

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades

Escuela Profesional de Educación

EL USO DE LA HERRAMIENTA NEARPOD COMO RECURSO
LÚDICO EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN
INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO
DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA ESPERANZA MARTÍNEZ
DE LÓPEZ, TACNA, 2022

TESIS

Presentada por:

Bach. Ruth Xiomara Salamanca Chaparro

Para optar el Título Profesional de:

Licenciado en Educación: Especialidad en Idioma Extranjero

TACNA- PERÚ

2024

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

"EL USO DE LA HERRAMIENTA NEARPOD COMO RECURSO LÚDICO EN
EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS EN ESTUDIANTES
DEL SEGUNDO GRADO DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA ESPERANZA MARTÍNEZ DE LÓPEZ, TACNA, 2022"

TESIS

Presentada por:

Bach. **RUTH XIOMARA SALAMANCA CHAPARRO**

Para optar el Título Profesional de:

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


Aprobado por **UNANIMIDAD**, el 05 de agosto del 2024, ante el
jurado siguiente:

PRESIDENTE:



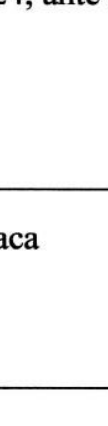
Dr. Pascual Senon Puma Estaca

SECRETARIA:



Dra. Miliam Quispe Vargas

MIEMBRO:



Dra. Luz Anabella Mendoza del Valle

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°5251-2022-FECH/UNJBG** de la tesis, titulada: **“EL USO DE LA HERRAMIENTA NEARPOD COMO RECURSO LÚDICO EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESPERANZA MARTÍNEZ DE LÓPEZ, TACNA, 2022”**. presentado por la Bach. **RUTH XIOMARA SALAMANCA CHAPARRO** para optar el **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EN IDIOMA EXTRANJERO**, habiendo cumplido con lo establecido en el reglamento de originalidad y similitud de trabajo 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, la cual está expedita para continuar con los trámites para la obtención de **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EN IDIOMA EXTRANJERO**, según corresponda consiguientemente la publicación en el repositorio institucional.

Tacna, 20 de diciembre de 2024.

FIRMA ASESOR

Kevin Mario Laura De La Cruz, 70980390



Huella digital

FIRMA TESISTA

Ruth Xiomara Salamanca Chaparro, 74536376



Huella digital

Dedicatoria

Este proyecto de investigación se lo dedico a mi abuelo Isidro Choquecota, quien me cuidó y me ayudó hasta cuando Dios se lo permitió.

A mi familia que siempre me brindó su apoyo incondicional y me enseñó que todo es posible para el que es perseverante en la vida.

A mis maestros y amigos que estuvieron motivándome, y apoyándome durante todo este arduo trabajo investigativo.

Agradecimiento

A Dios, por darme la vida y ser mi fortaleza en los momentos más difíciles de mi carrera y por permitirme vivir esta experiencia significativa.

A Gladys Chaparro Mamani, mi madre y fuente de mi inspiración, quien me enseñó que todo es posible para aquel que lucha por sus metas.

A mi asesor, el Dr. Kevin Laura de la Cruz, por su apoyo constante, paciencia y motivación, gracias por haberme guiado en cada momento que necesité de sus sabios consejos.

Índice General

Portada.....	i
Acta de Sustentación	ii
Certificado de Similitud	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice General	vi
Índice de Tablas.....	xi
Índice de Figuras	xiii
Resumen.....	xv
Abstract	xvi
Introducción	1
Capítulo I: Planteamiento del Problema	4
1.1. Planteamiento del Problema.....	4
1.2. Formulación del Problema	6
1.2.1. Problema General.....	6
1.2.2. Problemas Específicos	6
1.3. Objetivos de la Investigación	7
1.3.1. Objetivo General	7
1.3.2. Objetivos Específicos.....	7
1.4. Justificación de la Investigación	8
Capítulo II: Marco Teórico.....	10
2.1. Antecedentes de la Investigación	10
2.1.1. Internacionales	10
2.1.2. Nacionales	12
2.1.3. Locales	14

2.2. Bases Teóricas	15
2.2.1. Herramienta Nearpod	15
2.2.1.1. Gamificación en la Educación.	15
2.2.1.2. Definición.....	17
2.2.1.3. Características Generales de Nearpod.....	18
2.2.1.4. Modalidades de Ingreso a la Herramienta Nearpod.	19
2.2.1.5. Aspectos Pedagógicos de la Herramienta Nearpod.....	21
2.2.1.6. Aspectos Técnicos para la Elaboración de Recursos Educativos.	23
2.2.1.7. Aspecto Cognitivo de la Plataforma Nearpod.....	31
2.2.1.8. Aspecto Práctico de la Plataforma Nearpod.....	32
2.2.1.9. Aspecto Motivacional de la Plataforma Nearpod.....	32
2.2.1.10. Manejo de la Herramienta Nearpod.	33
2.2.1.11. Beneficios de los Juegos Educativos.....	33
2.2.1.12. Nearpod en la Educación.	34
2.2.1.13. Fases de la Metodología Lúdica.....	35
2.2.2. Aprendizaje del Idioma Inglés	37
2.2.2.1. Definición.....	37
2.2.2.2. Importancia del Aprendizaje del Idioma Inglés.	38
2.2.2.3. Inglés como Lengua Extranjera.	38
2.2.2.4. Competencias del Área de Inglés.....	40
2.2.2.5. Aprendizaje del Vocabulario Inglés.....	42
2.2.2.6. Enfoques de la Enseñanza de Vocabulario	43
2.2.2.7. Dimensiones del Vocabulario en Inglés.	44
2.3. Marco Conceptual	46
2.4. Formulación de Hipótesis	49
2.4.1. Hipótesis General	49

2.4.2. Hipótesis Específicas	49
2.5. Operacionalización de Variables	50
Capítulo III: Marco Metodológico	53
3.1. Descripción del Tipo y Diseño de Investigación.....	53
3.1.1. Tipo	53
3.1.2. Diseño	53
3.2. Descripción del Universo Físico y Social de Ejecución de Investigación	54
3.2.1. Universo Físico	54
3.2.2. Universo Social	54
3.3. Descripción del Universo y Muestra.....	55
3.3.1. Universo	55
3.3.2. Muestra.....	55
3.4. Descripción de las Técnicas e Instrumentos de Investigación	55
3.4.1. Técnicas de Muestreo.....	55
3.4.2. Técnicas de Recolección de Datos	56
3.4.3. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos	57
3.4.3.1. Análisis de Datos.....	58
3.4.4. Técnicas de Confiabilidad y Validez de Instrumentos	59
Capítulo IV: Marco Operacional	60
4.1. Descripción del trabajo de campo	60
4.1.1. De Implementación	60
4.1.2. De Coordinación	60
4.1.3. De la Aplicación.....	60
4.2. Resultados de la Investigación	61
4.2.1. Resultados antes de la Aplicación de Nearpod	61
4.2.2. Resultados Después de la Aplicación de Nearpod	63

4.2.3. Diferencia de Resultados Antes y Después de la Aplicación de Nearpod...	65
4.2.4. Resultados Antes y Después de la Dimensión 1 de la Variable Aprendizaje de Vocabulario en Inglés.	67
4.2.5. Resultados Antes y Después de la Dimensión 2 de la Variable Aprendizaje de Vocabulario en Inglés.	69
4.2.6. Resultados Antes y Después de la Dimensión 3 de la Variable Aprendizaje de Vocabulario en Inglés.	71
4.2.7. Resultados Antes y Después de la Dimensión 4 de la Variable Aprendizaje de Vocabulario en Inglés.	73
4.3. Verificación de la Hipótesis	75
4.3.1. Comprobación de Supuestos	75
4.3.1.1. Prueba de Normalidad.....	75
4.3.1.2. Formulación de hipótesis	76
4.3.2. Prueba de Hipótesis General	77
4.3.3. Contrastación de Hipótesis Específicas	81
4.3.3.1. Primera Hipótesis Específica.	81
4.3.3.2. Segunda Hipótesis Específica.	84
4.3.3.3. Tercera Hipótesis Específica.	87
4.4. Discusión de Resultados	90
Conclusiones	96
Recomendaciones.....	97
Referencias.....	99
Anexos	108
Anexo 1: Validación de los instrumentos por juicio de expertos.	109
Anexo 2: Matriz de consistencia	115
Anexo 3: Pre test y post test.....	117
Anexo 4: Lista de cotejo	121

Anexo 5: Constancia de aplicación	122
Anexo 6: Evidencias de campo	123
Anexo 7: Sesiones de aprendizaje ejecutadas durante la investigación.	126
Línea de investigación:	144
Eje temático:.....	144
Línea de investigación: Tecnología educativa en idiomas extranjeros.	

Índice de Tablas

Tabla 1. Operacionalización de variables.....	50
Tabla 2. Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes de la aplicación de la herramienta Nearpod.	61
Tabla 3. Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, después de la aplicación de la herramienta Nearpod.	63
Tabla 4. Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod.	65
Tabla 5. Análisis de la dimensión 1 antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod.	67
Tabla 6. Análisis de la dimensión 2 antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod.	69
Tabla 7. Análisis de la dimensión 3 antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod.	71
Tabla 8. Análisis de la dimensión 4 antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod.	73
Tabla 9. Prueba de Shapiro-Wilk para una muestra, en relación a las dimensiones y variables: Aprendizaje del vocabulario en inglés.	76
Tabla 10. Descripción comparativa general del nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés de los estudiantes según escalas de puntajes directos y categorizados.	78
Tabla 11. Comparación de medias, según prueba t de Student según puntajes directos y categorizados del nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés.	79
Tabla 12. Presentación de la prueba chi cuadrada bondad de ajuste para una muestra de la variable: Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés.	82
Tabla 13. Presentación de la prueba chi cuadrada bondad de ajuste, para una muestra de la variable: Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés.	85

Tabla 14. Comparación de medias, según la prueba estadística paramétrica t de Student según puntajes categorizados nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés.	88
---	----

Índice de Figuras

Figura 1 Características de Nearpod.	19
Figura 2 Modalidades de ingreso.	20
Figura 3 Áreas disponibles que proporciona la herramienta Nearpod.	21
Figura 4 Menú de la función “crear” de la herramienta Nearpod.	24
Figura 5 Actividad “Matching pairs” de Nearpod.	25
Figura 6 Actividad “Memotest” de Nearpod.	26
Figura 7 Actividad “Time to climb” de Nearpod.	27
Figura 8 Actividad “Fill in the blanks” de Nearpod.	28
Figura 9 Actividad “Draw it” de Nearpod.	29
Figura 10 Actividad “Open ended question” de Nearpod.	30
Figura 11 Actividad “Collaborate board” de Nearpod.	31
Figura 12. Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes de la aplicación de la herramienta Nearpod.	62
Figura 13. Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, después de la aplicación de la herramienta Nearpod.	64
Figura 14. Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod.	66
Figura 15. Análisis de la dimensión 1 antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod.	68
Figura 16. Análisis de la dimensión 2 antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod.	70
Figura 17. Análisis de la dimensión 3 antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod.	72
Figura 18. Análisis de la dimensión 4 antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod.	74
Figura 19. Presentación del gráfico de la prueba chi cuadrada bondad de ajuste para una muestra de la variable: Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés.	82
Figura 20. Presentación del gráfico de la prueba chi cuadrada bondad de ajuste para una muestra de la variable: Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés.	85

Figura 21. Estudiantes utilizando la herramienta Nearpod.	123
Figura 22. Estudiantes realizando ejercicios abiertos a través de la herramienta Nearpod.	123
Figura 23. Estudiantes realizando ejercicios de opción múltiple a través de la herramienta Nearpod.....	124
Figura 24. Estudiante motivado por la herramienta Nearpod.	124
Figura 25. Estudiantes realizando el post test para determinar el nivel de aprendizaje de vocabulario de inglés.	125

Resumen

En el Perú, el currículo de la educación básica regular tiende a restar importancia al aprendizaje del vocabulario en inglés, ya que se enfoca en desarrollar diversas competencias que incluyen otros aspectos del idioma inglés. Sin embargo, es fundamental reconocer que a medida que una persona amplía su vocabulario, mejora su habilidad para entender y comunicar ideas de manera precisa. El presente informe nació con el objetivo fundamental de determinar el efecto de la herramienta Nearpod en el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022. El tipo de la investigación fue aplicada y el diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 80 estudiantes del segundo grado del nivel secundario mientras que la muestra estuvo constituida por 28 estudiantes del segundo grado “C” y para la recolección de datos se utilizó una prueba escrita de entrada y salida. Los resultados demostraron que después de la aplicación de la herramienta Nearpod hubo un progreso notable en la adquisición del vocabulario en inglés puesto que el 71.43% de estudiantes alcanzó el nivel de logro esperado y el 17.86 % de estudiantes inclusive consiguió el nivel de logro destacado. A partir de los resultados obtenidos se puede concluir que las características lúdicas de la herramienta Nearpod permiten la retención del vocabulario a largo plazo, facilita la interacción entre estudiantes y promueve el autoaprendizaje.

Palabras clave: Evaluación, gamificación, inglés, Nearpod, vocabulario.

Abstract

In Peru, the regular basic education curriculum tends to downplay the importance of learning English vocabulary, as it focuses on developing various competencies that encompass other aspects of the English language. However, it is crucial to recognize that as individuals expand their vocabulary, their ability to understand and communicate ideas accurately improves. This report was born with the fundamental objective of determining the effect of the Nearpod tool on the level of English vocabulary learning in second-grade students at the secondary level of the Esperanza Martínez de López de Tacna Educational Institution, 2022. The research type was applied, and the design was pre-experimental. The population consisted of 80 second-grade students at the secondary level, while the sample consisted of 28 students from second-grade "C". Data collection was done using a pre-test and post-test. The results showed that after the application of the Nearpod tool, there was noticeable progress in the acquisition of English vocabulary, as 71.43% of students achieved the expected level of achievement and 17.86% of students even reached the outstanding level of achievement. Based on the results obtained, it can be concluded that the playful characteristics of the Nearpod tool allow for long-term vocabulary retention, facilitate interaction among students, and promote self-learning.

Keywords: Assessment, gamification, English, Nearpod, vocabulary.

Introducción

El aprendizaje del idioma inglés se ha convertido en una necesidad básica para los estudiantes ya que, al ser una herramienta elemental para la comunicación en el mundo global, facilita el desenvolvimiento del individuo en diversos ámbitos sociales y culturales. Además, el vocabulario en inglés es indispensable para lograr el desarrollo exitoso de las competencias y sobre todo su dominio comunicativo. En palabras de Thornbury (2002), el lenguaje nace inicialmente por medio de las palabras, es por ello que cuando un individuo comienza a aprender su primer o segundo idioma lo hace originalmente a través del vocabulario. En consonancia, David Wilkins (2002), sostiene que el aprendizaje del idioma inglés no depende únicamente de la gramática, sino de la adquisición del vocabulario para alcanzar su máximo dominio.

A nivel global, la educación ha enfrentado desafíos significativos debido a la irrupción del COVID-19. Por más de 70 días, varias instituciones educativas, tanto universidades como institutos, así como escuelas públicas y privadas, tuvieron que suspender las clases presenciales en medio de la pandemia, optando por la enseñanza a distancia (MINEDU, 2020). No obstante, ante esta situación, el Ministerio de Educación del Perú, en colaboración con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, ha trabajado de manera conjunta para asegurar la continuidad educativa de los estudiantes, trasladándolos a entornos virtuales con el fin de recuperar el tiempo perdido.

A pesar de estos esfuerzos, se ha evidenciado una deficiencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje entre la mayoría de los estudiantes. De acuerdo con los datos proporcionados por la Contraloría General de la República (2021), se

observó que un 32% de los estudiantes no había conseguido resultados óptimos en su aprendizaje en el año 2020. Entonces, se observa una participación activa limitada por parte de los estudiantes y un rendimiento académico bajo, factores que podrían estar vinculados tanto al tiempo perdido durante la suspensión de clases como a la aplicación de métodos tradicionales poco innovadores por parte de los docentes.

Ante esta problemática, se propone emplear Nearpod como una solución para mejorar la adquisición de vocabulario en inglés mediante la facilitación de interacciones dinámicas y lúdicas durante las actividades. Esta herramienta optimizará de manera eficiente el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

Nearpod es un software educativo de aprendizaje gamificado e interactivo basado en la nube, que posibilita la creación de presentaciones animadas desde computadoras personales y laptops inteligentes. Entre otros de sus beneficios, Nearpod proporciona la facilidad de incluir actividades interactivas y lúdicas que estimulan el aprendizaje activo en los estudiantes, además te permite observar en tiempo real, la participación y respuestas de los estudiantes (Pérez, 2017).

Esta investigación empleó una metodología de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y de diseño pre experimental. Así mismo se consideró una muestra conformada por 28 estudiantes y el instrumento para la obtención de datos fue mediante la aplicación de una prueba de entrada y salida.

De esta forma, el propósito de la investigación se centró en determinar el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés a través de la aplicación de la

herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López.

El presente informe de tesis se organiza en cuatro capítulos, los cuales se desglosan de la siguiente manera:

El primer capítulo se dedica a describir el planteamiento del problema que examina la investigación. Así mismo, aborda su formulación, objetivos y justificación, resaltando la importancia de llevar a cabo este estudio.

El segundo capítulo denominado “Marco Teórico”, expone los antecedentes respecto a las variables de estudio la herramienta Nearpod y aprendizaje del vocabulario en inglés. Por otro lado, se presentan las bases teóricas, el marco conceptual, las hipótesis de la investigación y se describe cómo se trabajarán las variables a través de sus dimensiones e indicadores.

El tercer capítulo titulado “Marco Metodológico” exhibe la metodología aplicada en la realización de la investigación. Además, la descripción del universo físico y social, así como, las características de las técnicas para el manejo de la información, los instrumentos de recolección de datos, procesamiento, análisis e interpretación.

Finalmente, el cuarto capítulo denominado “Marco Operacional”, enuncia la descripción del trabajo de campo, presentación y análisis de los resultados de investigación los cuales son presentados a través de un consolidado de tablas y figuras. Asimismo, la discusión de resultados y su conexión con investigaciones previas, conclusiones y recomendaciones para aportar en la mejora de la educación.

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1. Planteamiento del Problema

En palabras de Mei (2008), el idioma inglés se reconoce como una de las lenguas extranjeras más habladas en todo el mundo, lo que ha llevado a su inclusión en los planes de estudio de varios centros educativos. Además, se valora como un elemento crucial para la comunicación entre distintas culturas. A pesar de esto, a lo largo del tiempo, se ha identificado una carencia en el dominio del inglés entre los estudiantes, atribuible a diversas circunstancias que afectan sus vidas.

Esta carencia se puso de manifiesto en diversas entrevistas dirigidas a trabajadores de la Pontificia Universidad Javeriana, estudiantes de la Licenciatura en Lenguas Modernas y de inglés de servicios, aprendices del Colegio Francisco Miranda y educandos de la Fundación Alianza Social Educativa, las cuales fueron realizadas por el autor Castillo (2016). Se evidenció que la mayoría de los estudiantes tienen dificultades al hablar o escribir debido a la falta de vocabulario. A pesar de comprender claramente lo que quieren comunicar, tienen problemas para transmitir el mensaje debido a la falta de conocimiento de las palabras necesarias para describir ciertos objetos en el idioma que están aprendiendo.

Por otro lado, estudios realizados a nivel nacional por la empresa educativa Education First, (2023), catalogan al Perú en el puesto N° 51 de 113 países en

relación al dominio del idioma inglés, con un puntaje de 493 puntos, el cual según la empresa EF es un rendimiento medio; pero al visualizar los niveles de inglés en las diversas regiones del Perú se evidencia que existe un gran porcentaje en el nivel bajo, incluyéndose entre estas a la región tacneña.

Esto demuestra que la competencia comunicativa en el idioma inglés se presenta como uno de los desafíos más significativos dentro del plan de estudios de la educación básica regular en el país. Los estudiantes a menudo muestran falta de familiaridad con el vocabulario en inglés, lo que dificulta su capacidad para comunicarse de manera fluida y expresiva en este idioma. En este sentido, es crucial considerar la adquisición de un extenso vocabulario, ya que un dominio adecuado del mismo tendrá un impacto significativo en la capacidad de comunicarse de manera fluida y expresiva en el idioma inglés.

Según la experiencia del autor, se señala que en la ciudad de Tacna se observa una situación educativa desafiante, como se puede ver en la Institución Educativa pública Esperanza Martínez de López, donde los estudiantes tienen dificultades para aprender y recordar el vocabulario en inglés. Además, muestran un nivel bajo en las habilidades del idioma, tanto en la expresión escrita como oral, ya que sus escritos contienen errores ortográficos frecuentes y a menudo carecen de coherencia.

Esta problemática se agrava considerando que las posibles causantes podrían ser metodologías inadecuadas o poco eficientes para la enseñanza del vocabulario, las cuales no han respondido a las necesidades de los estudiantes. En

caso de mantener constante y vigente los mismos métodos, se estipula un riesgo de descenso en el rendimiento académico de los estudiantes en los próximos años.

Por lo tanto, se pretende superar este desafío mediante la implementación de enfoques didácticos novedosos y contemporáneos, aprovechando la plataforma interactiva Nearpod. Esta herramienta se diseñará de manera que se ajuste no solo a las circunstancias educativas presentes, sino también a los intereses individuales de los estudiantes, ofreciendo una variedad de actividades para captar su atención y fomentar un proceso de aprendizaje dinámico y participativo. El objetivo es convertir este desafío educativo en una oportunidad de crecimiento y desarrollo personal para los estudiantes.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

¿Qué efecto tiene la herramienta Nearpod en el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022?

1.2.2. Problemas Específicos

- a) ¿Cuál es el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes de la aplicación de la herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022?
- b) ¿Cuál es el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, después de la aplicación de la herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo

grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza
Martínez de López de Tacna, 2022?

- c) ¿Existe una diferencia entre el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar el efecto de la herramienta Nearpod en el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022.

1.3.2. Objetivos Específicos

- a) Identificar el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes de la aplicación de la herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022.
- b) Determinar el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, después de la aplicación de la herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022.

- c) Establecer si existe un grado diferencial entre el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022.

1.4. Justificación de la Investigación

El presente estudio se enmarcó en la urgente necesidad de integrar herramientas tecnológicas en la enseñanza del inglés con el propósito de mejorar el aprendizaje del vocabulario en temas cruciales para una comunicación efectiva. Ante el desafío de mantener la relevancia y la eficacia en el proceso educativo, fue esencial innovar y promover metodologías de enseñanza actualizadas, interactivas y dinámicas.

Desde una perspectiva científica, la presente investigación enriquece el cuerpo teórico mediante la generación de nuevos conocimientos que sirvan de base para futuras investigaciones sobre el tema en cuestión, así como posibilitar la creación de nuevas teorías y contribuir al avance y mejora continua del ámbito educativo. Según la investigación de Johnson et al. (2016), la tecnología aplicada a la educación no solo mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también facilita la comprensión y retención del material de aprendizaje.

En este sentido, la herramienta Nearpod emerge como solución idónea para alcanzar estos objetivos. Al permitir la creación de presentaciones interactivas y actividades multimedia, Nearpod fomentó la participación activa de los estudiantes, lo cual ha sido corroborado por estudios como el de Kulkarni et al.

(2013), que destacan su efectividad en la mejora del compromiso y la comprensión del contenido.

Metodológicamente, con el presente estudio se contribuirá en la promoción de nuevos métodos de enseñanza que sean interactivos y personalizados, con el fin de mejorar el compromiso de los estudiantes y su rendimiento académico. Asimismo, con los resultados obtenidos de esta investigación y el desarrollo de próximas investigaciones se mejorará la calidad de la enseñanza y el rendimiento estudiantil. En este mismo sentido, Nearpod se alinea con los principios de aprendizaje activo y constructivista, tal como argumentan Zhao y Bryant (2017). Al proporcionar herramientas para la creación de contenido personalizado y la retroalimentación inmediata, esta plataforma facilitó la adaptación del proceso de enseñanza-aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes. Además, la capacidad de monitorear el progreso del estudiante en tiempo real permitió a los docentes ajustar su enfoque pedagógico, promoviendo así un aprendizaje más efectivo y significativo (Smith & Clark, 2019).

Finalmente, en el ámbito social, este estudio fomentó la inclusión y la participación equitativa al ofrecer diversas modalidades de presentación y participación. De acuerdo con Ertmer y Ottenbreit-Leftwich (2013), las tecnologías digitales tienen el potencial de cerrar las brechas de aprendizaje al proporcionar acceso a recursos y oportunidades de aprendizaje más equitativas. Además, la colaboración facilitada por Nearpod entre estudiantes promovió habilidades sociales y de trabajo en equipo, como se insinúa en el estudio de Picardo (2013).

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Internacionales

Según Hakami (2020), en su artículo científico denominado *Usar Nearpod como herramienta para promover el aprendizaje activo en la educación superior Educación en un entorno de aprendizaje BYOD*, publicado por el *Centro Canadiense de Ciencias y educación*, cuyo objetivo fue explorar el uso de Nearpod como un medio para promover la participación activa en el aprendizaje en la educación superior. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo con un diseño descriptivo y correlacional. Utilizó un cuestionario electrónico como instrumento de recolección de datos, aplicado a una muestra de 74 estudiantes mujeres. Los resultados indicaron que las características de Nearpod motivaron a los estudiantes a participar más en las actividades de aprendizaje en el aula, generando un alto nivel de satisfacción con el entorno de aprendizaje ofrecido y facilitando la resolución de tareas durante las sesiones. El estudio concluyó que la integración de Nearpod tuvo un impacto significativo en la mejora de la enseñanza, actuando como un motor fomentador del aprendizaje de las diversas áreas. En base a lo mencionado se puede inferir que Nearpod también es capaz de producir resultados altamente eficaces en el avance del aprendizaje del inglés, abarcando las destrezas lingüísticas y el vocabulario, lo cual también es parte del objetivo de la investigación actual.

