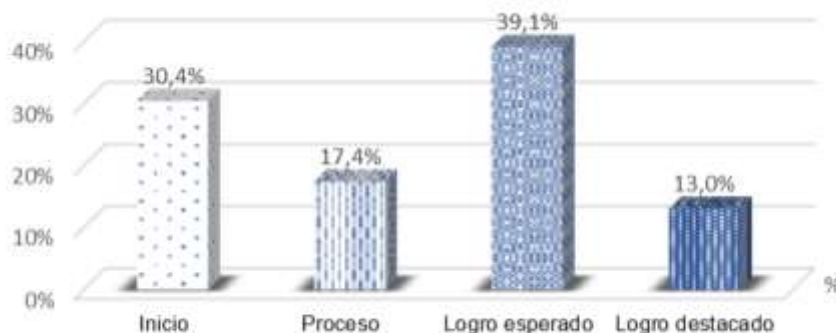
Distribución de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Infiere información” en el post test

Niveles	Frecuencia	%	% acumulado
Inicio	7	30,4 %	30,4 %
Proceso	4	17,4 %	47,8 %
Logro esperado	9	39,1 %	87,0 %
Logro destacado	3	13,0 %	100,0 %
Total	23	100,0 %	

Nota. Elaboración propia.

Figura 8

Distribución porcentual de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Infiere información” en el post test



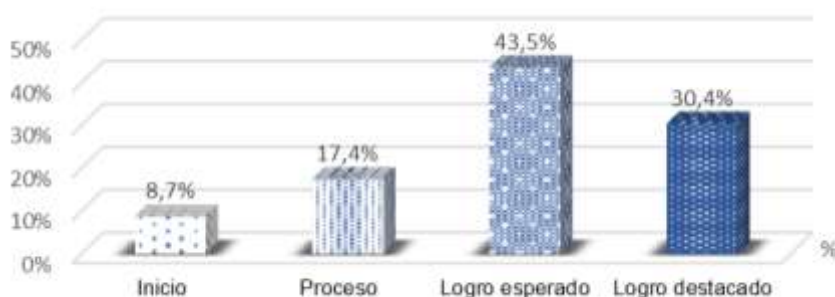
Nota. Elaboración propia.

Según la tabla, se observa que existe un mayor porcentaje de estudiantes del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés según la dimensión “Infiere información” en el nivel de “Logro esperado” (39,1 %), seguida por el nivel “Inicio” (30,4 %), nivel en “Proceso” (17,45 %) y el nivel “Logro destacado” con un 13 %.

Por lo porcentajes acumulados, más de la mitad de los discentes están en los niveles superiores lo que conlleva a deducir que hay una tendencia positiva del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en la dimensión anteriormente mencionado.

Tabla 8*Distribución de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en el post test*

Niveles	Frecuencia	%	% acumulado
Inicio	2	8,7 %	8,7 %
Proceso	4	17,4 %	26,1 %
Logro esperado	10	43,5 %	69,6 %
Logro destacado	7	30,4 %	100,0 %
Total	23	100,0 %	

Nota. Elaboración propia.**Figura 9***Distribución porcentual de niveles del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en el post test**Nota.* Elaboración propia.

Según la tabla, se observa que existe un mayor porcentaje de estudiantes del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en el nivel de “Logro esperado” (43,5 %), seguida por el nivel “Logro destacado” (30,4 %), nivel “Proceso” (17,4 %) y el nivel “Inicio” con un 8,7 %.

Se concluye que existe un 69,6 % de estudiantes que están en el nivel de logro esperado por lo que más de la mitad están en un nivel adecuado de aprendizaje en el vocabulario del idioma inglés.

4.2.2.2. Aprendizaje comparativo del vocabulario en inglés en el Pre test y Post test

Tabla 9

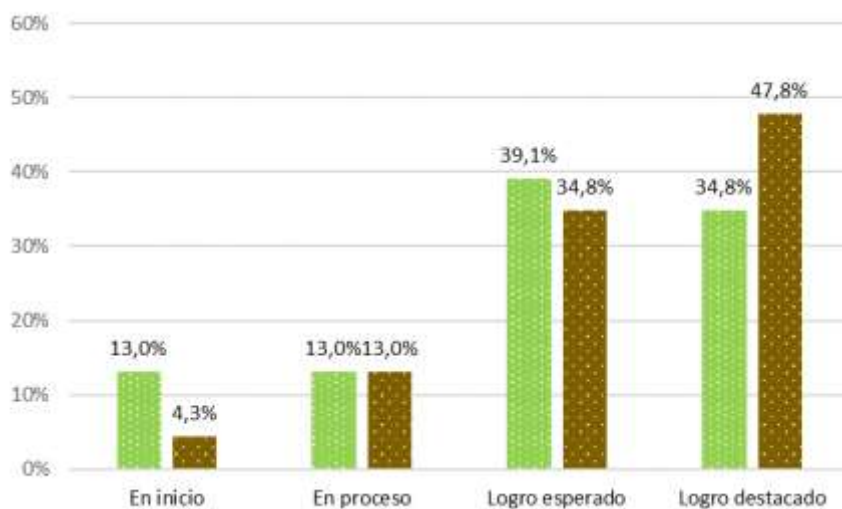
Comparación de los niveles aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Obtiene información”

Niveles	Escala	Pre test		Post test		Diferencia
		f	%	F	%	%
En inicio	[00 - 10]	3	13,0 %	1	4,3 %	-8,7 %
En proceso	[11 - 13]	3	13,0 %	3	13,0 %	0,0 %
Logro esperado	[14 -17]	9	39,1 %	8	34,8 %	-4,3 %
Logro destacado	[18 - 20]	8	34,8 %	11	47,8 %	13,0 %
Total		23	100,0 %	23	100,0 %	

Nota. Elaboración propia.

Figura 10

Comparación porcentual de los niveles aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Obtiene información”



Nota. Elaboración propia.

En la tabla de comparación según la dimensión “Infiere información” del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés del pre test y post test, se observa porcentualmente que el uso de la herramienta Genially ha logrado mejorar el aprendizaje en menor porcentaje. El mayor incremento aproximado de mejora en ambas pruebas fue en el nivel de “Logro destacado” con un 13,04 %.

Tabla 10

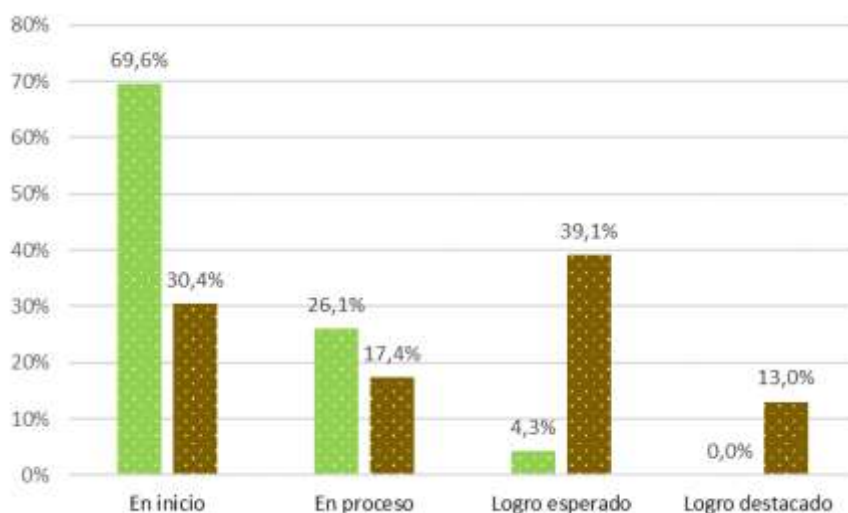
Comparación de los niveles aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Infiere información”

Niveles	Escala	Pre test		Post test		Diferencia
		f	%	F	%	%
En inicio	[00 - 10]	16	69,6 %	7	30,4 %	-39,1 %
En proceso	[11 - 13]	6	26,1 %	4	17,4 %	-8,7 %
Logro esperado	[14 -17]	1	4,3 %	9	39,1 %	34,8 %
Logro destacado	[18 - 20]	0	0,0 %	3	13,0 %	13,0 %
Total		23	100,0 %	23	100,0 %	

Nota. Elaboración propia.

Figura 11

Comparación porcentual de los niveles aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, según la dimensión “Infiere información”



Nota. Elaboración propia.

En la tabla de comparación según la dimensión “Infiere información” del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés del pre test y post test, se observa porcentualmente que el uso de la herramienta Genially ha logrado mejorar el aprendizaje en mayor porcentaje. El mayor incremento aproximado de mejora en ambas pruebas fue en el nivel de “Logro esperado” con un 34,8 %.

Tabla 11

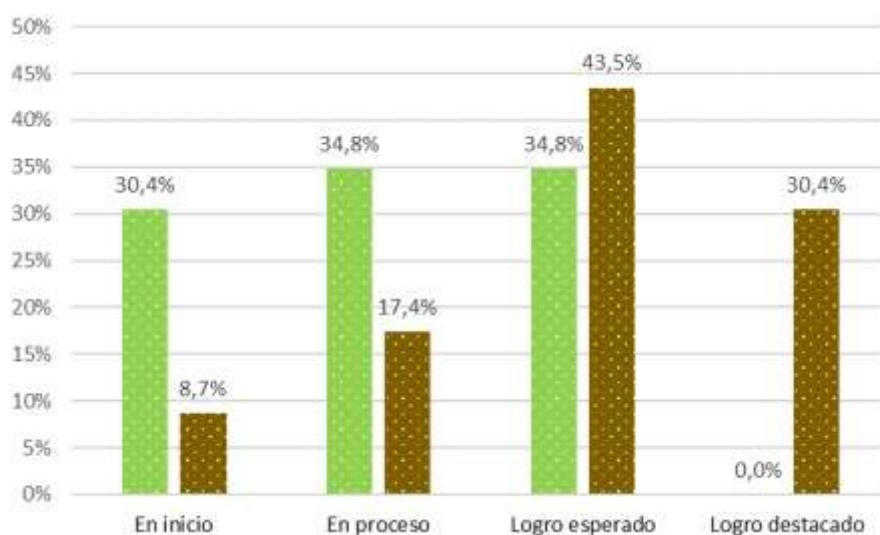
Comparación de los niveles aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en el pre test y post test

Niveles	Escala	Pre test		Post test		Diferencia
		f	%	F	%	%
En inicio	[00 - 10]	7	30,4 %	2	8,7 %	-21,7 %
En proceso	[11 - 13]	8	34,8 %	4	17,4 %	-17,4 %
Logro esperado	[14 -17]	8	34,8 %	10	43,5 %	8,7 %
Logro destacado	[18 - 20]	0	0,0 %	7	30,4 %	30,4 %
Total		23	100,0 %	23	100,0 %	

Nota. Elaboración propia.

Figura 12

Comparación porcentual de los niveles aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en el pre test y post test



Nota. Elaboración propia.

En la tabla de comparación del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en el pre test y post test, se observa porcentualmente que el uso de la herramienta Genially ha logrado mejorar el aprendizaje. El mayor incremento de mejora en ambas pruebas fue en el nivel de “Logro destacado” con un 30,4 %.

