

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades

Escuela Profesional de Educación

USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO

DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO

DE NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

PRÓCER MANUEL CALDERÓN DE

LA BARCA, TACNA 2024

TESIS

Presentada por:

Bach. DIOMAR ANESKA JOVE LUQUE

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

**USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO
DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO
DE NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PRÓCER MANUEL CALDERÓN DE LA BARCA,
TACNA 2024**

TESIS

Presentada por:


Bach. DIOMAR ANESKA JOVE LUQUE

Para optar el Título Profesional de:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EN IDIOMA EXTRANJERO

Aprobado por unanimidad el 01 de octubre de 2024, ante el siguiente jurado:


Presidente:


.....
Dr. PASCUAL SENON PUMA ESTACA

Secretario:


.....
Dr. KEVIN MARIO LAURA DE LA CRUZ

Miembro:


.....
Dra. CECILIA ROSARIO DEL PILAR MENDOZA
GÓMEZ

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° 7779-2024-FECH/UNJBG de la tesis de investigación titulado: **USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRÓCER MANUEL CALDERÓN DE LA BARCA, TACNA 2024**, presentado por la Bach. **DIOMAR ANESKA JOVE LUQUE** para optar el **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EN IDIOMA EXTRANJERO**, habiendo cumplido con lo establecido en el reglamento de originalidad y de similitud de trabajos de investigación y producción intelectual, considerando que la revisión, evaluación y análisis realizado a través del software de similitud textual TURNITIN cuenta con el nivel de similitud permitido cuyo porcentaje es de 12%. 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, 10 de setiembre del 2024

FIRMA ASESOR

Nombres y apellidos, DNI



Dr. Kevin Mario Laura De La Cruz


DNI: 70980390



Huella

FIRMA TESISTA

Nombres y apellidos, DNI



Bach. Diomar Aneska Jove Luque

DNI: 76852281



Huella

Dedicatoria

Dedico este trabajo de investigación a mi familia y amigos; quienes estuvieron ahí para apoyarme en cualquier momento y motivarme a continuar. A ellos por confiar en mí y alentarme a lograr este sueño.

Agradecimiento

A Dios, por darme la fuerza y acompañarme durante este largo camino, a mi familia por todo el apoyo y motivo incondicional que me dieron para poder seguir adelante. A

mis amigas que no repararon en darme una mano cuando más lo necesitaba.

Agradezco a mi asesor Dr. Kevin Mario Laura de La Cruz, por su apoyo y acompañamiento durante el proceso del trabajo de investigación.

Índice

Introducción	1
Capítulo I	5
Planteamiento del Problema	5
1.1 Descripción del Problema	5
1.2 Formulación del Problema	9
1.3 Objetivos de la Investigación	10
1.4 Justificación de la Investigación	11
Capítulo II	13
Marco Teórico.....	13
2.1 Antecedentes de la Investigación	13
2.1.1 Antecedentes Internacionales.....	13
2.1.2 Antecedentes Nacionales	16
2.2 Bases Teóricas.....	18
2.2.1 Gamificación.....	18
2.2.2.1 Dimensiones de Gamificación	22
2.2.2.2 Quizizz	22
2.2.2.3 Quizlet.....	23
2.2.2.4 Wordwall.....	24
2.2.2.5 Gamificación en el Aprendizaje.....	24
2.2.2.6 Aprendizaje Basado en Juegos (Game-Based Learning).....	26
2.2.2.7 Las Tecnologías de la Información Involucradas en la Educación.....	27
2.2.2 Aprendizaje del Vocabulario	28
2.2.2.1 Dimensiones de Aprendizaje del Vocabulario	30
2.2.2.2 Obtiene Información del Vocabulario Escrito	30
2.2.2.3 Infiere Información del Vocabulario Escrito	31
2.2.2.4 Inglés Como Lengua Extranjera.....	32
2.2.2.5 La Adquisición de Vocabulario Para el Aprendizaje de un Segundo Idioma.....	33
2.2.2.6 La Memoria y Atención en el Aprendizaje	34
2.2.2.7 El Currículo Nacional y el Inglés Como Área de Estudios.....	36
2.3 Marco Conceptual	37
2.3.1 Aprendizaje	37
2.3.2 Enseñanza	38

2.3.3	Gamificación.....	38
2.3.4	Herramienta Tecnológica.....	39
2.3.5	Idioma Inglés	39
2.3.6	Motivación	40
2.3.7	Técnica de Aprendizaje.....	40
2.3.8	Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)	41
2.3.9	Videojuego.....	41
2.3.10	Vocabulario.....	41
2.4	Formulación de Hipótesis.....	43
2.4.1	Hipótesis General.....	43
2.4.2	Hipótesis Específicas	43
2.5	Operacionalización de Variables.....	44
Capítulo III.....		45
Marco Metodológico.....		45
3.1	Descripción del Tipo y Diseño de Investigación	45
3.1.1	Tipo de Investigación.....	45
3.1.2	Nivel de la investigación.....	45
3.1.3	Diseño de Investigación	46
3.2	Descripción del Universo Físico y Social de Ejecución de Investigación	46
3.3	Descripción del Universo y Muestra.....	47
3.3.1	Universo.....	47
3.3.2	Población.....	47
3.3.3	Muestra	47
3.4	Descripción de las Técnicas e Instrumentos de Investigación	47
3.4.1	Técnicas de Muestreo	47
3.4.2	Técnicas de Recolección de Datos.....	48
3.4.3	Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos.....	49
3.4.4	Técnicas de Confiabilidad y Validez de Instrumentos	50
Capítulo IV.....		51
Marco Operacional.....		51
4.1	Descripción del Trabajo de Campo	51
4.1.1	Actividades de Implementación.....	51
4.1.2	Actividades de Coordinación.....	52
4.1.3	Actividades de Aplicación	52
4.1.4	Descripción de la aplicación del experimento	52

4.2	Resultados de la Investigación	54
4.3	Verificación de la Hipótesis	64
4.4	Discusión de Resultados	71
	Conclusiones	81
	Recomendaciones	83
	Referencias.....	85
	Anexos	94

Línea de investigación UNJBG: Curriculum innovación pedagógica y formación educativa.

Línea de investigación IDEX: Didáctica en idiomas extranjeros.

Índice de Tablas

Tabla 1	Operacionalización de variables	44
Tabla 2	Nivel de logro de la competencia “Aprendizaje del vocabulario” del idioma inglés antes y después de la aplicación de la estrategia de aprendizaje didáctica Gamificación.....	55
Tabla 3	Nivel de logro de la dimensión “Obtiene información del vocabulario escrito” de la competencia “Aprendizaje del vocabulario” del idioma inglés antes y después de la aplicación de la estrategia de aprendizaje didáctica Gamificación	58
Tabla 4	Nivel de logro de la dimensión “Infiere información del vocabulario escrito” de la competencia “Aprendizaje del vocabulario” del idioma inglés antes y después de la aplicación de la estrategia de aprendizaje didáctica Gamificación	61
Tabla 5	Pruebas de normalidad.....	65
Tabla 6	Prueba estadística de muestras emparejadas.....	66
Tabla 7	Estadístico de prueba para hipótesis 1	68
Tabla 8	Estadístico de prueba para hipótesis 2	70

Índice de Figuras

Figura 1	Nivel de logro de la competencia “Aprendizaje del vocabulario” del idioma inglés antes y después de la aplicación de la estrategia de aprendizaje didáctica Gamificación	56
Figura 2	Nivel de logro de la dimensión “Obtiene información del vocabulario escrito” de la competencia “Aprendizaje del vocabulario” del idioma inglés antes y después de la aplicación de la estrategia de aprendizaje didáctica Gamificación	59
Figura 3	Nivel de logro de la dimensión “Infiere información del vocabulario escrito” de la competencia de la competencia “Aprendizaje del vocabulario” del idioma inglés antes y después de la aplicación de la estrategia de aprendizaje didáctica Gamificación	62