Según Bolaños et al. (2020), en su artículo científico *GeoGebra, Quizizz, PowToon y Kahoot como recursos tecnológicos en la enseñanza de la Geometría*

en séptimo año de la Educación General Básica costarricense, publicado en la revista *Pensamiento actual en el Liceo Experimental Bilingüe de Grecia*, tuvo como objetivo examinar el efecto de la tecnología, a través de las herramientas como GeoGebra, Quizizz, PowToon y Kahoot. La metodología que empleó fue cuasi experimental, con un enfoque cualitativo y un diseño correlacional. La muestra fue un grupo de docentes y dos secciones de séptimo año del III Ciclo de la Educación General Básica costarricense, uno como grupo control y otro como grupo experimental. Además, utilizó una unidad didáctica como instrumento de investigación. Los resultados destacaron el mayor progreso del grupo experimental en comparación con el grupo de control, así como una actitud más comprometida y atenta hacia los temas tratados por parte de los estudiantes. Se concluyó que la integración de los softwares mencionados tiene un impacto positivo en la motivación de los estudiantes durante el proceso educativo. Esto es relevante ya que el presente estudio se alinea con la búsqueda de motivación en los estudiantes, como lo propone la herramienta Nearpod, para mejorar su nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés.

De acuerdo al artículo realizado por Guano et al. (2020), denominado *La plataforma lúdica Kahoot en el aprendizaje de vocabulario en inglés*, publicado en la revista *Conciencia Digital*, cuyo objetivo fue promover la integración de la herramienta Kahoot en el proceso de aprendizaje del vocabulario en inglés en el Nivel II de la Carrera de Ingeniería Electrónica en Control y Redes Industriales. El enfoque de la investigación fue cuali-cuantitativo, con un diseño cuasi experimental, de tipo documental y descriptivo. Se examinó a una muestra de 48 estudiantes del Nivel II de inglés. Un hallazgo significativo fue que el promedio

del Pretest fue de 4,30/10, mientras que el del Post-test alcanzó 7,45/10, lo que indica que, aunque los estudiantes inicialmente mostraban falta de motivación por aprender vocabulario en inglés, esta situación mejoró tras la intervención. La investigación concluye que la herramienta lúdica Kahoot no solo logra una conexión significativa con los estudiantes, sino que también puede fomentar su creatividad y su deseo de adquirir más conocimientos. Por lo tanto, el resultado obtenido es significativo, ya que tanto Nearpod como Kahoot integran esta función multimedia en sus plataformas, combinando diversas actividades de forma interactiva, lo cual puede resultar beneficioso en el aprendizaje del vocabulario, lo que a su vez influirá en varias habilidades del inglés.

2.1.2. Nacionales

Según Pillaca (2018), en su trabajo investigativo titulado *Gamificación educativa “Duolingo” y comprensión lectora en el idioma inglés en una Institución Educativa, Callao- 2022*, ejecutada en la ciudad de Lima cuyo objetivo se inclinó en determinar la relación existente entre la gamificación educativa Duolingo y la comprensión lectora en inglés. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, tipo básico y de diseño correlacional. Así mismo se consideró una muestra de 90 estudiantes pertenecientes al tercer grado del nivel secundario de una institución pública. Se utilizaron un cuestionario para la primera variable, gamificación educativa en Duolingo, y una prueba para la segunda variable, comprensión lectora en inglés, para recopilar los datos. Los resultados mostraron que la gamificación educativa Duolingo alcanzó un nivel medio con un 61%, mientras que la comprensión lectora en inglés estuvo en un nivel intermedio con un 52%. Esto llevó a la conclusión de que existe una relación directa entre ambas

variables. Por otra parte, se demostró que Duolingo motiva a los estudiantes con sus entornos visuales animados y su facilidad de uso, lo que refuerza la adquisición del vocabulario en inglés. Esta mejora evidenciada a través de Duolingo genera expectativas positivas para obtener resultados similares mediante la herramienta Nearpod en el presente estudio.

En Huancayo, Gómez (2018), en su trabajo investigativo titulado *La herramienta tecnológica Quizlet y el rendimiento académico en el área de inglés de los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. "Santiago Antunez de Mayolo"-Pichanaki*, se planteó como objetivo medir la influencia de la herramienta Quizlet para aumentar el dominio del inglés. El estudio fue de carácter aplicado y explicativo, empleando los métodos científico y experimental con un diseño cuasi-experimental. Se trabajó con 80 estudiantes en grupos no equivalentes, seleccionados de forma no probabilística. Para evaluar su nivel académico, se aplicó una prueba inicial y una evaluación final, analizadas con estadística descriptiva e inferencial. En base a los hallazgos se concluyó que Quizlet mejora significativamente el dominio del inglés en los estudiantes, facilitando el aprendizaje y la retención de información.

En Huancavelica desde la perspectiva de Villa (2023), en su tesis denominada *La utilización de la plataforma Duolingo para mejorar la comunicación oral en inglés en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la I.E. Juan Velasco Alvarado de Pucuto – Acoria – Huancavelica*, trabajo que tuvo como objetivo determinar los efectos que genera la plataforma Duolingo. Así mismo empleó una metodología aplicada y de nivel correlacional para analizar la relación entre variables. Aplicó una evaluación Pre y Post Test

para medir las competencias comunicativas en inglés de los estudiantes, antes y después de usar Duolingo en las actividades de aprendizaje. La muestra consistió en 28 estudiantes del cuarto grado de secundaria en la I.E. Juan Velasco Alvarado de Pucuto, Acoria, Huancavelica. Los resultados concluyen que la plataforma Duolingo tiene un impacto significativo en la mejora de las competencias comunicativas en inglés, ya que el 80% de los estudiantes mostraron un avance notable en el post test. Esto resalta la efectividad de Duolingo como herramienta de aprendizaje del idioma.

2.1.3. Locales

En Tacna, Laura et al. (2021), en su artículo titulado *Aplicación Quizizz y comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa “Aprendo en Casa”*, publicado en la *Revista Innova Educación*, se plantearon como objetivo evaluar los resultados del nivel de comprensión de textos en inglés utilizando el contenido de la plataforma educativa “Aprendo en Casa”. La investigación fue de tipo experimental con un diseño preexperimental, utilizando el método hipotético-deductivo. La población de estudio estuvo integrada por 17 estudiantes. Para la obtención de datos, ejecutó una prueba de entrada y salida. Los resultados muestran que, tras la prueba de salida, el 68.75% de los estudiantes alcanzó un logro destacado, mientras que el 31.25% logró el nivel esperado, sin registros en niveles inferiores. A partir de los hallazgos se concluyó que la implementación de Quizizz contribuyó a la mejora del nivel de comprensión de textos en inglés, utilizando el contenido de la plataforma educativa *Aprendo en Casa*, en los estudiantes de segundo grado de secundaria.

Según Laura (2021), en su artículo titulado *Quizizz en el aprendizaje del inglés en estudiantes de la universidad nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021*, publicado por la revista *Puriq*, cuyo objetivo se centró en analizar el impacto de la herramienta Quizizz en el proceso de aprendizaje del inglés. La investigación fue de tipo aplicado con un diseño cuasiexperimental, empleando un enfoque cuantitativo y dos grupos semejantes. La muestra incluyó a 32 estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero. Para la recopilación de datos, se aplicó una prueba escrita basada en un examen internacional de nivel B1, con pretest y postest. Los hallazgos evidenciaron que la media aritmética del postest fue de 62.5 para el grupo control, mientras que el grupo experimental obtuvo un promedio de 86.3. En base a lo mencionado, se concluyó que el uso de Quizizz es una estrategia efectiva, ya que contribuyó significativamente a la mejora del nivel de aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Herramienta Nearpod

2.2.1.1. Gamificación en la Educación.

En palabras de Peralta (2023), la neurociencia revela que el juego va más allá de ser simplemente una forma de entretenimiento. Es común que los seres humanos aprendan mediante el juego en las etapas tempranas de la vida, pero a medida que crecen, tienden a abandonar gradualmente esta actividad. ¿Qué sucedería si se implementara el juego como recurso de enseñanza en todos los niveles educativos? Esto abriría la puerta a una estrategia de aprendizaje innovadora, distinta de las tradicionales. La neurociencia nos indica que, durante

el juego, se activan regiones específicas del cerebro, lo que no solo favorece la concentración, sino que también estimula la motivación por aprender. Además, nos enseña que cada cerebro es único, lo que implica que las formas de aprender y comprender también varían entre individuos.

A través de la gamificación, los estudiantes pueden desarrollar múltiples habilidades simultáneamente gracias a sus capacidades digitales. Asimismo, estas herramientas tecnológicas introducen cambios en la rutina habitual del proceso de enseñanza, fomentando la colaboración, la competitividad y el desarrollo de habilidades cognitivas.

Los recursos digitales son herramientas que respaldan a los educadores en su labor pedagógica, brindando diversas oportunidades pedagógicas a aquellos docentes dispuestos a adoptar innovaciones. Pascuas (2017) respalda esta idea al afirmar que la implementación de técnicas de juego contribuye a mejorar la comunicación no solo entre los usuarios, sino también entre el estudiante y el docente, gracias a la motivación que la gamificación genera.

En base a todo lo mencionado, se puede inferir que para introducir la gamificación en el entorno educativo se requiere la participación de profesores creativos y motivados dispuestos a desafiar algunos paradigmas arraigados en la enseñanza tradicional. Para lograrlo, es esencial proponer alternativas más colaborativas, establecer conexiones entre el aprendizaje y situaciones del mundo real, crear actividades lúdicas e incorporar nuevos recursos, como las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). La escasa utilización de estas prácticas impide estimular el desarrollo de la creatividad y el aprendizaje significativo, lo

que obliga a los docentes a generar nuevas actividades que fomenten el gusto y el interés por el aprendizaje.

2.2.1.2. Definición.

Nearpod es una herramienta educativa basada en la nube que ofrece aprendizaje gamificado e interactivo. Permite la creación de presentaciones animadas desde computadoras personales y laptops, facilitando la inclusión de actividades interactivas y lúdicas para fomentar el aprendizaje activo. Además, posibilita la observación en tiempo real de la participación y respuestas de los estudiantes. A su vez, este software permite que las sesiones se adapten al ritmo tanto del docente como de los estudiantes (Pérez, 2017).

La herramienta digital Nearpod promueve diferentes recursos atractivos e interactivos para captar a largo plazo el interés de los estudiantes en clase, además no limita la participación de los diferentes individuos.

Una fuente sobre Nearpod, brindada por Bedón e Hinojosa (2015) señala que Nearpod permite que los docentes sean capaces de crear presentaciones interactivas y de atractivo contenido para la vida. Los docentes identifican y determinan a los estudiantes que hacen uso de dispositivos móviles, interactuando con ellos en tiempo real.

Quesada (2016) confirma que la herramienta Nearpod está diseñada principalmente para entornos educativos que cuentan con dispositivos digitales. Su rendimiento es óptimo en aulas equipadas con portátiles o computadoras, aunque su eficacia está sujeta a la calidad y velocidad de la conexión Wi-Fi. En el ámbito de la tecnología educativa, Nearpod destaca por su versatilidad al ser

compatible con Windows, Android e iOS, permitiendo a los usuarios acceder a las presentaciones desde diversos dispositivos como PC, tabletas, smartphones, entre otros.

2.2.1.3. Características Generales de Nearpod.

Según Amo (2016), a diferencia de las otras plataformas educativas existentes, Nearpod se caracteriza por:

- a) Acceder a la plataforma desde la nube.
- b) Ser sencilla para la elaboración de presentaciones.
- c) Ofrecer la posibilidad de importar contenido desde otros formatos.
- d) Permitir la inclusión de diversas actividades, como cuestionarios, juegos de memoria, encuestas, entre otros.
- e) Poner a disposición una amplia biblioteca de presentaciones creadas por otros educadores.
- f) Facilitar a los estudiantes avanzar a través de las lecciones a la velocidad que les sea más cómoda.
- g) Presentar un informe acerca de las clases con el fin de que tanto estudiantes como docentes puedan evaluar su participación.
- h) Brindar la facilidad a los alumnos de ingresar a la lección mediante cualquier dispositivo portátil.
- i) Permitir la carga sencilla de presentaciones, ya sean de PowerPoint o Google Slides.

- j) Emplearse de forma simultánea, sujeto a la calidad de la conexión a internet; los estudiantes pueden ingresar mediante un código, y no es necesario instalarlo en la computadora.

Una de las características más destacadas de esta herramienta es su función de informes. Después de concluir la sesión, Nearpod genera un impresionante resumen de las interacciones de los estudiantes. Este resumen permite personalizar el aprendizaje según el rendimiento de los estudiantes y brinda la posibilidad de ofrecer aclaraciones a aquellos que lo necesiten.

Figura 1

Características de Nearpod.



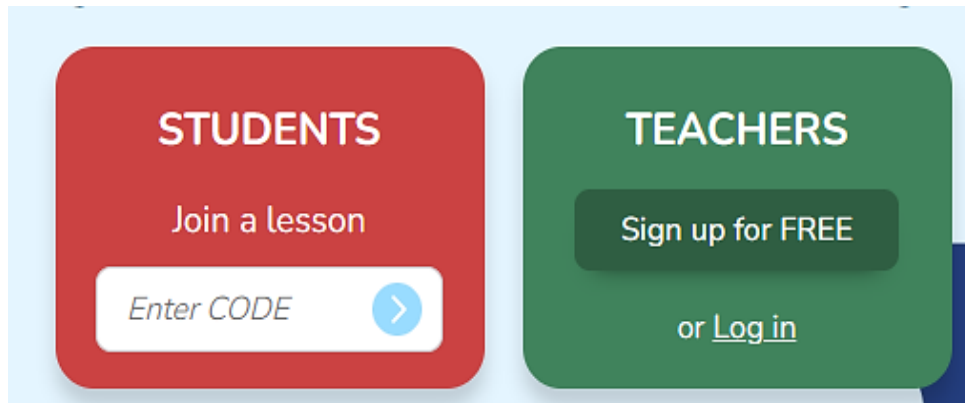
Nota: Extraído de “Diseño de actividades de aprendizaje y gamificación utilizando Nearpod” de Galileo University (2022).

2.2.1.4. Modalidades de Ingreso a la Herramienta Nearpod.

Para poder acceder a la herramienta Nearpod, se ofrecen las siguientes modalidades:

Figura 2

Modalidades de ingreso.



Nota: <https://nearpod.com/my-profile/>

Modalidad de docente:

Se trata del espacio donde se proyectan las diapositivas previamente creadas en la herramienta, siendo fácil de manejar. Aunque la preparación de actividades puede requerir tiempo, su utilización no debería presentar dificultades. Además, permite visualizar en tiempo real los resultados de las actividades de los estudiantes en la pantalla de una laptop, computadora de escritorio o teléfono móvil.

Modalidad del estudiante:

Esta modalidad permite a los participantes ingresar un código que tú generas al iniciar la herramienta Nearpod. Cualquier persona que conozca este código puede unirse a la presentación. Básicamente, actúa como receptor de tus actividades, donde los estudiantes visualizan tu explicación en las pantallas de sus laptops, computadoras o teléfonos móviles, y deben realizar las actividades correspondientes.

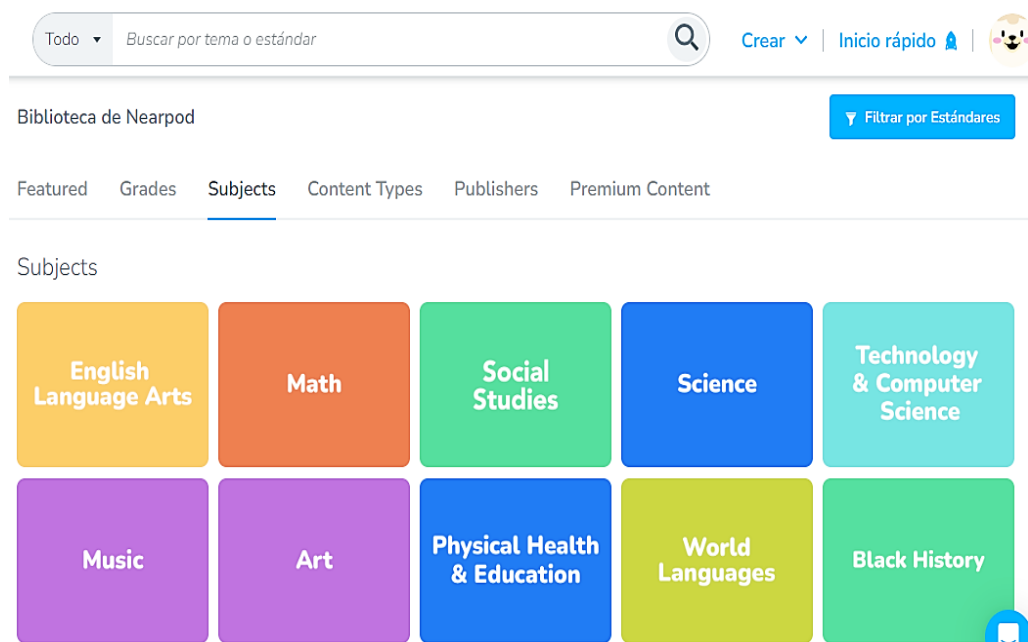
2.2.1.5. Aspectos Pedagógicos de la Herramienta Nearpod.

La herramienta Nearpod cuenta con una amplia biblioteca que ofrece diversas sesiones abarcando distintas áreas como inglés, matemáticas, ciencias sociales, informática, música, entre otros. Estas mismas se encuentran disponibles para ser utilizadas por cualquier educador interesado.

En cada área o disciplina, existen varias sesiones de clases ya elaboradas por diferentes educadores. Los usuarios tienen la posibilidad de elegir entre estas sesiones prediseñadas o crear sus propias lecciones según sus necesidades y preferencias. Esto proporciona flexibilidad y adaptabilidad en la planificación y ejecución del contenido educativo.

Figura 3

Áreas disponibles que proporciona la herramienta Nearpod.



Nota: <https://nearpod.com/my-profile/>

Nearpod, en calidad de herramienta educativa, proporciona ventajas en las distintas áreas señaladas. A continuación, se presenta una descripción detallada:

a) Estimula, consolida y explora competencias:

Estimular: Nearpod permite activar las habilidades de los estudiantes, lo que significa que los involucra de manera efectiva en el proceso de aprendizaje, haciendo que participen de manera activa.

Consolidar: La plataforma ayuda a fortalecer las habilidades existentes de los estudiantes, lo que implica mejorar y consolidar su comprensión en diferentes áreas temáticas.

Explorar competencias: Nearpod también facilita el descubrimiento de nuevas habilidades, alentando a los estudiantes a explorar y desarrollar capacidades que pueden no haber conocido previamente.

b) Aborda más que conceptos fundamentales:

Nearpod no se limita a la explicación de conceptos y frases básicas. Va más allá, proporcionando repeticiones y refuerzos. Esto significa que la herramienta ofrece práctica adicional y apoyo, lo cual es significativamente valioso para aquellos estudiantes que están acostumbrados a métodos de enseñanza más tradicionales y desean más práctica para afianzar su comprensión.

c) Ofrece ventajas a aquellos estudiantes que están familiarizados con enfoques de enseñanza tradicionales:

Algunos estudiantes pueden estar más cómodos con enfoques de enseñanza tradicionales. Nearpod les ofrece repeticiones y refuerzos, lo que puede facilitar la transición hacia métodos más interactivos y digitales, al tiempo que proporciona una experiencia de aprendizaje familiar y reconfortante.

d) Posee alto nivel de comentarios gratificantes en la retroalimentación:

Nearpod se destaca por proporcionar un alto nivel de comentarios gratificantes como parte de su retroalimentación. Esto significa que los estudiantes reciben comentarios positivos y motivadores que refuerzan sus logros y esfuerzos, lo que puede tener un impacto positivo en su motivación y autoestima académica.

En resumen, respecto a los aspectos pedagógicos, Nearpod emerge como una herramienta educativa completa que va más allá de la transmisión de información. Estimula, consolida y explora habilidades, al mismo tiempo que brinda repeticiones y refuerzos. Se ajusta a las preferencias de aprendizaje tradicionales y proporciona una retroalimentación positiva para potenciar la experiencia educativa de los estudiantes.

2.2.1.6. Aspectos Técnicos para la Elaboración de Recursos Educativos.

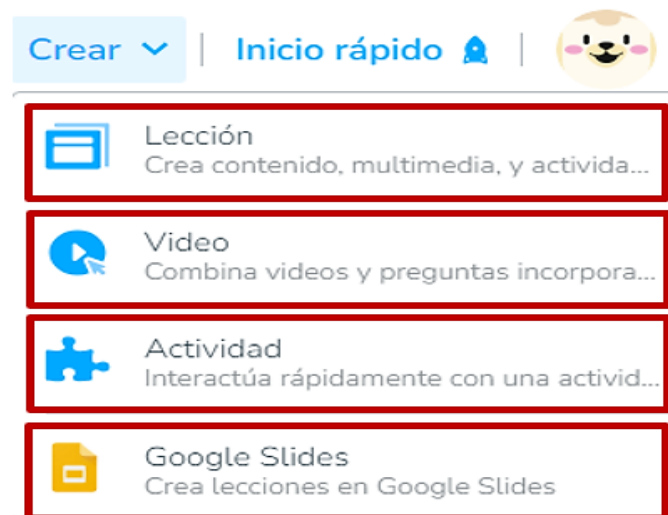
Para crear contenido educativo utilizando la herramienta Nearpod, es fundamental comenzar desde la función "Crear". Esta opción proporciona acceso a diversas alternativas, entre las cuales se incluyen "Lección", "Video", "Actividad" y "Google Slides". Desde este menú, los usuarios pueden seleccionar

la opción más adecuada para diseñar y estructurar su material educativo, ya sea a través de lecciones interactivas, la inclusión de videos, actividades específicas o la integración de presentaciones de Google Slides.

En base a lo mencionado, la función "Crear" de Nearpod sirve como punto de partida para elaborar contenido educativo personalizado y variado.

Figura 4

Menú de la función “crear” de la herramienta Nearpod.



Nota: <https://nearpod.com/my-profile/>

Tipo de actividades en Nearpod

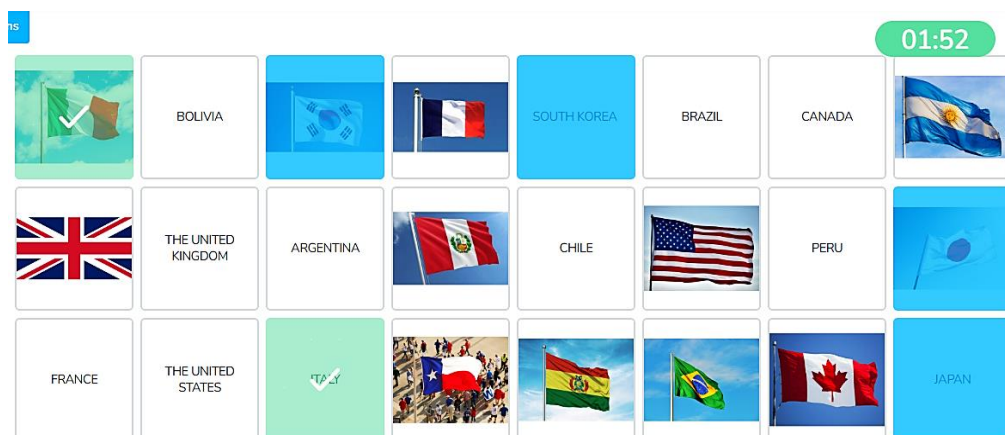
El tipo de actividades es diverso y varía según el nivel; estos pueden incluir actividades de memoria en las que el participante relaciona palabras en inglés con sus definiciones según su conocimiento. También se incluyen ejercicios de opción múltiple, donde la tarea es seleccionar la opción adecuada según el contexto del enunciado. A través de este tipo de actividades, Nearpod da prioridad principalmente a los siguientes aspectos:

a) Ejercicios de memoria

- Matching pairs: Se trata de una actividad recreativa en la que se emparejan tarjetas que contienen textos e imágenes relacionadas de acuerdo con el tema designado. Durante esta dinámica, el estudiante tiene la oportunidad de potenciar su habilidad intelectual y mejorar su agilidad mental al recordar la variedad de imágenes y tarjetas de texto que se presentarán dentro del tiempo establecido por el docente.

Figura 5

Actividad “Matching pairs” de Nearpod.



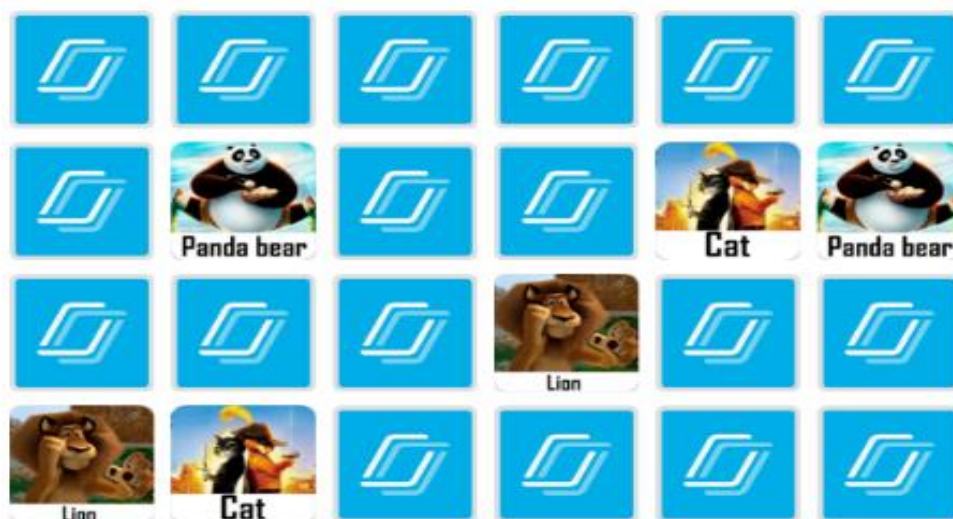
Nota: <https://nearpod.com/my-profile/>

- Memotest: Este juego involucra a los estudiantes en una actividad que los motiva a utilizar su memoria. A medida que las imágenes aparecen, los estudiantes deben memorizar su ubicación y buscar la

pareja correspondiente. De esta manera, logran asociar cada pareja existente dentro del tiempo asignado.