4.2.2.3. Medidas estadísticas del aprendizaje comparativo del vocabulario en inglés en el pre test y post test

Tabla 12

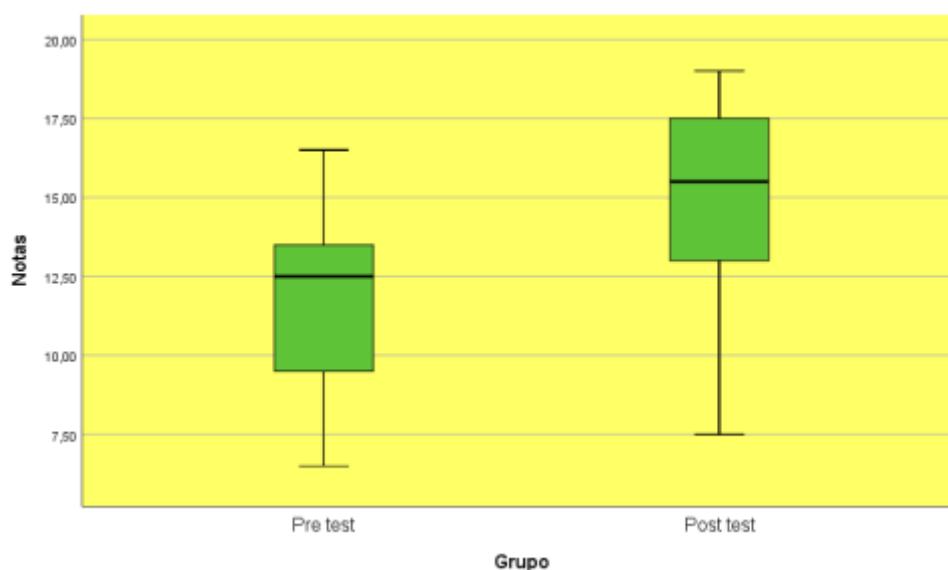
Medidas estadísticas de posición, dispersión y de forma de las calificaciones obtenidas en el pre test y post test

Nota	Mínimo	Máximo	Media	Mediana	Varianza	Desv. est.	C.V. %
Pretest	6,5	16,5	11,9	12,5	7,74	2,78	23,36 %
Postest	7,5	19	14,8	15,5	9,49	3,08	20,81 %

Nota. Elaboración propia.

Figura 13

Diagrama de cajas de las medidas estadísticas del Pretest y Postest



Nota. Elaboración propia.

En la tabla de comparación del pre test y post test se observa, que existe una poca diferencia de las notas mínimas (06,5 versus 07,5), mientras que las notas máximas la diferencia es mayor (16,5 versus 19). La media aritmética se ha incrementado en el post test aproximadamente en dos unidades, además existe una mayor regularidad de las notas en el post test que el pre test ($C.V \%_{postest} < C.V \%_{pretest}$).

En el diagrama de cajas, se observa que las medidas estadísticas de posición del post test, como son la mediana y los cuartiles son superiores a las medidas del pre test.

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

4.3. Prueba de la hipótesis

4.3.1. Verificación de la proveniencia de la distribución normal de los datos apareados del *pre test* y *post test*

Para el uso de las técnicas paramétricas y no paramétricas, previamente se analizará si los datos tienen una distribución normal, para ello se empleará la prueba de Shapiro-Wilk porque la cantidad de la muestra es pequeña ($n < 50$).

i. Hipótesis estadística

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

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

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

iii. Estadígrafo de prueba: Shapiro-Wilk

iv. Cálculo del valor del estadígrafo de prueba

Mediante el programa estadístico SPSS se obtiene los siguientes resultados:

Tabla 13

Medidas estadísticas de la prueba de normalidad

Diferencia	Prueba de Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	p-valor
DifOI	0,955	23	0,376
DifII	0,956	23	0,388
DifNot	0,972	23	0,731

Nota. Las diferencias están dadas por:

DifOI=NotaPreOI – NotaPostOI

DifII=NotaPreII – NotaPostII

DifNot= NotaPre-NotaPos

v. **Regla de decisión**

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, proceden de una población con una distribución normal, a un nivel de significación del 5 %.

4.3.2. *Verificación de las hipótesis específicas de investigación*

Verificado que las notas provienen de una población con una distribución normal, se procederá a utilizar las técnicas estadísticas de las pruebas paramétricas que a continuación se detalla:

i. Hipótesis específica 1

La herramienta Genially influye de manera positiva en la dimensión obtiene información del vocabulario propuesto en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública.

ii. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula (H_0): Una vez aplicado la herramienta Genially en la dimensión “Obtiene información” el nivel de aprendizaje en los estudiantes se mantiene.

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

Hipótesis alternativa (H_a): La herramienta Genially mejora el nivel de aprendizaje en los estudiantes en la dimensión “Obtiene información”.

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

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

iv. Estadígrafo de prueba

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

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

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

v. Resultados de la aplicación del estadígrafo de prueba

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

	Media	n	Desv. Desviación
NotaPostOI	16,6	23	3,01
NotaPreOI	15,1	23	3,29

Diferencia de notas	Diferencias de medias	t	gl	p-valor
NotaPosD1 – NotaPreD1	1,47	3,678	22	0,001

vi. Regla de Decisión

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

Conclusión:

La herramienta Genially influye de manera positiva en la dimensión obtiene información del vocabulario propuesto en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública, con un nivel de significación del 1 %.

Hipótesis específica 2

La herramienta Genially influye de manera positiva en la dimensión infiere información del vocabulario propuesto en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública.

i. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula (Ho): Una vez aplicado la herramienta Genially en la dimensión “Infiere información” el nivel de aprendizaje en los estudiantes se mantiene.

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

Hipótesis alternativa (Ha): La herramienta Genially mejora el nivel de aprendizaje en los estudiantes en la dimensión “Infiere información”.

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

- ii. Nivel de significación: $\alpha = 0,01$
- iii. Estadígrafo de prueba

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

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

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

- iv. Resultados de la aplicación del estadígrafo de prueba

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

	Media	n	Desv. Desviación
NotaPostII	13,0	23	3,97
NotaPreII	08,7	23	3,05

Diferencia de notas	Diferencias de medias	t	gl	p-valor
NotaPostII – NotaPreII	4,3	8,596	22	0,000

- v. Regla de Decisión

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

Conclusión:

La herramienta Genially influye de manera positiva en la dimensión infiere información del vocabulario propuesto en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública, con un nivel de significación del 1 %.

4.3.3. Verificación de la hipótesis general de investigación

Hipótesis general

La herramienta Genially influye de manera positiva en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública.

- i. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula (H₀): La aplicación de la herramienta Genially no mejora el nivel de aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en los estudiantes.

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

Hipótesis alternativa (H_a): La aplicación de la herramienta Genially mejora el nivel de aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en los estudiantes.

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

- ii. Nivel de significación: $\alpha = 0,01$
- iii. Estadígrafo de prueba

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

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

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

- iv. Resultados de la aplicación del estadígrafo de prueba

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

	Media	n	Desv. Desviación
NotaPost	14,8	23	3,08
NotaPre	11,9	23	2,78

Diferencia de notas	Diferencias de medias	t	gl	p-valor
NotaPosD1 – NotaPreD1	2,89	10,16	22	0,000

v. Regla de Decisión

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

Conclusión

La herramienta Genially influye de manera positiva en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública, con un nivel de significación del 1 %.

Discusiones

En esta investigación según el objetivo general, al determinar la influencia del uso de la herramienta Genially en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública, se halló que mejora el nivel de aprendizaje de vocabulario en los estudiantes, con un nivel de significación del 1 %.

Al igual que para este trabajo de investigación para al emplear las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permite que los docentes puedan innovar el aula de manera creativa, haciendo uso de herramientas tecnológicas que permitan que los estudiantes aprendan de manera significativa, así como lo mencionó Zapata (2022), en su tesis.

Castellanos (2020), obtuvo resultados similares, ya que encontró que hay un impacto positivo en los niveles de comprensión lectora de los niños en inglés, gracias al uso de la gamificación y las herramientas tecnológicas.

Para el autor Trujillo (2022), su investigación se centró en determinar la relación significativa entre la herramienta Genially y el rendimiento académico, donde halló que existe una correlación fuerte (Rho de Spearman= 0,78) y directa entre la herramienta Genially y el rendimiento académico, indicando que a mayor puntaje en el uso de la herramienta Genially, mayor puntaje en el rendimiento académico.

La similitud en los resultados de estas investigaciones puede atribuirse a la naturaleza innovadora y atractiva de las herramientas tecnológicas como Genially y otras TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas herramientas permiten integrar elementos visuales, interactivos y gamificados que fomentan un aprendizaje activo y significativo, mejorando la comprensión y retención de los estudiantes. Además, al proporcionar un entorno de aprendizaje dinámico, las TIC estimulan el interés y la motivación de los estudiantes, factores clave para mejorar el rendimiento académico y las habilidades específicas como el vocabulario o la comprensión lectora en inglés. Las conclusiones de estudios como los de Zapata (2022), Castellanos (2020) y Trujillo (2022), refuerzan la idea de que estas herramientas no solo impactan positivamente el aprendizaje, sino que también promueven una enseñanza más efectiva, creativa e inclusiva en diversos contextos educativos.

De acuerdo con el primer objetivo específico, al establecer la influencia de la herramienta Genially en la dimensión obtiene información del vocabulario propuesto en los

estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública, se halló que mejora el nivel de aprendizaje en la dimensión “Obtiene información” en los estudiantes con un nivel de significación del 1 %.

Coincidiendo con Correa y Osorio (2021), quien en su investigación realizó refuerzos en los procesos de comprensión lectora a través de una propuesta didáctica que integre juegos digitales en Genial.ly en los estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa Concejo de Medellín, se obtuvieron como resultados que hubo motivación en los estudiantes frente al desarrollo de las unidades en la plataforma Moodle junto a la herramienta Genial.ly, colaborando en la adquisición de conocimiento, comprensión de material y dominio de destrezas.

Távora (2022), teniendo como objetivo detectar de qué manera influye el sketchnoting en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés de los estudiantes del nivel secundario de una institución educativa en Trujillo, concluye que el sketchnoting influye de forma positiva media en el aprendizaje del significado del vocabulario en inglés, influyendo de manera positiva baja en el aprendizaje de la forma del vocabulario en inglés y por tanto el sketchnoting influye de forma positiva baja en el aprendizaje del uso del vocabulario en inglés.

La similitud en los resultados relacionados con la dimensión "Obtiene información" puede explicarse por el enfoque interactivo y visual de las herramientas tecnológicas como Genially y metodologías como el sketchnoting. Estas estrategias facilitan el acceso y la comprensión de nuevos contenidos al presentar información de manera clara, atractiva y estructurada, lo que estimula la atención y mejora la retención en los estudiantes. En el caso de Genially, su capacidad para integrar elementos multimedia y gamificados incrementa la motivación, como lo evidenciaron Correa y Osorio (2021), al observar cómo la herramienta apoyaba la adquisición de conocimiento y la comprensión lectora. Por su parte, el sketchnoting fomenta la asociación visual de conceptos, contribuyendo a la comprensión del significado del vocabulario, tal como halló Távora (2022). Esto sugiere que ambas metodologías, al centrarse en la organización y presentación efectiva de información, fortalecen habilidades clave en la obtención y procesamiento de datos, lo que resulta en mejoras significativas en el aprendizaje de vocabulario.