Resumen

Frente a la preocupación por la globalización es importante preparar ciudadanos que puedan convivir en este escenario que demanda constantes cambios, especialmente en aquellos en los que la tecnología es una pieza crucial para el desarrollo de nuevos aprendizajes, por lo que la gamificación se constituye como una estrategia de aprendizaje que, a partir de la praxis del juego en un entorno pedagógico, coadyuva a la consecución del propósito del aprendizaje. Para esto, la investigación tuvo como esencial objetivo determinar el nivel de aprendizaje del vocabulario del idioma inglés utilizando la gamificación en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Prócer Manuel Calderón de la Barca” de Tacna. Para efectos de la investigación, fue de tipo aplicada con un diseño pre-experimental con un solo grupo de estudio. La población estuvo constituida por 600 estudiantes matriculadas en el nivel secundario de la institución Educativa, y por intermedio del muestreo no probabilístico se seleccionó a 51 estudiantes pertenecientes al primer grado de dicho nivel. Para la recolección de datos se utilizó como instrumento una prueba escrita el cual es fue dividido en dos partes, pre-test y pos test para de esta forma evaluar sus conocimientos en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, antes y después de la aplicación de la gamificación, con un máximo de 20 puntos. Los resultados mostraron que en la prueba de entrada la mayoría de estudiantes se encontraban en un nivel de inicio 61%; mientras que, en la prueba de salida, se encontraron en un nivel de logro destacado 73% después de aplicar la gamificación. En consecuencia, se concluyó que la aplicación de gamificación en el aula es efectiva puesto que mejora el nivel de aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes.

Palabras clave: Aprendizaje de inglés, gamificación, herramienta tecnológica, TIC, vocabulario.

Abstract

Faced with the concern for globalization, it is important to prepare citizens who can coexist in this scenario that demands constant changes, especially those in which technology is a crucial piece for the development of new learning, so gamification is constituted as a learning strategy that, from the praxis of the game in a pedagogical environment, helps to achieve the purpose of learning. The main objective of this research was to determine the level of English vocabulary learning using gamification in first grade students of secondary education at the Educational Institution “Prócer Manuel Calderón de la Barca” de Tacna. For the purposes of the research, it was applied with a pre-experimental design with a single study group. The population consisted of 600 students enrolled in the secondary level of the educational institution, and through non-probabilistic sampling, 51 students belonging to the first grade of that level were selected. For data collection, a written test was used as an instrument, which was divided into two parts, pre-test and post-test, in order to evaluate their knowledge in learning English vocabulary, before and after the application of gamification, with a maximum of 20 points. The results showed that in the entrance test most students were at a beginning level 61%; while, in the exit test, they were at an outstanding achievement level 73% after applying gamification. Consequently, it was concluded that the application of gamification in the classroom is effective since it improves the level of English language vocabulary learning in students.

Keywords: English language learning, gamification, technological tool, ICT, vocabulary.

Introducción

El inglés se ha consolidado como una importante herramienta de intercambio con otros países, por lo que se ha convertido en una necesidad. Es uno de los idiomas más utilizados en todo el mundo, inclusive en aquellos países en los que no es la lengua con carácter oficial. Cada vez son más las personas que tienen la motivación y la necesidad de aprender inglés, no sólo para relacionarse con otras personas sino también porque abre las puertas a diferentes ámbitos como el académico ya que predomina en la mayoría de las investigaciones, y también se manifiesta en el ámbito laboral porque hoy en día, las organizaciones solo consideran a su personal, si tienen un buen conocimiento del inglés. Es por ello, que debido a esto surge diversas metodologías y herramientas como lo es la gamificación. Algunos autores como Macías (2019) nos señala que “esta traslada el mecanismo de los juegos al ámbito educativo y/o profesional con el objetivo de obtener el mejor resultado a través del impulso de la motivación. De esta manera, el uso de estas herramientas tecnológicas ayuda al aprendizaje del vocabulario inglés y no solo para este sino también para los diferentes idiomas que existen en el mundo” (p. 29). Asimismo, según Figueroa & Gallegos (2021), “el aprendizaje de un idioma inglés durante el aprendizaje del vocabulario se convierte en un proceso complejo” (p. 10). Por esta razón se debe tener en cuenta diversas estrategias para la enseñanza y aprendizaje de un idioma.

La tecnología ha evolucionado de manera rápida sin embargo existe casi un nulo conocimiento sobre como explotar las herramientas que ofrece la tecnología y aprovecharlas en el ámbito educativo. Esto se evidencia por las pocas investigaciones que existen en nuestro país con respecto a las estrategias tecnológicas como lo es la gamificación. Así mismo como lo expresa el British Council (2015) el que en el Perú exista el aprendizaje por medio de las

TICs esto no necesariamente significa que se use de manera apropiada en las asignaturas como lo es el inglés. Esto se sustenta puesto a que los docentes tienen poca información de lo que se trata usar tecnología enfocando a la educación bajo un modo tradicional y arcaico, lo que trae finalmente como resultado poca interés y compromiso en la materia, entorpeciendo así el aprendizaje significativo del idioma, así mismo estudiantes desmotivados y poco preparados hacia la demanda de profesionales capaces para enfrentar retos que exige el mundo actual lo que claramente afecta el desarrollo y mejora del país.

De este modo, es importante y preciso implementar una metodología que pueda beneficiar a todos los estudiantes por este motivo el uso de la gamificación como herramienta no sólo ayudará al estudiante a motivarlo a aprender sino también a que construya su pensamiento crítico y reflexivo para convertirse en un profesional competente. Por otro lado, se plantea superar las brechas que existen por las pocas investigaciones realizadas en el país, con respecto a esta área ya que es sustancial prestar atención esencial al impacto que el inglés tiene en las personas y en la educación, en esta misma instancia con este trabajo se establecen diferentes propuestas de solución para que se genere un mayor conocimiento en relación a la aplicación de la gamificación y al mismo tiempo proporcionar acompañamiento a los docentes para que tomen mejores decisiones e innoven en sus sesiones de aprendizaje con respecto a la enseñanza del idioma inglés.

Por lo antes expuesto, el objetivo primordial de la investigación es determinar el nivel de aprendizaje del vocabulario del idioma inglés utilizando la gamificación en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna. “Con respecto y referente a la metodología de investigación a utilizar, la naturaleza de la investigación llevada a cabo fue de tipo aplicada, porque pretende resolver problemas de la sociedad a partir de la generación de conocimiento, contribuyendo de este modo a definir estrategias” (Lozada, 2014, p. 35). Así mismo se usó el diseño de

investigación pre-experimental haciendo uso del pre y pos test, con un solo grupo de estudio, teniendo como universo físico y social a estudiantes de primer grado de educación secundaria de la presente Institución Educativa. El universo del estudio realizado está conformado aproximadamente por los 600 estudiantes matriculados de nivel secundario y la muestra está constituida por 51 estudiantes pertenecientes al primer grado de nivel secundario en el área de inglés. Según Otzen & Monterola (2017), “En cuanto a la técnica a emplear esta se asignó por medio de un muestreo no probabilístico por conveniencia. Esto se basa en la facilidad de acceso del investigador y la proximidad al tema” (p. 230). En la investigación se hizo uso de los siguientes instrumentos y técnicas: en la primera variable se tiene como técnica a la observación y como instrumento la lista de cotejo, en la segunda variable se tiene como técnica a utilizar el examen (pre y pos test) y como instrumento la prueba escrita, la información obtenida fue procesada por el programa SPSS, el cual ayudo a recopilar los datos estadísticos.