Figura 6

Actividad “Memotest” de Nearpod



Nota: <https://nearpod.com/my-profile/>

b) Ejercicios opción múltiple

- Time to climb: En este juego cada estudiante o participante apenas ingrese adoptará un avatar que elegirá por sí mismo, luego de ello se verá envuelto en una actividad que se basa en resolver algunos ejercicios que a su vez disponen de múltiples opciones para su resolución, conforme va acertando irá escalando, pero si obtiene puntos en contra, su avance irá en retroceso, al finalizar la actividad solo el que más aciertos tuvo llegará a la meta.

Figura 7

Actividad "Time to climb" de Nearpod.

Question #3 of 10

What's the meaning of the word "apple"?

frutas

mango

Nice job! ✓

manzana

Ruth Xiomara Salamanca Chaparro

Nota: <https://nearpod.com/my-profile/>

- Fill in the blanks: En este espacio lúdico, la dinámica implica llenar los espacios en blanco que se presentan en el texto proporcionado. No obstante, en un cuadro rectangular se ofrecerán varias opciones que el estudiante podrá seleccionar y colocar en los diferentes espacios, considerando el contexto y su análisis para tomar decisiones adecuadas.

Figura 8

Actividad “Fill in the blanks” de Nearpod.

A person who designs buildings and houses is an architect.

A person who paints pictures is a painter.

A person who drives a taxi is a [redacted].

A person who teaches students, usually at school, is a [redacted].

A person trained to help a doctor and look after the sick or injured is a [redacted].

A person who helps people who are sick or have health problems is a [redacted].

A person who gives legal advice and defends people in court is a [redacted].

A person who acts in a theater or a movie is an [redacted].

A person who prepares food for people, and often works in restaurants is a [redacted].

A person who makes bread and cakes and normally works in a bakery is a [redacted].

driver. actress. doctor. taxi. lawyer. nurse. teacher. baker. chef.

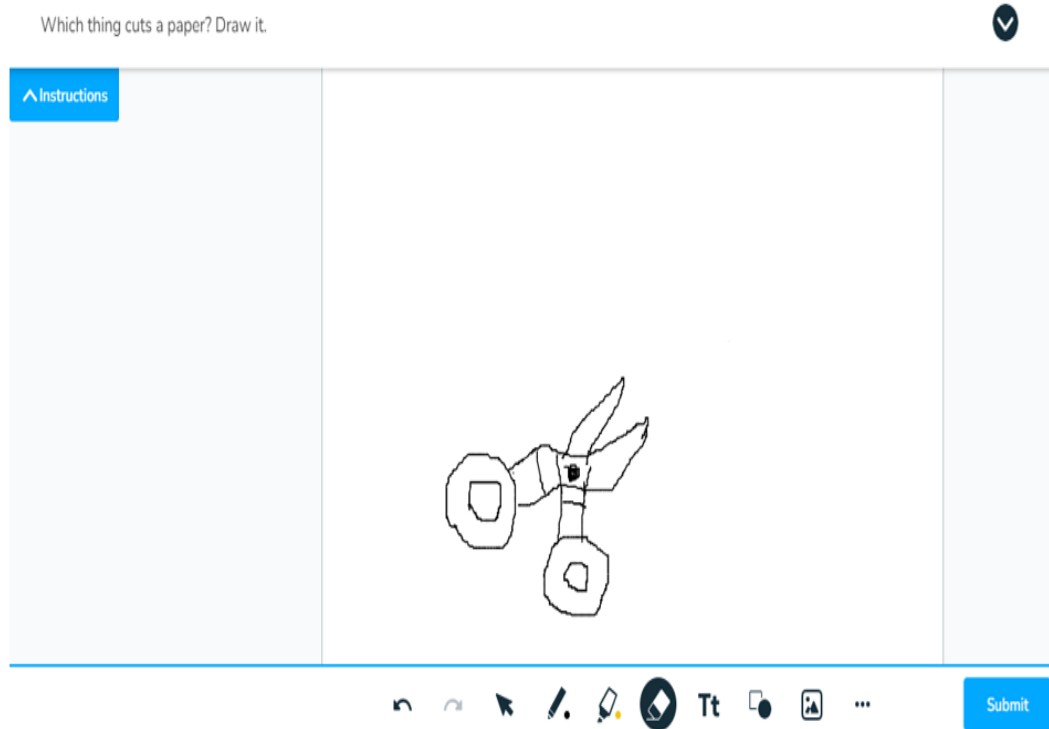
Nota: <https://nearpod.com/my-profile/>

c) Ejercicios abiertos

- Draw it: Esta actividad requiere que los estudiantes den respuesta a los ejercicios mediante la creación de dibujos, textos o imágenes. La finalidad principal de esta dinámica es fomentar y potenciar la creatividad individual de cada estudiante. En lugar de limitarse a respuestas convencionales, se busca que los alumnos exploren diversas formas de expresión, contribuyendo así al desarrollo de su pensamiento creativo y originalidad.

Figura 9

Actividad “Draw it” de Nearpod.




Nota: <https://nearpod.com/my-profile/>


- Open ended question: Se trata de una actividad que sumerge a los estudiantes o participantes en un conjunto de preguntas abiertas, es decir, sin opciones que faciliten su respuesta. En este tipo de actividad que ofrece Nearpod los estudiantes tienen la opción de proporcionar su respuesta de forma escrita o mediante un archivo de audio. Además, se les permite incorporar diversos medios a su mensaje, permitiendo a los estudiantes adjuntar imágenes, textos, archivos de audio, enlaces a sitios web o documentos en formato PDF.

Figura 10

Actividad “Open ended question” de Nearpod.

Why is the English language considered important in the workplace? 

Ready? Enter your answer here.

 Record Audio

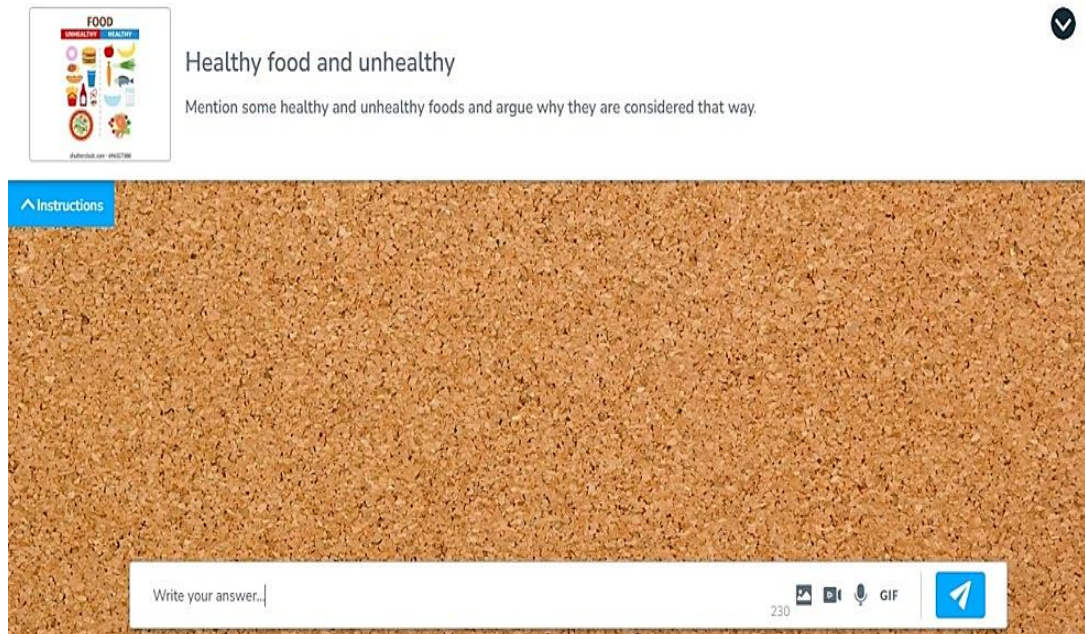
Submit

Nota: <https://nearpod.com/my-profile/>

- Collaborate board: A diferencia del resto, esta presenta una característica adicional. Se asemeja a un cuestionario abierto sin opciones predefinidas, pero incluye un espacio adicional que permite agregar una explicación relacionada con la pregunta. Este funciona como un respaldo para los estudiantes al proporcionarles la oportunidad de acceder a información adicional.

Figura 11

Actividad “Collaborate board” de Nearpod.



The image shows a screenshot of a Nearpod 'Collaborate board' activity. At the top left, there is a small graphic titled 'FOOD' with 'UNHEALTHY' and 'HEALTHY' categories. The main title of the board is 'Healthy food and unhealthy'. Below the title, the instruction reads: 'Mention some healthy and unhealthy foods and argue why they are considered that way.' The board itself is a large corkboard texture. At the bottom, there is a text input field with the placeholder 'Write your answer...'. To the right of the input field, there are icons for adding images, videos, audio, GIFs, and a share icon. A small '230' is visible next to the share icon.

Nota: <https://nearpod.com/my-profile/>

2.2.1.7. Aspecto Cognitivo de la Plataforma Nearpod.

La herramienta Nearpod tiene un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del vocabulario en inglés al proporcionar experiencias significativas. Facilita la reflexión y el análisis de los contenidos, fomenta la participación activa mediante la interacción entre los estudiantes y promueve la lluvia de ideas. Estos aspectos contribuyen a un aprendizaje significativo al involucrar a los estudiantes de manera efectiva y crear un entorno en el que puedan relacionar el vocabulario con situaciones concretas y relevantes.

El estudiante demuestra una eficiente habilidad para operar en entornos tecnológicos, adquiriendo conocimientos de manera estructurada en un proceso continuo y con retroalimentación constante (MINEDU, 2016).

2.2.1.8. Aspecto Práctico de la Plataforma Nearpod.

Para la creación de distintas lecciones o actividades, el docente debe disponer de conexión a Internet y poseer una cuenta en la herramienta Nearpod. Esta cuenta puede ser registrada de manera sencilla mediante el uso de una cuenta de Google, Office 365, Clever o ClassLink, lo que facilitará un registro automático y más eficiente.

Por otro lado, en el caso de los estudiantes, únicamente necesitan disponer de un dispositivo, ya sea una laptop, computadora o celular; la creación de una cuenta es de carácter opcional. Posteriormente, los estudiantes solo tienen que acceder al enlace proporcionado por el docente, el cual ya está preconfigurado y asociado a ciertas actividades a realizar. La dinámica se centra en la participación activa del estudiante durante el desarrollo de la sesión.

Anudado a esto, Nearpod en su aspecto práctico posibilita la observación en tiempo real del avance de los estudiantes y fomenta una interacción activa y dinámica entre el docente y el estudiante.

2.2.1.9. Aspecto Motivacional de la Plataforma Nearpod.

Según Hakami (2020), Nearpod puede desempeñar un papel motivador en el proceso de aprendizaje, particularmente en el desarrollo del interés por el vocabulario en inglés. Además, estimula la consolidación e implementación de los conocimientos, al proporcionar retroalimentación guiada por el docente.

En contraste, esta herramienta estimula la participación continua y la construcción activa del conocimiento por parte de los estudiantes. Asimismo, les

insta a emplear el pensamiento crítico al interactuar de manera productiva con la herramienta digital Nearpod.

2.2.1.10. Manejo de la Herramienta Nearpod.

Según Bedón e Hinojosa (2015), Nearpod se presenta como una herramienta educativa excepcional para los estudiantes, ya que, en la actualidad, aquellos que carecen de conocimientos tecnológicos se encuentran en una considerable desventaja. En esta era digital en constante cambio, la tecnología ocupa un papel central, y es crucial familiarizarse con estas nuevas herramientas para garantizar un proceso educativo efectivo. Además, el manejo de Nearpod resulta fácil de comprender para cualquier usuario interesado, gracias a las numerosas facilidades que la herramienta ofrece. De igual manera, permite a los educadores llevar a cabo actividades en tiempo real con sus estudiantes.

Nearpod simplifica la entrada a su plataforma desde iPads o MACs para la gestión de contenido predefinido. Además, integra múltiples presentaciones que permiten la ejecución simultánea del trabajo y la evaluación de los resultados de los participantes.

2.2.1.11. Beneficios de los Juegos Educativos.

Según Núñez-Barriopedro et al. (2020) señalan que una herramienta lúdica en el sector educativo inserta una semilla positiva en los estudiantes. Este impacto positivo se atribuye a la capacidad inmersiva de la herramienta y a la búsqueda de soluciones a problemas presentes en los juegos lúdicos. En este contexto, los participantes, que son los estudiantes, tienen la oportunidad de desarrollar nuevas habilidades y fortalecer sus capacidades de manera significativa. La idea es que la

experiencia lúdica no solo entretiene, sino que también se convierte en una plataforma efectiva para el aprendizaje y el crecimiento personal.

Anudado a esto, García (2019), destaca que a través del juego se puede mejorar de manera significativa la comprensión de los contenidos teóricos, logrando así un entendimiento óptimo del tema tratado. Además, se señala que esta metodología puede captar la atención de los estudiantes y posiblemente mejorar de manera crucial la retención en la memoria.

2.2.1.12. Nearpod en la Educación.

Según lo expresado por Díaz (2019), el aprendizaje se define como la acción y reacción de adquirir conocimientos, siendo un proceso de asimilación que conduce al desarrollo de nuevas habilidades. En el mismo contexto, se describe un procedimiento que implica la adquisición, comprensión y aplicación de información obtenida a través de la experiencia cotidiana en la vida real.

En consecuencia, los estudiantes incorporan este proceso de aprendizaje desde su entorno cotidiano y están dispuestos a absorber, analizar y demostrar el conocimiento competente adquirido en respuesta a las demandas digitales de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Con la ayuda de la aplicación Nearpod será posible notar amplia gama de beneficios alrededor del proceso de aprendizaje del idioma inglés gracias a todos los aportes que proporciona su aplicativo, se espera hacer uso de esta herramienta con el propósito de potenciar cada una de las habilidades de estudiantes al máximo, extraer hasta el último jugo de cada una de las actividades establecidas y/o pre diseñadas por Nearpod.

En este mismo orden de ideas, el estudiante podrá experimentar una metodología innovadora, y el conocimiento adquirido perdurará en el tiempo, posibilitándole desenvolverse de manera efectiva a largo plazo.

Acotando con todo lo mencionado, Bedón e Hinojosa (2015), estiman que la herramienta Nearpod se convertirá en un recurso educativo invaluable, potenciando el rendimiento en las tareas y evaluaciones designadas por los educadores, al mismo tiempo que ofrece información detallada sobre las áreas que requieren refuerzo por parte de los estudiantes. Además, Nearpod emplea diversas estrategias para captar la atención de los participantes durante las sesiones, lo cual resulta gratificante, ya que asegura que los estudiantes no experimenten aburrimiento, incluso en entornos virtuales.

2.2.1.13. Fases de la Metodología Lúdica.

a) Inmersión.

Según Hernández et al. (2014), la inmersión en el ámbito científico implica familiarizarse con el contexto en el que se realizará el estudio, identificar informantes que proporcionen datos y nos orienten en el lugar, sumergirse y comprometerse con la situación de la investigación. En la fase inicial, se pueden emplear varias herramientas para recopilar información sobre el contexto y destacar algunas características específicas de los estudiantes. Es fundamental ampliar las descripciones de la población mediante observaciones detalladas. En este contexto, los investigadores utilizan dos instrumentos: la anotación y el diario de campo o diario. Estas herramientas les permiten describir

lo que observan, escuchan y perciben a través de sus sentidos durante el proceso de investigación.

b) Planificación.

En palabras de Molina (2006) la planificación se concibe como un proceso destinado a tomar decisiones en relación con la preservación o alteración de situaciones. Este procedimiento implica reflexión y la utilización de los recursos necesarios para llevar a cabo dichas decisiones. En esencia, la planificación se orienta a la toma de decisiones informadas y estratégicas para manejar y, en su caso, cambiar diferentes situaciones.

En ese mismo sentido, desempeña la función administrativa, que sirve como cimiento para las demás. Según la descripción de Matos y Pasek (2005), en esta fase se definen los objetivos y metas que se aspiran lograr, así como las implicaciones de su consecución. En este mismo contexto, en la realización de una investigación, es fundamental la formulación de los objetivos, ya que sirven como guía para anticipar el curso de acción necesario para alcanzarlos, es decir, para diseñar las actividades destinadas a llevar a cabo la investigación.

c) Ejecución

Como lo hace notar Matos y Pasek (2005), esta fase se fundamenta en la ejecución de lo planificado previamente y está estrechamente vinculada con la acción. Es esencial destacar que en este proceso dinámico se requiere fomentar la motivación y la comunicación

entre los estudiantes para alcanzar las metas y objetivos establecidos. Asimismo, puede contribuir al logro eficaz y eficiente del producto de investigación, facilitando la generación de conocimiento.

Por consiguiente, resulta crucial establecer una comunicación abierta y motivar a los estudiantes en la ejecución y desarrollo de sus actividades. Al mismo tiempo, es fundamental crear un entorno propicio que favorezca el trabajo conjunto hacia la consecución de las metas y objetivos establecidos.

2.2.2. *Aprendizaje del Idioma Inglés*

2.2.2.1. Definición.

MINEDU (2016), afirma lo siguiente: El inglés, en la actualidad, es uno de los idiomas más hablados globalmente, con más de 1.130 millones de personas que lo hablan. Por este motivo, se le percibe como una herramienta que puede desbloquear más de 50 oportunidades y, por ende, abrir más de un millón de puertas para aquellos que se propongan aprender este idioma.

Además, dado su amplio reconocimiento en distintos países, numerosas instituciones educativas a nivel mundial lo han incorporado como componente integral de sus programas académicos.

El aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua materna se lleva a cabo en entornos educativos, donde los estudiantes alcanzan un nivel avanzado del idioma mediante diversas actividades dinámicas. (Ministerio de Educación Nacional República de Colombia, 2006).

2.2.2.2. Importancia del Aprendizaje del Idioma Inglés.

Según Chávez et al. (2017), el inglés ha experimentado una difusión a lo largo de décadas, asociada a un fenómeno globalmente reconocido como la globalización. Un número creciente de individuos adquiere habilidades en este idioma, y cada vez más personas lo eligen como herramienta para sus labores profesionales y su desarrollo personal.

El aprendizaje de lenguas extranjeras, especialmente el inglés, se ha convertido en una prioridad en varios sectores laborales. La globalización es la principal razón por la cual el inglés ha adquirido tanta relevancia a nivel mundial, llegando a ser considerado un idioma comercial fundamental. La necesidad de comunicarse eficazmente en un entorno globalizado ha elevado la importancia del inglés en distintos ámbitos profesionales.

En resumen, se destaca que el respaldo proporcionado por diversas herramientas educativas desempeña un papel crucial en la consecución a largo plazo del aprendizaje del idioma inglés por parte de los estudiantes. Este proceso no solo los prepara para el ámbito laboral, sino que también les brinda las competencias necesarias para destacar en los sectores en los que deseen postular. Así, el verdadero valor del aprendizaje del idioma inglés radica precisamente en su capacidad para equipar a los individuos con las habilidades esenciales que les permitirán prosperar en diversas áreas profesionales.

2.2.2.3. Inglés como Lengua Extranjera.

El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, según las directrices del Ministerio de Educación (MINEDU) en 2016, se fundamenta en su

reconocimiento como una lengua extranjera esencial para acceder y participar en el mundo digital con sus continuos avances científicos y académicos. Este enfoque resalta la necesidad de adquirir competencias en inglés para aprovechar las oportunidades que ofrece la era digital y conectarse con diversas realidades.

En base a tal acotación, se puede detallar algunos puntos clave que respaldan esta afirmación:

a) Acceso al Mundo Digital.

El inglés es ampliamente utilizado como el idioma principal en el ámbito digital, incluyendo sitios web, aplicaciones y plataformas tecnológicas. Muchos recursos educativos y científicos de vanguardia se encuentran disponibles en inglés, lo que facilita el acceso a información actualizada y relevante.

b) Avances Científicos y Académicos.

La mayoría de las publicaciones científicas y académicas relevantes a nivel mundial se realizan en inglés. El dominio de este idioma facilita la comprensión y participación en la investigación y el desarrollo de nuevas tecnologías.

c) Globalización.

En un contexto globalizado, el inglés se ha convertido en el idioma de comunicación internacional. Conocerlo abre las puertas a oportunidades laborales, colaboración internacional y participación en conferencias y eventos globales.

d) Interconexión con Diferentes Realidades.

El aprendizaje del inglés permite establecer conexiones y comprender diversas realidades culturales, sociales y económicas en un contexto internacional. Facilita la comunicación y el entendimiento entre personas de diferentes países y culturas, promoviendo la tolerancia y el intercambio cultural.

e) Competencias para el Futuro.

En un mundo cada vez más interconectado, las habilidades en inglés son esenciales para el desarrollo personal y profesional. Las empresas buscan empleados con habilidades lingüísticas que les permitan participar en entornos internacionales.

En resumen, el aprendizaje del idioma inglés no solo es una habilidad comunicativa, sino una herramienta fundamental para aprovechar las oportunidades en el mundo actual, especialmente en el ámbito digital, científico y académico. La capacitación en inglés contribuye a la formación integral de individuos capaces de adaptarse y prosperar en una sociedad globalizada y en constante evolución.

2.2.2.4. Competencias del Área de Inglés.

a) Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.

De acuerdo al CNEB (MIENDU, 2016), esta competencia implica una interacción dinámica entre uno o más participantes que utilizan sus destrezas, conocimientos y actitudes del habla para expresar sus emociones, pensamientos o ideas mediante diálogos.

En este mismo sentido, resulta fundamental reconocer la oralidad como una práctica social que facilita la elaboración de textos hablados, fomentando, al mismo tiempo, una participación activa del estudiante con diversos grupos o comunidades socioculturales. A lo largo de este proceso, los estudiantes tienen la oportunidad de emplear el lenguaje oral de manera creativa y ética, considerando el impacto de sus expresiones.

b) Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

Según el CNEB (MINEDU, 2016), Esta habilidad se destaca por la interacción dinámica entre el lector, el texto y el contexto sociocultural que conforma la lectura. Esta comprensión es crucial, ya que implica un proceso activo de construcción de significado a partir de diversos tipos de textos mediante la comprensión, interpretación y reflexión, tanto literal como inferencial.

En el proceso, los estudiantes adquieren experiencia y destrezas en la lectura, conocimientos y actitudes del mundo que los rodea, y reconocen las posibilidades y limitaciones que ofrece el lenguaje, la comunicación y el significado.

c) Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

En concordancia con el CNEB (MINEDU, 2016), esta competencia se describe como la aplicación del lenguaje escrito para dar forma al significado en el texto y para la interacción con otros. Se trata de un proceso reflexivo, ya que implica la adaptación y organización del texto de acuerdo con el contexto y el propósito de la comunicación, así como la revisión constante del escrito para mejorarlo.

De este modo, los estudiantes emplean diversas formas de conocimiento y recursos relacionados con el lenguaje escrito, así como sus vivencias en el entorno circundante. Hacen uso del sistema alfabético, emplean varios estilos de escritura y aplican diversas estrategias para ampliar, destacar y modificar ideas en los textos que redactan. Esto los hace conscientes de las posibilidades y restricciones inherentes al lenguaje, la comunicación y el significado. Esta conciencia resulta fundamental en una era marcada por las nuevas tecnologías, las cuales han transformado la naturaleza de la comunicación escrita.

2.2.2.5. Aprendizaje del Vocabulario Inglés.

En palabras de Flórez (2018), el proceso de enseñanza-aprendizaje del vocabulario en inglés se reconoce como elemento crucial para los estudiantes. Diversas investigaciones sugieren que el momento propicio para comenzar a aprender el inglés como segunda lengua es después de los 3 años. En otras palabras, a medida que aumenta la edad del estudiante, también se incrementa la dificultad del proceso de aprendizaje, tanto para el inglés como para cualquier otro idioma.

Anudado a lo anterior, Spidell (2013) señala que el desarrollo del vocabulario es de vital importancia para alcanzar el dominio de un idioma. Durante la infancia, la adquisición del idioma materno implica aprender una variedad de palabras. Una vez que un niño ha acumulado alrededor de trescientas palabras y comprende aproximadamente mil, comienza a desarrollar la estructura gramatical del idioma, este proceso marca el inicio del aprendizaje del idioma.

En la actualidad, se llevan a cabo numerosas investigaciones centradas en el aprendizaje del inglés según la edad. Algunos de estos estudios indican que los estudiantes que tienen un contacto más temprano con el idioma experimentarán cambios morfológicos en su discurso. Además, a medida que avanzan en el proceso de aprendizaje, tienden a adquirir y aplicar de manera más efectiva la sintaxis del lenguaje. En resumen, la exposición temprana al inglés parece tener un impacto significativo en la estructura y la aplicación del lenguaje a lo largo del tiempo.

2.2.2.6. Enfoques de la Enseñanza de Vocabulario

a) Aprendizaje por descubrimiento.

En palabras de Zarza (2009) el aprendizaje por descubrimiento, también conocido como heurístico o exploratorio, fomenta que los estudiantes internalicen sus conocimientos mediante la exploración en lugar de recibir el contenido en su forma final. Por lo tanto, este término hace referencia a una estrategia o método educativo que aboga por la exploración y se opone al enfoque de aprendizaje por recepción.

b) Aprendizaje cooperativo.

El aprendizaje cooperativo se caracteriza por permitir que cada estudiante adquiera conocimientos en colaboración con sus compañeros, en lugar de hacerlo de manera individual. Por lo general, se lleva a cabo en las aulas de diversas instituciones educativas, y los grupos de estudiantes suelen ser limitados a un máximo de cinco personas. Un docente desempeña el papel de líder, formando equipos, supervisando el desempeño y asignando roles y responsabilidades.

En concordancia con Domingo (2008), colaborar con pequeños grupos de estudiantes presenta varias ventajas, ya que al tratarse de una técnica de aprendizaje activa, no solo permite que los alumnos alcancen resultados de aprendizaje significativos, sino que también aporta beneficios adicionales, como la habilidad de expresarse verbalmente. Este enfoque ofrece indiscutibles ventajas, incluyendo la capacidad de organizar ideas, argumentarlas y refinarlas de manera conjunta.

c) Aprendizaje significativo.