De acuerdo al segundo objetivo específico, al identificar la influencia de la herramienta Genially en la dimensión infiere información del vocabulario propuesto en los estudiantes del

nivel secundario de una Institución Educativa pública, se halló que esta herramienta mejora el nivel de aprendizaje en los estudiantes en la dimensión “Infiere información”, con un nivel de significación del 1 %.

Según Montenegro (2020), en su trabajo el propósito era reforzar la comprensión lectora inferencial en los estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa Facundo Navas Mantilla, concluyó que, a partir del aprendizaje basado en juegos, como mediación lúdico-pedagógica. El aprendizaje fue efectivo para mejorar la competencia interpretativa.

Por otro lado, para De la Vega (2020), la finalidad de su investigación fue determinar en qué medida Genially como herramienta didáctica contribuye al aprendizaje y dominio de la gramática del idioma inglés en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano, donde encontró que esta herramienta ayuda a lograr una mejoría significativa en el rendimiento del aprendizaje y dominio de la gramática del idioma inglés.

Mendoza (2019), en su investigación tuvo como objetivo determinar el grado de efectividad de la estrategia didáctica canciones pop en inglés en el aprendizaje significativo de vocabulario, donde halló que las canciones en inglés influyen positivamente en el aprendizaje significativo de vocabulario reconociendo significados de palabras y frases, la correcta pronunciación y entonación, fortaleciendo las capacidades de expresión y producción oral.

La similitud en los resultados relacionados con la dimensión "Infiere información" puede atribuirse a la capacidad de herramientas como Genially y estrategias didácticas innovadoras para fomentar un aprendizaje más profundo y significativo. Estas metodologías integran elementos interactivos y contextuales que estimulan habilidades inferenciales, permitiendo a los estudiantes interpretar, analizar y deducir significados a partir de la información presentada. En línea con los hallazgos de Montenegro (2020), el aprendizaje basado en juegos fortalece la capacidad interpretativa, al involucrar a los estudiantes en actividades dinámicas que promueven el pensamiento crítico. Asimismo, Díaz de la Vega (2020), demostró que Genially mejora de manera positiva el aprendizaje de la gramática, lo cual implica procesos inferenciales para aplicar reglas y estructuras en contextos específicos. Por su parte, Mendoza (2019), destacó cómo las canciones en inglés apoyan el reconocimiento y deducción de significados, reforzando habilidades comunicativas clave. Estas evidencias reflejan que tanto Genially como otras estrategias innovadoras impulsan el desarrollo de

competencias inferenciales al presentar el aprendizaje como un proceso activo, motivador y contextualizado.

Una de las limitaciones en esta investigación fue que, al tratarse de una institución educativa pública, no siempre había una conexión estable a internet, lo cual limitaba el uso efectivo de Genially, por lo que en algunos casos en vez de que cada uno esté con su laptop, se tuvo que juntar con otro estudiante para poder trabajar. La otra limitación fue que tuve que adaptarme a la lista de temas ya establecido por la docente a cargo, por lo cual, no pude realizar los temas de manera continua y tomó más tiempo.

Como estrategia para afrontar estas limitaciones sugeriría mejorar los espacios tecnológicos ya existentes dentro de la institución educativa, especialmente el acceso a internet y un entorno más cómodo y mejor estructurado para los estudiantes.

El aporte de esta investigación al conocimiento científico en el ámbito educativo radica en evidenciar cómo el uso de herramientas tecnológicas innovadoras, como Genially, pueden mejorar de manera positiva el aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés en estudiantes y por ende puedan también aprender de una manera más divertida.

Conclusiones

1. En base a los resultados hallados, se afirma que Genially influye de manera positiva en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública. Esto se evidencia por la mejora en los resultados del post-test comparados con el pre-test, donde se observó un aumento en los niveles de "Logro esperado" y "Logro destacado" del 43,48 % y 30,44 %, respectivamente.
2. De acuerdo a los resultados de la investigación, se puede afirmar que la herramienta Genially influye de manera positiva en la dimensión obtiene información del vocabulario propuesto en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública. Se observó una mejora notable. Los estudiantes mostraron un incremento del nivel "Logro destacado" en un 13,04 % y una reducción de los niveles más bajos, confirmando la eficacia de las actividades interactivas.
3. La herramienta Genially influye de manera positiva en la dimensión infiere información del vocabulario propuesto en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública. El porcentaje de estudiantes en "Logro esperado" aumentó un 34,8 %, y un 13 % alcanzó el nivel "Logro destacado", evidenciando que la herramienta facilita el razonamiento y la inferencia.
4. La implementación de Genially demostró ser práctica y efectiva para motivar a los estudiantes, mejorar su retención de información y fomentar un aprendizaje activo. Esto resalta el potencial de las herramientas tecnológicas en contextos educativos donde los recursos tradicionales son limitados.

Recomendaciones

1. Se sugiere a los docentes del área de inglés fortalecer y promover el aprendizaje de vocabulario en los estudiantes mediante el uso de herramientas tecnológicas atractivas como Genially. Estas permiten dinamizar las clases, aumentar el interés de los estudiantes y mejorar el aprendizaje del vocabulario, así como también de otras áreas.
2. Se recomienda que las instituciones educativas proporcionen talleres y capacitaciones periódicas a los docentes para el uso adecuado de herramientas digitales como Genially. Esto garantizará un aprovechamiento óptimo y una implementación efectiva en el aula.
3. Es importante realizar un monitoreo y evaluación periódica de las herramientas tecnológicas implementadas en el aula para identificar su impacto, posibles limitaciones y áreas de mejora. De igual manera analizar el impacto de la gamificación y el compromiso de los estudiantes.
4. Finalmente, se sugiere que futuras investigaciones continúen explorando el uso de herramientas tecnológicas como Genially en diversas áreas educativas y niveles académicos. La implementación efectiva de recursos tecnológicos puede ser clave para abordar las dificultades comunes en el aprendizaje de idiomas, especialmente en contextos donde los recursos son limitados.

Referencias Bibliográficas

- Carhuaricra, G., Cochaches, E., & Vilcahuaman, E. (2014). *Las estrategias de aprendizaje del vocabulario y su relación con la amplitud del conocimiento del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del Nivel Intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, L.* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle].
<https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/695>
- Castellanos, D. (2020). *Uso de la Herramienta Genially Para la Enseñanza de Comprensión Lectora Inferencial en el Área de Inglés Para Niños del Grado Tercero.* [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6555>
- Centro Virtual Cervantes. (s.f.). *Diccionario de términos clave de ELE.*
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/inferencia.htm
- Chávez, R., & Shijap, E. (2015). *Recursos multimedia y aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Privada América, UGEL 01, San Juan de Miraflores, Lima.* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle].
<https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/213>
- Checa, C. (2021). *Estrategias metodológicas digitales de gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés.* [Tesis de Maestría, Universidad Técnica del Norte].
<https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/11559>
- Correa, S., & Osorio, O. (2021). *El Juego Como Estrategia Didáctica Para Mejorar la Comprensión Lectora en Estudiantes de Grado Octavo Mediante Genial.Ly.* [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6742>
- De la Cruz, M. (2015). *Los medios educativos y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Edelmira del Pando, Vitarte, 2015.* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle].
<https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/202>

- De la Vega, M. (2022). *Material audiovisual en el aprendizaje del vocabulario en inglés de los estudiantes de una institución educativa pública, Piura, 2022*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/94882>
- EF EPI. (2024). *El ranking mundial más grande según su dominio del inglés*. <https://www.ef.com.pe/epi/>
- González, M. (2019). *Genially. Libros Interactivos Geniales*. INTEF.
- López, C., & Quispe, J. (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 Maestría, Universidad Católica de Santa María]. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/10431>
- Mendoza, C. (2019). *Eficacia de la estrategia didáctica canciones pop en inglés en el aprendizaje significativo de vocabulario en los estudiantes de segundo año de la especialidad de idioma extranjero de la Escuela Profesional de Educación de la UNJBG*. [Tesis Doctoral, Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann]. <https://repositorio.unjbg.edu.pe/handle/20.500.12510/2543>
- Ministerio de Educación. (2017). *Matriz de Evaluación Diagnóstica-Comunicación 3er Grado-Primaria Estándar de aprendizaje*. Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana-OGPEBTP-2017.
- Montenegro, D. (2020). *El Aprendizaje Basado en Juegos Como Mediación Pedagógica en el Fortalecimiento de Lectura Inferencial en Grado Noveno*. [Trabajos de Maestría, Universidad de Santander]. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7621>
- Osorio, J. (2023). *Uso del genially como recurso pedagógico en el aprendizaje de la asignatura desarrollo de potencial humano en los estudiantes de administración de la universidad nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2022*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo]. <http://repositorio.unasam.edu.pe/handle/UNASAM/5848>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>

- Pareja, C. (2022). *Programa “Me divierto con Kahoot” en la mejora en el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica*. [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres]. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/9700>
- Pérez, M. (2022). *¿Qué es Aprendizaje? » Su Definición y Significado [2022]*. <https://conceptodefinicion.de/aprendizaje>
- Rodríguez, C., & León, A. (2011). El Humor como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje Significativo de Tipología de Textos: Descriptivo-Argumentativa, en Estudiantes de Grado 11° de Educación Media. *Sinapsis*, 3(3), 137-161. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4955441>
- Rodríguez, L., & Galeano, J. (2016). *El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés*. [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/369>
- Rosales, M. (2015). *La lectura de imágenes en el desarrollo del vocabulario del idioma inglés en los alumnos de primer grado de secundaria del Colegio Nacional Integrado “Mariscal Cáceres” de Huánuco - 2015*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. <http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/254>
- Távora, C. (2022). *Sketchnoting en el Aprendizaje de Vocabulario en Inglés de estudiantes de secundaria de una institución educativa, Trujillo, 2021*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/84674>
- Trejo, T., Astete, D., Leiva, A., & Pajuelo, C. (2019). *Aplicación de Flashcards y el desarrollo del vocabulario del idioma inglés en los niños de la Cuna Jardín 001 Corazón de María – Huánuco, 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. <https://hdl.handle.net/20.500.13080/6209>
- Trujillo, M. (2023). *La herramienta Genially y el rendimiento académico del curso Seguridad Alimentaria en estudiantes de pregrado de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (2022)*. [Tesis de Maestría, Universidad de San Martín de Porres]. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/11859>

- Valderrama, S. (2013). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica: Cuantitativa, Cualitativa y Mixta*. Editorial San Marcos.
- Velasco, J. (16 de Diciembre de 2018). *Genially, la startup cordobesa que aspira a ser la alternativa a PowerPoint con sus contenidos interactivos*.
<https://www.xataka.com/empresas-y-economia/genially-startup-cordobesa-que-aspira-a-ser-alternativa-a-powerpoint-sus-contenidos-interactivos>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2013). *Gamificación: revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Pearson Educación.
- Zapata, M. (2022). *Las TIC como herramientas en el proceso educativo en el subnivel elemental para los docentes de la Unidad Educativa “19 de Septiembre” durante el periodo académico 2021-2022*. [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi]. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/8905>