Finalmente, el presente trabajo se estructura en seis capítulos que a continuación se detalla:

En el primer capítulo se aborda la determinación del problema desde diferentes aristas, la formulación del problema, objetivos de la investigación y justificación de la investigación.

Luego, en el segundo capítulo se presenta las bases teóricas que comprende los antecedentes, las bases teóricas de la investigación y la definición de los conceptos expuesto en el marco conceptual más relevantes del estudio, así mismo se presentan a las hipótesis sustentadas y a la operacionalización de variables.

Posteriormente, en el tercer capítulo se detalla todo el marco metodológico, la descripción del tipo y diseño de investigación. Además de la descripción del universo físico y social, la muestra, técnicas de recolección e instrumentos de investigación.

El cuarto capítulo comprende el marco operacional como lo es, la descripción de los hallazgos encontrados, los cambios relevantes, se sustente así mismo los resultados, la verificación de las hipótesis y la discusión de resultados el cual tiene la interpretación de estos con respaldo de las investigaciones consideradas para el análisis respectivo.

Por último, se presentan las conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos con evidencias del proceso y ejecución de la investigación.

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1 Descripción del Problema

En la sociedad actual se evidencia cómo el aprendizaje del inglés se ha convertido en un idioma necesario y primordial, este no solo abre nuevas puertas en el ámbito académico sino también en lo laboral ya que contribuye a la posibilidad de encontrar un empleo, así mismo es importante para el intercambio de información y la comunicación con otras culturas, ya que es un medio de comunicación mundial. Es por ello que el aprendizaje de este, en la etapa escolar es en demasía un pilar importante para forjar ciudadanos que puedan enfrentarse a coexistir en un entorno globalizado que requiere hacer cambios constantes y permita accesos para el crecimiento en los diferentes marcos de la educación sobre todo aquellos entornos donde la tecnología forma parte crucial para el desarrollo de nuevos aprendizajes.

Es por ello que, otros autores como Gaitán (2013), identificaron al videojuego o mejor descrita gamificación como:

Una estrategia de aprendizaje que, en base a la praxis del juego en un ámbito pedagógico, asiste a alcanzar el propósito de aprendizaje, entre ellos el más destacado la capacidad de enfrentar problemas y la obtención del vocabulario a través de esta. (p. 2)

Por consiguiente, el juego pone en escena múltiples capacidades como la estimulación de conocimiento, sistema motivador, mecanismos nuevos de aprendizaje, entre otros, con el propósito de alcanzar la meta proyectada para el aprendizaje anhelado. Así mismo, “El aprendizaje basado en el esparcimiento motiva al estudiante a obtener un ideal desempeño académico, optimizando la atención, fomentando las habilidades cognitivas que contribuye a tener juicio crítico” (Sánchez, 2018, p. 31).

El aprendizaje del vocabulario forma parte de un componente decisivo para la consolidación de una lengua. El fortalecimiento de la lengua materna en la infancia se efectúa en el transcurso del aprendizaje de una secuencia de vocabulario, y para cuando el infante ha aprendido aproximadamente trescientas palabras y llega al punto de conocer unas mil, pone en marcha el desarrollando de la sintaxis de la lengua, es entonces cuando se le da paso al aprendizaje de esta. De acuerdo con Iquise & Rivera (2020):

Aprender vocabulario básico en inglés permitirá al individuo comunicarse en un idioma del mundo real, utilizando diferentes habilidades comunicativas, desarrollando sus conocimientos y aplicarlos. Al aprender el léxico, se hace más fácil expresarse de manera más versátil y con mayor seguridad durante conversaciones. (p. 15)

En ese sentido es propicio reflexionar sobre la importancia del desarrollo de un segundo idioma como parte de la formación de los estudiantes, ya que como lo menciona Cerdas & Ramírez (2015):

La paulatina exigencia de preparar profesionales competentes para interactuar en una lengua extranjera, ha puesto en manifiesto lo imprescindible que es el impulsar que las instituciones y colegios desarrollen mejores estrategias para la calidad de enseñanza que se ofrece a los estudiantes en este idioma. (p. 12)

Adicionalmente Cerdas & Ramírez (2015), señalan en su estudio que:

Latinoamérica tiene un sistema educacional poco preparado para brindar una adecuada enseñanza del idioma inglés al no darle la prioridad que merece, es por ello que, debido a la globalización y a la constante actualización de herramientas tecnológicas, es necesario hacer uso de nuevas estrategias para la enseñanza-aprendizaje de un nuevo idioma. (p. 15)

Por consiguiente, el aprender inglés resulta sustancial para el futuro, tanto a nivel personal como profesional, pero al no contar con la formación de estas habilidades el individuo se vería afectado puesto que no podrá desenvolverse de manera eficaz, así mismo se ha evidenciado que el aprender un idioma extranjero se ha convertido en un verdadero desafío para los jóvenes, esto debido al no contar con un nivel básico del idioma suscitando la poca comprensión de la lengua en sus diferentes aspectos, lo cual genero un obstáculo para el mejor afianzamiento de esta.

La tecnología ha evolucionado a pasos agigantados en el transcurso de los años y ha influido evidentemente en la vida de cada ser humano. Es por ello que, estando en pleno apogeo del desarrollo de herramientas tecnológicas, y en concordancia con Rueda & Wilburn (2014),

El juego o gamificación adquiere una nueva connotación en la etapa escolar, ya que, por medio de este, se desarrollan diferentes habilidades el cual posiciona toda la capacidad de esta herramienta al campo educativo para enriquecer el desarrollo del rendimiento de los alumnos. (p. 5)

Pero desafortunadamente, existe un pobre conocimiento de los docentes con respecto a la gamificación y eso se ve sustentado en las escasas investigaciones tanto en tesis como artículos a nivel nacional sobre este tema aplicado a la especialidad o aplicado a la enseñanza del inglés.

En concordancia a lo anterior, en nuestro país se evidenció de manera casi nula investigaciones con respecto a la gamificación en la enseñanza del idioma inglés, ello demuestra que los docentes en su gran mayoría desconocen o tienen poca información y experiencia de nuevas estrategias pedagógicas, aparentemente prefiriendo permanecer en su zona de confort y no implicándose verdaderamente en la enseñanza, por lo que no se evidencian sistemáticamente los avances realizados. Por otro lado, se utilizan estrategias y métodos tradicionales, según la revisión de ciertas investigaciones que sustentan lo antes mencionado, desembocando así que los estudiantes no puedan potenciar esta competencia y al mismo tiempo no generar una motivación o interés en su materia, esto llevando al escaso compromiso de su aprendizaje y claramente el poco desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, entorpeciendo así el aprendizaje significativo del idioma.

Debido a lo antes mencionado el presente proyecto se llevó a cabo en la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, teniendo esta una amplia trayectoria en el ámbito educativo, dirigida completamente a la formación educativa de varones y mujeres, con estudiantes del primer año del nivel secundario por lo que se hizo un conteo aproximado de 120 estudiantes, sin embargo, se notó que existen dificultades del inglés entre las cuales se encuentran factores sociales y educativos. Esto se debe en su mayoría a la localización de los hogares, ya que algunos estudiantes viven alejados de las zonas urbanas y debido a ello no cuentan con una buena conexión a una red de internet, entre otros factores, como responsabilidades en el hogar. Por lo tanto, es necesario considerar la variedad de situaciones sociales, económicas y la forma sobre cómo han sido instruidos en sus lugares de procedencia.