Según Fuentes (2019) el conocimiento genuino solo se produce cuando el contenido novedoso y relevante se fundamenta en el conocimiento previo. En otras palabras, el aprendizaje implica que la adquisición de nuevos conocimientos se vincule con experiencias y aprendizajes previos. En consecuencia, un estudiante solo absorbe información cuando le encuentra sentido y significado.

De esta manera, el conocimiento reciente se incorpora al conocimiento previo, al mismo tiempo que este último es recíprocamente reafirmado por el conocimiento actual. En otras palabras, la información nueva no se asimila de manera literal según lo establecido en el plan de estudios, y el conocimiento existente no sufre alteraciones. En consecuencia, la asimilación de nueva información contribuye a que el conocimiento previo se vuelva más sólido y abarcador.

2.2.2.7. Dimensiones del Vocabulario en Inglés.

En el presente estudio, se exploraron ciertas dimensiones asociadas a las tres competencias previamente mencionadas. Estas incluyen:

- a) Reflexiona y evalúa el contenido y contexto del enunciado establecido. Los procesos de reflexión y evaluación están estrechamente vinculados, ya que implican que el estudiante se aleje de los textos escritos situados en diferentes épocas, tanto en ubicación como en tiempo, y que estos se presenten en diversos soportes y formatos. En consecuencia, se lleva a cabo una comparación de aspectos relacionados con el contenido del texto, la experiencia del lector y diversas fuentes de información. Además, se expresa una opinión en relación con los aspectos formales y estéticos del contenido del texto, considerando los efectos que generan. (MINEDU, 2016).
- b) Infiere y organiza las ideas de forma cohesionada y coherente. Como señala el CNEB (MINEDU, 2016), cuando hablamos de que el estudiante "edifica el significado y/o dirección del texto", nos referimos a que el proceso de comprensión no se limita simplemente a entender las partes explícitas del texto, sino que implica construir un sentido general y una orientación sobre el contenido. Para lograr esto, es crucial establecer una conexión esencial entre la información que está claramente expresada en el texto (explícita) y aquella que se sugiere o se infiere, pero no se expresa de manera directa (implícita). En otras palabras, el estudiante necesita relacionar los elementos evidentes con aquellos que se encuentran entre líneas o que requieren una interpretación más profunda para llenar los vacíos en el texto escrito y obtener una comprensión completa y precisa.

En base a estas inferencias, los estudiantes examinan la relación entre información implícita y explícita, así como la fuente del texto, para construir una comprensión integral del mismo, comprendiendo su propósito, el uso estético del lenguaje y la intención del autor. Además, tienen en cuenta la conexión entre el lector y el contexto sociocultural del texto para obtener una comprensión más completa.

- c) Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. Los estudiantes emplean adecuadamente las fuentes de texto para confirmar la claridad del lenguaje, la estética y el significado del texto. En otras palabras, a través de este proceso, los estudiantes tienen la capacidad de mejorar y consolidar sus habilidades al utilizar los recursos textuales del contenido. (MINEDU, 2016).
- d) Analiza y evalúa la imagen y su escritura correspondiente en inglés. Esta dimensión implica análisis y una valoración crítica tanto de la representación visual como del texto que la acompaña. Aquí hay algunos aspectos clave a considerar en este proceso:
 - Contenido de la Imagen:
 - Relación entre la Imagen y el Texto:
 - Creatividad y Originalidad:
 - Perspectiva Crítica:

2.3. Marco Conceptual

- a) **Nearpod:** De acuerdo con Kang y Scharber (2019), Nearpod es una herramienta educativa en línea que habilita a los docentes para elaborar

y compartir presentaciones interactivas y actividades multimedia, con el propósito de fomentar la participación activa de los estudiantes y el aprendizaje en tiempo real. Además, su enfoque primordial incluye la oferta de recursos educativos gratuitos en más de 40 idiomas y la posibilidad de otorgar certificaciones de competencia en inglés.

- b) **Vocabulario:** Como señalan Webb y Nation (2017), el vocabulario puede ser visto como los cimientos del lenguaje. Además, el dominio del vocabulario es esencial para las habilidades auditivas, la expresión oral, la lectura y la escritura, influyendo de manera significativa en casi todos los aspectos de nuestra vida diaria.
- c) **Competencias:** De acuerdo con el CNEB (2016), es la habilidad de un estudiante para integrar un conjunto de capacidades con el fin de alcanzar un objetivo específico se conoce como competencia. Esto implica la combinación efectiva de conocimientos, habilidades y destrezas para abordar con éxito una tarea o situación determinada.
- d) **Capacidades:** Según CNEB (2016), hacen referencia a elementos como conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes emplean de manera competente para abordar una situación particular.
- e) **Desempeños:** De acuerdo con MINEDU (2016), los desempeños se definen como explicaciones detalladas de las acciones que llevan a cabo los estudiantes en relación con los niveles de desarrollo de las competencias, establecidos como estándares de aprendizaje.

- f) **Gamificación:** En palabras de Sánchez (2018), La gamificación implica integrar aspectos esenciales de actividades lúdicas en contextos educativos, utilizando elementos y principios de diseño de juegos para aumentar la participación y la motivación en áreas como la educación y el trabajo. Este enfoque resalta que el objetivo principal se encuentra en el proceso de aprendizaje en lugar de centrarse en la victoria del juego.
- g) **Juego:** En palabras de Gallardo (2018), el juego constituye una intervención que es tanto lúdica como agradable para individuos de todas las edades. Se destaca su impacto significativo durante la infancia, dado que es en este periodo cuando los niños empiezan a aprender a través de actividades dinámicas, fomentando el desarrollo de su imaginación y creatividad.
- h) **Plataforma virtual:** Según Álvarez y Rojas (2017), la plataforma virtual es un sistema de software que facilita el desarrollo, implementación y gestión de actividades educativas en línea. Proporciona herramientas para la interacción entre estudiantes y docentes, acceso a recursos educativos, entrega de contenido y evaluación del aprendizaje. Es ampliamente utilizada por instituciones educativas para la educación a distancia y está diseñada para administrar procesos educativos en entornos virtuales.
- i) **Motivación:** Herrera, Ramírez, Roa y Herrera (2004) señalan que la motivación constituye una de las claves fundamentales para comprender la conducta humana y explicar el motivo detrás de dicha

conducta. En otras palabras, la motivación es el factor que inicialmente impulsa a una persona a emprender una acción, orientarse hacia un objetivo y perseverar en su consecución.

- j) **Aprendizaje significativo:** Según Ausubel (1968), el aprendizaje significativo se basa en el autodescubrimiento del estudiante, impulsado por desequilibrios y transformaciones cognitivas. Este proceso implica la integración de nuevos conocimientos o conceptos que se relacionan con los intereses, motivaciones, experimentación y reflexión del aprendiz. Ocurre cuando el nuevo material se integra de forma no arbitraria en la estructura cognitiva del estudiante, facilitando así la comprensión y retención efectiva de la información.

2.4. Formulación de Hipótesis

2.4.1. Hipótesis General

El uso de la herramienta Nearpod mejora el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022.

2.4.2. Hipótesis Específicas

Los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022, antes de la aplicación de la herramienta Nearpod, se encuentran en el nivel de inicio del aprendizaje del vocabulario en inglés.

Los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022, después de la aplicación de la herramienta Nearpod, alcanzan el nivel destacado del aprendizaje del vocabulario en inglés.

Existe una diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022.

2.5. Operacionalización de Variables

Tabla 1

Operacionalización de variables.

Variables	Definición conceptual	Instrumento	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Independiente	Herramienta Nearpod Nearpod es una plataforma educativa que permite crear presentaciones interactivas y gamificada desde computadoras personales y dispositivos móviles. Facilita la inclusión de actividades interactivas que estimulan el aprendizaje activo. Además, te permite monitorear en tiempo real la participación y las respuestas de los estudiantes durante las clases (Pérez, 2017)	Lista de cotejo	<p>Inmersión</p> <hr/> <p>Planificación</p> <hr/> <p>Ejecución</p>	<p>1) Existía familiaridad por parte de los estudiantes con la herramienta Nearpod antes de su introducción en el aula.</p> <p>2) Los estudiantes lograron comprender el manual para registrarse en la aplicación Nearpod.</p> <p>3) Los estudiantes pudieron crear una cuenta dentro de la aplicación Nearpod con éxito.</p> <hr/> <p>4) Nearpod ofrece una planificación más eficiente y fácil de usar.</p> <p>5) Nearpod permite una mayor flexibilidad en la creación y personalización de contenido educativo.</p> <p>6) Los estudiantes participan activamente durante las actividades realizadas con Nearpod.</p> <hr/> <p>7) Se han observado mejoras en el compromiso y la atención de los estudiantes desde la implementación de Nearpod.</p> <p>8) Se ha notado un aumento en la retención de la información gracias al uso de Nearpod.</p>	<p>SI: si el indicador se cumple.</p> <p>NO: si el indicador no se cumple.</p>
Dependiente	Aprendizaje del vocabulario en inglés El aprendizaje del vocabulario en inglés es fundamental para los estudiantes que desean dominar el idioma inglés. Se destaca que la edad ideal para aprender un nuevo idioma es después	Pre test y Post test	<p>Reflexiona y evalúa el contenido y contexto del enunciado establecido.</p> <hr/> <p>Identifica y deduce el verbo correcto de acuerdo a su significado.</p>		<p>*Nivel de Logro</p> <p>0-10 en nivel de inicio.</p> <p>11-13 en nivel de proceso.</p> <p>14-17 en nivel de logro.</p> <p>esperado.</p>

de los 3 años. En consecuencia, cuanto mayor sea la edad del estudiante, más complejo será el proceso de aprendizaje (Flórez, 2018)	Infiere y organiza las ideas de forma cohesionada y coherente.	Reconoce y relaciona las palabras con su respectivo significado.	18-20 en nivel de logro destacado.
	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Completa los espacios en blanco adecuando el texto a la situación comunicativa.	
	Analiza y evalúa la imagen y su escritura correspondiente en inglés.	Organiza y escribe la palabra correcta según la imagen establecida.	

Nota: El "Nivel de Logro" fue extraída de MINEDU, 2016.

Capítulo III

Marco Metodológico

La presente investigación se sustenta en el diseño metodológico, el cual es un proceso lógicamente estructurado y coherente internamente, que está relacionado con diversos aspectos del estudio actual. Su objetivo es orientar la recopilación de datos subsiguientes relacionados con las dimensiones del análisis del problema (Balestrini, 2006).

3.1. Descripción del Tipo y Diseño de Investigación

3.1.1. Tipo

El tipo de la investigación fue aplicada, según Hernández et al. (2014), los análisis experimentales buscan superar sus límites al no centrarse únicamente en la descripción del fenómeno y a su vez se sumerge en la búsqueda de las causas de los sucesos y fenómenos físicos y sociales en observación.

3.1.2. Diseño

Hernández et al. (2014), afirman que los estudios preexperimentales consisten en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo, seguido por la aplicación de una evaluación de las variables predefinidas. Esto permite analizar y determinar el nivel del grupo en relación con esas variables. Por lo tanto, el presente estudio adoptó un diseño preexperimental ya que la medición se aplicó

únicamente en un grupo para diagnosticar los cambios ocurridos durante la aplicación del pre test y post test.

Diagrama representativo de la investigación:

GE: 0_1 X 0_2

Donde:

G.E. Grupo Experimental

0_1: Pre test

0_2: Post test

X: Manipulación de la variable independiente

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

3.2.1. *Universo Físico*

La presente investigación decidió llevar a cabo el proyecto de tesis en la reconocida institución educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, motivada por las problemáticas identificadas durante las prácticas preprofesionales previas.

3.2.2. *Universo Social*

Con la asistencia y colaboración del docente a cargo del segundo grado de educación secundaria, específicamente el asesor del presente estudio, el Dr. Kevin Laura de la Cruz, se pudo obtener con antelación y autorización el acceso al salón de clases.

3.3. Descripción del Universo y Muestra

3.3.1. Universo

El universo de esta investigación estuvo representado por aproximadamente 80 estudiantes del segundo grado del nivel secundario pertenecientes de la Institución Educativa N° 42256 Esperanza Martínez de López ubicada en la ciudad de Tacna en el año 2022.

3.3.2. Muestra

Hernández et al. (2014), mencionan que la muestra es un subconjunto que comparte las mismas características y/o elementos definidos que los otros grupos inmersos en la población.

La muestra no fue probabilística sino intencional en base al criterio propio del investigador y a su vez estuvo MA, del segundo grado del nivel secundario, pertenecientes de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López.

3.4. Descripción de las Técnicas e Instrumentos de Investigación

3.4.1. Técnicas de Muestreo

Para efectos de la presente investigación, el tamaño de la muestra fue estimada por el muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que se consideró a 28 estudiantes del segundo grado del nivel secundario quienes constituirán la población muestral.

3.4.2. Técnicas de Recolección de Datos

En concordancia con Balestrini (2006), los instrumentos y técnicas de recolección comprenden un conjunto de procedimientos diseñados con el objetivo de adquirir o recabar la información necesaria. Estos métodos facilitan el análisis e interpretación de los datos inherentes a la investigación.

En la presente investigación se hizo uso de los siguientes instrumentos y técnicas:

VI: Herramienta Nearpod

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de Cotejo

La herramienta Nearpod fue ejecutada en estudiantes del segundo del nivel secundario con el propósito de suscitar un impacto activo en el aprendizaje del vocabulario en inglés.

En este caso, se utilizó la técnica de observación, ya que esta permite recopilar y registrar la información obtenida durante el proceso experimental. Posteriormente, esta información será examinada e interpretada para cumplir con los objetivos de la investigación. La observación es una herramienta valiosa para obtener datos de manera directa y detallada sobre el fenómeno en estudio.

Así mismo, se seleccionó una lista de cotejo como instrumento, la cual se utilizó como apoyo para evaluar el desempeño e impacto de la herramienta Nearpod en los estudiantes. Esta lista sirvió como una guía estructurada que

permitió registrar y medir sistemáticamente aspectos específicos del uso de Nearpod durante el estudio.

VD: Aprendizaje del vocabulario del idioma inglés

Técnica: Pretest y post-test

Instrumento: Prueba escrita

La técnica empleada consistió en la aplicación de una prueba escrita con la finalidad de evaluar el nivel de conocimiento de los estudiantes de secundaria en el área de inglés en la Institución Educativa Esperanza Martínez de López.

Este tipo de prueba, que se denominó pre y post-test, se clasificó como una prueba estandarizada. Según Hernández et al. (2014), en aquellos días, existían diversos exámenes e inventarios diseñados para medir diversas variables. Estas pruebas seguían un método específico de aplicación, codificación e interpretación.

Esta prueba escrita nació con el propósito de medir de manera específica el nivel del vocabulario en inglés, así mismo estuvo compuesta por 40 ítems relacionados a las dimensiones e indicadores predefinidos, esta misma fue aplicada tanto al inicio como al final del proceso experimental.

3.4.3. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos

Para el procesamiento y análisis de los datos recopilados, se hizo uso de algunos instrumentos tecnológicos, en este caso, el programa SPSS. Este software se utiliza para recopilar, visualizar y analizar datos estadísticos. Además, se empleó Microsoft Excel para la elaboración de gráficos y tablas de frecuencia absoluta y porcentual, entre otras funciones.

El procesamiento y/o presentación de datos se llevó a cabo de acuerdo a la siguiente secuencia de procesamiento:

- Aplicación de la prueba de entrada
- Tratamiento experimental
- Aplicación de la prueba de salida
- Codificación
- Tabulación
- Análisis e interpretación de información

3.4.3.1. Análisis de Datos.

Para el análisis e interpretación de datos de esta investigación, se utilizó una estadística descriptiva inferencial, esta técnica permitió organizar de manera estructurada los datos recopilados a través de tablas de frecuencia, al mismo tiempo que facilitó la verificación de la precisión de las hipótesis establecidas previamente.

Los datos para el análisis se obtuvieron de forma directa. Después de ejecutar el pretest y el post-test, los resultados se representaron mediante tablas y gráficos generados por el programa SPSS. La naturaleza de la investigación, que es preexperimental, requería la comparación de los niveles de aprendizaje del vocabulario en inglés antes y después de utilizar la herramienta Nearpod.

De igual forma, se empleó la prueba estadística no paramétrica “t” de Wilcoxon para muestras relacionadas.

3.4.4. Técnicas de Confiabilidad y Validez de Instrumentos

Se hizo uso del coeficiente de fiabilidad de Kuder-Richardson y se validó el instrumento a través de juicio de expertos.

El investigador recopiló manualmente los datos de la lista de cotejo. Después de administrar tanto el pre test como el post test, los resultados fueron representados en varios cuadros y gráficos de barras utilizando el programa SPSS. Estos resultados indicaron si hay algún progreso en la gramática como resultado de la aplicación del instrumento. Posteriormente, fueron analizados con el propósito de elaborar interpretaciones que respaldaran la viabilidad de la investigación.

Capítulo IV

Marco Operacional

4.1. Descripción del trabajo de campo

Para la aplicación de la herramienta Nearpod se trabajó diversas sesiones de vocabulario con los estudiantes del segundo grado de nivel secundario.

4.1.1. De Implementación

Antes de ejecutar el proyecto, se elaboró con anterioridad los siguientes puntos:

- Pre test y post test (prueba de entrada y salida).
- Fichas de estudio y actividades en la herramienta Nearpod.
- Manual de manejo de la herramienta Nearpod

4.1.2. De Coordinación

Se solicitó la autorización a la dirección de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López, bajo el cargo de la directora Alicia Elizabeth Cutipa Cahuana.

Además, se acordó previamente las fechas para la ejecución del proyecto con el profesor a cargo del segundo grado del nivel secundario.

4.1.3. De la Aplicación

Previamente a la aplicación, se consideró importante realizar las siguientes actividades:

- Proporcionar la descripción y explicación del pretest.
- Presentar la herramienta Nearpod y destacar su relevancia.
- Explicar de manera sencilla la prueba de salida. (Post-test).

Después de esto, se llevó a cabo el proceso experimental, que inició con la prueba de entrada el 28 de mayo de 2022 y concluyó el 21 de julio, abarcando 8 sesiones académicas. La prueba de salida fue administrada en la última clase. Tras finalizar la experimentación, se procedió a la codificación de los datos para analizar las diferencias entre los resultados obtenidos en el pretest y el post-test.

4.2. Resultados de la Investigación

Los resultados se presentan conforme a los objetivos de la investigación mediante tablas univariadas, bivariadas y figuras gráficas.

4.2.1. Resultados antes de la Aplicación de Nearpod

Objetivo específico 1:

Identificar el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes de la aplicación de la herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022.

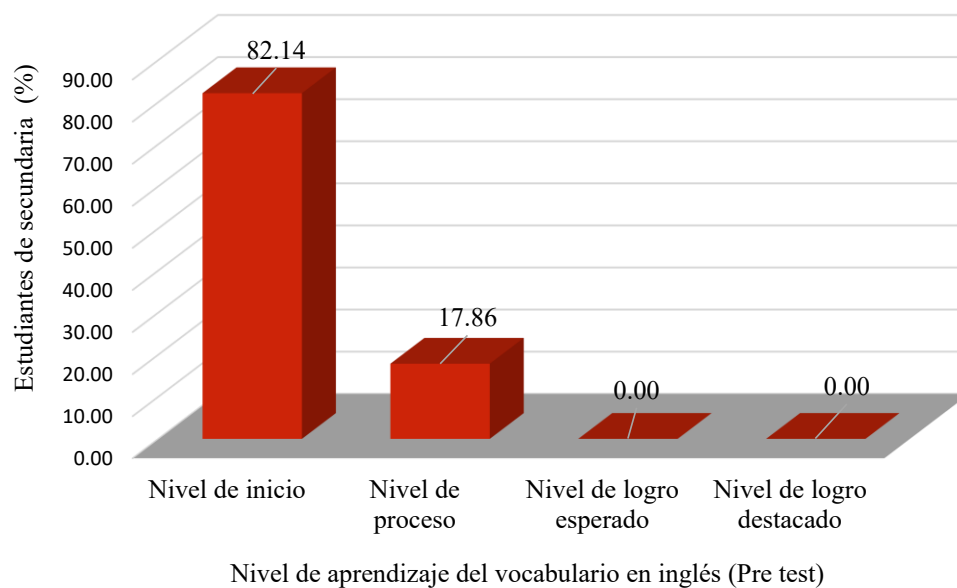
Tabla 2

Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes de la aplicación de la herramienta Nearpod.

Aprendizaje del vocabulario en inglés	Estudiantes de segundo de secundaria	
	n	%
Nivel de inicio (0-10)	23	82,14
Nivel de proceso (11 – 13)	5	17,86
Nivel de logro esperado (14 – 17)	0	0,00
Nivel de logro destacado (18 – 20)	0	0,00
Total	28	100,00

Figura 12

Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes de la aplicación de la herramienta Nearpod.



Nota: Elaboración basado en la prueba de evaluación (Pre test).

A través de la tabla 2, queda en evidencia los resultados del nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, los cuales fueron recopilados mediante la ejecución del pre test por parte de los estudiantes de segundo de secundaria, antes de la aplicación de la herramienta Nearpod. Se observa que la mayoría de los

estudiantes del grupo experimental se encontraba en un nivel de inicio con un porcentaje de 82,14%; así mismo un 17,86% demostró un nivel de proceso, es decir en la etapa de mejora, finalmente no se identificó a ningún estudiante alcanzando el nivel de “Logro esperado” o el nivel de “Logro destacado”.

Anudado a lo anterior, el promedio aritmético alcanzado sitúa al aprendizaje del vocabulario en inglés de los estudiantes, antes de la aplicación de la herramienta Nearpod, en un nivel de inicio con un valor promedio de 8,61.

4.2.2. Resultados Después de la Aplicación de Nearpod

Objetivo específico 2:

Determinar el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, después de la aplicación de la herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022.

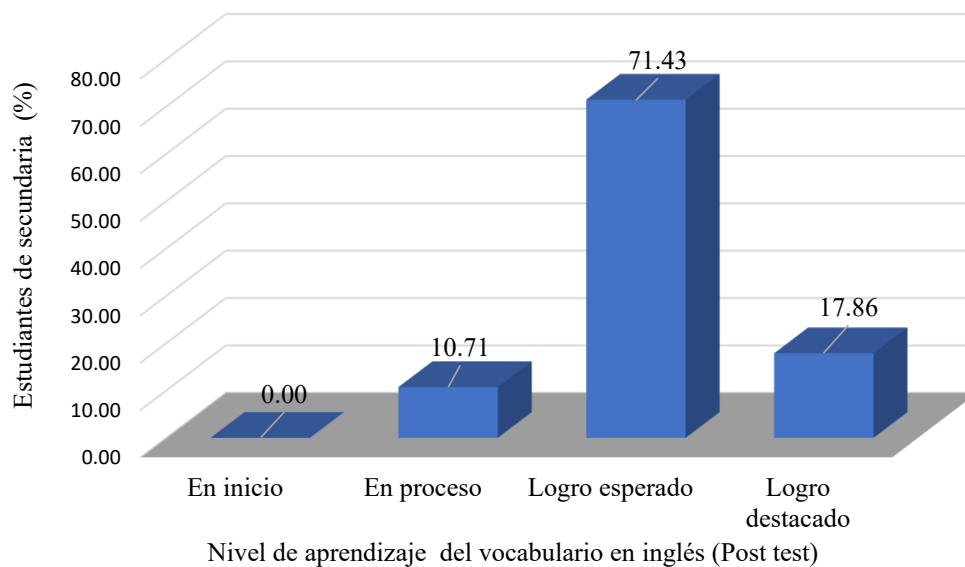
Tabla 3.

Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, después de la aplicación de la herramienta Nearpod.

Aprendizaje del vocabulario en inglés	Estudiantes de segundo de secundaria	
	n	%
Nivel de inicio (0-10)	0	0,00
Nivel de proceso (11 – 13)	3	10,71
Nivel de logro esperado (14 – 17)	20	71,43
Nivel de logro destacado (18 – 20)	5	17,86
Total	28	100,00

Figura 13

Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, después de la aplicación de la herramienta Nearpod.



Nota: prueba de evaluación (Post test).

En la tabla 3, se puede apreciar que después de la aplicación de la herramienta Nearpod, los estudiantes que conforman el grupo experimental luego de ejecutar la prueba de salida (post test), obtuvieron incremento significativo en relación a sus puntuaciones donde:

El 71,43% del grupo experimental de estudiantes, alcanzó exitosamente un nivel de “Logro esperado”, seguidamente un 17,86% presentaron un nivel de “Logro destacado”, mientras que un 10,71% demostraron un nivel de “Proceso”, es decir que durante el estudio el porcentaje en mención aún estaba en camino a lograr mejoras y finalmente no se encontró ningún estudiante con un nivel de “Inicio”.

Asimismo, el promedio aritmético alcanzado sitúa al aprendizaje del vocabulario en inglés de los estudiantes, después de la aplicación de la herramienta Nearpod, en un nivel de “Logro esperado” con un valor aproximado a 15,75.

4.2.3. Diferencia de Resultados Antes y Después de la Aplicación de Nearpod

Objetivos específico 3:

Establecer si existe un grado diferencial entre el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022.