Anexos

Anexo 1. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables, dimensiones e indicadores	Metodología
General	General	General	Variable Independiente(x) X1. Genially	Tipo: Aplicada Diseño: Preexperimental Población y muestra: 208 estudiantes del nivel secundario de la Institución educativa Manuel Flores Calvo de Tacna. 23 estudiantes del primer año "A" del nivel secundario Técnicas: Examen de conocimientos Instrumentos: Prueba Escrita
¿Cuál es la influencia del uso de la herramienta Genially en el nivel de aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública?	Determinar la influencia del uso de la herramienta Genially en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública.	La herramienta Genially influye de manera positiva en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública.	Dimensión 1 - Presentaciones - Indicadores - Presentar los contenidos de manea interactiva. - Mostrar actividades lúdicas. - Utilizar hipervínculos para acceder a los ejercicios.	
Específicos	Específicos	Específicas	Dimensión 2 - Gamificación Indicadores - Desarrollar juegos interactivos. - Recibir retroalimentación. Dimensión 3 - Imagen interactiva - Indicadores - Utilizar imágenes en movimiento. - Señalar el significado con la imagen. Variable Dependiente(y) Y1. Aprendizaje del vocabulario del idioma inglés	
PE1. ¿Cuál es la influencia del uso de la herramienta Genially en la dimensión obtiene información del vocabulario propuesto en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública?	OE1. Establecer la influencia de la herramienta Genially en la dimensión obtiene información del vocabulario propuesto en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública.	Hi1. La herramienta Genially influye de manera positiva en la dimensión obtiene información del vocabulario propuesto en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública.	Dimensión 1 - Obtiene información Indicadores - Realizar actividades de opción múltiple - Relacionar imagen y significado - Realizar actividades de matching Dimensión 2 - Infiere información - Indicadores - Desarrollar ejercicios de Verdadero-Falso. - Desarrollar ejercicios de Adivinanza.	
PE2. ¿Cuál es la influencia del uso de la herramienta Genially en la dimensión infiere información del vocabulario propuesto en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública?	OE2. Identificar la influencia de la herramienta Genially en la dimensión infiere información del vocabulario propuesto en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa pública.	Hi2. La herramienta Genially influye de manera positiva en la dimensión infiere información del vocabulario propuesto en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Pública.		

Anexo 2. Prueba escrita de la variable dependiente

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PRE TEST Y POST TEST**

Name: _____ Date: _____

I. Multiple choice. Read and choose the correct option for each statement.

1. I _____ to the school at 8 o' clock.
a. eat b. sing c. go
2. My mom _____ delicious.
a. walks b. cooks c. washes
3. They _____ marinera.
a. play b. go c. dance
4. My brothers _____ videogames every day.
a. study b. work c. play
5. They _____ a book.
a. see b. walk c. read
6. They _____ fried chicken
a. watch b. prepare c. go

II. Match the pictures with their meaning.

Bread	cheese	coffee	meat
milk	rice	tea	noodles





III. Match the descriptions to the words.

- | | |
|--|-------------|
| 1. You can buy groceries here. | school |
| 2. You can study here. | museum |
| 3. You can see old things here. | park |
| 4. You can keep your money here. | supermarket |
| 5. You can play outside here. | cinema |
| 6. You can watch a film and buy popcorn. | bank |

IV. Read the descriptions below and based on the images decide if it is true (T) or if it is false (F).



- 1. They have a coffee. _____
- 2. He arrives home. _____
- 3. She has breakfast. _____
- 4. She gets up. _____
- 5. He goes to bed. _____
- 6. He finishes work. _____
- 7. They go to school. _____
- 8. He goes to work. _____
- 9. He has a shower. _____
- 10. He watches TV. _____

V. Guessing. - Read the clues and guess the job in each sentence.

- 1. I work in a restaurant. I cook food. I am in charge of the kitchen. Who am I?

- 2. I work in a hospital. I help sick people to get better. Who am I?

- 3. I often work in shifts. I work in a factory. I work on an assembly line. Who am I?

- 4. I can be rich and famous. I play for big clubs. I am very good at sport. Who am I?

- 5. I work in an office and help other people to work well. Who am I?

- 6. I attend people in shops. Who am I?

- 7. I drive a car. I pick people up. I take people where they want to go. Who am I?

- 8. I work in a classroom. I help people learn. I have many students. Who am I?

- 9. I work in a restaurant. I take your food order. I bring food to your table. Who am I?

- 10. I greet the visitors, welcome them, and direct them appropriately. Who am I?

Anexo 3. Validación de juicio de expertos – variable dependiente



Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades
Escuela de Educación – Idioma Extranjero

PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del juez experto: Meudaza Gomez Cecilia Rosario del Pilar
 1.2. Profesión: Profesora
 1.3. Grado académico: Dra en Ciencias de la Educación
 1.4. Institución donde labora: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
 1.5. Cargo que ocupa: Docente
 1.6. ORCID: 0000-0001-5909-1080
 1.7. Nombre del instrumento evaluado: Test
 1.8. Autor (es) del instrumento: Ramirez Vega Camila Fernanda

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Mal	Regular	Bueno	Excelente
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	El lenguaje utilizado es apropiado y comprensible.				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos o conductas observables.				X	
3. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una presentación ordenada.					X
5. SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems son suficientes para la medición.				X	
6. PERTINENCIA	Las categorías de respuesta y valores permiten conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.				X	
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.				X	
8. COHERENCIA	Existe relación entre variables, indicadores e ítems.					X
CONTEO POR CATEGORÍA DE RESPUESTA		0	0	0	24	10
Fórmula de cálculo del Coeficiente de validez de contenido (CVC)		A	B	C	D	E
Aplicación del CVC						
Puntaje final						0.85


III. RESULTADO DE VALIDACIÓN (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

Intervalo	Categoría	Decisión (X)
0.00 – 0.60	No favorable	
0.61 – 0.70	Requiere mejorar	
0.71 – 1.00	Favorable	X

Fuente: (Chura, 2022).

IV. OBSERVACIONES O SUGERENCIAS

Lugar y Fecha: Tarma, 01 de junio del 2023


Firma del juez experto
DNI: 17843122



Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades
Escuela de Educación – Idioma Extranjero

PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del juez experto: Quispe Vargas, Miliam
 1.2. Profesión : Profesora
 1.3. Grado académico : Magíster
 1.4. Institución donde labora : Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
 1.5. Cargo que ocupa : Profesora
 1.6. ORCID : https://orcid.org/0000-0001-5340-4314
 1.7. Nombre del instrumento evaluado : Test
 1.8. Autor (es) del instrumento : Romirez Vega, Camila Fernanda

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Malo	Regular	Bueno	Excelente
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	El lenguaje utilizado es apropiado y comprensible.				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos o conductas observables.				X	
3. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una presentación ordenada.					X
5. SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems son suficientes para la medición.					X
6. PERTINENCIA	Las categorías de respuesta y valores permiten conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.				X	
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.				X	
8. COHERENCIA	Existe relación entre variables, indicadores e ítems.					X

CONTEO POR CATEGORÍA DE RESPUESTA		A	B	C	D	E
		0	0	0	25	15
Fórmula de cálculo del Coeficiente de validez de contenido (CVC)	Aplicación del CVC					Puntaje final
$CVC = \frac{(1 \cdot A) + (2 \cdot B) + (3 \cdot C) + (4 \cdot D) + (5 \cdot E)}{40}$	$CVC = \frac{(1 \cdot 0) + (2 \cdot 0) + (3 \cdot 0) + (4 \cdot 25) + (5 \cdot 15)}{40}$					0.87

III. RESULTADO DE VALIDACIÓN (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

Intervalo	Categoría	Decisión (X)
0.00 – 0.60	No favorable	
0.61 – 0.70	Requiere mejorar	
0.71 – 1.00	Favorable	X

Fuente: (Chura, 2022).

IV. OBSERVACIONES O SUGERENCIAS

Lugar y Fecha: Tacna, 30 de mayo del 2023.

Firma del juez experto
DNI: 44424409



Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades
Escuela de Educación - Idioma Extranjero

PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del juez experto: Laura De La Cruz Kevin Mario
 1.2. Profesión: Profesor
 1.3. Grado académico: Doctor
 1.4. Institución donde labora: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
 1.5. Cargo que ocupa: Docente
 1.6. ORCID: 0000-0002-7083-1825
 1.7. Nombre del instrumento evaluado: Test
 1.8. Autor (es) del instrumento: Ramirez Vega Camila Fernanda

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Malo 2	Regular 3	Buena 4	Excelente 5
1. CLARIDAD	El lenguaje utilizado es apropiado y comprensible.				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos o conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una presentación ordenada.					X
5. SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems son suficientes para la medición.				X	
6. PERTINENCIA	Las categorías de respuesta y valores permiten conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.				X	
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					X
8. COHERENCIA	Existe relación entre variables, indicadores e ítems.				X	
CONTEO POR CATEGORÍA DE RESPUESTA		0	0	0	16	20
Fórmula de cálculo del Coeficiente de validez de contenido (CVC)		A	B	C	D	E
CVC = $(1 \times A) + (2 \times B) + (3 \times C) + (4 \times D) + (5 \times E)$		Aplicación del CVC				Puntaje final
CVC = $(1 \times 0) + (2 \times 0) + (3 \times 0) + (4 \times 4) + (5 \times 4)$						0.9

III. RESULTADO DE VALIDACIÓN (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

Intervalo	Categoría	Decisión (X)
0.00 - 0.60	No favorable	
0.61 - 0.70	Requiere mejorar	
0.71 - 1.00	Favorable	X

Fuente: (Chura, 2022).

IV. OBSERVACIONES O SUGERENCIAS

Lugar y Fecha: Tarma, 02 de junio del 2023.