Dentro del marco de factores educativos, se evidencia que los estudiantes tienen la capacidad de conocer el idioma inglés, pero se presenta dificultad para utilizarla, es decir se tiende mucho a improvisar a la hora de comunicarse con otra persona oralmente en Inglés,

esto puede deberse a distintas circunstancias, como la falta de práctica, nula motivación a seguir aprendiendo o poco conocimiento acerca del vocabulario, debido a diversos factores como, el no haber llevado inglés en primaria o en algún otro centro de estudios, pocas horas pedagógicas, entre otros, limitando de esta manera un adecuado desenvolvimiento del estudiante frente al idioma.

Es por ello que el presente estudio tuvo como propósito determinar el nivel de aprendizaje del vocabulario del idioma inglés con el uso de la gamificación en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, para la toma de decisiones frente a los resultados a mostrar.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

¿Cuál es el efecto del uso de la gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024?

1.2.2 Preguntas Específicas

PE1: ¿Cuál es el efecto del uso de la gamificación en la dimensión “obtiene información del vocabulario escrito” del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024?

PE2: ¿Cuál es el efecto del uso de la gamificación en la dimensión “infiere información del vocabulario escrito” del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024?

1.3 Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar el nivel de aprendizaje del vocabulario del idioma inglés utilizando la gamificación en estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.

1.3.2. Objetivos Específicos

OE1. Establecer la influencia o el efecto del uso de la gamificación en la dimensión “obtiene información del vocabulario escrito” del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.

OE2. Evaluar la influencia o el efecto del uso de la gamificación en la dimensión en la dimensión “infiere información del vocabulario escrito” del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.

1.4 Justificación de la Investigación

1.4.1 Justificación Teórica

La presente investigación tuvo como objetivo mejorar el nivel de aprendizaje del vocabulario del idioma inglés utilizando la gamificación, esta realza y pretende llenar vacíos debido a que es un tema que no tiene tantas investigaciones y está emergiendo en el tiempo actual en nuestro país, con este trabajo se propuso diferentes alternativas de solución por lo cual se generó un mayor conocimiento con relación a la aplicación de gamificación y a la vez dio soporte a que los docentes tomen mejores decisiones e innoven en sus sesiones de aprendizaje con respecto al aprendizaje del idioma inglés.

Por lo antes expuesto, la instrucción del vocabulario de este idioma es importante, debido al frecuente uso en las conversaciones habituales con su aprendizaje lo cual se hace posible que los estudiantes puedan afianzar la habilidad de establecer una comunicación con total fluidez, facilitando el entendimiento del lenguaje oral y escrito. Así mismo, es un elemento clave para el mejor desarrollo de la capacidad de comprensión y producción, dispuesto por los estándares de competencias en lengua extranjera. En ese sentido la gamificación se convirtió en un importante medio para poder generar espacios tecnológicos y lúdicos a través de las nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje en donde el estudiante se posiciona con un rol activo construyendo de esta forma su propio aprendizaje.

1.4.2 Justificación Metodológica

La investigación es determinante debido a la aplicación de los instrumentos que se utilizaron en la experiencia, el examen ayudo a medir el nivel de vocabulario del idioma inglés, de esta forma se pudo diagnosticar el pre y el pos de los resultados. Este primero, con la finalidad de poder conocer su nivel previo a la experiencia de utilizar gamificación y el pos

para averiguar el impacto que ha tenido el uso de gamificación en este proceso, en los cuales se utilizaron elementos de gamificación tales como dinamismo, esparcimiento y herramientas lúdicas para la retroalimentación lo cual fue de gran respaldo para poder garantizar la importancia de la utilización de esta, en la enseñanza tanto virtual como presencial, sobre todo en temas en torno al aprendizaje del vocabulario del idioma inglés.

1.4.3 Justificación Práctica

Los estudiantes a menudo obvian la importancia del aprendizaje de un segundo idioma, desconociendo que este trae grandes oportunidades para el ámbito, académico, laboral y profesional, es por ello que la Institución Educativa se vio beneficiada ya que preparo estudiantes competitivos con un mayor entendimiento del vocabulario del idioma inglés y con competencias digitales, preparados para el mundo globalizado.

La muestra se vio favorecida en grandes aspectos ya que tuvieron una mejora significativa en cuanto al nivel de aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, por otro lado, la motivación de los estudiantes es mayor dado al espacio lúdico y recreativo que se tiene al momento de trabajar las actividades. Así mismo, los docentes de otras áreas pudieron utilizar la gamificación en la enseñanza de su materia, y si de ser el caso, esta se puede ampliar con docentes de otras regiones para que puedan utilizar la gamificación.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1 Antecedentes de la Investigación

Respecto al presente trabajo de investigación y luego de proceder a realizar la verificación y búsqueda de antecedentes relacionados al tema, se ha podido recabar los siguientes estudios respecto al asunto en cuestión.

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Como lo hace notar Boillos (2023) en su tesis para obtener el grado académico de Doctor en Ciencias Humanas, tuvo como primordial objetivo estudiar y analizar de manera detallada la influencia de la gamificación y el aprendizaje de manera lúdica como medio educativo dentro de un contexto escolar en los países de España y Costa Rica a los profesores de distintos niveles educativos. Dicha investigación fue de tipo mixto es decir cualitativo y cuantitativo de diseño descriptivo y correlacional debido a que busca recopilar datos sin alterarla, para ello se tuvo como muestra a 700 profesores con la participación de 350 estudiantes de cada país mencionado. Para la recolección de datos se utilizó como técnica la encuesta y a su vez como instrumento al cuestionario de autoinforme cerrado a través de escalas, esto debido a la cantidad de muestra. Como resultado de la investigación, se pudo evidenciar que existe una visión profunda en cuanto a la gamificación y el aprendizaje lúdico en los dos contextos educativos examinados. Se concluye que, la investigación muestra que se establece la influencia de estas metodologías en las escuelas de España y Costa Rica, por

lo que se evidencia que existe un impacto positivo hacia el interés y la motivación de los estudiantes.

Como expresa García (2020) en su tesis para optar el grado académico de Maestra en Psicología Educativa, su objetivo fue establecer la vinculación entre la gamificación como medio de aprendizaje y las competencias en el área de matemáticas en los estudiantes del 6to grado de la Institución Educativa 2071. La investigación realizada fue de tipo básica con enfoque cuantitativo según lo señalado, de diseño descriptivo debido a su investigación no experimental y de corte transversal, teniendo como muestra a 92 estudiantes utilizando el muestreo probabilístico. Para lo cual se utilizó la técnica de observación junto a guías de observación. Los resultados alcanzados demostraron que existe una relación positiva, siendo esta estadísticamente significativa. La investigación concluye mostrando que existe una relación positiva entre el nivel de Gamificación y las competencias matemáticas en los estudiantes, por lo que finaliza estableciendo que una relación estricta y que a más empleo de gamificación como herramienta de aprendizaje existe más desarrollo de competencia matemáticas.

Como lo hace notar Macías (2019) en su tesis para optar por el Título de Magíster en Tecnología e Innovación Educativa, su objetivo fue impulsar el desarrollo académico de los alumnos en cuanto a la competencia matemática, utilizando la gamificación como estrategia de motivación a través de la plataforma virtual Rezzly. La investigación empleó el diseño pre-experimental con enfoque mixto, es decir cuantitativo y cualitativo, según lo señalado. Para esta investigación se tuvo como muestra a 49 estudiantes de 1er año de Bachillerato General Unificado seleccionada por conveniencia, de la Institución Educativa Privada de la Ciudad de Manta. Para la recolección de datos se usaron el instrumento de prueba y la técnica de encuesta. Los resultados obtenidos demostraron que el sistema de gestión de aprendizaje de la mencionada plataforma, facilita colocar en un contexto el aprendizaje de esta área,

empleando las TIC de una forma usual como una herramienta mediadora. Se concluye que, en la experimentación, existió una correlación de variables, expresado en diferentes términos, el uso de la gamificación como estrategia es de apoyo a las clases en presencialidad, pero en la virtualidad adquiere un rol principal, contribuyendo así de manera significativa la evolución de los estudiantes en cuanto a la competencia en el área de matemática.