Tabla 4

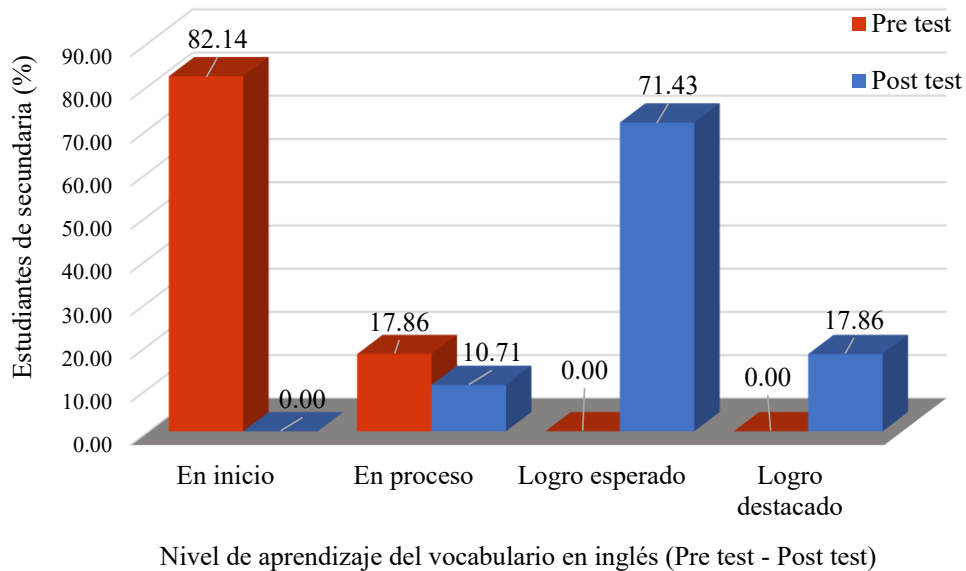
Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod.

Aprendizaje del vocabulario en inglés	Grupo Experimental			
	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Nivel de inicio (0-10)	23	82,14	0	0,00
Nivel de proceso (11 – 13)	5	17,86	3	10,71
Nivel de logro esperado (14 – 17)	0	0,00	20	71,43
Nivel de logro destacado (18 – 20)	0	0,00	5	17,86
Total	28	100,00	28	100,00

Nota1: Rangos negativos (Rn = 0), Rangos positivos (Rp =28), Rangos empates (Re = 0)

Figura 14

Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod.



Nota: Prueba de evaluación (Pre test – Post test),

A través de la tabla 4, se evidencia la diferencia significativa del nivel de vocabulario en inglés antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod. A inicios de la investigación se pudo identificar que la mayoría de los estudiantes del grupo experimental se encontraba en un nivel de inicio con un porcentaje de 82,14% seguidamente un 17,86% se encontraba en un nivel de proceso, y finalmente no se detectó a ningún estudiante con un nivel de logro esperado ni mucho menos logro destacado. No obstante, después de la aplicación de la herramienta Nearpod, el 71,43% del grupo experimental alcanzó satisfactoriamente el nivel de logro esperado, seguido de un 17,86% en el nivel de logro destacado, luego un 10,71% de estudiantes demostró estar en la etapa de mejora es decir en un nivel de proceso y por último ningún estudiante en el nivel de inicio.

En base a todo lo mencionado se puede inferir que la aplicación de la herramienta Nearpod logró mejoras destacables en la mayoría de los estudiantes del grupo experimental respecto al nivel del aprendizaje del vocabulario en inglés, vemos que se redujo la categoría “En inicio” de un 82,14% a un 0,00%, así como también en la categoría “Logro esperado” se incrementó de un 0,00% a 71,43%. En conclusión, se evidencia que gracias a la herramienta Nearpod, hay una influencia notable en la variable "Aprendizaje del vocabulario en inglés" en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022.

4.2.4. Resultados Antes y Después de la Dimensión 1 de la Variable

Aprendizaje de Vocabulario en Inglés.

Tabla 5

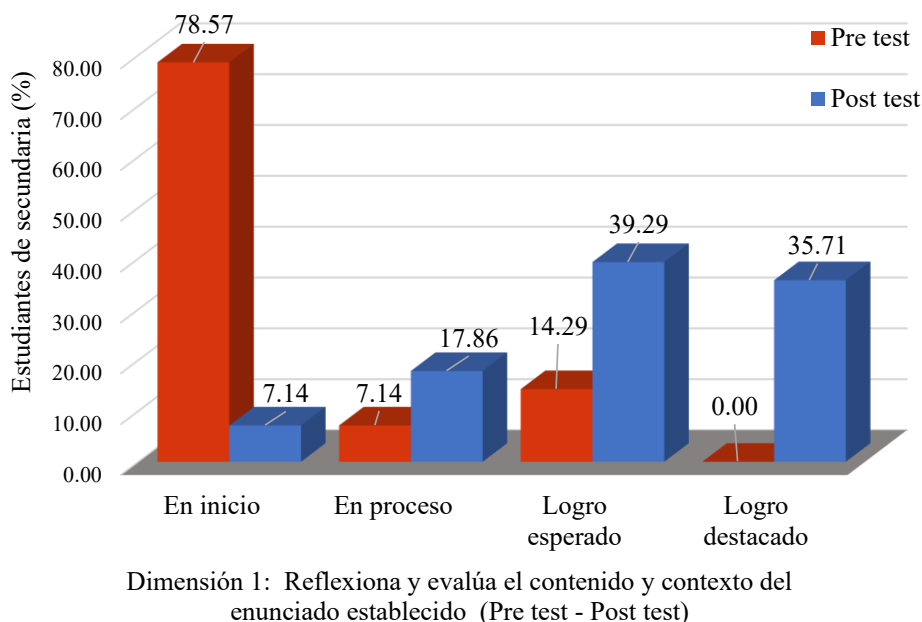
Análisis de la dimensión 1 antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod.

Dimensión 1: Reflexiona y evalúa el contenido y contexto del enunciado establecido	Grupo Experimental			
	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Nivel de inicio (0-10)	22	78,57	2	7,14
Nivel de proceso (11 – 13)	2	7,14	5	17,86
Nivel de logro esperado (14 – 17)	4	14,29	11	39,29
Nivel de logro destacado (18 – 20)	0	0,00	10	35,71
Total	28	100,00	28	100,00

Nota1: Rangos negativos (Rn = 1), Rangos positivos (Rp =25), Rangos empates (Re = 2)

Figura 15

Análisis de la dimensión 1 antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod.



Nota: Prueba de evaluación (Pre test – Post test).

En la tabla 5, queda en evidencia la comparación de los resultados de la dimensión 1: “Reflexiona y evalúa el contenido y contexto del enunciado establecido” antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod. En esta misma se puede apreciar que a inicios de la investigación, la mayoría de los estudiantes del grupo experimental se situó en un nivel de inicio con un porcentaje de 78,57%, seguido con un 14,29% en el nivel de logro esperado, y finalmente el nivel de proceso con un porcentaje de 7,14%, no habiéndose encontrado a ningún estudiante en el nivel de logro destacado. Sin embargo, después de la aplicación de la herramienta Nearpod, se pudo observar una gran diferencia puesto que el 39,29% de estudiantes del grupo experimental, presentaron un nivel de logro esperado, así mismo el 35,71% de estudiantes alcanzaron un nivel de logro

destacado, seguido del 17,86% con un nivel de proceso y por último el 7,14% con un nivel de “Inicio”.

Se puede concluir que la aplicación de la herramienta Nearpod logró una mejora significativa en los estudiantes del grupo experimental respecto a la dimensión 1: “Reflexiona y evalúa el contenido y contexto del enunciado establecido”, vemos que se redujo la categoría “En inicio” de un 78,57% a un 7,14%, así como también en la categoría “Logro destacado” se incrementó de un 0,00% a 35,71%.

4.2.5. Resultados Antes y Después de la Dimensión 2 de la Variable

Aprendizaje de Vocabulario en Inglés.

Tabla 6

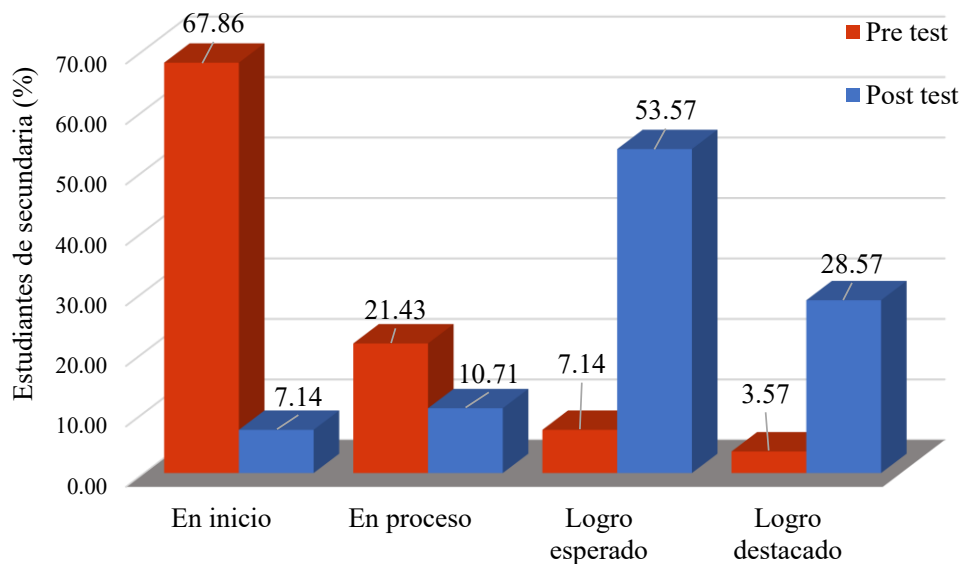
Análisis de la dimensión 2 antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod.

Dimensión 2: Infiere y organiza las ideas de forma cohesionada y coherente	Grupo Experimental			
	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Nivel de inicio (0-10)	19	67,86	2	7,14
Nivel de proceso (11 – 13)	6	21,43	3	10,71
Nivel de logro esperado (14 – 17)	2	7,14	15	53,57
Nivel de logro destacado (18 – 20)	1	3,57	8	28,57
Total	28	100,00	28	100,00

Nota1: Rangos negativos (Rn = 1), Rangos positivos (Rp =24), Rangos empates (Re = 3)

Figura 16

Análisis de la dimensión 2 antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod.



Dimensión 2: Infiere y organiza las ideas de forma cohesionada y coherente (Pre test - Post test)

Nota: Prueba de evaluación (Pre test – Post test).

En la tabla 6, se puede apreciar la comparación de la dimensión 2: “Infiere y organiza las ideas de forma cohesionada y coherente” antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod. Así mismo se evidencia que a inicios de la investigación, una mayoría de los estudiantes pertenecientes al grupo experimental se encontraba en un nivel de inicio con un porcentaje de 67,86%, además en el nivel de proceso un 21,43% de estudiantes, seguido con un 7,14% en el nivel de logro esperado y por último en el nivel de logro destacado se situaba un 3,57% de estudiantes. Por otra parte, después de la aplicación de la herramienta Nearpod, se pudo notar una gran diferencia puesto que el 53,57% de estudiantes ahora se encontraba en un nivel de logro esperado, seguido de un 28,57% de

estudiantes que alcanzaron exitosamente el nivel de logro destacado, así mismo en el nivel de proceso se ubicaba un 10,71% del grupo experimental y finalmente solo un 7,14% presentó un nivel de inicio.

En base a lo mencionado se puede concluir que la aplicación de la herramienta Nearpod consiguió satisfactoriamente una mejora en los estudiantes del grupo experimental en relación a la dimensión 2: “Infiere y organiza las ideas de forma cohesionada y coherente”, puesto que se redujo la categoría “En inicio” de un 67,86% a un 7,14%, así como también en la categoría “Logro destacado” se incrementó de un 3,57% a 28,57%.

4.2.6. Resultados Antes y Después de la Dimensión 3 de la Variable

Aprendizaje de Vocabulario en Inglés.

Tabla 7

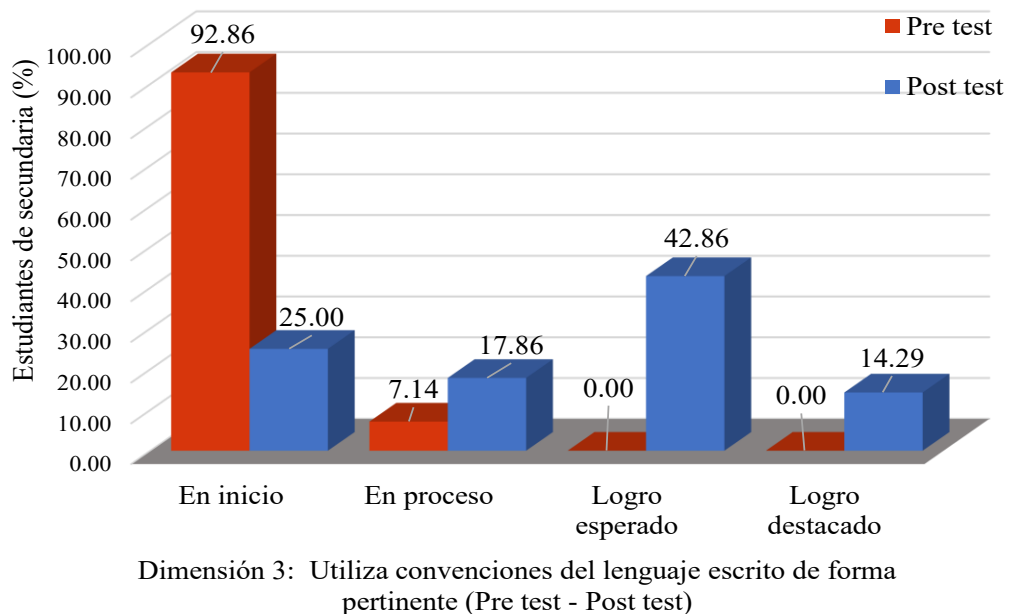
Análisis de la dimensión 3 antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod.

Dimensión 3: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	Grupo Experimental			
	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Nivel de inicio (0-10)	26	92,86	7	25,00
Nivel de proceso (11 – 13)	2	7,14	5	17,86
Nivel de logro esperado (14 – 17)	0	0,00	12	42,86
Nivel de logro destacado (18 – 20)	0	0,00	4	14,29
Total	28	100,00	28	100,00

Nota1: Rangos negativos (Rn = 0), Rangos positivos (Rp =21), Rangos empates (Re = 7)

Figura 17

Análisis de la dimensión 3 antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod.



Nota: Prueba de evaluación (Pre test – Post test).

En la tabla 7, se puede observar la contrastación de los resultados de la dimensión 3: “Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente” antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod. En esta misma se evidencia que a inicios de la investigación, la mayoría de los estudiantes del grupo experimental se situó en un nivel de inicio con un porcentaje de 92,86%, seguido del nivel de proceso con un 7,14% de estudiantes, y por último en el nivel de logro esperado, así como también el nivel de logro destacado no se encontró a ningún estudiante. Sin embargo, después de la aplicación de la herramienta Nearpod, se pudo notar un destacable cambio puesto que ahora el 42,86% de los estudiantes del grupo experimental presentaron un nivel de logro esperado, seguidamente un 14,29% de estudiantes alcanzó provechosamente el nivel de

logro destacado, mientras que el 17,86% presentaron un nivel de proceso, y finalmente un 25,00% alcanzó un nivel de inicio.

Anudado a lo anterior, se puede concluir que la aplicación de la herramienta Nearpod generó una mejora en los estudiantes del grupo experimental respecto a la dimensión 3: “Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente”, ya que se redujo la categoría “En inicio” de un 92,86% a un 25,00%, así como también en la categoría “Logro destacado” se incrementó de un 0,00% a 14,29%.

4.2.7. Resultados Antes y Después de la Dimensión 4 de la Variable

Aprendizaje de Vocabulario en Inglés.

Tabla 8

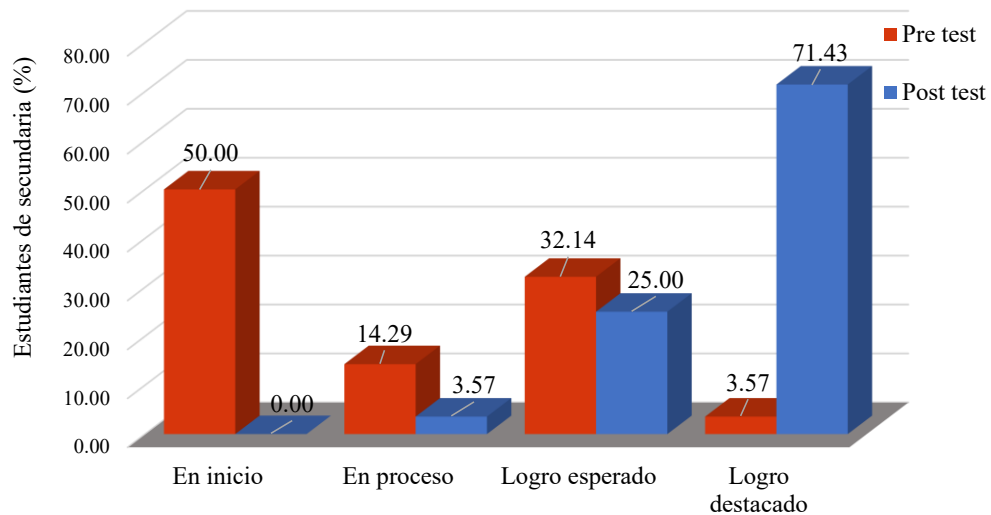
Análisis de la dimensión 4 antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod.

Dimensión 4: Analiza y evalúa la imagen y su escritura correspondiente en inglés	Grupo Experimental			
	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Nivel de inicio (0-10)	14	50,00	0	0,00
Nivel de proceso (11 – 13)	4	14,29	1	3,57
Nivel de logro esperado (14 – 17)	9	32,14	7	25,00
Nivel de logro destacado (18 – 20)	1	3,57	20	71,43
Total	28	100,00	28	100,00

Nota1: Rangos negativos (Rn = 0), Rangos positivos (Rp =25), Rangos empates (Re = 3)

Figura 18

Análisis de la dimensión 4 antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod.



Dimensión 4: Analiza y evalúa la imagen y su escritura correspondiente en inglés (Pre test - Post test)

Nota: Prueba de evaluación (Pre test – Post test).

En la tabla 8, queda en evidencia la comparación de los resultados de la dimensión 4: “Analiza y evalúa la imagen y su escritura correspondiente en inglés” antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod. En esta misma se puede demostrar que a inicios de la investigación, la mitad de los estudiantes pertenecientes al grupo experimental se encontraba en un nivel de inicio con un porcentaje de 50,00%, seguido del nivel de proceso con el 14,29% de estudiantes, así mismo el 32,14% del grupo experimental presentó un nivel de logro esperado, y por último en el nivel de logro destacado se ubicó el 3,57% de los estudiantes. No obstante, se evidencia que después de la aplicación de la herramienta Nearpod, se pudo observar una impactante diferencia puesto que la gran mayoría de estudiantes del grupo experimental alcanzó exitosamente el nivel de logro

destacado con un porcentaje de 71,43%, seguido del 25,00% en el nivel de logro esperado, así mismo 3,57% presentaron un nivel de proceso y finalmente ningún estudiante demostró un nivel de inicio.

En base a todo lo mencionado, se puede concluir que la aplicación de la herramienta Nearpod logró una mejora significativa en los estudiantes del grupo experimental en relación a la dimensión 4: “Analiza y evalúa la imagen y su escritura correspondiente en inglés”, puesto que se redujo la categoría “En inicio” de un 50,00% a un 0,00%, así como también en la categoría “Logro destacado” se incrementó de un 3,57% a 71,43%.

4.3. Verificación de la Hipótesis

4.3.1. *Comprobación de Supuestos*

4.3.1.1. Prueba de Normalidad.

Previo a realizar la contrastación de hipótesis, se ejecutó la prueba de normalidad para determinar si el conjunto de datos proviene de una distribución normal, facilitando de este modo la realización de pruebas de hipótesis más precisas.

Dado que el tamaño de la muestra fue inferior a 30, se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk, si los datos del nivel de significancia son inferiores a 0,05, se concluye que los datos no provienen de una distribución normal. En cambio, si el nivel de significancia supera 0,05, se asume que los datos presentarían una distribución normal.

4.3.1.2. Formulación de hipótesis

Ho: Los datos de la variable provienen de una distribución normal.

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

Tabla 9

Prueba de Shapiro-Wilk para una muestra, en relación a las dimensiones y variables: Aprendizaje del vocabulario en inglés.

Evaluación	Variable Dimensión	Shapiro-Wilk ^a			Presenta normalidad	
		Estadístico	gl	Sig.		
Pre test	Aprendizaje vocabulario en inglés	del	,899	28	,379	Si
Post test	Aprendizaje vocabulario en inglés	del	,899	28	,508	Si

Nota1: P valor = Sig bilateral ($p > 0.05$); se concluye que no se rechaza la Ho
a. Corrección de significación de Lilliefors

Dado que p valor (Sig. asintótica bilateral) respecto a las variables es mayor al valor de α (0,05), entonces no se rechaza la hipótesis nula. De esta manera se puede afirmar que los datos de las puntuaciones de la variable como dimensiones proceden de una distribución normal, por lo tanto, se procederá a emplear las pruebas estadísticas paramétricas para la hipótesis general e hipótesis específica 3 como la t de Student para muestras relacionadas y las pruebas no paramétricas para las hipótesis específicas 1 y 2, por darle una denominación de variable categórica siendo la prueba apropiada Chi cuadrada bondad de ajuste la más ideal.

4.3.2. Prueba de Hipótesis General

Se empleó la prueba paramétrica “t de Student” para la contrastación de la hipótesis general. Esta prueba se aplicó para muestras relacionadas y tiene como objetivo comprobar la disparidad de medias en un grupo de individuos observados antes y después de una determinada intervención (Pre test y post test) y que presenten una distribución normal. A través de esta prueba estadística se podrá determinar si existe una diferencia significativa con un nivel de confianza de 95%.

a) Formulación de Hipótesis:

Ho: El uso de la herramienta Nearpod no mejora el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022.

H₁: El uso de la herramienta Nearpod mejora el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022.

b) Establecer un nivel de significancia

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

a) Estadístico de Prueba:

Se determinó trabajar un estadístico de prueba paramétrica “t de Student para muestras relacionadas”.

Tabla 10

Descripción comparativa general del nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés de los estudiantes según escalas de puntajes directos y categorizados.

Grupo experimental (n = 28)						
N°	Puntaje directo			Puntaje categorizado		
	Pre	Post	Dif	Pre test	Post test	Rango
E001	9	14	5	Nivel de inicio	Nivel de logro esperado	Rp
E002	11	16	5	Nivel de proceso	Nivel de logro esperado	Rp
E003	8	17	9	Nivel de inicio	Nivel de logro esperado	Rp
E004	7	13	6	Nivel de inicio	Nivel de proceso	Rp
E005	12	19	7	Nivel de proceso	Nivel de logro destacado	Rp
E006	5	12	7	Nivel de inicio	Nivel de proceso	Rp
E007	7	14	7	Nivel de inicio	Nivel de logro esperado	Rp
E008	13	20	7	Nivel de proceso	Nivel de logro destacado	Rp
E009	8	15	7	Nivel de inicio	Nivel de logro esperado	Rp
E010	9	16	7	Nivel de inicio	Nivel de logro esperado	Rp
E011	7	11	4	Nivel de inicio	Nivel de proceso	Rp
E012	9	14	5	Nivel de inicio	Nivel de logro esperado	Rp
E013	8	15	7	Nivel de inicio	Nivel de logro esperado	Rp
E014	9	17	8	Nivel de inicio	Nivel de logro esperado	Rp
E015	5	15	10	Nivel de inicio	Nivel de logro esperado	Rp
E016	7	14	7	Nivel de inicio	Nivel de logro esperado	Rp
E017	11	17	6	Nivel de proceso	Nivel de logro esperado	Rp
E018	10	16	6	Nivel de inicio	Nivel de logro esperado	Rp
E019	8	14	6	Nivel de inicio	Nivel de logro esperado	Rp
E020	7	17	10	Nivel de inicio	Nivel de logro esperado	Rp
E021	8	18	10	Nivel de inicio	Nivel de logro destacado	Rp
E022	10	16	6	Nivel de inicio	Nivel de logro esperado	Rp
E023	10	17	7	Nivel de inicio	Nivel de logro esperado	Rp
E024	8	16	8	Nivel de inicio	Nivel de logro esperado	Rp
E025	9	14	5	Nivel de inicio	Nivel de logro esperado	Rp
E026	13	19	6	Nivel de proceso	Nivel de logro destacado	Rp
E027	9	20	11	Nivel de inicio	Nivel de logro destacado	Rp
E028	4	15	11	Nivel de inicio	Nivel de logro esperado	Rp

Nota1: Rangos negativos (Rn), Rangos positivos (Rp), Rangos empates (Re)

Tabla 11

Comparación de medias, según prueba t de Student según puntajes directos y categorizados del nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés.

Variable de estudio	Estadísticos	Grupo experimental		Estadístico de prueba	Sig bilateral
		Pre test (n = 28)	Post test (n = 28)		
	Media	8,61	15,75	T student	p<0.05
Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés	Mediana	8,50	16,00	t= -20,105	Rn=0
	Desv. estándar	2,200	2,238	gl=27	Rp=28
	Xmin	4	11	P valor	Re=0
	Xmax	13	20	P= 0.000	Existe una mejora
					significativa

Nota1: Rangos negativos (Rn = 0), Rangos positivos (Rp =28), Rangos empates (Re = 0)
P valor = 0,000 (p<0.05); se concluye que se rechaza la Ho

En la tabla 11 se puede apreciar los resultados respecto al nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022. En el pre test, el promedio había alcanzado un valor de 8,61 así mismo la calificación con menor puntaje fue de 4 y la de mayor puntaje de 13, En el post test, después de la “Aplicación de la herramienta Nearpod” se obtiene un promedio de 15,75 asimismo la calificación con menor puntaje fue de 11 y la de mayor puntaje fue de 20, con ello queda en evidencia que el grupo experimental mejoró significativamente marcando una diferencia de 7,14 puntos.

Asimismo, se pudo observar que veintiocho estudiantes subieron de nivel (Rp = 28), mientras que ningún estudiante se mantuvo en el mismo nivel (Re= 0)

así como también ningún estudiante bajo de nivel ($R_n = 0$), evidenciando que el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés mejoró significativamente.

Finalmente, se presentó una significancia de P valor = 0.000; menor a lo estipulado ($P < 0.05$) por lo cual se rechaza la hipótesis nula. Confirmándose que la aplicación de la herramienta Nearpod es eficaz en la adquisición del vocabulario en inglés en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa N° 42256 Esperanza Martínez de López.

b) Lectura del P valor:

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

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

$P = 8,9258E-18; \alpha = 0.05 \rightarrow P < 0.05$ entonces se rechaza la H_0

c) Decisión:

Los resultados presentados en la tabla anterior, demostraron que el valor $-p$ (0,000) era inferior al nivel de significancia (0,05). En consecuencia, se rechazó la hipótesis nula (H_0), por lo que se concluye con un nivel de confianza del 95% que la aplicación de la herramienta Nearpod enriquece y mejora el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna en el año 2022.