Firma del juez experto
DNI: 7093 0390

Anexo 4. Evidencia de campo



CONSTANCIA

La Directora de la Institución Educativa Manuel Flores Calvo de Pocollay

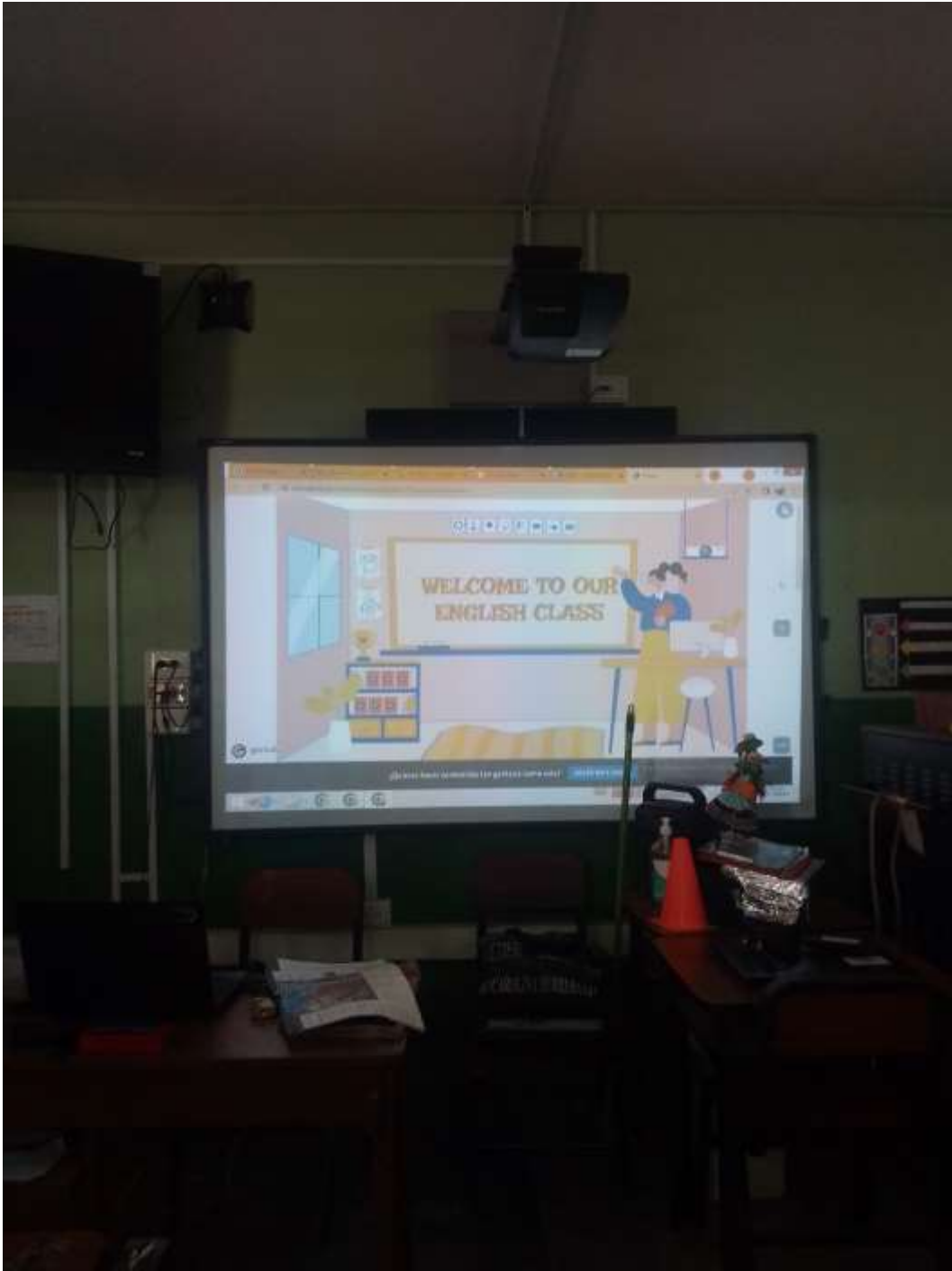
HACE CONSTAR:

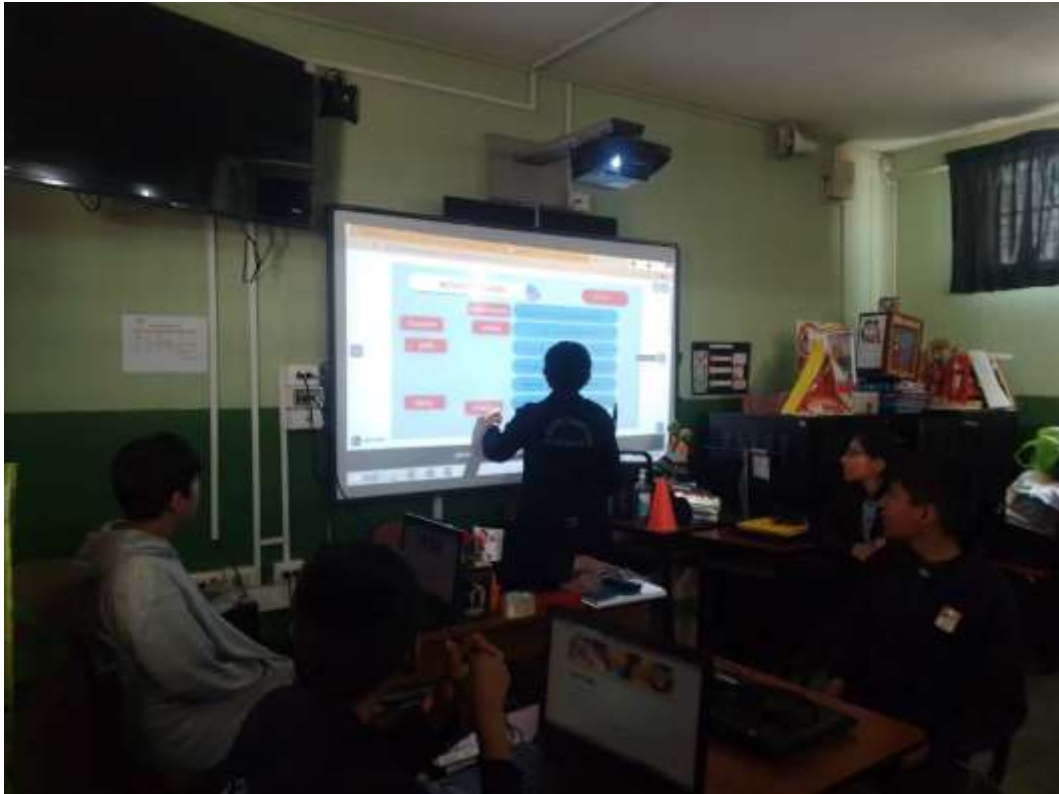
Que la Srta. CAMILA FERNANDA RAMIREZ VEGA, estudiante de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, estudiante del X ciclo de la Especialidad Idioma Extranjero, ha realizado su trabajo de investigación titulado "El uso de la herramienta Genially en el aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés en estudiantes del nivel secundaria (aplicación de un examen pre test, sesiones de clase para mejora de aprendizaje del vocabulario inglés y finalmente examen post test con estudiantes del primer año de secundaria en la Institución), se otorga la presente a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

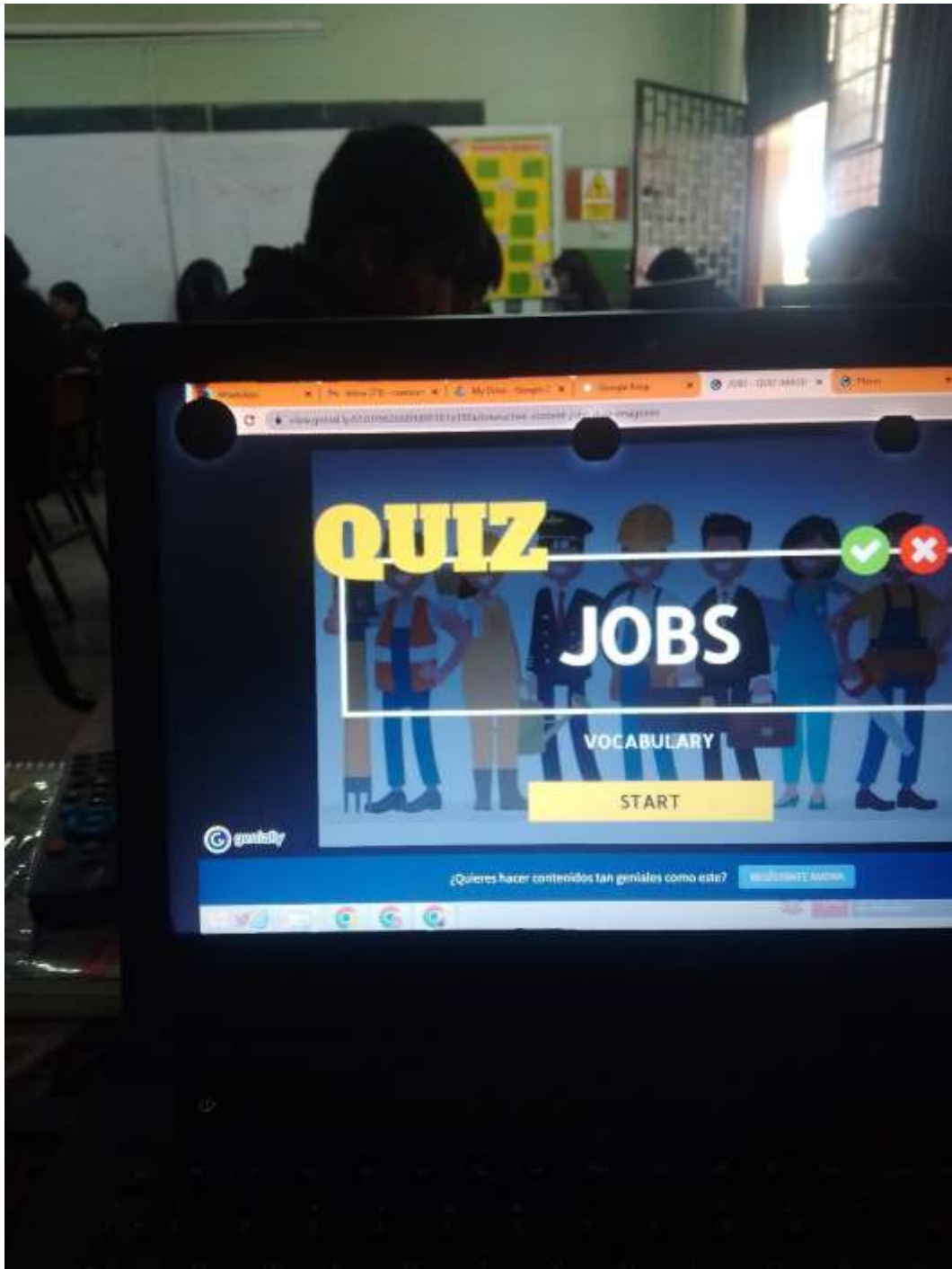
Pocollay, 11 de Diciembre del 2023

 **LE. MANUEL FLORES CALVO**
Lic. Darío La Mariani
DIRECTORA

Anexo 5. Fotografías de la aplicación







Anexo 6. Sesiones de aplicación

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
E.A.P. DE EDUCACIÓN – ÁREA DE PRÁCTICAS PRE-PROFESIONALES

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº

CONTÍNUA INTENSIVA

1. DATOS INFORMATIVOS:



- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: MANUEL FLORES CALVO
1.2 ÁREA: Inglés
1.4 NIVEL: Secundaria CICLO: VI
1.5 BIMESTRE: Tercero GRADO Y SECCIÓN: 1ero A
1.6 NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: Work and Routines
1.7 NOMBRE DE SESIÓN: I don't work at night.
1.8 DURACIÓN DE SESIÓN (Nº de Hs pedagógicas): 1 hr.
1.9 PROFESOR/A DE AULA: Brígida Santa Huanca Cáceres
1.10 PRACTICANTE: Camila Fernanda Ramirez Vega


2. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito en inglés. • Infiere e interpreta información del texto escrito en inglés. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito en inglés.
TEMA (S) TRANSVERSAL (ES)	ENFOQUE INCLUSIVO
VALOR (ES)	Respeto por las diferencias

3. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	1. MOTIVACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • La docente ingresa al salón, se presenta y saluda cordialmente a los estudiantes. • La docente entrega unos stickers con los nombres de los estudiantes. • La docente presenta las normas de convivencia a los estudiantes • La docente presenta la experiencia de aprendizaje a desarrollar. 		5 min
	2. RECUPERACIÓN DE LOS SABERES PREVIOS <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los estudiantes que temas hicieron la unidad anterior. La docente pide a los estudiantes que mencionen lugares de la ciudad en inglés (places). Los estudiantes responden. 	Diapositiva	3 min