Con base en De La Torre & Ramírez (2016) en su tesis para obtener el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación con especialidad en inglés como lengua extranjera, tuvo como objetivo estudiar la repercusión del uso de lecturas de modo progresivo en la mejora del vocabulario en inglés. Para esto la investigación fue de tipo descriptiva. Se tomó como muestra a 110 estudiantes y 1 docente del área de inglés de la Unidad Educativa Ambato. Dada la cantidad de muestras, la investigación utilizó la técnica de encuesta, teniendo como instrumento al cuestionario. Los resultados adquiridos señalan que el lector aumenta su vocabulario de acuerdo al nivel de inglés que se le coloque, de esta manera se fortalece y afianza de una forma más ideal el aprendizaje del idioma. Por lo que se concluye que el uso de lecturas aprendidas en modo progresivo fomenta la mejora del vocabulario en el área de inglés de dicha institución.

Desde el punto de vista de Cerdas & Ramírez (2014) el objetivo de su artículo científico es orientar al docente, a la incorporación de llevar a cabo estrategias que le posibiliten impulsar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. La investigación se llevó a cabo bajo un diseño experimental. Teniendo como muestra a un grupo de 47 profesores de enseñanza del idioma inglés de la Universidad Nacional, Costa Rica, así mismo, la recolección de datos fue a través de una entrevista, teniendo como instrumento el uso del cuestionario. El estudio señalado tuvo como resultado que la combinación de diferentes estrategias favorece el aprendizaje de los estudiantes y contribuye

satisfactoriamente al rendimiento académico de estos. Esto confiere a los docentes tener una variedad de actividades y de esta forma lograr llegar a los estudiantes que poseen diferentes estilos de aprendizaje durante su desarrollo escolar. Esta investigación concluyó señalando que los docentes entrevistados para el artículo realizan una adecuada gestión de las diferentes estrategias y su participación en cuanto al desarrollo escolar de sus estudiantes.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Como lo hace notar Anicama (2020) en su tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación, se tuvo como objetivo definir la influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes. La investigación tiene el diseño experimental del tipo cuasi- experimental. Se tuvo como muestra a 60 estudiantes de la materia de psicoterapia conductual cognitiva de la Universidad Autónoma del Perú. La recolección de datos fue a través del instrumento de la prueba escrita, así mismo se usó la técnica de la observación para completar dicha data. Los resultados obtenidos en la investigación apuntaron que la aplicación de la estrategia de la gamificación aumentó la motivación, por lo cual se ve reflejado la mejora del rendimiento académico en un 77%. La presente investigación concluye que el uso de la gamificación influye significativamente mejorando el rendimiento académico de los estudiantes.

Con base en Laura et al., (2020) en su artículo relacionado a la gamificación, tuvo como objetivo esencial determinar el efecto del uso de la aplicación de un Software como herramienta de gamificación en la comprensión de textos en inglés. Para ello el tipo de investigación realizada fue de tipo aplicada, con un diseño pre-experimental. La población estuvo conformada por alumnos del nivel secundario de una Institución Educativa pública ubicada en el Perú, teniendo como muestra a sólo 16 estudiantes de dicho colegio. La técnica utilizada fue un pre test y pos test, así mismo se hizo uso de un instrumento escrito. Los resultados obtenidos señalan que el test de salida tiene un notable efecto ya que 87,50% de

los estudiantes han alcanzado un nivel excepcional. Se concluye que la investigación ha demostrado que el uso del software como herramienta ha apoyado considerablemente el aprendizaje de la comprensión de escritos en inglés.

Como expresa Aguilar et al., (2019) en su trabajo de investigación para optar el grado académico de Maestro en Docencia Universitaria y Gestión Educativa, se tuvo como primordial objetivo describir a la gamificación como estrategia metodológica y la gestión de herramientas ofimáticas como logro de aprendizaje en estudiantes de primer año en la Universidad Privada de Lima. Dicha investigación fue de tipo cualitativo con un diseño de investigación-acción debido a la muestra el cual fue conformada por 60 estudiantes de dicha institución. Por lo tanto, para el desenvolvimiento de la investigación se usó como instrumento la entrevista y como técnica la observación y la encuesta. Los resultados manifiestan que los niveles de logro en los estudiantes que llevaron a cabo la asignatura a través de la gamificación se vieron enormemente favorecidos, lo cual confirmo que la estrategia implementada como un medio, favorece en demasía el entorno de aprendizaje. Se concluye de este modo que la investigación produce mayor nivel de motivación de manera intrínseca en los estudiantes permitiendo así que exista una tasa de implicación en las diversas actividades lo que lleva de esta forma a la realización del logro de aprendizaje esperado.

Con base en Oblitas (2017) en su tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación, demostró como objetivo la incidencia de las canciones en lengua extranjera tomando a el inglés como la principal en la adquisición de vocabulario, la investigación es de enfoque experimental y de diseño pre-experimental. La muestra estuvo conformada por todo el alumnado perteneciente a la Institución Educativa 0523 ubicada en San Martín, cuyos grados y secciones corresponden al “1° A, B, C; 2° A, B, C; 3° A, B; 4° A, B y 5° A, B”, estudiantes en los cuales se aplicó un muestreo de modo no aleatorio. La técnica utilizada fue

un test de medición y la observación sistemática, así mismo se hizo uso del instrumento, teniendo a la hoja de trabajo y ficha de observación para la recolección de datos. Como resultados se señalan que el pos test aplicado es de envergadura significativa en el aprendizaje de vocabulario, mostrando que el uso de las canciones pop desarrolla positivamente este nivel lingüístico. Se concluye que existe una incidencia positiva con el uso de canciones, lo que influye en el aula a un ambiente predispuesto al aprendizaje del área de inglés.

Como expresa Castro et al., (2014) en su tesis para optar por el Título de Licenciado en Educación con especialidad en inglés y español como lengua extranjera, tuvo como objetivo determinar el motivo de los problemas del vocabulario en relación con la adquisición del aprendizaje del idioma inglés. La investigación es de tipo sustantiva, de nivel descriptivo, con diseño descriptivo – correlacional. La muestra estuvo constituida por 180 estudiantes de la Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle. Se utilizó la encuesta, prueba escrita y la técnica del fichaje, como instrumentos de recolección de datos. Los resultados obtenidos en la investigación apuntan que hay una relación entre la ausencia de aprendizaje del vocabulario y la adquisición del idioma inglés. Concluyendo que existe una relación considerable entre estas variables, lo que termina de alguna manera afectando a los estudiantes de la institución ya mencionada.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Gamificación

La presente investigación trato a la Gamificación como una de sus dimensiones, por consiguiente, se pasará a definir este término. La Gamificación es una estrategia que permite al individuo añadir a las actividades educativas elementos pertenecientes netamente de los

video juegos, para de esta manera aumentar la motivación y favorecer la participación del estudiante durante las clases, y de esta forma adquirir nuevos conocimientos.