4.3.3. *Contrastación de Hipótesis Específicas*

4.3.3.1. **Primera Hipótesis Específica.**

Se empleó la prueba estadística no paramétrica de Chi cuadrada bondad de ajuste, concebida por Karl Pearson a principios del siglo XX. Esta prueba es adecuada para los niveles de datos nominales y ordinales, dado que su propósito es determinar la concordancia entre un conjunto de datos y otro conjunto esperado, que puede ser uniforme para todos los casos o de ajuste a un patrón específico, con un nivel de confianza del 95%.

a) **Formulación de Hipótesis:**

Ho: Los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022, antes de la aplicación de la herramienta Nearpod, no se encuentran en el nivel de inicio del aprendizaje del vocabulario en inglés.

Hi: Los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022, antes de la aplicación de la herramienta Nearpod, se encuentran en el nivel de inicio del aprendizaje del vocabulario en inglés.

b) **Establecer un nivel de significancia**

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

c) **Estadístico de Prueba**

Se optó por utilizar la prueba estadística no paramétrica “Chi cuadrada bondad de ajuste” como estadístico de prueba.

Tabla 12

Presentación de la prueba chi cuadrada bondad de ajuste para una muestra de la variable: Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés.

Estadísticos de prueba

Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés (Pre test)	
Chi-cuadrado	11,571 ^a
gl	1
Sig. asintótica	,001

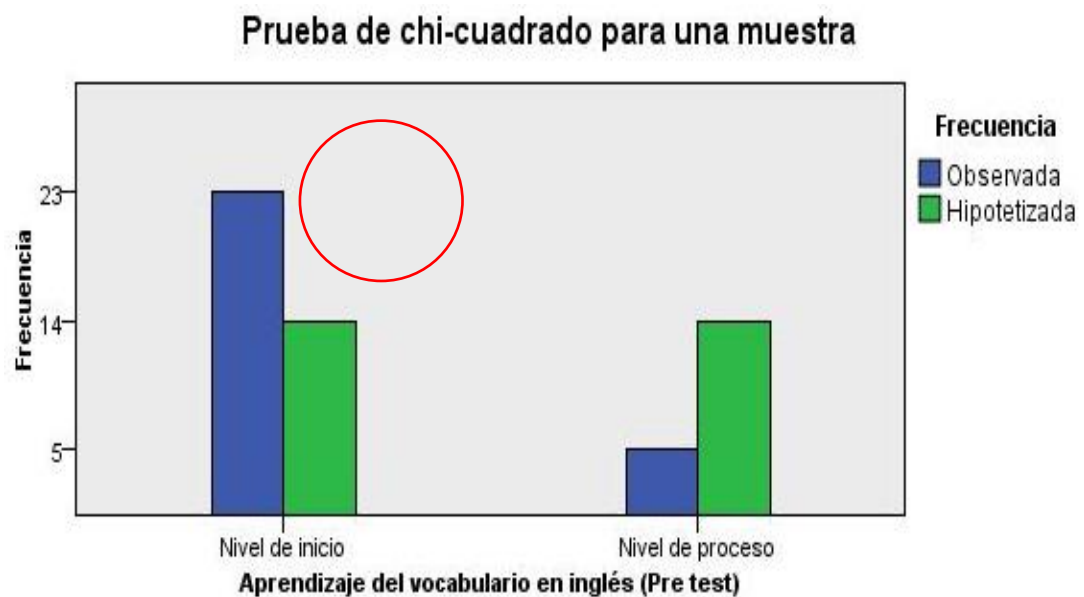
a. 0 casillas (0,0%) han esperado frecuencias menores que

5. La frecuencia mínima de casilla esperada es 14,0.

Nota: P valor = 0,001 (<0.05); se concluye que se rechaza la Ho

Figura 19

Presentación del gráfico de la prueba chi cuadrada bondad de ajuste para una muestra de la variable: Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés



La descripción del gráfico implica analizar los datos observados en la muestra en comparación con una muestra esperada, donde las frecuencias no son uniformes. Cada frecuencia se contrasta a un patrón específico representado por $f_o = 23$ (frecuencia observada) revelando un valor considerablemente superior a $f_e = 14$ (frecuencia esperada o frecuencia hipotetizada). Este resultado indica que el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés fue de inicio, antes de la aplicación de la herramienta Nearpod, como se esperaba, describiendo así una situación compatible con la hipótesis general. Respaldando así la hipótesis general del investigador de manera positiva.

d) Lectura del P valor:

$H_0: (p \geq 0,05) \rightarrow$ No se rechaza la H_0

$H_1: (p < 0,05) \rightarrow$ Rechazo la H_0

$P = 0,001; \alpha = 0,05 \rightarrow P < 0,05$ entonces se rechaza la H_0

e) Decisión:

Los resultados de la tabla anterior, demuestran que el p - valor (0,001) es inferior que el nivel de significancia (0,05), por lo que se rechaza la hipótesis nula (H_0), y se concluye con un nivel de confianza del 95% que en su mayoría los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna en el año 2022, antes de la aplicación de la herramienta Nearpod se encuentran en un nivel de inicio del aprendizaje del vocabulario en inglés.

4.3.3.2. Segunda Hipótesis Específica.

Para la contrastación, se empleó la prueba “Chi cuadrada bondad de ajuste”, una prueba estadística no paramétrica concebida por Karl Pearson a principios del siglo XX. Esta prueba es adecuada para los datos de nivel nominal u ordinal, dado que su objetivo es determinar que tan bien concuerda un conjunto de datos con otro conjunto esperado que puede ser de tipo uniforme para todos los casos o de ajuste a un patrón específico, con un nivel de confianza del 95%.

a) Formulación de Hipótesis:

Ho: Los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022, después de la aplicación de la herramienta Nearpod no alcanzan el nivel de logro destacado del aprendizaje del vocabulario en inglés.

Hi: Los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022, después de la aplicación de la herramienta Nearpod alcanzan el nivel de logro destacado del aprendizaje del vocabulario en inglés.

b) Establecer un nivel de significancia

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

c) Estadístico de Prueba:

Se optó por trabajar con la prueba no paramétrica “Chi cuadrada bondad de ajuste”.

Tabla 13

Presentación de la prueba chi cuadrada bondad de ajuste, para una muestra de la variable: Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés.

Estadísticos de prueba

Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés (Post test)	
Chi-cuadrado	18,500 ^a
gl	1
Sig. asintótica	,093

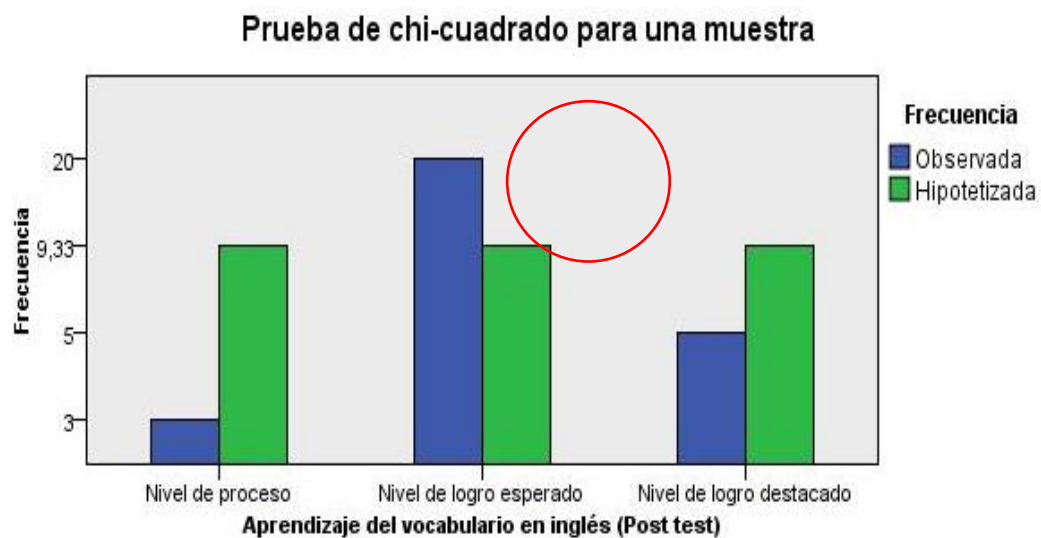
a. 0 casillas (0,0%) han esperado frecuencias menores que

5. La frecuencia mínima de casilla esperada es 9,3.

Nota: P valor = 0,093 ($p > 0.05$); se concluye que no se rechaza la H_0

Figura 20

Presentación del gráfico de la prueba chi cuadrada bondad de ajuste para una muestra de la variable: Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés.



La descripción del gráfico implica analizar los datos muestrales observados con una muestra esperada donde las frecuencias no son uniformes. Cada frecuencia se contrasta con un patrón específico representado por $f_o = 5$ (frecuencia observada) evidenciando un valor significativamente inferior a $f_e = 9,33$ (frecuencia esperada o hipotetizada). Esto indica que el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, después de la aplicación Nearpod, es de logro esperado y no la de un nivel de logro destacado como se esperaba. Esta situación describe una discrepancia con la segunda hipótesis específica y no permite confirmar la hipótesis del investigador.

d) Lectura del P valor:

$H_o: (p \geq 0,05) \rightarrow$ No se rechaza la H_o

$H_1: (p < 0,05) \rightarrow$ Rechazo la H_o

$P = 0,093; \alpha = 0,05 \rightarrow P > 0,05$ entonces no se rechaza la H_o

e) Decisión:

Los resultados de la tabla previa, demuestran que el p - valor (0,093) es superior al nivel de significancia (0,05), por lo tanto, no se rechaza la hipótesis nula (H_o), y se concluye con un nivel de confianza del 95% que los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna en el año 2022, después de la aplicación de la herramienta Nearpod no se encuentran en un nivel de logro destacado del aprendizaje del vocabulario en inglés.

4.3.3.3. Tercera Hipótesis Específica.

a) Formulación de Hipótesis:

H₀: No existe una diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022.

H₁: Existe una diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022.

b) Establecer un nivel de significancia

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

c) Estadístico de Prueba

Se optó por trabajar con la prueba paramétrica “t de Student”.

Tabla 14

Comparación de medias, según la prueba estadística paramétrica t de Student según puntajes categorizados nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés.

Variable Dimensión	Estadísticos	G. Experimental		Estadístico inferencial	Sig bilateral
		Pre test (n = 28)	Post test (n = 28)		
D1				t de Student	p<0,05
Reflexiona y evalúa el contenido y contexto del enunciado establecido	Media	8,93	15,64	t= -7,628	Rn= 1
	Mediana	10,00	16,00		Rp= 25
	Desv. estándar	4,268	3,358	gl=27	Re=12
	Xmin	0	8	P valor	Existe
	Xmax	16	20	P = 0,000	diferencia significativa
D2				t de Student	p<0,05
Infiere y organiza las ideas de forma cohesionada y coherente	Media	9,00	15,79	t= -6,721	Rn= 1
	Mediana	10,00	16,00		Rp= 24
	Desv. estándar	3,906	2,998	gl= 27	Re=3
	Xmin	2	10	P valor	Existe
	Xmax	18	20	P = 0,000	diferencia significativa
D3				t de Student	p<0,05
Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	Media	5,79	13,57	t= -13,309	Rn= 0
	Mediana	6,00	14,00		Rp= 21
	Desv. estándar	3,370	4,013	gl= 27	Re=7
	Xmin	0	6	P valor	Existe
	Xmax	12	20	P = 0,000	diferencia significativa
D4				t de Student	p<0,05
Analiza y evalúa la	Media	10,71	18,00	t= -8.639	Rn= 0
	Mediana	11,00	18,00		Rp= 25

imagen y su escritura correspondiente en inglés	Desv. estándar	4,561	2,373	gl= 27	Re=3
	Xmin	2	12	P valor	Existe
	Xmax	18	20	P = 0,000	diferencia significativa

Nota: $p=3,3234E-8$ (D1); $p=3,2456E-7$ (D2); $p=2,2407E-13$ (D3); $p=2,9691E-9$ (D4)
 Nota: Rangos negativos (Rn), Rangos positivos (Rp), Rangos empates (Re)

d) Lectura del P valor:

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

H1: ($p < 0,05$) → Rechaza la Ho

$P = 0,000$; $\alpha = 0,05$ → $P < 0,05$ entonces se rechaza la Ho

e) Decisión:

Los resultados de la tabla 14, evidencian que el valor – p (0,000) es inferior al nivel de significancia (0,05), por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (Ho), y se concluye con un nivel de confianza del 95% que existe diferencia relevante entre el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod en estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna en el año 2022. Es decir, se encontró un incremento notable en las puntuaciones, así como en todas sus dimensiones comprobando así de manera más eficiente la hipótesis del investigador.

4.4. Discusión de Resultados

En base a los resultados recopilados, se procede a realizar la comparación y sustentación de los mismos mediante la revisión de la literatura científica existente. La investigación ha determinado el efecto del uso de la herramienta Nearpod en el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en una muestra de 28 estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna. De acuerdo con la Tabla 11, tras emplear la prueba paramétrica T de Student, se confirmó que la aplicación de la herramienta Nearpod efectivamente enriquece y mejora el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, evidenciando avances positivos en la adquisición de léxico en la lengua inglesa. Este resultado encuentra respaldo en investigaciones anteriores, como la de Bolaños Viquez et al. (2020), quienes también observaron resultados positivos en el aprendizaje de un idioma después de experimentar con la herramienta en mención. La sustentación de este resultado se apoya en la motivación generada por la plataforma para los estudiantes, quienes, según lo argumentado por Prensky (2011), pueden considerarse nativos digitales. Se comprende, entonces, que los estudiantes se sintieron altamente motivados para aprender el vocabulario del idioma inglés, dado que el uso de herramientas tecnológicas rompe con el esquema de enseñanza tradicional, fomentando una participación más activa y constante en las clases (Hakami, 2020).

En relación con la primera hipótesis específica, la cual se enfocó en identificar el nivel de vocabulario de los estudiantes de la muestra antes de la implementación de la herramienta Nearpod, se constató que un 82,14% de los estudiantes se encontraba en la fase inicial, como se muestra en la figura 8. Este

resultado podría atribuirse a que la enseñanza del vocabulario en inglés en el grupo de muestra, previo a la experimentación con Nearpod, presentaba características poco motivadoras, lo que se traducía en una pérdida de atención y un bajo grado de involucramiento y participación en las actividades propuestas en el aula. En este contexto, Espinoza Aliaga (2020) respalda la problemática de la falta de atención y el consiguiente bajo rendimiento en estudiantes de la Institución Educativa objeto de la investigación, argumentando que estos problemas derivan de un desarrollo poco óptimo de la inteligencia emocional. De esta manera, se puede comprender que diversos factores podrían haber influido en el nivel inicial de aprendizaje de vocabulario en inglés antes de la aplicación de la herramienta Nearpod.

Respecto a la segunda hipótesis específica, no se logró confirmar la hipótesis planteada al inicio de la investigación. Como se evidencia en la Figura 9, el avance del nivel después de la aplicación de Nearpod no alcanzó el nivel destacado; sin embargo, se observó progresión hacia el nivel de logro esperado en un 71,43%. Este resultado podría atribuirse a factores que no pudieron ser controlados por el investigador, como la limitación en la utilización directa de la plataforma por parte de los estudiantes durante la experimentación, debido a restricciones económicas y normativas presentes en la Institución Educativa donde se llevó a cabo el estudio. Según lo mencionado por Abramzon (2023), la herramienta Nearpod permite que el docente proporcione un código a los alumnos para que ingresen desde sus dispositivos y participen colaborativamente en las actividades de la plataforma. No obstante, esta característica no se implementó durante la investigación; en su lugar, se experimentó directamente con un

proyector multimedia para la visualización general y la participación directa de los estudiantes en la pizarra. Por lo tanto, este enfoque puede haber influido en los resultados observados en el nivel de logro alcanzado después de la intervención con Nearpod.

Al analizar la Tabla 14, se confirma la validación de la tercera hipótesis específica, evidenciando así la existencia de una diferencia significativa entre los niveles antes de la experimentación con Nearpod y después de ella. Este hallazgo se destaca claramente en la Figura 3, donde se observa una transición desde un nivel inicial del 82,14% hacia un nivel de logro esperado del 71,43% después de la implementación de la herramienta Nearpod. Para respaldar este resultado, se llevará a cabo la discusión de los niveles obtenidos tanto antes como después de la aplicación de Nearpod en las diversas dimensiones de la variable relacionada con el aprendizaje del vocabulario en inglés.

La dimensión que mayor diferencia obtuvo en el puntaje luego de aplicar la herramienta Nearpod fue la denominada “Analiza y evalúa la imagen y su escritura correspondiente en inglés” aumentando 8,71 puntos en el promedio según la tabla 14. Lo cual establece que los estudiantes reconocían y organizaban de mejor manera las letras para formar una palabra escrita a partir del indicio de una imagen. Este resultado pudo ser debido a que durante la experimentación se presentaron ejercicios parecidos a los estudiantes con la herramienta Nearpod a través de la actividad preguntas abiertas, pudiendo mejorar su capacidad para recordar la escritura de vocabulario en inglés. Al respecto la investigadora Villegas Paredes (2022) menciona que la aplicación Nearpod ayuda de manera significativa a que los estudiantes mejoren su capacidad de escritura en inglés por

la práctica constante. Asimismo, el entorno generado por el docente para el uso de la herramienta, así como la retroalimentación continua por parte de ella también puede haber influido en la mejora de esta dimensión, generando que los alumnos sean capaces de valorar sus aciertos como sus debilidades durante el aprendizaje.

Seguidamente, se observa un incremento de 7,78 puntos en el promedio de la dimensión "Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente" después de la aplicación de la herramienta Nearpod, según lo reflejado en la Tabla 14. Este aumento refleja una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para completar espacios en blanco dentro de un texto, demostrando su habilidad para reconocer y ajustar sus respuestas según la situación comunicativa. El desarrollo de este tipo de ejercicios en el idioma inglés no solo requiere una escritura precisa del vocabulario, sino también involucra la capacidad de lectura, así como la habilidad para diferenciar y elegir palabras que concuerden con el contexto, la claridad, la estética y el mensaje deseado. Este resultado encuentra respaldo en las afirmaciones de Camacho Naranjo y Ávila García (2023), quienes sostienen que Nearpod, al ser una herramienta gamificada, no solo contribuye a la motivación del estudiante, sino que también mejora el aprendizaje del idioma inglés en las habilidades escritas y lectoras.

Por otro lado, la dimensión "Infiere y organiza las ideas de forma coherente y cohesionada" obtuvo 6,79 puntos de progreso en el promedio después de la aplicación de Nearpod según la tabla 14. Estos resultados demuestran que los estudiantes han mejorado las capacidades de comprensión de textos al identificar y relacionar definiciones con el vocabulario adecuado. En la misma línea, la investigadora Mastura (2022) ha evidenciado la eficacia de la herramienta

Nearpod en la mejora de las habilidades de lectura en el idioma inglés. Se reconoce que las diversas actividades proporcionadas por la plataforma permiten que los estudiantes se expongan con mayor frecuencia a contenidos en el idioma objetivo, facilitando una asimilación más rápida debido a su elemento motivador. Además, Costuchen (2020) destaca la importancia de presentar actividades innovadoras a los estudiantes, especialmente en contextos vinculados a la mejora del léxico y la gramática. En este sentido, la presente investigación sigue esa línea al implementar juegos de memoria y definiciones como estrategias para fortalecer estas competencias.

Finalmente, la dimensión “Reflexiona y evalúa el contenido y contexto del enunciado establecido”, también exhibió un progreso de 6,71 puntos en el promedio después de la implementación de la herramienta Nearpod, según lo indicado en la Tabla 14. Este avance sugiere que los estudiantes han mejorado su habilidad para identificar los verbos necesarios para completar oraciones, considerando tanto su significado como el papel que desempeñan en la estructuración de las mismas. Este éxito puede atribuirse a la noción planteada por Faitaki et al. (2020), quienes argumentan que el aprendizaje de un idioma demanda comprensión sobre la estructura y función de las palabras dentro de una oración. Además, Laura De La Cruz et al. (2021) indican que los resultados positivos de las herramientas de gamificación se obtienen cuando las actividades se adaptan al nivel y las necesidades específicas de cada estudiante lo cual ocurrió durante la experimentación al brindar oraciones contextualizadas a su entorno para el desarrollo de este tipo de ejercicios.

Como se mencionó previamente, las limitaciones que surgieron en el estudio y aplicación efectiva de la herramienta en la muestra estuvieron vinculadas al uso de dispositivos personales por parte de los estudiantes. Además de que no todos poseían un celular adecuado para la ejecución de la herramienta en clases, el uso y posesión de estos dispositivos no está plenamente permitido por la Institución Educativa con el fin de evitar distracciones. De manera similar, la conexión a Internet tuvo que ser subvencionada por el investigador, ya que este servicio no estaba disponible en el lugar donde se llevó a cabo la experimentación con la herramienta. Sin embargo, todas estas dificultades se han abordado en la medida posible y de la mejor manera tratando de que los estudiantes se beneficien de la mayoría de las características de Nearpod. A pesar de estas limitaciones, los resultados vislumbran un futuro prometedor para la aplicación de la herramienta en cuestión como instrumento para mejorar el vocabulario en el idioma inglés. Por lo tanto, se recomienda a futuros investigadores no desanimarse y continuar explorando más herramientas digitales que permitan mejorar el aprendizaje, a pesar de los obstáculos que se puedan presentar.

Conclusiones

Primera: La herramienta lúdica Nearpod mejora el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de segundo grado de la I. E. Esperanza Martínez de López, destacando el nivel de “Logro esperado” con el 71.43% de estudiantes.

Segunda: El nivel de inicio del aprendizaje del vocabulario en inglés antes de la aplicación de la herramienta lúdica Nearpod. presentó un desempeño deficiente en el aprendizaje del vocabulario en inglés, permaneciendo en el nivel de “Inicio”.

Tercera. La mayoría de los estudiantes del segundo grado del nivel secundario alcanzaron el nivel de logro esperado y destacado del aprendizaje del vocabulario en inglés después de la aplicación de la herramienta lúdica Nearpod.

Cuarta. El nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, el nivel de logro destacado se elevó, considerando que el p valor es 0,000 considerando una diferencia significativa.

Recomendaciones

Primera. Los docentes que incorporen a su grupo de herramientas tecnológicas empleadas en clase a la herramienta lúdica Nearpod para el aprendizaje del vocabulario en inglés puesto que sus beneficios han sido demostrados y sus elementos de gamificación pueden mejorar continuamente la motivación y la atención de los estudiantes.

Segunda. Los docentes de la materia de inglés deben actualizar continuamente la metodología de enseñanza, reemplazando métodos antiguos por innovadores que incluyan herramientas tecnológicas como Nearpod. Esto puede enriquecer el proceso educativo, haciendo las lecciones más interactivas, motivadoras y adaptadas a las necesidades de los estudiantes, resultando en una experiencia de aprendizaje más efectiva y agradable.

Tercera. Los docentes deben de usar Nearpod junto con el método de gamificación, ya que mejora mucho la enseñanza y el aprendizaje tanto para estudiantes como para educadores. Para los educadores, hace más fácil crear lecciones dinámicas, seguir el progreso de los estudiantes y reduce el trabajo administrativo al automatizar las evaluaciones. Para los estudiantes, facilita un aprendizaje activo y personalizado.

Cuarta. Los docentes deben estar en vanguardia con los cambios tecnológicos que ayuda a mejorar la enseñanza y a familiarizar a los estudiantes con Nearpod, lo que resultó en un retraso de tiempo.

Quinta: Los futuros investigadores que, en lugar de utilizar manuales, promuevan tutoriales interactivos en vivo. Esto ayudará a que los estudiantes dominen mejor la herramienta y la experimentación sea más efectiva y productiva.

Referencias

Abramzon, E. (12 de octubre del 2023). *10 ways to use Nearpod in the classroom*.

En NearpodBlog. <https://nearpod.com/blog/nearpod-in-the-classroom/>

Álvarez, R., y Rojas, G. (2017). *El impacto del e-learning en el rendimiento académico de estudiantes de la Facultad de Informática y Electrónica de la Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas*. Humanidades Mesiánicas.

Amo, D. (30 de enero del 2016). *Nearpod: herramienta de presentaciones con analítica*. En Edulíticas.

<https://eduliticas.com/2016/01/herramientas/nearpod-herramienta-de-presentaciones-con-analitica/>

Artal, J. y Beyza, B. (2020). *Nearpod: un recurso formativo que permite trabajar de forma diferente dentro y fuera del aula*. En J. Alejandro (Ed.), *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC: Experiencias en 209*. Prensas de la Universidad de Zaragoza, 239-249

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=KSgEEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA239&dq=nearpod&ots=iHRtz6SYMI&sig=0PNm0-qT0nMj5CplsYxPQ-PioME#v=onepage&q&f=true>

Ausubel, P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart & Winston.

Balestrini A. (2006). *Cómo se elabora el proyecto de investigación* (7ma ed.).

Consultores Asociados.

Bedón, D. e Hinojosa, M. (2015). *Manejo de la plataforma virtual nearpod como un recurso tecnológico en los niños del cuarto año de educación general básica en la Escuela Pedro Vicente Maldonado en la ciudad de Pujilí.*

Universidad Técnica de Cotopaxi.

<https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/2464>

Bolaños, A., Ruíz, M., Bolívar, A., Bermúdez, I. y Bolaños, V. (2020). *GeoGebra, Quizizz, PowToon y Kahoot Como Recursos Tecnológicos En La Enseñanza de La Geometría En Séptimo Año de La Educación General Básica Costarricense.* Pensamiento actual, 20(34). DOI:

10.15517/pa.v20i34.41791.