	<ul style="list-style-type: none"> • La docente muestra una imagen y pregunta a los estudiantes que describan lo que ven en la imagen (places and jobs). • Los estudiantes empiezan a mencionar el vocabulario que conozcan de acuerdo a la imagen.  <p>3. CONFLICTO COGNITIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente presenta dos lecturas. Los estudiantes leen juntos y analizan las ocupaciones de los personajes. • Los estudiantes desarrollan unos ejercicios de verdadero y falso de acuerdo a la lectura. 	Imagen	3 min
	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS EDUCATIVOS	TIEMPO POR ACT
PROCESO	<p>4. CONSTRUCCIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente presenta el vocabulario del tema. La docente presenta unas imágenes acerca del tema y lo presenta como un juego de "Guess who" a través de la herramienta Genially. Los estudiantes irán viendo imágenes sobre diferentes ocupaciones y tendrán que adivinar el nombre de la ocupación o trabajo en inglés.  <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes escuchan a la docente y repiten las palabras del vocabulario para practicar la pronunciación. 	<p>Imágenes, presentación.</p> <p>Herramienta Genially. https://view.genially.com/6501f962688ffd00181a192a/interactive-content-jobs-quiz-imagenes</p>	10 min

	<ul style="list-style-type: none"> La docente presenta la gramática del presente simple en pasado simple. <p>5. APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes completan unos ejercicios con el vocabulario y gramática mediante el juego en Genially.  <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes participan activamente en el desarrollo de los ejercicios. 	<p>Herramienta Genially</p> <p>https://view.genially.com/622a36092cebce001a835229/interactive-content-present-simple-negative</p>	15 min
SALIDA	<p>6. METACOGNICIÓN / REFLEXIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p> <p>What did I learn? Mention the vocabulary we learned today.</p>		4 min

4. BIBLIOGRAFIA PARA LOS ALUMNOS

AUTOR(ES)	TÍTULO	EDICIÓN	EDITORIAL	PAIS	AÑO
Cambridge University Press	Empower Starter Book			UK	2016
	Genially (guess who game) https://view.genially.com/6501f962688fd00181a192a/interactive-content-jobs-quiz-imagenes				
DIRECCIÓN ELECTRÓNICA					

Tacna, 12 de setiembre del 2023

Docente asesor UNJBG

Docente de aula I.E

Alumno practicante

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº

CONTINUA INTENSIVA

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: MANUEL FLORES CALVO
 1.2 ÁREA: Inglés
 1.4 NIVEL: Secundaria CICLO: VI
 1.5 BIMESTRE: Tercero GRADO Y SECCIÓN: 1ero A
 1.6 NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: Work and Routines
 1.7 NOMBRE DE SESIÓN: What do you do every day?
 1.8 DURACIÓN DE SESIÓN (Nº de Hs pedagógicas): 2 hrs.
 1.9 PROFESOR/A DE AULA: Brigida Santa Huanca Cáceres
 1.10 PRACTICANTE: Camila Fernanda Ramirez Vega

2. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito en inglés. • Infiere e interpreta información del texto escrito en inglés. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito en inglés. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
TEMA (S) TRANSVERSAL (ES)	ENFOQUE INCLUSIVO
VALOR (ES)	Respeto por las diferencias

3. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	<p>1. MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente ingresa al salón, saluda cordialmente a los estudiantes. • La docente presenta las normas de convivencia a los estudiantes. • La docente presenta la experiencia de aprendizaje a desarrollar: "Hoy aprenderemos sobre las actividades que hacemos todos los días y cómo decirlos en inglés." <p>2. RECUPERACIÓN DE LOS SABERES PREVIOS</p>		5 min

	<ul style="list-style-type: none"> La docente pregunta a los estudiantes qué actividades realizan desde que se levantan hasta que van a la escuela (en español para facilitar). La docente pide a los estudiantes que mencionen algunas palabras o verbos en inglés que recuerden relacionados con acciones o rutinas (ej. "eat", "play", "go"). La docente muestra imágenes sencillas de personas realizando actividades diarias (ej. despertarse, cepillarse los dientes, desayunar, ir a la escuela, almorzar, hacer la tarea). Los estudiantes describen lo que ven en las imágenes, intentando usar el vocabulario que conozcan. <p>3. CONFLICTO COGNITIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente presenta una lista de verbos básicos de rutina diaria en inglés (get up, wake up, brush my teeth, have breakfast, go to school, study, have lunch). Pregunta si conocen el significado de todos y cómo se usan en oraciones. 	<p>Diapositiva</p> <p>Imagen</p> <p>diapositivas</p>	<p>8 min</p> <p>5 min</p>
	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS EDUCATIVOS	TIEMPO POR ACT
PROCESO	<p>4. CONSTRUCCIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente presenta el vocabulario del tema: "Daily Routines - Verbs of Action". Se enfoca en verbos como: <i>get up, wake up, brush my teeth, take a shower, have breakfast, go to school, study, have lunch, do homework, play, watch TV, have dinner, go to bed.</i> La docente presenta unas imágenes o GIFS sobre diferentes rutinas diarias y lo presenta a través de la herramienta Genially. Los estudiantes irán viendo las imágenes y la docente irá presentando y pronunciando el verbo correspondiente. <p>5. APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente presenta una estructura gramatical sencilla para formar oraciones sobre rutinas (Sujeto + Verbo en Presente Simple + Complemento). Se recuerda el uso de "s" en la tercera persona singular. 	<p>Imágenes, presentación.</p> <p>Herramienta Genially.</p> <p>https://view.genially.com/interactive-daily-routines-practice</p>	<p>10 min</p>

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
 E.A.P. DE EDUCACIÓN – ÁREA DE PRÁCTICAS PRE-PROFESIONALES

	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes completan unos ejercicios con el vocabulario y la gramática mediante un juego en Genially. Los estudiantes participan activamente en el desarrollo de los ejercicios, acercándose a la pizarra interactiva para seleccionar las respuestas o arrastrar los elementos. 		15 min
SALIDA	<p>6. METACOGNICIÓN / REFLEXIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p> <p>La docente pregunta: "¿Qué verbos de rutina diaria aprendimos hoy?" "¿Cómo decimos 'yo me cepillo los dientes' en inglés?"</p> <p>Los estudiantes mencionan el vocabulario y algunas oraciones que aprendieron.</p>		4 min

4. BIBLIOGRAFIA PARA LOS ALUMNOS

AUTOR(ES)	TÍTULO	EDICIÓN	EDITORIAL	PAIS	AÑO
	Empower Starter Book			UK	2016
	Genially				
DIRECCIÓN ELECTRÓNICA					

Tacna, 13 de setiembre del 2023

.....
 Docente asesor UNJBG

.....
 Docente de aula I.E

.....
 Alumno practicante

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº 3

CONTINUA INTENSIVA

1. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: MANUEL FLORES CALVO
 1.2 ÁREA: Inglés
 1.4 NIVEL: Secundaria CICLO: VI
 1.5 BIMESTRE: Tercero GRADO Y SECCIÓN: 1ero A
 1.6 NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: Work and Routines
 1.7 NOMBRE DE SESIÓN: My Daily Schedule
 1.8 DURACIÓN DE SESIÓN (Nº de Hs pedagógicas): 2 hrs.
 1.9 PROFESOR/A DE AULA: Brigida Santa Huanca Cáceres
 1.10 PRACTICANTE: Camila Fernanda Ramirez Vega



2. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito en inglés. • Infiere e interpreta información del texto escrito en inglés. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito en inglés. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.

3. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	1. MOTIVACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • La docente ingresa al salón, saluda cordialmente a los estudiantes. • La docente hace una pequeña dinámica con los estudiantes. • La docente presenta la sesión del día, indicando que continuarán hablando de las actividades diarias. 		5 min

	<p>2. RECUPERACIÓN DE LOS SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente pregunta a los estudiantes: "What verbs did we learn last class about daily routines?" (¿Qué verbos aprendimos la clase pasada sobre rutinas diarias?). Se muestran imágenes de rutinas al azar y se pide a los estudiantes que nombren el verbo correspondiente en inglés. (Ej. "get up", "have breakfast", "go to school"). <p>3. CONFLICTO COGNITIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente presenta una imagen con varias acciones de una rutina diaria desordenadas y pregunta: "What do you do first in the morning? And then? What do you do after school?". Esto introduce la idea de secuencia temporal. 	<p>Imagen</p> <p>diapositivas</p>	<p>8 min</p>
	<p>ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE</p>	<p>RECURSOS EDUCATIVOS</p>	<p>TIEMPO POR ACT</p>
<p>PROCESO</p>	<p>4. CONSTRUCCIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente introduce las expresiones de secuencia para describir una rutina: First, Then, After that, Finally. También se puede introducir <i>In the morning, In the afternoon, In the evening, At night</i>. La docente presenta unas imágenes o GIFS sobre diferentes rutinas diarias y lo presenta a través de la herramienta Genially. Los estudiantes irán viendo las imágenes y la docente irá presentando y pronunciando el verbo correspondiente  <ul style="list-style-type: none"> <p>5. APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente propone una actividad interactiva en Genially donde los estudiantes deben ordenar las acciones para formar una rutina lógica o completar oraciones con el verbo y la expresión de tiempo correcta. 	<p>Imágenes.</p> <p>Herramienta Genially.</p> <p>https://view.genially.com/62f5142cb5790400189b22e8/presentation-my-daily-routine</p>	<p>10 min</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes, guiados por la docente en la pizarra interactiva, participan activamente en la resolución de los ejercicios.  		15 min
SALIDA	<p>6. METACOGNICIÓN / REFLEXIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente pregunta: "¿Cómo podemos describir nuestra rutina diaria en inglés usando las palabras que aprendimos hoy?" "¿Qué expresiones usamos para decir el orden de las cosas?" Los estudiantes mencionan algunas oraciones sobre su rutina y las expresiones de secuencia. <p>Los estudiantes que escriban 4-5 oraciones cortas describiendo su propia rutina diaria, usando al menos dos expresiones de secuencia.</p>	Cuaderno	12 min

4. BIBLIOGRAFIA PARA LOS ALUMNOS

AUTOR(ES)	TITULO	EDICIÓN	EDITORIAL	PAIS	AÑO
	Empower Starter Book			UK	2016
	Genially				
DIRECCIÓN ELECTRÓNICA					

Tacna, 15 de setiembre del 2023

Docente asesor UNJBG

Docente de aula I.E

Alumno practicante

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº 4

CONTINUA INTENSIVA

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: MANUEL FLORES CALVO
 1.2 ÁREA: Inglés
 1.4 NIVEL: Secundaria CICLO: VI
 1.5 BIMESTRE: Tercero GRADO Y SECCIÓN: 1ero A
 1.6 NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: My City and Routines
 1.7 NOMBRE DE SESIÓN: Where can I find it?
 1.8 DURACIÓN DE SESIÓN (Nº de Hs pedagógicas): 2 hrs.
 1.9 PROFESOR/A DE AULA: Brígida Santa Huanca Cáceres
 1.10 PRACTICANTE: Camila Fernanda Ramirez Vega

2. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito en inglés. • Infiere e interpreta información del texto escrito en inglés. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito en inglés. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.

3. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	1. MOTIVACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • La docente ingresa al salón, saluda cordialmente a los estudiantes. • La docente hace una pequeña dinámica con los estudiantes. • La docente indica que explorarán diferentes lugares en la ciudad. 		5 min

	<ul style="list-style-type: none"> La docente presenta descripciones cortas de lugares y pide a los estudiantes que identifiquen el lugar correcto. Esto puede hacerse con oraciones como "You can buy groceries here. What is it?" o "You can watch a film and buy popcorn. What is it?". <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes, guiados por la docente en la pizarra interactiva, participan activamente en la resolución de los ejercicios. 		15 min
SALIDA	<p>6. METACOGNICIÓN / REFLEXIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente pregunta: "¿Qué lugares nuevos aprendimos hoy?" "¿Para qué sirve un 'supermarket' o un 'museum'?" Los estudiantes mencionan los lugares y su función principal en inglés. 		5 min

4. BIBLIOGRAFIA PARA LOS ALUMNOS

AUTOR(ES)	TITULO	EDICIÓN	EDITORIAL	PAIS	AÑO
	Empower Starter Book			UK	2016
	Genially				
DIRECCIÓN ELECTRÓNICA					

Tacna, 19 de setiembre del 2023

Docente asesor UNJBG

Docente de aula I.E

Alumno practicante

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº 5

CONTINUA INTENSIVA

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: MANUEL FLORES CALVO
 1.2 ÁREA: Inglés
 1.4 NIVEL: Secundaria CICLO: VI
 1.5 BIMESTRE: Tercero GRADO Y SECCIÓN: 1ero A
 1.6 NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: My City and Routines
 1.7 NOMBRE DE SESIÓN: Getting Around Town
 1.8 DURACIÓN DE SESIÓN (Nº de Hs pedagógicas): 2 hrs.
 1.9 PROFESOR/A DE AULA: Brígida Santa Huanca Cáceres
 1.10 PRACTICANTE: Camila Fernanda Ramírez Vega

2. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.</p>
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito en inglés. • Infiere e interpreta información del texto escrito en inglés. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito en inglés. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.

3. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	<p>1. MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente ingresa al salón, saluda cordialmente a los estudiantes. • La docente hace una pequeña dinámica con los estudiantes. 		5 min

	<ul style="list-style-type: none"> La docente presenta el objetivo de la clase: aprender a describir la ubicación de lugares y qué actividades se pueden hacer en ellos. <p>2. RECUPERACIÓN DE LOS SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente pregunta a los estudiantes: "What places in the city did we learn last class?" (¿Qué lugares de la ciudad aprendimos la clase pasada?). Se muestran imágenes de los lugares aprendidos (school, museum, park, supermarket, cinema, bank) y se pide a los estudiantes que los nombren en inglés. <p>3. CONFLICTO COGNITIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente muestra un mapa sencillo con dos o tres lugares y pregunta: "¿Cómo le diríamos a alguien 'el supermercado está <i>al lado de</i> el banco' o 'la escuela está <i>enfrente de</i> el parque'?" (en español). Esto introduce la necesidad de preposiciones de lugar. 	Imagen	5 min
		Pizarra	5mn
	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS EDUCATIVOS	TIEMPO POR ACT
PROCESO	<p>4. CONSTRUCCIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente introduce vocabulario para describir actividades que se realizan en los lugares (ej. <i>buy food, read books, watch movies, play sports, learn, save money</i>). La docente presenta preposiciones de lugar básicas: <i>in, on, at, next to, between, in front of, behind</i>. La docente utiliza un Genially interactivo para presentar los lugares en un mapa y practicar la ubicación con las preposiciones. Los estudiantes hacen clic en los lugares para ver oraciones de ejemplo y luego arrastran/seleccionan la preposición correcta. <p>5. APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente presenta escenarios o preguntas donde los estudiantes deben usar los nombres de los lugares y las preposiciones para dar direcciones simples o describir ubicaciones. La docente propone una actividad en Genially donde los estudiantes deben completar oraciones o identificar la preposición correcta en un mapa interactivo. 	<p>Imágenes.</p> <p>Herramienta Genially. https://view.genially.com/places-prepositions</p> <p>https://view.genially.com/C/places-in-the-city-practice</p>	<p>10 min</p> <p>15 min</p>

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
 E.A.P. DE EDUCACIÓN – ÁREA DE PRÁCTICAS PRE-PROFESIONALES

	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes participan activamente en la pizarra interactiva, seleccionando las respuestas correctas, arrastrando elementos o señalando ubicaciones en el mapa del Genially. 		15 min
SALIDA	<p>6. METACOGNICIÓN / REFLEXIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente pregunta: "¿Cómo podemos decir dónde está un lugar?" "¿Qué actividades podemos hacer en el 'cinema' o en el 'park'?" Los estudiantes mencionan las preposiciones y las actividades aprendidas. Se pide a los estudiantes que dibujen un pequeño mapa de su vecindario con 3-4 lugares y escriban 2-3 oraciones describiendo la ubicación de un lugar respecto a otro usando las preposiciones. 		20 min

4. BIBLIOGRAFIA PARA LOS ALUMNOS

AUTOR(ES)	TITULO	EDICIÓN	EDITORIAL	PAIS	AÑO
	Empower Starter Book Genially			UK	2016
DIRECCIÓN ELECTRÓNICA					

Tacna, 20 de setiembre del 2023

 Docente asesor UNJBG

 Docente de aula I.E

 Alumno practicante

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº

CONTINUA INTENSIVA

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: MANUEL FLORES CALVO
 1.2 ÁREA: Inglés
 1.4 NIVEL: Secundaria CICLO: VI
 1.5 BIMESTRE: Tercero GRADO Y SECCIÓN: 1ero A
 1.6 NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: Food and Fun
 1.7 NOMBRE DE SESIÓN: What's for breakfast, lunch, and dinner?
 1.8 DURACIÓN DE SESIÓN (Nº de Hs pedagógicas): 2 hrs.
 1.9 PROFESOR/A DE AULA: Brígida Santa Huanca Cáceres
 1.10 PRACTICANTE: Camila Fernanda Ramírez Vega

2. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito en inglés. • Infiere e interpreta información del texto escrito en inglés. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito en inglés. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.

3. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	1. MOTIVACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • La docente ingresa al salón, saluda cordialmente a los estudiantes. • La docente hace una pequeña dinámica con los estudiantes. 		5 min

	<ul style="list-style-type: none"> La docente presenta el objetivo de la clase: aprender sobre alimentos y bebidas en inglés. <p>2. RECUPERACIÓN DE LOS SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente pregunta a los estudiantes qué comieron en el desayuno, almuerzo o cena el día anterior (en español para iniciar). La docente pide a los estudiantes que mencionen cualquier palabra de comida o bebida que conozcan en inglés. <p>3. CONFLICTO COGNITIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente muestra imágenes de algunos alimentos comunes (ej. manzana, pan, leche, arroz) y pregunta "¿Cómo decimos esto en inglés?". Anota las respuestas conocidas y las desconocidas, generando curiosidad por aprender el vocabulario correcto. 	Pizarra	7min
		Imágenes de alimentos, Pizarra	8min
	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS EDUCATIVOS	TIEMPO POR ACT
PROCESO	<p>4. CONSTRUCCIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente presenta el vocabulario de alimentos y bebidas, enfocándose en los del examen: <i>Bread, cheese, coffee, meat, milk, rice, tea</i>. Se pueden añadir otros comunes (e.g., apple, banana, water, juice, chicken, fish, vegetables). La docente utiliza un Genially interactivo para introducir el vocabulario. Se puede organizar por categorías (frutas, verduras, lácteos, carnes, bebidas). Al hacer clic en una imagen, se revela el nombre en inglés y su pronunciación. Los estudiantes escuchan la pronunciación de las palabras y repiten de forma coral e individual. <p>5. APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente propone actividades interactivas en Genially para reforzar el vocabulario. La docente muestra un "Quiz de comida" donde se muestra una imagen y los estudiantes eligen el nombre correcto entre varias opciones. La docente fomenta la participación activa de los estudiantes en la pizarra interactiva, turnándose para seleccionar, arrastrar o escribir las respuestas. 	Imágenes.	10 min
		Herramienta Genially. https://view.genially.com/DD/food-and-drinks-vocabulary	15 min
		https://view.genially.com/food-and-drinks-practice	15 min

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
 E.A.P. DE EDUCACIÓN – ÁREA DE PRÁCTICAS PRE-PROFESIONALES

SALIDA	6. METACOGNICIÓN / REFLEXIÓN DE LOS APRENDIZAJES	Cuaderno	20 min
	<ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta: "¿Qué alimentos y bebidas aprendimos hoy?" "¿Cómo decimos 'pan', 'leche' o 'arroz' en inglés?" • Los estudiantes mencionan el vocabulario aprendido y se sienten seguros al pronunciarlo. • Se pide a los estudiantes que recorten o dibujen 5 alimentos o bebidas y escriban sus nombres en inglés en sus cuadernos. . 		

4. BIBLIOGRAFIA PARA LOS ALUMNOS

AUTOR(ES)	TITULO	EDICION	EDITORIAL	PAIS	AÑO
	Empower Starter Book			UK	2016
	Genially				
DIRECCIÓN ELECTRÓNICA					

Tacna, 22 de setiembre del 2023

 Docente asesor UNJBG

 Docente de aula I.E

 Alumno practicante

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº

CONTINUA INTENSIVA

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: MANUEL FLORES CALVO
 1.2 ÁREA: Inglés
 1.4 NIVEL: Secundaria CICLO: VI
 1.5 BIMESTRE: Tercero GRADO Y SECCIÓN: 1ero A
 1.6 NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: Food and Fun
 1.7 NOMBRE DE SESIÓN: What do you like to eat?
 1.8 DURACIÓN DE SESIÓN (Nº de Hs pedagógicas): 2 hrs.
 1.9 PROFESOR/A DE AULA: Brígida Santa Huanca Cáceres
 1.10 PRACTICANTE: Camila Fernanda Ramírez Vega

2. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito en inglés. Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.

3. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	1. MOTIVACIÓN <ul style="list-style-type: none"> La docente ingresa al salón, saluda cordialmente a los estudiantes. La docente hace una pequeña dinámica con los estudiantes. La docente presenta el objetivo de la clase: hablar sobre sus comidas favoritas y hábitos alimenticios. 		5 min
	2. RECUPERACIÓN DE LOS SABERES PREVIOS <ul style="list-style-type: none"> La docente realiza un rápido juego de "Nombra la comida" mostrando imágenes de alimentos y bebidas 	Imágenes de alimentos	10 min

	<p>aprendidas en la sesión anterior (ej. bread, milk, coffee, rice, meat). Los estudiantes deben nombrar el ítem en inglés.</p> <p>3. CONFLICTO COGNITIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente pregunta a los estudiantes (en inglés simple o español): "Do you like pizza? Do you like broccoli? What food do you <i>not</i> like?". Esto introduce el concepto de expresar gustos y disgustos, y la necesidad de estructuras como "I like..." / "I don't like...". 	Pizarra	8min
	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS EDUCATIVOS	TIEMPO POR ACT
PROCESO	<p>4. CONSTRUCCIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente introduce expresiones para hablar de preferencias: <i>I like..., I don't like..., My favorite food is...</i> Mediante un Genially interactivo, las estudiantes exploran diferentes tipos de comidas (ej. desayuno, almuerzo, cena) y platos típicos/comunes. Al hacer clic en los platos, se revela el nombre y si es "healthy" o "unhealthy". Los estudiantes repiten las expresiones de preferencia y practican oraciones sencillas sobre lo que les gusta/no les gusta comer. <p>5. APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente muestra un Quiz para que los estudiantes se evalúen en saber si ellos tienen buenos hábitos alimenticios. Se indica a los estudiantes que escriban 5 oraciones sobre sus comidas favoritas y qué comen en cada tiempo de comida (desayuno, almuerzo, cena). 	<p>Herramienta Genially. https://view.genially.com/food-preferences-menu</p> <p>Cuaderno</p>	<p>20 min</p> <p>15 min</p>
SALIDA	<p>6. METACOGNICIÓN / REFLEXIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente pregunta: "¿Cómo podemos decir qué comida nos gusta o no nos gusta?" "¿Qué aprendimos sobre la comida saludable?" Los estudiantes comparten oraciones sobre sus preferencias y mencionan ejemplos de comidas que les gustan/disgustan. 	Pizarra	20 min

4. BIBLIOGRAFIA PARA LOS ALUMNOS

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº 8

CONTÍNUA INTENSIVA

1. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: MANUEL FLORES CALVO
 1.2 ÁREA: Inglés
 1.4 NIVEL: Secundaria CICLO: VI
 1.5 BIMESTRE: Tercero GRADO Y SECCIÓN: 1ero A
 1.6 NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: Review
 1.7 NOMBRE DE SESIÓN: Jobs in Our City
 1.8 DURACIÓN DE SESIÓN (Nº de Hs pedagógicas): 2 hrs.
 1.9 PROFESOR/A DE AULA: Brígida Santa Huanca Cáceres
 1.10 PRACTICANTE: Camila Fernanda Ramirez Vega

2. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito en inglés. • Infiere e interpreta información del texto escrito en inglés. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito en inglés. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito en inglés. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.

3. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	1. MOTIVACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • La docente ingresa al salón, saluda cordialmente a los estudiantes. 		

	<ul style="list-style-type: none"> La docente hace una pequeña dinámica con los estudiantes. <p>2. RECUPERACIÓN DE LOS SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente muestra imágenes de diferentes profesiones y lugares por separado. Pregunta: "What's his/her job?" y "What place is this?". Los estudiantes nombran las profesiones (ej. doctor, teacher) y los lugares (ej. hospital, school) que recuerden. <p>3. CONFLICTO COGNITIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente muestra una imagen de un doctor y un hospital y pregunta: "¿Dónde trabaja un doctor? ¿Cómo lo decimos en inglés combinando las dos ideas?". Anota ideas en la pizarra para introducir la conexión entre trabajo y lugar. 	Imágenes	5 min 10 min
		Imagen Pizarra	8min
	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS EDUCATIVOS	TIEMPO POR ACT
PROCESO	<p>4. CONSTRUCCIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente repasa el vocabulario clave de profesiones (Sección V del examen) y lugares (Sección III del examen). Se introduce la estructura "A (job) works at/in a (place)." (Ej. "A doctor works in a hospital.", "A teacher works at a school."). Se utiliza el aplicativo Genially, para combinar el vocabulario de trabajos y lugares.  <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes repiten las oraciones combinadas y practican la pronunciación. <p>5. APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</p> <ul style="list-style-type: none"> los estudiantes deben crear oraciones completas combinando profesiones y lugares, o responder a preguntas sobre dónde trabaja alguien. 	Herramienta Genially. https://view.genially.com/H/jobs-jobs-places-application	20 min
		Cuaderno Pizarra	15 min

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
 E.A.P. DE EDUCACIÓN – ÁREA DE PRÁCTICAS PRE-PROFESIONALES

	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes participan activamente en la pizarra interactiva, colaborando para formar oraciones y resolver los ejercicios, consolidando el vocabulario y las estructuras. 		
SALIDA	<p>6. METACOGNICIÓN / REFLEXIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente pregunta: "¿Cómo podemos describir dónde trabaja una persona?" "¿Qué profesiones y lugares combinamos hoy?" Los estudiantes comparten sus respuestas mientras analizan lo que aprendieron hoy. 	Pizarra	10 min

4. BIBLIOGRAFIA PARA LOS ALUMNOS

AUTOR(ES)	TITULO	EDICIÓN	EDITORIAL	PAIS	AÑO
	Empower Starter Book			UK	2016
	Genially				
DIRECCIÓN ELECTRÓNICA					

Tacna, 27 de setiembre del 2023

Docente asesor UNJBG

Docente de aula I.E

Alumno practicante

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº

CONTINUA INTENSIVA

1. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: MANUEL FLORES CALVO
 1.2 ÁREA: Inglés
 1.4 NIVEL: Secundaria CICLO: VI
 1.5 BIMESTRE: Tercero GRADO Y SECCIÓN: 1ero A
 1.6 NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: Review
 1.7 NOMBRE DE SESIÓN: A Day in My Life: Routines and Meals (Un día en mi vida: Rutinas y Comidas)
 1.8 DURACIÓN DE SESIÓN (Nº de Hs pedagógicas): 2 hrs.
 1.9 PROFESOR/A DE AULA: Brigida Santa Huanca Cáceres
 1.10 PRACTICANTE: Camila Fernanda Ramirez Vega


2. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA. ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito en inglés. • Infiere e interpreta información del texto escrito en inglés. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito en inglés. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito en inglés. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.

3. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	1. MOTIVACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • La docente ingresa al salón, saluda cordialmente a los estudiantes. 		

	<ul style="list-style-type: none"> La docente hace una pequeña dinámica con los estudiantes. <p>2. RECUPERACIÓN DE LOS SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente inicia una lluvia de ideas rápida: "¿Qué hacemos en la mañana?" (rutinas) y "¿Qué comemos en el desayuno/almuerzo/cena?" (comidas). Los estudiantes mencionan verbos de acción y nombres de alimentos/bebidas que recuerden de sesiones anteriores. <p>3. CONFLICTO COGNITIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente muestra una imagen de una persona desayunando y pregunta: "¿Cómo describimos esta acción combinando la rutina y la comida?" (ej. "She has breakfast. She eats bread and drink coffee."). Esto crea el puente entre ambos temas. 	Pizarra	5 min
		Imagen Pizarra	10 min
			8min
	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS EDUCATIVOS	TIEMPO POR ACT
PROCESO	<p>4. CONSTRUCCIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente repasa el vocabulario clave de rutinas diarias y de alimentos y bebidas. Se enfoca en cómo combinar ambos: "I have breakfast at 7 AM. I eat cereal and milk." "After school, I do my homework and then I have dinner. I usually eat chicken and rice." Se muestra una presentación interactiva que muestre diferentes momentos del día (morning, afternoon, evening) y actividades típicas, para ver qué comida se asocia con esa parte del día o actividad. 	Herramienta Genially. https://view.genially.com/6509c3d2b85e1100111c50b7/interactive-content-sesion	10 min

	 <p>5. APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente pide a los estudiantes que escriban un párrafo corto (3-5 oraciones) describiendo una parte de su día (mañana, tarde o noche), incluyendo 2-3 actividades de rutina y 1-2 menciones de comida/bebida. La docente modela la actividad con un ejemplo. 	<p>Cuaderno Pizarra</p>	<p>20 min</p>
<p>SALIDA</p>	<p>6. METACOGNICIÓN / REFLEXIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente pregunta: "¿Cómo podemos describir un día completo usando lo que comemos y lo que hacemos?" "¿Qué oraciones aprendimos a combinar hoy?" 	<p>Pizarra</p>	<p>5 min</p>

4. BIBLIOGRAFIA PARA LOS ALUMNOS

AUTOR(ES)	TÍTULO	EDICIÓN	EDITORIAL	PAIS	AÑO
	Empower Starter Book			UK	2016
	Genially				
DIRECCIÓN ELECTRÓNICA					

Tacna, 29 de setiembre del 2023

 Docente asesor UNJBG

 Docente de aula I.E

 Alumno practicante

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº 10

CONTINUA INTENSIVA

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: MANUEL FLORES CALVO
 1.2 ÁREA: Inglés
 1.4 NIVEL: Secundaria CICLO: VI
 1.5 BIMESTRE: Tercero GRADO Y SECCIÓN: 1ero A
 1.6 NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: Work and Routines
 1.7 NOMBRE DE SESIÓN: Skills for writing.
 1.8 DURACIÓN DE SESIÓN (Nº de Hs pedagógicas): 2 hr.
 1.9 PROFESOR/A DE AULA: Brigida Santa Huanca Cáceres
 1.10 PRACTICANTE: Camila Fernanda Ramirez Vega

2. PROPÓSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera. CT. Se desenvuelve en entornos virtuales
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Adecúa el texto a la situación comunicativa. • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. • Personaliza entornos virtuales • Gestiona información del entorno virtual • Interactúa en entornos virtuales • Crea objetos virtuales en diversos formatos
TEMA (S) TRANSVERSAL (ES)	Enfoque Intercultural Enfoque Ambiental
VALOR (ES)	Respeto a la identidad cultural. Respeto a toda forma de vida

3. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	1. MOTIVACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • La docente ingresa al salón y saluda cordialmente a los estudiantes. • La docente indica a los estudiantes que se deben trasladar al laboratorio de cómputo. • La docente hace una dinámica con los estudiantes antes de iniciar. 	Docente - estudiantes	6 min

	<p>2. RECUPERACIÓN DE LOS SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes recuerdan vocabulario acerca de la rutina. La docente pide a los estudiantes que mencionen algunas expresiones sobre acciones de una rutina. 	Docente -estudiantes	4 min
	<p>3. CONFLICTO COGNITIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente muestra a los estudiantes unos ejercicios interactivos en la herramienta Genially. Los estudiantes completan los ejercicios de repaso en grupo y participan activamente dando sus respuestas. 	Genially Pizarra interactiva	8 min
	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS EDUCATIVOS	TIEMPO POR ACT
PROCESO	<p>4. CONSTRUCCIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente presenta la actividad que los estudiantes deberán desarrollar y explica la competencia a evaluar. La docente indica a los estudiantes que de acuerdo a la tarea escriba sobre la rutina que hicieron previamente, deben redactar la rutina de un día normal de su vida y plasmarlo en diapositivas. 	Laboratorio de cómputo	5 min
	<p>5. APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes ingresan a Power Point, Canva o Genially y empiezan a redactar su rutina. La docente hace recuerdo que debe haber una portada y poner sus nombres. 	Laptops Power Point	40 min
SALIDA	<p>6. METACOGNICIÓN / REFLEXIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido en clase 		3 min

4. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
-------------	-------------	----------------------------

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
 E.A.P. DE EDUCACIÓN – ÁREA DE PRÁCTICAS PRE-PROFESIONALES

<ul style="list-style-type: none"> ● Adecúa el texto a la situación comunicativa. ● Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. ● Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. ● Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. ● Personaliza entornos virtuales ● Gestiona información del entorno virtual ● Interactúa en entornos virtuales ● Crea objetos virtuales en diversos formatos 	<p>Crea objetos virtuales en diversos formatos mediante la redacción de una rutina utilizando el vocabulario aprendido.</p>	<p>Lista de cotejo</p>
--	---	------------------------

5. BIBLIOGRAFIA PARA LOS ALUMNOS

AUTOR(ES)	TÍTULO	EDICIÓN	EDITORIAL	PAIS	AÑO
Cambridge University Press	Empower Starter Book			UK	2016
DIRECCIÓN ELECTRÓNICA					

Tacna, 03 de octubre del 2023

 Docente asesor UNJBG

 Docente de aula I.E

 Alumno practicante