De acuerdo a Macías (2019), nos señala que la gamificación “transfiere el mecanismo de los juegos al ambiente educativo y/o profesional con la finalidad de obtener el mejor resultado a través del impulso de la motivación”. (p. 23)

En concordancia con esto, Rodríguez y Santiago (2015) mencionan que la Gamificación hace que “el ser humano cobre consciencia de las diferentes formas en el que la motivación puede emerger”. (p. 30)

Como lo dice Ortiz et al., (2018) “la gamificación está arraigada al uso de partes del diseño de los videojuegos en escenarios que no son propiamente del juego para hacer momentos o actividades sean incorporadas al esparcimiento provocando motivación y entusiasmo”. (p. 13)

Así mismo Noriega (2016) nos señala que la gamificación:

Es el uso de dinámicas, mecánicas y componentes del juego para mostrar variedad de materiales, transformándolos en didácticos para el público y de esta forma preservar y afianzar la motivación. Por otro lado, nos permite preparar y promover lecciones que apuntan al aprendizaje del estudiante debido a que fomentan la autonomía y el interés en ellos. (p. 6)

Finalmente, Werbach & Hunter (2012) proponen un formato de estudio dividiendo este en tres grupos, los cuales son Dinámica, Mecánica y Componentes, convirtiéndose en una idónea y adecuada organización con base suficiente para una visión general, logrando de esta forma ejecutar una metodología de Gamificación.

Los juegos posibilitan la creación de escenarios de experiencia práctica para el desarrollo de habilidades de la inteligencia emocional y social. Esta es una modalidad de

juego que se caracteriza por ser una actividad intrínsecamente motivacional, en la que prima el trabajo en equipo y el aprendizaje.

Así mismo, Galeano y Rodríguez (2016) plantean que:

El uso de la gamificación a través de un dispositivo promueve la motivación por el aprendizaje de distintas áreas del mismo modo, los usuarios muestran una actitud diferente ya que se puede observar el aumento de compromiso ante el incremento del logro de aprendizaje, esto debido a que los estudiantes conocen el progreso que tienen durante la actividad.

Varios autores han demostrado la trascendencia del empleo de los videojuegos en el ámbito cognoscitivo del individuo.

A su vez, estos elementos tienen una importante capacidad de influencia desde el punto de vista psicológico que hace que el usuario permanezca durante más tiempo en el juego, coopere más y, sobre todo, conozca y aprenda por los contenidos de la propia experiencia que adquiere a lo largo de su permanencia en el mismo.

De esta forma, el jugador adquiere conocimientos que antes no tenía, además de aprender sobre este tipo de juegos para consumirlos, en este caso, con propósitos educativos.

a) Dinámicas

Las dinámicas de juego son aquellos elementos que motivan a las personas a la inmersión dentro del juego.

Esto se debe al mérito de alcanzar objetivos y lograr premios durante la exploración del juego, así mismo para lograr todo lo antes mencionado la persona debe seguir ciertos pasos de manera correcta.

Es por ello que, como lo menciona Anicama (2020), “las dinámicas del juego son tan variadas como las necesidades que tiene el ser humano”. (p. 31)

En este sentido Ortiz et al., (2018) nos señala que las dinámicas son “la concepción de la estructura inherente del juego”. (p. 15)

b) Mecánicas

Las mecánicas de juego se precisan en determinar el incremento de la motivación y la implicación de los jugadores a través del alcance de los objetivos y con el fin de adquirir el reconocimiento y valoración por parte del resto la comunidad.

La mecánica hace mención a las diferentes modalidades en los que puede llegar a jugar o los procesos realizados por medio de una metodología o estrategia.

Como expresa García (2020) la mecánica “es una forma de recompensar al usuario de acuerdo a los niveles u objetivos alcanzados en el trascurso de cierta actividad en el campo de la gamificación”. (p. 35)

c) Componentes

“Son las piezas que incorporan a las diferentes estrategias y propician la ejecución de las mecánicas y dinámicas poniéndolos en práctica. Estos pueden ser especificadas como momentos determinados de lo mencionado anteriormente en los incisos a y b,” (Werbach y Hunter ,2012, p. 44).

En este sentido, son formas determinadas de llevar a cabo lo que pretende desarrollar las dinámicas del juego y sus mecánicas. Por el contrario, Anicama (2020) “usa esta concepción como los módulos de edificación que pueden ser ejecutados y asociados con el propósito principal de gamificar un procedimiento en particular”. (p. 24)

2.2.2.1 Dimensiones de Gamificación

2.2.2.2 Quizizz. Según Cheenath & Gupta (2017) creadores de esta herramienta, mencionan que:

Su misión principal consiste en afianzar la evaluación de tipo formativa del alumnado durante su aprendizaje dando cabida a la retroalimentación interactiva de manera continua, siendo este un elemento esencial que permite identificar las fortalezas y debilidades en un entorno gamificado. (p. 10)

Usar esta herramienta como estrategia permitió un aprendizaje notable ya que desprende al estudiante de la rigurosidad de una evaluación a convertir la actividad un momento para competir y autoevaluarse a sí mismos. Las estrategias enfocadas de una manera didáctica contribuyen en gran manera de modo positivo para el progreso de las competencias de los estudiantes.

Como bien se menciona esta herramienta tecnológica que se encuentra en la web, permite a los docentes no solo a crear actividades para la clase sino a preparar de una manera lúdica la lección del día de esta manera el estudiante se sentirá motivado y comprometido a seguir aprendiendo, ya que para obtener mejores resultados se necesitará prestar atención en todo momento por lo que la concentración de los estudiantes se verá afectada de una manera positiva. Por otro lado, debido al uso de imágenes, medio de presentación e interfaz que nos otorga esta herramienta la enseñanza y aprendizaje se llevó a cabo de una manera más significativa estimulando las habilidades y destrezas de comprensión.

2.2.2.3 Quizlet. Como lo menciona Kanninen & Lindgren (2015) “es una herramienta en línea que facilita a los estudiantes aprender diferentes contenidos a través de ejercicios educativos interactivos creados por el docente” (p. 50). Es un medio para mejorar el estudio, esencialmente en el aprendizaje de idiomas por lo que, contribuye de manera considerable al aprendizaje del inglés, ya que brinda al estudiante actividades interactivas y diferentes por lo que se adapta al estilo de aprendizaje de cada estudiante. A causa de esto, el tiempo que se utilizaba para explicar teoría ahora se puede aprovechar para realizar actividades dinámicas que ayuden al aprendizaje activo y significativo.

Permitiendo de esta manera promover entornos para analizar el rendimiento de los estudiantes durante la sesión ofreciendo una retroalimentación instantánea, gamificando los momentos pedagógicos de enseñanza y aprendizaje que surgen. Al hacer uso de esta herramienta, se cambia los elementos tradicionales que conocemos brindándonos elementos de gamificación el cual tiene un efecto motivador en el estudiante, ya que descubren el aprendizaje de una manera más amena evitando así la frustración, dando pase de esta forma a la dinámica y potencial que el juego nos ofrece el cual incita y alienta en lugar de forzar. Por consiguiente, el alumno no se verá presionado por el contrario estará motivado ya que cada ejercicio le otorgará una pequeña victoria fortaleciendo su moral, mejorando de esta manera su actitud y deseo por aprender.

2.2.2.4 Wordwall. Como lo hace notar Laura (2020) es su trabajo de investigación respecto a la gamificación, nos menciona que “esta herramienta ofrece una variedad de aportes como lo es la motivación, debido al uso de este tipo de medios lúdicos el estudiante se esfuerza para lograr un objetivo, demostrando perseverancia por aprender” (p. 34). Es propicio mencionar que los estudiantes no aprenden al mismo ritmo ni del mismo modo que los demás, por lo que la aplicación de diferentes estrategias facilitará el mejoramiento de las distintas destrezas y habilidades, así como la conducta, adquisición de información y el alcance de los objetivos de aprendizaje planteados.