Camacho Naranjo, L.M. y Ávila García, L.M. (2023). *Enseñanza del Inglés a través de las TIC a los Estudiantes del Grado Cuarto de la Institución Educativa Colegio Militar General Santander* (Tesis de grado, Universidad Libre Seccional Socorro).

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/26648/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Costuchen, A. L. (2020). *Gamified Curriculum and Open-Structured Syllabus in Second-Language Teaching.* En Challenges and Opportunities in Global Approaches to Education (pp. 35–55). IGI Global. <https://www.igi-global.com/chapter/gamified-curriculum-and-open-structured-syllabus-in-second-language-teaching/237338>

- Chávez, M.; Saltos, M. y Saltos, C. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Dominio de las Ciencias*, 3(3).
- Contraloría General de la República (18 de abril del 2021). *Más del 32% de alumnos en 17 regiones no habría obtenido resultados satisfactorios en 2020*. En Gobierno del Perú Web.
<https://www.gob.pe/institucion/contraloria/noticias/483177-mas-del-32-de-alumnos-en-17-regiones-no-habria-obtenido-resultados-satisfactorios-en-2020>
- Díaz, E. (2019). *Autoeficacia académica y aprendizaje autorregulado en estudiantes de primer ciclo en una universidad privada de Lima* [Tesis de maestría]. Universidad Peruana Cayetano Heredia.
<https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/7679>
- Domingo, J. (2018). *El aprendizaje cooperativo*. Cuadernos de trabajo social, 21, 231-246. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2756952>
- Education First (2023). *Perú: EF English Proficiency Index*. En Education First.
<https://www.ef.com.pe/epi/regions/latin-america/peru/>
- Ertmer, A., y Ottenbreit, T. (2013). *Removing obstacles to the pedagogical changes required by Jonassen's vision of authentic technology-enabled learning*. *Computers & Education*, 64, 175-182.
- Espinosa, P. (2017). *Diseño y desarrollo de herramienta de evaluación formativa en línea, y uso de sistema de respuesta en aula para un modelo Flipped Classroom*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica de Chile].

<https://repositorio.uc.cl/server/api/core/bitstreams/407d974b-5183-4976-9af6-4194ddf2113b/content>

Espinoza Aliaga, M. (2020). *La inteligencia emocional y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes del Segundo año de secundaria de la Institución Educativa “Esperanza Martínez de López” – Tacna 2019* (Tesis de grado, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa).

<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/83d9d516-285c-4c69-a779-19aa072d62fc/content>

Faitaki, F., Hessel, A., y Murphy, A. (2020). *Vocabulary and grammar development in young learners of English as an additional language*. Handbook of Early Language Education, 1–21.

http://dx.doi.org/10.1007/978-3-030-47073-9_35-1

Flórez, F. (2018). *Desarrollo de videojuego para el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés* [Tesis de grado]. Universidad de Escuela de Administración de Negocios para Graduados.

<https://repositorio.esan.edu.pe/handle/20.500.12640/1226>

Fuentes, L. (2019). *El Aprendizaje Significativo*. Contexto Educativo, 9, 27-29.

Gallardo, J. (2018). *Teorías Del Juego Como Recurso Educativo*. Innovagogía, 3-12. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García, I.; Vecorena, N.; Velasco, E. (2019). *El nivel de inglés alcanzado en quinto grado de secundaria en tres colegios públicos de Lima*

metropolitana. Educación, XXVIII (55), 80-102.

<https://doi.org/10.18800/educacion.201902.004>

García, Y. (2019). *Beneficios de Los Juegos de Preguntas Como Estrategia Didáctica Para La Enseñanza de La Biología*. *Bio-Grafía*, 11(21). DOI: 10.17227/bio-grafia.vol.11.num21-9715.

González, A., Perdomo, V., y Pascuas, Y. (2016). *Aplicación de las TIC en modelos educativos blended learning: Universidad de La Amazonía*, <http://dx.doi.org/10.18634/sophiaj.13v.1i.364>

Guano, D.; Barragán, R.; Rodríguez, N.; y Terán, A. (2020). *La plataforma lúdica KAHOOT en el aprendizaje de vocabulario en inglés*. *Conciencia Digital*, 3(1.2). DOI: 10.33262/concienciadigital.v3i1.2.1172.

Hakami, M. (2020). *Using Nearpod as a Tool to Promote Active Learning in Higher Education in a BYOD Learning Environment*. *Journal of Education and Learning*, 9(1). DOI: 10.5539/jel.v9n1p119.

Hernández, R.; Fernández, C.; Baptista, M. (2014). *Metodología de La Investigación*. McGraw Hill.

Johnson, L., Adams, S., y Cummins, M. (2016). *Technology Outlook for STEM+ Education 2013-2018: An NMC Horizon Project Sector Analysis*. Austin, Texas: The New Media Consortium.

Kulkarni, C., Wei, P., Le, H., Chia, D., Papadopoulos, K., Cheng, J., y Klemmer, S. R. (2013). *Peer and self assessment in massive online classes*. In

Proceedings of the 2013 conference on Computer supported cooperative work (pp. 153-162).

Kang, H., y Scharber, C. (2019). *Implementing technology-enhanced formative assessment with digital storytelling tools in the primary English classroom*. Journal of Research in Reading. <https://doi.org/10.1111/1467-9817.12201>

Laura, K. (2021). *La aplicación Quizizz y el aprendizaje del vocabulario aimara en los estudiantes de segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca en el año 2020*.

Repositorio Institucional de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann. <http://repositorio.unjbg.edu.pe/handle/UNJBG/4325>

Laura De La Cruz, K. M.; Velarde, J. F.; y Apayco Zavala, L. J. (2021). *Gamificación en la enseñanza de inglés en educación superior*. En EIDEC (eds.), *Diálogos en educación, empresa, sociedad y tecnologías* (pp. 8-25). EIDEC. <https://doi.org/10.34893/y36b-4v47>

Llerena, E. y Rodríguez, C. (2017). *Kahoot! A digital tool for learning vocabulary in a language classroom*. *Revista Publicando*, 4(12). <https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/673>

Mastura, A. (2022). *The effect of the Nearpod Platform as media on the students reading skills* (Tesis de grado, Universidad Almuslim). <https://www.repository.umuslim.ac.id/handle/123456789/317>

- Matos, Y. y Pasek, E. (2005). *Planificación y ejecución de la investigación en equipo: un constructo*. Revista de Artes y Humanidades UNICA, 6 (14) 102-122. <https://redalyc.org/articulo.oa?id=170118766006>
- McClellan, S. y Crowe, W. (2017). *Making room for interactivity: Using the cloud-based audience response system Nearpod to enhance engagement in lectures*. FEMS Microbiology Letters, 364(6).
<https://doi.org/10.1093/femsle/fnx052>
- Mei, A. (2008). *Cambios de paradigma en la enseñanza de inglés como lengua extranjera: el cambio crítico y más allá*. Revista Educación y Pedagogía, 20(51). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3074193.pdf>
- Meléndez, L.; Borja, C. (2018). *Duolingo language-learning platform and the English vocabulary acquisition in students of third year of bachillerato at Unidad Educativa Primero de Abril* [Tesis de maestría]. Universidad Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/29234>
- MINEDU (1 de abril del 2020). *Minedu oficializa el inicio del año escolar a distancia a partir del 6 de abril*. En Gobierno del Perú Web.
<https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/111743-minedu-oficializa-el-inicio-del-ano-escolar-a-distancia-a-partir-del-6-de-abril>
- MINEDU. (2016). *Programa curricular de Educación Secundaria*. MINEDU.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>

Ministerio de Educación Nacional República de Colombia. (2006). *Formar en Lenguas extranjeras: El Reto, lo que necesitamos saber y saber hacer*. Espantapájaros Taller.

Molina, Z. (2006). *Principios a considerar al planificar la práctica pedagógica en una perspectiva constructivista*. En Planificación: Sistema de Enseñanza y Aprendizaje.

<https://planificacionsea.blogspot.com/2015/06/normal-0-21-false-false-false-es-x-none.html>

Núñez, E.; Sanz, Y. y Ravina, R. (2020). *Los videojuegos en la educación: beneficios y perjuicios*. Revista Electrónica Educare, 24(2). DOI: 10.15359/ree.24-2.12.

Peralta, C. (2023). *Gamificación en la educación: experiencias de aplicación*. Apuntes De Ciencia & Sociedad, 103-111.

<https://doi.org/10.18259/acs.2023011>

Pérez, J. (2017). *Nearpod*. Journal of the Medical Library Association JMLA, 105(1),108-110. <http://dx.doi.org/10.5195/jmla.2017.121>

Picardo, J. (2013). *Learning, schools and mobile technology*. Bloomsbury Publishing.

Prensky, M. (2011). *Nativos e Inmigrantes digitales*. Cuadernos SEK 2.0.

[https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

- Quesada, A. (2016). *Mi experiencia con Nearpod*. En Medium.
<https://medium.com/@Alberto.quesada/mi-experiencia-con-nearpod-f819b8d9abad>
- Spidell, K. (Producer). (2013). *The baby human-to think* [YouTube]. De
<https://www.youtube.com/watch?v=41CQIWW74IE&index=1&list=PLDju1e5q2bZwpZCJ786mWRHHADXCsmASq>
- Tam, S., y Ho, S. (2017). *Exploring the use of Nearpod in the junior secondary reading classrooms*. *Journal of Action Research* 2017, 5–19.
- Thornbury, S. (2002). *How to teach Vocabulary*. Longman.
- Villegas Paredes, A. M. (2022). *M-learning (Nearpod app) and the writing skills (Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato)*. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35811/1/TESIS%20FINAL-Villegas%20Michelle.pdf>
- Wilkins, D. (2002). *Introducción al libro de texto*. Innovations.
- Zarza, O. (2009). Aprendizaje por descubrimiento. *Innovación y experiencias educativas*, 18. <https://bit.ly/3EKAPJ5>

Anexos

Anexo 1: Validación de los instrumentos por juicio de expertos.**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN****I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Laura De La Cruz, Kevin Mario
 1.2. **Grado Académico:** Magister en Ciencias de la Educación
 1.3 **Profesión:** Licenciado en Educación, especialidad en Idioma Extranjero y Traductor Interpreté.
 1.4. **Institución donde labora:** Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
 1.5. **Cargo que desempeña:** Docente universitario y docente en Educación Básica Regular.
 1.6 **Denominación del Instrumento:** Prueba escrita - Nearpod y vocabulario en inglés
 1.7. **Autor del instrumento:** Ruth Xiomara Salamanca Chaparro (Elaboración propia)
 1.8 **Carrera profesional:** Educación en idioma extranjero

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles				X	
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					X
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable				X	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento				X	
SUMATORIA PARCIAL					12	15
SUMATORIA TOTAL		27				

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN3.1. Valoración total cuantitativa: 273.2. Opinión: FAVORABLE X DEBE MEJORAR _____

NO FAVORABLE _____

3.3. Observaciones: _____

Tacna, noviembre de 2021

_____
KEVIN MARIO LAURA DE LA CRUZ

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Quispe Vargas, Miliam
 1.2. **Grado Académico:** Magister en Ciencias de la Educación
 1.3. **Profesión:** Docente de Idioma Extranjero, traductor e interprete.
 1.4. **Institución donde labora:** Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
 1.5. **Cargo que desempeña:** Docente
 1.6. **Denominación del Instrumento:** Prueba escrita – Nearpod y vocabulario en inglés.
 1.7. **Autor del instrumento:** Ruth Xiomara Salamanca Chaparro (Elaboración propia)
 1.8. **Carrera profesional:** Educación en idioma extranjero

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Mal	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión				x	
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles					x
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría				x	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable				x	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados				x	
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento				x	
SUMATORIA PARCIAL					20	5
SUMATORIA TOTAL		25				

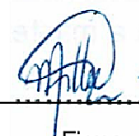
III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total cuantitativa: 25

3.2. Opinión: FAVORABLE DEBE MEJORAR _____

NO FAVORABLE _____

3.3. Observaciones: _____



Firma

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Mamani Chipana, Rodolfo Mario
 1.2. **Grado Académico:** Doctor en Ciencias de la Educación
 1.3. **Profesión:** Licenciado en Educación, especialidad en Idioma Extranjero.
 1.4. **Institución donde labora:** Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
 1.5. **Cargo que desempeña:** Docente universitario
 1.6. **Denominación del Instrumento:** Prueba escrita – Nearpod y vocabulario en inglés.
 1.7. **Autor del instrumento:** Ruth Xiomara Salamanca Chaparro (Elaboración propia)
 1.8. **Carrera profesional:** Educación en idioma extranjero

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles					X
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					X
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable				X	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados				X	
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento				X	
SUMATORIA PARCIAL					12	15
SUMATORIA TOTAL		27				

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total cuantitativa: 27

3.2. Opinión: FAVORABLE X DEBE MEJORAR _____

NO FAVORABLE _____

3.3. Observaciones: El instrumento es aplicable



Firma

Anexo 2: Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGIA
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General		Tipo de Investigación: - Aplicativo
¿Qué efecto tiene la herramienta Nearpod en el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022?	Determinar el efecto de la herramienta Nearpod en el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022.	El uso de la herramienta Nearpod mejora el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022.	Variable independiente (X) X1. Herramienta Nearpod	Diseño de la investigación: - Pre-Experimental Nivel de la investigación: - Experimental Ámbito de estudio: Institución Educativa N° 42256 Esperanza Martínez de López
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis Específicas	Dimensiones:	Población:
a) ¿Cuál es el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes de la aplicación de la herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022?	a) Identificar el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes de la aplicación de la herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022.	a) Los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022, antes de la aplicación de la herramienta Nearpod, se encuentran en el nivel de inicio del aprendizaje del vocabulario en inglés.	- Inmersión - Planificación - Ejecución	Conformado por 80 estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López.
b) ¿Cuál es el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, después de la aplicación de la herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022?	b) Determinar el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, después de la aplicación de la herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022.	b) Los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022, después de la aplicación de la herramienta Nearpod, alcanzan el nivel destacado del aprendizaje del vocabulario en inglés.	Variable dependiente (Y) Y1. Aprendizaje del vocabulario en inglés. Dimensiones: - Reflexiona y evalúa el contenido y contexto del	Muestra: Constituida por 28 estudiantes del segundo grado de la sección "B" del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López
				Técnica:

			<p>enunciado establecido.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Infiere y organiza las ideas de forma cohesionada y coherente. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Analiza y evalúa la imagen y su escritura correspondiente en inglés. 	<ul style="list-style-type: none"> - Observación - Prueba de conocimientos <p>Instrumentos: Prueba escrita del vocabulario en inglés (Pre test y Post test)</p>
<p>c) ¿Existe una diferencia entre el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022?</p>	<p>c) Establecer si existe un grado diferencial entre el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022.</p>	<p>c) Existe una diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes y después de la aplicación de la herramienta Nearpod en los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Esperanza Martínez de López de Tacna, 2022.</p>	<p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica y deduce el verbo correcto de acuerdo a su significado. - Reconoce y relaciona las palabras con su respectivo significado. - Completa los espacios en blanco adecuando el texto a la situación comunicativa. - Organiza y escribe la palabra correcta según la imagen establecida. 	

Anexo 3: Pre test y post test

ENGLISH EVALUATION

Full name: _____ **Date:** ___ / ___ / ___

Estimado estudiante el presente test tiene como propósito medir el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés que tienes, en base a ello te pido que resuelvas cada uno de los ejercicios de forma honesta y sincera.

Dimensión 1: Reflexiona y evalúa el contenido y contexto del enunciado establecido.

Indicador 1: Identifica y deduce el verbo correcto de acuerdo a su significado.

Choose the correct option of the following sentences.

1. Katheryne and Kris _____ their father.
a) make b) break c) love
2. Hillary and Camilo _____ their homework.
a) sing b) do c) run
3. My parents _____ four cars and two houses.
a) have b) work c) hurt
4. They _____ football with their friends.
a) eat b) listen c) play
5. Carolina and I _____ Arroz verde con pollo.
a) cook b) want c) drink
6. My friends _____ very well.
a) are b) dance c) become
7. I _____ chili peppers because they are too spicy.
a) love b) hate c) work
8. My boyfriend and I _____ watermelons and grapes.
a) wash b) drink c) eat
9. My mom and dad _____ to the supermarket to buy apples.
a) buy b) go c) sleep
10. Mary and John _____ my cousins.
a) are b) make c) go



Dimensión 2: Infiere y organiza las ideas de forma cohesionada y coherente.

Indicador 2: Reconoce y relaciona las palabras con su respectivo significado.

II. Match each item on the left with the one that is its respective meaning to it in the box on the right.

- ___ 1. A person that designs buildings and houses.
- ___ 2. A person that paints pictures.
- ___ 3. A person that drives a taxi.
- ___ 4. A person that teaches students, usually at school.
- ___ 5. A person trained to help a doctor and looks after the sick or injured.
- ___ 6. A person that helps people who are sick or have health problems.
- ___ 7. A person that gives legal advice and defends people in court.
- ___ 8. A person that acts in a theater or a movie.
- ___ 9. A person that prepares food for people, and often works in restaurants.
- ___ 10. A person that makes bread and cakes and normally works in a bakery.



- a) Actress
 b) Architect
 c) Baker
 d) Chef
 e) Doctor
 f) Lawyer
 g) Nurse
 h) Painter
 i) Teacher
 j) Taxi driver



Dimensión 3: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.

Indicador 3: Completa los espacios en blanco adecuando el texto a la situación comunicativa.

III. Read the following dialogues. Complete them with the correct word in the box, according to the context.

• again • Hello • please • yes • understand • day • thanks • classroom
• name • teacher

Silvia: (1) _____, my (2) _____ is Silvia Gómez. What's your name?

Cecilia: I am Cecilia. I come from Lima.

Domingo: Hi, are you new student?

Kevin: Yes, today is my first (3) _____ at CEID!

Domingo: Are you in Japanese class?

Kevin: Yes, I'm at a basic level. Do you know which (4) _____ that is?

Domingo: It's classroom "G" on the second floor. And your (5) _____ is Mr. Salinas.

Abraham: Mr. Salinas, can you help me, (6) _____?

Mr. Salinas: (7) _____, of course!

Abraham: (8) _____.

Mr. Salinas: Abraham, can you turn the light on, please? It's getting dark in here.

Abraham: Sorry, I don't (9) _____. Could you repeat (10) _____, please?

Dimensión 4: Analiza y evalúa la imagen y su escritura correspondiente en inglés.

Indicador 4: Organiza y escribe la palabra correcta según la imagen establecida.

IV. Put in order and write the correct word for each picture.



hckeinc



kilm



maghberur



nrocpop



zzpia



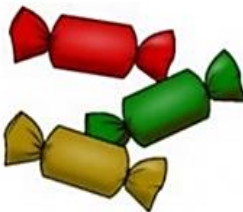
shecee



turteb



papel



sandcie



gegs

Anexo 4: Lista de cotejo



LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA EFECTIVIDAD DE NEARPOD	
Institución:	
Turno:	Grado y sección:
Asignatura:	Fecha de observación:

OBJETIVO: El propósito de la presente lista de cotejo es examinar la eficacia de la herramienta Nearpod y como influye en el desempeño de los estudiantes durante las sesiones impartidas dentro de la ejecución del proyecto de tesis.

El docente registrará con un aspa "X" en la casilla correspondiente una vez que haya evaluado el indicador.

ITEM	INDICADORES	CUMPLE CON EL CRITERIO		OBSERVACIONES
		SI	NO	
INMERSIÓN				
1.	Existía familiaridad por parte de los estudiantes con la herramienta Nearpod antes de su introducción en el aula.			
2.	Los estudiantes lograron comprender el manual para registrarse en la aplicación Nearpod.			
3.	Los estudiantes pudieron crear una cuenta dentro de la aplicación Nearpod con éxito.			
PLANIFICACIÓN				
4.	Nearpod ofrece una planificación más eficiente y fácil de usar.			
5.	Nearpod permite una mayor flexibilidad en la creación y personalización de contenido educativo.			
EJECUCIÓN				
6.	Los estudiantes participan activamente durante las actividades realizadas con Nearpod.			
7.	Se han observado mejoras en el compromiso y la atención de los estudiantes desde la implementación de Nearpod.			
8.	Se ha notado un aumento en la retención de la información gracias al uso de Nearpod.			

Anexo 5: Constancia de aplicación

	<p>I.E N° 42256 "Esperanza Martínez De López" C.M. NIVEL INICIAL- 1472448 C.M. NIVEL PRIMARIA- 1216019 C.M. NIVEL SECUNDARIA - 1628007 Correo Institucional: 42256esperanzaml@gmail.com Cll. M. Angel Asturias s/n Coronel Gregorio Albarracín Lanchipa TACNA</p>		<p>UGEL TACNA UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL TACNA</p>
---	--	---	--

"Año de la Unidad, La Paz y El Desarrollo"


CONSTANCIA


**LA QUE SUSCRIBE, DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nro. 42256
"ESPERANZA MARTÍNEZ DE LOPEZ", DEL DISTRITO DE CORONEL
GREGORIO ALBARRACÍN LANCHIPA, PROVINCIA Y DEPARTAMENTO DE
TACNA**

Hace constar que la Señorita **SALAMANCA CHAPARRO RUTH XIOMARA**, identificada con DNI N°74536376, bachiller en la especialidad de Idioma Extranjero de la escuela Profesional de Educación, Comunicación y Humanidades de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, ha realizado la aplicación de su Proyecto de Tesis, "EL USO DE LA HERRAMIENTA NEARPOD COMO RECURSO LÚDICO EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°42256 ESPERANZA MARTÍNEZ DE LÓPEZ". Proyecto que fue aplicado durante el periodo del 28 de mayo al 21 de julio del año 2022.

Por lo tanto, se expide la presente constancia a solicitud de la parte interesada para los para los fines que correspondan.

Tacna, 09 de Febrero del 2023





Prof. ALICIA ELIZABETH CUTIPA CAHUANA
DIRECTORA

Anexo 6: Evidencias de campo

Figura 21

Estudiantes utilizando la herramienta Nearpod.



Figura 22

Estudiantes realizando ejercicios abiertos a través de la herramienta Nearpod.



Figura 23

Estudiantes realizando ejercicios de opción múltiple a través de la herramienta Nearpod.

**Figura 24**

Estudiante motivado por la herramienta Nearpod.

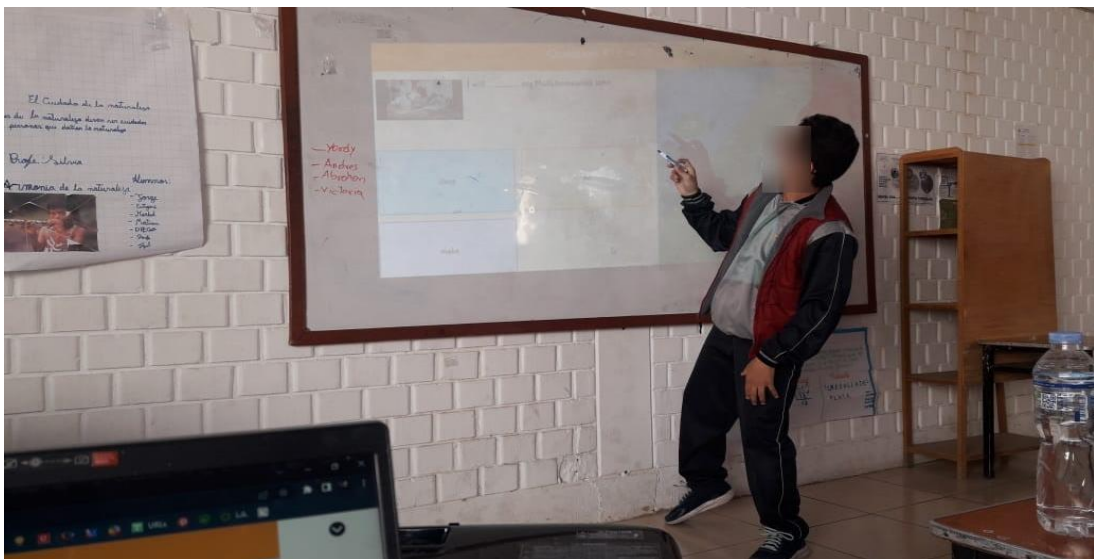


Figura 25

Estudiantes realizando el post test para determinar el nivel de aprendizaje de vocabulario de inglés.



Anexo 7: Sesiones de aprendizaje ejecutadas durante la investigación.

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1



1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E. Esperanza Martínez de López en Tacna
 1.2. ÁREA : Inglés
 1.3. GRADO Y SECCIÓN : 2° B
 1.4. NOMBRE DE SESIÓN : Let's meet each other!
 1.5. HORA DE INICIO : 9:30 a.m.
 1.6. HORA DE TERMINO : 10:30 a.m.
 1.7. DOCENTE : Ruth Xiomara Salamanca Chaparro
 1.8. FECHA : 28 de mayo, 2022

2. PROPOSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
ANALIZA Y DESARROLLA DIVERSOS EJERCICIOS EN INGLÉS	<ul style="list-style-type: none"> Infiere e interpreta las indicaciones brindadas para la ejecución del test. 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante mediante las indicaciones deduce la forma en la que deberá ejecutar los ejercicios. 	"Pre - test"
	<ul style="list-style-type: none"> Reflexiona y evalúa la forma de los ejercicios 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante ejecuta diversos ejercicios poniendo en sus conocimientos previos. 	
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSVERSAL	CONDUCTA OBSERVABLE
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tics	El estudiante aprende a través de la herramienta Nearpod mediante la plataforma Meet.	Inclusivo o de enfoque a la diversidad	Participación
		VALOR	ACTITUDES
		Respeto	Reconoce valor inherente de cada persona por encima de cualquier diferencia.