Esta es una herramienta educativa para el aprendizaje con un carácter y modalidad lúdica para el estudiante, permitiéndonos crear distintas actividades apoyadas en la gamificación y conocer el progreso gradual durante la ejecución y desempeño de estas en el transcurso de la sesión porque nos otorga una retroalimentación de lo realizado, lo cual contribuye de una manera intencionada al proceso del nuevo contenido de modo más minucioso y sensato. Por consiguiente, la creación de ejercicios estará acorde a lo que deseamos enseñar y de forma contextualizada a la realidad de los estudiantes.

2.2.2.5 Gamificación en el Aprendizaje. A través del tiempo y la actualización de nuevas tecnologías, el estudiante se encuentra en un constante cambio debido a ello el docente debe de buscar y explorar diferentes formas de llevar a cabo sus estrategias y metodologías en el aula para de esta forma incrementar a la motivación en los estudiantes y a su vez presten atención para consolidar el aprendizaje y compromiso de la clase.

De este modo Ortiz et al., (2018) nos dice que “las actuales tendencias y dudas del estudiante respecto a las necesidades de encontrar solución en el ámbito educativo a sus expectativas tecnológicas, hacen que el docente tome nuevas medidas”. (p. 14)

Esto trae a tomar en cuenta la responsabilidad de profesores e instituciones educativas al momento de innovar la educación de los estudiantes a ejecutar metodologías emergentes que incorporen en las clases, nuevas estrategias que fomenten y de alguna forma impulsen la motivación y la implicación por parte de ellos para brindar herramientas y medios que propicien el aprendizaje significativo por cuenta propia, es decir autónomo, formando estudiantes con pensamiento crítico.

Y de acuerdo a diversas investigaciones realizadas, se tiene en consideración los resultados obtenidos los cuales muestran que los estudiantes logran un nivel alto de compromiso cuando se están motivados.

Debido a lo antes mencionado los beneficios que otorga la gamificación en el aprendizaje, como la motivación, la participación constante derivada por las actividades lúdicas, el compromiso e implicación del estudiante ante su aprendizaje, así como la interacción, propician de manera idónea la enseñanza de actividades en el campo educativo, convirtiéndolo de esta forma en una más motivante e incentivadora para los alumnos.

Dentro de este marco, Noriega (2016) nos dice que

La motivación forma un rol muy importante en el proceso educativo del alumno, ya que por intermedio de este y de manera particular, la motivación intrínseca en el estudiante convierte su proceso educativo de tal forma que se logre un aprendizaje autónomo e influenciando a través de la gamificación una conducta positiva para la adquisición de nueva información. (p. 7)

2.2.2.6 Aprendizaje Basado en Juegos (Game-Based Learning). Esta se define como la adquisición de palabras de un cierto idioma, de tantos que existen el mundo, que una persona alcanza y las usa durante la producción escrita o comunicativa durante su vida cotidiana, en este marco este aprendizaje forma parte dentro de los procesos educativos.

El vocabulario forma parte crucial dentro del aprendizaje de un idioma, convirtiéndose en un equivalente para las bases de la comunicación, puesto que no solo se piensa con palabras, sino que por medio de ellas logramos comunicarnos y expresar nuestro sentir a diferentes cosas.

Desde la posición de, Rodríguez (2015) indica que:

Para aprender inglés este se convierte en un proceso complicado. En primer lugar, es necesario distinguir entre verbos activos y verbos pasivos. Las palabras pasivas son palabras que el hablante comprende y reconoce en el mensaje, ya sea escrito o hablado, pero de alguna manera no las utiliza de manera efectiva. (p. 27)

En su mayoría este tipo de vocabulario está constituido por palabras similares que se tiene en el español y que el estudiante puede reconocer fácilmente tales como, actor, admirable, accidental, entre otros. Por otro lado, el vocabulario descrito como activo, son las palabras que el hablante, mucho más allá de comprender e identificarlos, logra hacer uso a diferencia del pasiva de manera productiva.

El vocabulario, no solo incorpora palabras a nuestro aprendizaje, sino también introduce la concepción y la escritura de estas, la forma de pronunciarlas y el contexto en el que se sitúa, este se convierte en la esencia del proceso de aprendizaje de una nueva lengua, es decir, es imprescindible para el proceso educativo de toda persona.

2.2.2.7 Las Tecnologías de la Información Involucradas en la Educación. La educación está pasando de ser tradicional a la transferencia de conocimientos sin profesores personales. En la sociedad actual, hay muchas formas de comunicación y la información está al alcance de la mano.

“La importancia de las TIC en la educación radica en su capacidad para renovar el conocimiento y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de la interacción profesor-alumno” (Orozco, Cabezas, Martínez, & Abaunza, 2020, p. 20). Este es un gran valor en el sistema educativo y es responsabilidad del profesor ser su garante; las TIC se han convertido en una parte esencial de la vida de todos a nivel general, pero desde el punto de vista educativo, no hay que olvidar que es la principal herramienta para lograr la innovación educativa.

Las TIC en la educación son una herramienta clave e ideal para promover el conocimiento y mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje; el vínculo entre las TIC y la educación radica en la contribución de las nuevas tecnologías al proceso educativo, que tiene la capacidad de procesar la información que proporcionan las TIC, en las escuelas y sus cambios positivos en el entorno.

Por lo que el uso de recursos virtuales como herramienta de enseñanza-aprendizaje en la práctica educativa busca, por tanto, adaptar estos entornos digitales al currículo en situaciones de emergencia y potenciar el proceso académico. La externalización como estrategia alternativa para abordar las múltiples deficiencias que se presentan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son adaptables no sólo a la educación a distancia sino también a los programas de enseñanza presencial, y los docentes de hoy deben saber adaptarlas para facilitar el aprendizaje de los alumnos con el apoyo de

herramientas virtuales. Estos recursos están transformando la educación tradicional en una que no requiere de un profesor presencial para transmitir los conocimientos.

“En la sociedad actual, con numerosas formas de comunicación e información a nuestro alcance, los beneficios del uso de las TIC pueden centrarse en tres criterios: como entidad de aprendizaje, como recurso de aprendizaje y como apoyo al aprendizaje” (Pérez, 2010, p. 25). Esto tiene un gran valor para el sistema educativo y es responsabilidad de los docentes hacer que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea significativo a través del uso adecuado de la tecnología.

Las TICs, son beneficiosas para que las escuelas desarrollen una nueva mentalidad sobre la educación moderna, para integrar la tecnología en el proceso educativo sin dejar de lado los fundamentos pedagógicos tradicionales, y para lograr el desarrollo de conocimientos significativos.

Los recursos de aprendizaje virtuales contribuyen así a la educación proporcionando herramientas didácticas que desarrollan las competencias y los conocimientos de los alumnos. Este documento pone de relieve la disponibilidad de los recursos de las TIC en tiempos difíciles, como lo demuestra la pandemia de Covid-19. A partir de la información presentada, se recomienda el uso de esta modalidad de aprendizaje virtual síncrono y asíncrono para facilitar y sostener la formación de los profesionales de la educación.

2.2.2 *Aprendizaje del Vocabulario*

Esta se define como la adquisición de palabras de un cierto idioma, de tantas que existen el mundo, que una persona alcanza y las usa durante la producción escrita o comunicativa durante su vida cotidiana, asimismo este aprendizaje forma parte dentro de los procesos educativos.

El vocabulario forma parte crucial dentro del aprendizaje de un idioma, convirtiéndose en un equivalente para las bases de la comunicación, puesto que no solo se piensa con palabras, sino que por medio de ellas logramos comunicarnos y expresar nuestro sentir a diferentes cosas.