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> La docente ingresa saludando y presentándose a los estudiantes: "Good morning students, my name is Ruth Salamanca". Mediante un juego dinámico la docente interactúa con los estudiantes realizando preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> What's your name? What are your hobbies? What subject do you prefer? Do you like English? 	Manual de información Nearpod	15 min

DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 3. Luego hace entrega de la guía de Nearpod en la que se detalla todos los pasos necesarios para que los estudiantes puedan crear su propia cuenta en el aplicativo y de esa forma accedan a los diversos beneficios que este proporciona. 4. La docente les pide opiniones acerca de la guía; para saber si lograron entender, o si les fue difícil. 5. Así mismo la docente procede a explicar cada paso y solventar cualquier duda que tengan los estudiantes. 6. Después realiza un previo repaso sobre diferentes temas en inglés de manera general. 	Hojas Pizarra	30 min
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 7. En esta parte, la docente realiza una prueba (pre - test) para medir los previos conocimientos que los estudiantes tengan. 8. Los estudiantes responden a las siguientes preguntas: <ol style="list-style-type: none"> a. How do you feel? b. How was the exam? c. Was it easy or difficult? Why? 9. Para finalizar, la docente les pregunta a los estudiantes si consideran importante aprender inglés. 	Pre-test	15 min

Tacna, 28 de mayo de 2022



¿Qué es Nearpod?

NEARPOD es una herramienta que facilita la creación de presentaciones interactivas que incluyen cuestionarios, encuestas u otras actividades para que los/las estudiantes hagan mientras el/la profesor/a dirige la sesión.

Contenido **Actividades**

Agregue actividades para interactuar con sus estudiantes

Time To Climb	Pregunta abierta	Buzando por	Cuestionario	Flipgrid
Dibujo	Tablero Colaborativo	Encuesta	Completar los espacios	Memotest

BENEFICIOS

- Mejora la atención.
- Aumenta su retención de los conocimientos.
- Su uso es súper sencillo.

¿Cómo crear una cuenta en Nearpod?

Paso 1: Ingresar a su navegador de internet más frecuente.



Paso 2: Ingresa a <https://nearpod.com/> y selecciona el botón de Log in.



Paso 3: Llena los apartados pedidos:

- 1) Primer nombre
- 2) Apellidos
- 3) Correo de Google.
- 4) Ingresa la contraseña que te gustaría tener para esta cuenta.

Una vez completado los datos, hacer clic en "INGRESAR"



Luego te va aparecer la siguiente pagina, lo cual indica que tu cuenta ha sido creada exitosamente.

Acceder
¿No tienes una cuenta? Regístrate

Usa cualquiera de tus cuentas existentes

Accede con Google

Accede con Office 365

Accede con Clever

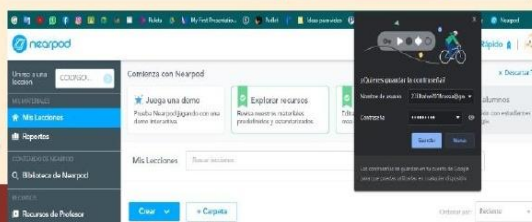
Accede con ClassLink

Email de la escuela
2/Uhano2118nusia@gmail.com

Contraseña

Recordarme [Olvídate tu contraseña?](#)

Ingresa



En caso de NO tener correo electrónico

Ingresar al siguiente link: <https://youtu.be/1DCZXDNIj40>

- En este link, encontrarás un tutorial corto sobre cómo crear una cuenta de Gmail, una vez creada podrás crear tu cuenta en el aplicativo Nearpod.

Si por algún motivo te fue muy complicado la creación de una nueva cuenta entonces sigue los siguientes pasos para la ejecución de las diversas actividades durante las clases.

 **Paso 1:** Desde su computadora o **CELULAR**, ingresar al link proporcionado por el/la docente. Por ejemplo: <https://app.nearpod.com/?pin=96gsu>

Paso 2: En la siguiente pestaña, deberás completar los casilleros con tus datos respectivos.

Paso 3: Hacer clic en la opción JOIN LESSON y esperar las siguientes instrucciones de tu docente a cargo.





PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E. Esperanza Martínez de López en Tacna
 1.2. ÁREA : Inglés
 1.3. GRADO Y SECCIÓN : 2° B
 1.4. NOMBRE DE SESIÓN : Hello, Peter!
 1.5. HORA DE INICIO : 9:30 a.m.
 1.6. HORA DE TÉRMINO : 10:30 a.m.
 1.7. DOCENTE : Ruth Xiomara Salamanca Chaparro
 1.8. FECHA : 04 de junio, 2022

2. PROPOSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
OBSERVA DIFERENTES TIPOS DE SALUDOS Y DESPEDIDAS EN INGLÉS	<ul style="list-style-type: none"> Infiere e interpreta las palabras nuevas en inglés. 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante a través de ejemplos deduce la relación lógica entre las palabras en inglés y sus significados. 	"Herramienta Nearpod"
	<ul style="list-style-type: none"> Reflexiona y evalúa la forma de los saludos y despedidas en inglés. 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante ejecuta diversos ejercicios poniendo en práctica lo aprendido. 	
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSVERSAL	CONDUCTA OBSERVABLE
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tics	El estudiante aprende a través de la herramienta Nearpod mediante la plataforma Meet.	Inclusivo o de enfoque a la diversidad	Participación
		VALOR	ACTITUDES
		Respeto	Reconoce valor inherente de cada persona por encima de cualquier diferencia.

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
----------	--	-----------------------	--------

INICIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente ingresa saludando y presentándose a los estudiantes: “Good morning students, my name is Ruth Salamanca”. 2. La docente presenta un video a través de la herramienta Nearpod, en el cual los estudiantes observarán pequeños diálogos entre algunas mascotas a fin de que deduzcan que tema se desarrollará. Link del video: https://youtu.be/z21nPcjDebs 3. La docente les pide opiniones acerca del video; para saber si les fue fácil o difícil comprender ciertas palabras. Así mismo hace mención del tema en caso de que no lo hayan deducido: “El tema de hoy es Greetings and farewells” 4. Luego la docente presenta el nuevo vocabulario a aprender sobre los Greetings and farewells a través de unas diapositivas. 	Nearpod Video Diapositivas	15 min
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 5. A modo de refuerzo frente a la teoría brindada, la docente proporciona un enlace a los estudiantes al cual deberán ingresar a través de sus dispositivos. 6. La docente brinda algunas instrucciones para el desarrollo de algunas actividades lúdicas mediante la herramienta Nearpod. 7. Los estudiantes de manera individual ingresan y desarrollan las diversas actividades. 8. La docente apoya a los estudiantes con el vocabulario nuevo encontrado en las actividades. 9. Luego, la docente explica y detalla las respuestas de cada una de las actividades, tanto sus significados como la correcta resolución de los ejercicios. 	Nearpod Imágenes	30 min
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 10. En esta parte, la docente les proporciona un enlace de la herramienta Nearpod, dónde desarrollarán una práctica calificada relacionada al tema impartido y posteriormente serán evaluados de acuerdo al puntaje obtenido. 11. Luego los estudiantes responden a las siguientes preguntas: <ol style="list-style-type: none"> a. How do you feel? b. Was it easy or difficult? Why? 	Aplicación Nearpod	15 min



PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E. Esperanza Martínez de López en Tacna
 1.2. ÁREA : Inglés
 1.3. GRADO Y SECCIÓN : 2° B
 1.4. NOMBRE DE SESIÓN : ¿Where are you from?
 1.5. HORA DE INICIO : 9:30 a.m.
 1.6. HORA DE TERMINO : 10:30 a.m.
 1.7. DOCENTE : Ruth Xiomara Salamanca Chaparro
 1.8. FECHA : 11 de junio, 2022

2. PROPOSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
APRECIA Y ANALIZA DIVERSOS DIALOGOS EN INGLÉS	<ul style="list-style-type: none"> Infiere e interpreta las palabras nuevas en inglés. 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante a través de ejemplos deduce la relación lógica entre las palabras en inglés y sus significados. 	“Herramienta Nearpod”
	<ul style="list-style-type: none"> Reflexiona y evalúa la forma, el contenido del vocabulario nuevo. 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante ejecuta diversos ejercicios poniendo en práctica lo aprendido. 	
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSVERSAL	CONDUCTA OBSERVABLE
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tics	El estudiante aprende a través de la herramienta Nearpod mediante la plataforma Meet.	Inclusivo o de enfoque a la diversidad	Participación
		VALOR	ACTITUDES
		Respeto	Reconoce valor inherente de cada persona por encima de cualquier diferencia.

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
----------	--	-----------------------	--------

INICIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente ingresa saludando a los estudiantes: "Good morning students, How are you, today?" 2. La docente introduce el tema mediante un juego haciendo uso de una ruleta y una lluvia de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • Where are you from? • What is your nationality? 3. Los estudiantes seleccionados por la ruleta tendrán que responder las preguntas y todo el resto deberá deducir que tema se desarrollará. 4. Luego la docente hace mención del tema en caso de que no lo hayan deducido: El tema de hoy es: "Countries and nationalities" 5. A través de algunas diapositivas la docente presenta el nuevo vocabulario a aprender sobre Countries and nationalities. 6. La docente pide opiniones acerca del nuevo vocabulario; para saber si lograron entender, o si les fue difícil. 7. Luego se analizan algunos diálogos entre personas de diferentes países y nacionalidades. 	<p>Ruleta</p> <p>Diapositivas</p> <p>Imágenes</p>	15 min
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 8. A modo de refuerzo frente a la teoría brindada, la docente proporciona un enlace a los estudiantes al cual deberán ingresar a través de sus dispositivos. 9. La docente brinda algunas instrucciones para el desarrollo de las actividades y mantiene seguimiento constante frente al proceso de los estudiantes. 10. Los estudiantes de manera individual ingresan y desarrollan las diversas actividades. 11. La docente apoya a los estudiantes con el vocabulario nuevo encontrado en las actividades. Así mismo solventa cualquier duda que tengan. 12. Luego, la docente explica y detalla las respuestas de cada una de las actividades, tanto sus significados como la correcta resolución de los ejercicios. 	Nearpod	30 min
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 13. En esta parte, la docente proporciona un enlace de la herramienta Nearpod, dónde desarrollarán una práctica calificada relacionada al tema impartido y posteriormente serán evaluados de acuerdo al puntaje obtenido. 14. Luego los estudiantes responden a las siguientes preguntas: <ol style="list-style-type: none"> a. How do you feel? b. Was it easy or difficult? Why? 	Aplicación Nearpod	15 min



PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E. Esperanza Martínez de López en Tacna
 1.2. ÁREA : Inglés
 1.3. GRADO Y SECCIÓN : 2° B
 1.4. NOMBRE DE SESIÓN : ¿What are your favorite hobbies?
 1.5. HORA DE INICIO : 9:30 a.m.
 1.6. HORA DE TERMINO : 10:30 a.m.
 1.7. PRACTICANTE : Ruth Xiomara Salamanca Chaparro
 1.8. FECHA : 25 de junio, 2022

2. PROPOSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
OBSERVA DIFERENTES TIPOS DE SALUDOS Y DESPEDIDAS EN INGLÉS	<ul style="list-style-type: none"> Identifica e infiere las palabras nuevas en inglés. 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante a través de ejemplos deduce la relación lógica entre los verbos regulares e irregulares en inglés y sus significados. 	“Herramienta Nearpod”
	<ul style="list-style-type: none"> Reflexiona y evalúa la forma de los verbos regulares e irregulares en inglés. 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante ejecuta diversos ejercicios poniendo en práctica lo aprendido. 	
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSVERSAL	CONDUCTA OBSERVABLE
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tics	El estudiante aprende a través de la herramienta Nearpod.	Inclusivo o de enfoque a la diversidad	Participación
		VALOR Respeto	ACTITUDES Reconoce valor inherente de cada persona por encima de cualquier diferencia.

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
----------	--	-----------------------	--------

INICIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente ingresa saludando a los estudiantes: Good morning students, how are you today? 2. Luego de ello, la docente introduce el tema a través de un juego llamado “el ahorcado” mediante el cual los estudiantes tendrán que adivinar el tema de la clase. 3. Seguidamente se presenta unas diapositivas a través de la herramienta Nearpod, en el cual los estudiantes observarán flashcards de los verbos regulares e irregulares junto a imágenes para que deduzcan el significado de cada uno de los verbos. 4. La docente pide opiniones acerca del tema; para indagar si les fue fácil o difícil comprender los verbos. Así mismo brinda algunos ejemplos para su mejor comprensión. 	<p>Diapositivas</p> <p>Imágenes</p>	15 min
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 5. A modo de refuerzo frente a la teoría brindada, la docente proporciona un enlace a los estudiantes al cual deberán ingresar a través de sus dispositivos. 6. La docente brinda algunas instrucciones para el desarrollo de algunas actividades lúdicas mediante la herramienta Nearpod. 7. Los estudiantes de manera individual ingresan y desarrollan las diversas actividades. 8. La docente apoya a los estudiantes con el vocabulario nuevo encontrado en las actividades. 9. Luego explica y detalla las respuestas de cada una de las actividades, tanto sus significados como la correcta resolución de los ejercicios. 	<p>Nearpod</p> <p>Imágenes</p>	30 min
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 10. En esta parte, la docente les proporciona un enlace de la herramienta Nearpod, donde desarrollarán una práctica calificada relacionada al tema impartido y posteriormente serán evaluados de acuerdo al puntaje obtenido. 11. Luego los estudiantes responden a las siguientes preguntas: <ol style="list-style-type: none"> a. How do you feel? b. Was it easy or difficult? Why? 12. Para finalizar, la docente les pregunta a los estudiantes si consideran importante aprender sobre los verbos regulares e irregulares. 	<p>Aplicación Quizizz</p>	15 min



PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E. Esperanza Martínez de López en Tacna
 1.2. ÁREA : Inglés
 1.3. GRADO Y SECCIÓN : 2° B
 1.4. NOMBRE DE SESIÓN : ¿What do you do?
 1.5. HORA DE INICIO : 9:30 a.m.
 1.6. HORA DE TÉRMINO : 10:30 a.m.
 1.7. PRACTICANTE : Ruth Xiomara Salamanca Chaparro
 1.8. FECHA : 02 de julio, 2022

2. PROPOSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
OBSERVA DIFERENTES PROFESIONES Y OCUPACIONES EN INGLÉS	<ul style="list-style-type: none"> Identifica e infiere las palabras nuevas en inglés. 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante a través de ejemplos deduce la relación lógica entre las profesiones, ocupaciones y sus significados. 	“Herramienta Nearpod”
	<ul style="list-style-type: none"> Reflexiona y evalúa la forma de las profesiones y ocupaciones en inglés. 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante ejecuta diversos ejercicios poniendo en práctica lo aprendido. 	
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSVERSAL	CONDUCTA OBSERVABLE
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tics	El estudiante aprende a través de la herramienta Nearpod.	Inclusivo o de enfoque a la diversidad	Participación
		VALOR	ACTITUDES
		Respeto	Reconoce valor inherente de cada persona por encima de cualquier diferencia.

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
----------	--	-----------------------	--------

<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente ingresa saludando a los estudiantes: Good morning students, how are you today? 2. Luego de ello, la docente introduce el tema a través de un video a través de la herramienta Nearpod, en el cual los estudiantes observarán pequeños diálogos entre algunas personas a fin de que deduzcan que tema se desarrollará.: https://youtu.be/YAX3Yu4gueQ 3. La docente pide opiniones acerca del video; para saber si les fue fácil o difícil comprender ciertas palabras. Así mismo hace mención del tema en caso de que no lo hayan deducido: “El tema de hoy es Professions and occupations”. 4. Seguidamente se presenta unas diapositivas a través de la herramienta Nearpod, en las cuales los estudiantes observarán flashcards mediante los cuales aprenderán la definición de las profesiones y ocupaciones más comunes junto a imágenes para que deduzcan el significado de cada uno de las profesiones u ocupaciones. 5. La docente pide opiniones acerca del tema; para indagar si les fue fácil o difícil comprender los verbos. Así mismo brinda algunos ejemplos para su mejor comprensión. 	<p>Diapositivas</p> <p>Imágenes</p>	<p>15 min</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<ol style="list-style-type: none"> 6. A modo de refuerzo frente a la teoría brindada, la docente proporciona un enlace a los estudiantes al cual deberán ingresar a través de sus dispositivos. 7. La docente brinda algunas instrucciones para el desarrollo de algunas actividades lúdicas mediante la herramienta Nearpod. 8. Los estudiantes de manera individual ingresan y desarrollan las diversas actividades. 9. La docente apoya a los estudiantes con el vocabulario nuevo encontrado en las actividades. 10. Luego explica y detalla las respuestas de cada una de las actividades, tanto sus significados como la correcta resolución de los ejercicios. 	<p>Nearpod</p> <p>Imágenes</p>	<p>30 min</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<ol style="list-style-type: none"> 11. En esta parte, la docente les proporciona un enlace de la herramienta Nearpod, donde desarrollarán una práctica calificada relacionada al tema impartido y posteriormente serán evaluados de acuerdo al puntaje obtenido. ANEXO 3 12. Luego los estudiantes responden a las siguientes preguntas: <ol style="list-style-type: none"> a. How do you feel? b. Was it easy or difficult? Why? 	<p>Aplicación Quizizz</p>	<p>15 min</p>



PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: I.E. Esperanza Martínez de López en Tacna
1.2. ÁREA	: Inglés
1.3. GRADO Y SECCIÓN	: 2° B
1.4. NOMBRE DE SESIÓN	: Let's talk about healthy and unhealthy food!
1.5. HORA DE INICIO	: 9:30 a.m.
1.6. HORA DE TÉRMINO	: 10:30 a.m.
1.7. DOCENTE	: Ruth Xiomara Salamanca Chaparro
1.8. FECHA	: 16 de julio, 2022

2. PROPOSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
APRECIA Y ANALIZA DIVERSOS DIALOGOS EN INGLÉS	<ul style="list-style-type: none"> Infiere e interpreta las palabras nuevas en inglés. 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante a través de ejemplos deduce la relación lógica entre las comidas saludables y no saludables en inglés y sus significados. 	“Herramienta Nearpod”
	<ul style="list-style-type: none"> Reflexiona y evalúa el vocabulario de las comidas saludables y no saludables. 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante ejecuta diversos ejercicios poniendo en práctica lo aprendido. 	
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSVERSAL	CONDUCTA OBSERVABLE
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tics	El estudiante aprende a través de la herramienta Nearpod mediante la plataforma Meet.	Inclusivo o de enfoque a la diversidad	Participación
		VALOR	ACTITUDES
		Respeto	Reconoce valor inherente de cada persona por encima de cualquier diferencia.

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
----------	--	-----------------------	--------

<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente ingresa saludando a los estudiantes: “Good morning students, How are you, today?” 2. La docente introduce el tema mediante un juego haciendo uso de una ruleta y una lluvia de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • Where are you from? • What is your nationality? 3. Los estudiantes seleccionados por la ruleta tendrán que responder las preguntas y todo el resto deberá deducir que tema se desarrollará. 4. Luego la docente hace mención del tema en caso de que no lo hayan deducido: El tema de hoy es: “Countries and nationalities” 5. A través de algunas diapositivas la docente presenta el nuevo vocabulario a aprender sobre Countries and nationalities. 6. La docente pide opiniones acerca del nuevo vocabulario; para saber si lograron entender, o si les fue difícil. 7. Luego se analizan algunos diálogos entre personas de diferentes países y nacionalidades. 	<p>Ruleta</p> <p>Diapositivas</p> <p>Imágenes</p>	<p>15 min</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<ol style="list-style-type: none"> 8. A modo de refuerzo frente a la teoría brindada, la docente proporciona un enlace a los estudiantes al cual deberán ingresar a través de sus dispositivos. 9. La docente brinda algunas instrucciones para el desarrollo de las actividades y mantiene seguimiento constante frente al proceso de los estudiantes. 10. Los estudiantes de manera individual ingresan y desarrollan las diversas actividades. 11. La docente apoya a los estudiantes con el vocabulario nuevo encontrado en las actividades. Así mismo solventa cualquier duda que tengan. 12. Luego, la docente explica y detalla las respuestas de cada una de las actividades, tanto sus significados como la correcta resolución de los ejercicios. 	<p>Nearpod</p>	<p>30 min</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<ol style="list-style-type: none"> 13. En esta parte, la docente proporciona un enlace de la herramienta Nearpod, dónde desarrollarán una práctica calificada relacionada al tema impartido y posteriormente serán evaluados de acuerdo al puntaje obtenido. 14. Luego los estudiantes responden a las siguientes preguntas: <ol style="list-style-type: none"> a. How do you feel? b. Was it easy or difficult? Why? 	<p>Aplicación Nearpod</p>	<p>15 min</p>



PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: I.E. Esperanza Martínez de López en Tacna
1.2. ÁREA	: Inglés
1.3. GRADO Y SECCIÓN	: 2° B
1.4. NOMBRE DE SESIÓN	: Let's remember!
1.5. HORA DE INICIO	: 9:30 a.m.
1.6. HORA DE TÉRMINO	: 10:30 a.m.
1.7. DOCENTE	: Ruth Xiomara Salamanca Chaparro
1.8. FECHA	: 16 de julio, 2022

2. PROPOSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
OBSERVA DIFERENTES TIPOS DE SALUDOS Y DESPEDIDAS EN INGLÉS	<ul style="list-style-type: none"> Infiere e interpreta las palabras nuevas en inglés. 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante a través de ejemplos deduce la relación lógica entre las palabras en inglés y sus significados. 	"Herramienta Nearpod"
	<ul style="list-style-type: none"> Reflexiona y evalúa la forma de los diversos temas en inglés. 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante ejecuta diversos ejercicios poniendo en práctica lo aprendido. 	
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSVERSAL	CONDUCTA OBSERVABLE
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tics	El estudiante aprende a través de la herramienta Nearpod mediante la plataforma Meet.	Inclusivo o de enfoque a la diversidad	Participación
		VALOR	ACTITUDES
		Respeto	Reconoce valor inherente de cada persona por encima de cualquier diferencia.

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
----------	--	-----------------------	--------

INICIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente ingresa saludando a los estudiantes: “Good morning students” y luego realiza una lluvia de preguntas <ul style="list-style-type: none"> – How are you today? – How do you feel? – Are you ready for your final exam? 2. La docente realiza un pequeño llamado “body language” para que los estudiantes se sientan relajados y motivados durante toda la clase. 3. La docente les pide opiniones acerca de las diversas sesiones impartidas con anterioridad; para saber cuál les fue más difícil de comprender. Esto se hace con el propósito de conocer el tema que tendrá mayor refuerzo en la clase. 4. Luego la docente presenta unas diapositivas sobre todos los temas que les fue complicado o difícil de entender, de este modo se retroalimenta y fortalece los conocimientos de los estudiantes frente a cada tema. 	Nearpod Video Diapositivas	25 min
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 5. A modo de refuerzo frente a todas las sesiones impartidas, la docente proyecta en la pizarra algunos ejercicios apoyándose en la herramienta Nearpod. 6. La docente brinda algunas instrucciones para el desarrollo de cada uno de los ejercicios. 7. Cada uno de los estudiantes de manera individual van saliendo a la pizarra y desarrollando cada uno de los ejercicios. 8. La docente apoya y acompaña a cada uno de los estudiantes durante la resolución de los ejercicios lúdicos, asegurando de este modo que todos logren dominar cada uno de los ejercicios. 9. Luego, la docente explica y detalla las respuestas de cada una de las actividades, tanto sus significados como la correcta resolución de los ejercicios. 	Nearpod Imágenes	25 min
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 10. Luego los estudiantes responden a las siguientes preguntas: <ol style="list-style-type: none"> a. How do you feel? b. Was it easy or difficult? Why? 11. En esta parte, la docente dialoga con los estudiantes para descubrir las dificultades que hayan tenido para posteriormente resolverlas, asegurando un mejor rendimiento de parte de los estudiantes frente a su examen final. 	Aplicación Nearpod	10 min



PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: I.E. Esperanza Martínez de López en Tacna
1.2. ÁREA	: Inglés
1.3. GRADO Y SECCIÓN	: 2° B
1.4. NOMBRE DE SESIÓN	: Let's do it again!
1.5. HORA DE INICIO	: 4:40 p.m.
1.6. HORA DE TÉRMINO	: 6:00 p.m.
1.7. DOCENTE	: Ruth Xiomara Salamanca Chaparro
1.8. FECHA	: 21 de julio, 2022

2. PROPOSITO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
ANALIZA Y DESARROLLA DIVERSOS EJERCICIOS EN INGLÉS	<ul style="list-style-type: none"> Infiere e interpreta las indicaciones brindadas para la ejecución del test. 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante, mediante las indicaciones, deduce la forma en la que deberá ejecutar los ejercicios. 	"Post-test"
	<ul style="list-style-type: none"> Reflexiona y evalúa la forma de los ejercicios 	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante ejecuta diversos ejercicios poniendo en práctica la enseñanza impartida. 	
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSVERSAL	CONDUCTA OBSERVABLE
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tics	El estudiante aprende a través de la herramienta Nearpod mediante la plataforma Meet.	Inclusivo o de enfoque a la diversidad	Participación
		VALOR	ACTITUDES
		Respeto	Reconoce valor inherente de cada persona por encima de cualquier diferencia.

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> La docente ingresa saludando a los estudiantes: Good afternoon students, how are you today? A través de algunas diapositivas se realiza un feedback general sobre todos los temas desarrollados durante la ejecución del proyecto de tesis. Así mismo, se desarrolla diversos ejercicios que también se vieron durante las sesiones impartidas con el propósito de reforzar sus conocimientos y resolver cualquier duda que tengan para su mejor rendimiento durante el examen final. 	Manual de información Nearpod	15 min

DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 4. La docente les pide opiniones acerca de la guía; para saber si lograron entender, o si les fue difícil. 5. Luego hace entrega el post test a cada uno de los estudiantes para que lo vayan desarrollando. 6. Así mismo la docente procede a solventar cualquier duda que tengan los estudiantes. 	Hojas Pizarra	35 min
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 7. En esta parte, la docente realiza una prueba (post - test) para medir los previos conocimientos que los estudiantes tengan. 8. Los estudiantes responden a las siguientes preguntas: <ol style="list-style-type: none"> a. How do you feel? b. How was the exam? c. Was it easy or difficult? Why? 9. Para finalizar, la docente les pregunta a los estudiantes si consideran importante aprender inglés. 	Pre-test	5 min

Tacna, 21 de julio de 2022

Línea de investigación:**Eje temático:**

En base a lo mencionado con anterioridad este estudio está inmerso bajo el eje temático software educativo.