Según Figueroa y Gallegos (2021) menciona que:

Para el aprendizaje de una lengua inglesa este se convierte en un proceso complejo. Y la distinción que se debe de realizar a primeras cuentas es entre vocabulario activo y pasivo. El vocabulario pasivo es el que el hablante comprende e identifica dentro de un mensaje ya sea escrito o se dé de forma oral, pero de cierto modo no lo usa de manera productiva. (p. 16)

En su mayoría este tipo de vocabulario está constituido por palabras similares que se tiene en el español y que el estudiante puede reconocer fácilmente tales como actor, admirable, accidental, entre otros. Por otro lado, el vocabulario descrito como activo, son las palabras que el hablante, mucho más allá de comprender e identificarlos, logra hacer uso a diferencia del pasiva de manera productiva.

El vocabulario, no solo incorpora palabras a nuestro aprendizaje, sino también introduce la concepción y la escritura de estas, la forma de pronunciarlas y el contexto en el que se sitúa, este se convierte en la esencia del proceso de aprendizaje de una nueva lengua, es decir, es imprescindible para el proceso educativo de toda persona.

El dominio del inglés depende en gran medida de la adquisición de vocabulario, ya que éste es la base de todas las destrezas que hay que desarrollar. Dichas cuatro destrezas son: la lectura, la escritura, la comprensión auditiva y la expresión oral.

Por eso el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés siendo esta una de las lenguas más habladas del mundo, desempeña un papel tan importante en cualquier idioma. El

inglés es una lengua global, que se utiliza en todos los ámbitos de la vida internacional: económico, social, político y científico.

Acuñado a esto es relevante poner énfasis en el aprendizaje de este, en los seres humanos sobre todo en aquellos que se encuentran en una edad temprano, ya que es durante las primeras etapas de crecimiento es donde aprenden mayor cantidad de palabras al mes incluso al día. Es gracias a la obtención de vocabulario que podemos expresarnos y dar a conocer nuestro punto de vista, pero, sobre todo lo más importante es que a través de este podemos comunicarnos con los que nos rodean con naturalidad.

2.2.2.1 Dimensiones de Aprendizaje del Vocabulario

2.2.2.2 Obtiene Información del Vocabulario Escrito. MINEDU (2016) lo define como

“el estudiante ubica e identifica la información explícita en textos escritos con un determinado propósito en específico”. (p. 98)

El aprender a leer es lo mismo a aprender el vocabulario inmerso en las lecturas, dado a ello nos permite comprender distintas concepciones y relaciones dentro de un contexto. Debido a la relevancia de la lectura y el aprendizaje del vocabulario que trae consigo; distintas incertidumbres han emergido convirtiendo al acto de lectura en un proceso complejo, y de desafío para la investigación de distintas disciplinas científicas.

Es así como Figueroa y Gallegos (2021) nos mencionan que, “en la actualidad, la adquisición del vocabulario va de la mano con la lectura, percibiéndose como un instrumento indispensable para la construcción de definiciones, responsable a ciencia cierta, del aprendizaje del estudiante es su etapa escolar”. (p. 20)

Es por ello que, al obtenerla, se convierte en una instrumento importante y crucial para el almacenamiento de nuevos conocimientos y de cierta forma para alcanzar el éxito académico deseado.

En cambio, si solo se percibe la comprensión de un texto como objetivo final, la lectura de algún modo se convertirá en un proceso de compleja actividad cognitiva para el lector, en el cual tendrá que hacer uso de varios métodos para inferir términos, situarse en el contexto y de esta manera construir la información para su comprensión.

2.2.2.3 Infiere Información del Vocabulario Escrito. MINEDU (2016) lo define como, el estudiante establece el sentido del texto. Para ello, determina vínculos entre la información explícita y la información implícita de este para inferir una nueva información del texto escrito. A partir de estas conclusiones, el estudiante representa la relación entre la información implícita y explícita, así como los medios textuales, para elaborar el sentido global y minucioso del texto, explicando la finalidad, el uso del lenguaje, el propósito del autor, así como la conexión con el contexto sociocultural de la persona y del texto.

Es así como, Figueroa y Gallegos (2021) nos mencionan que:

La lectura va estrechamente vinculada a la adquisición de vocabulario es por ello que se convierte en una habilidad trascendental, dicho de este modo, para cualquier idioma. Debido a lo complejo de este proceso para la formación de los estudiantes muchos profesionales e incluso investigadores de distintas áreas lo han visto como una tarea de desafío a lo largo de todo este tiempo. (p. 21)

En tal sentido, leer va mucho más allá de ser un simple medio para acceder al reconocimiento de palabras de manera visual, e interpretar vocabulario de un texto, es desbloquear estrategias cognitivas que permite al lector a comprender el contexto de los significados, esto de manera global.

2.2.2.4 Inglés Como Lengua Extranjera. Sin duda este idioma puede ser estimado como uno de los que mayor frecuencia de uso tiene en todo el planeta, es por ello que la mayoría de centros y establecimientos educativos han tomado la decisión de integrarlo al currículo de sus escuelas. El inglés como lengua extranjera es la mención de la adquisición de un idioma distinto al de la lengua materna, y que por otro lado la persona no hace uso durante su vida cotidiana durante sus actividades. Este proceso usualmente se da durante la etapa escolar dentro de un salón de clase.

En este marco, el British Council a través de sus investigaciones determina que un mayor de 1.000 millones aproximadamente de personas está estudiando inglés en este preciso instante. Aunado a la situación esto señala que, actualmente, el aprendizaje de una lengua extranjera como es el inglés se convierte en un elemento de vital importancia para alcanzar objetivos, académicos, personales y profesionales en diferentes contextos sociales y culturales

Es por esta razón que, Peña (2019) nos señala que el inglés es:

Una lengua universalmente usada en distintos países del mundo, no solo como lengua materna en el primer mundo sino también como lengua extranjera para los demás países. Pese al multitudinario porcentaje de idiomas que se conocen hasta el momento, este idioma se posiciona como el más importante y trascendente teniendo un lugar de envergadura en la sociedad sobre para la globalización. (p. 33)

Debido a la modernidad en la que nos situamos, este ha progresado de manera rápida, diversificándose de tal forma que, hoy en día, existen cantidad de idiomas para poder comunicarnos entre nosotros. Siendo los más utilizados el mandarín, español y el inglés, este último posicionándose en el segundo o tercer lugar de los idiomas más hablados del mundo.

En tal sentido, Laura (2022) nos dice que:

Es de relevancia tener el manejo de una lengua extranjera para la comunicación con otras personas localizadas en distintas partes del mundo, contextos, tradiciones, culturas, etc. Por ello, las distintas estrategias y metodologías de enseñanza son muy beneficiosas en todas las áreas de la Educación. (p. 29)

2.2.2.5 La Adquisición de Vocabulario para el Aprendizaje de un Segundo Idioma. La

adquisición y desarrollo del vocabulario se define como el descubrimiento o conocimiento de nuevos territorios de comprensión, en el transcurso el estudiante ira conociendo otras áreas, disciplinas, es más otras realidades, por lo cual tendrá que ir de cierta forma asociando las maneras de conceptualizar dichos conocimientos.

De lo anteriormente expuesto, Figueroa y Gallegos (2021) señalan que:

Diferentes investigadores han contemplado al vocabulario como un componente notable de la comprensión en las primeras etapas de la escolaridad del estudiante reconociendo que la adquisición léxica no solo propicia un buen aprendizaje escolar, sino que tiene influencia en el incremento de la comprensión textual, promoviendo el vínculo entre la comprensión lectora y el entendimiento de palabras. (p. 8)

El aprendizaje del vocabulario es importante para la adquisición del lenguaje de forma general y especialmente de la lectura, es por ello que cuando los estudiantes muestran desconocimiento de muchas palabras de su idioma, eleva las dificultades al momento del procesamiento de un texto, teniendo como efecto muchos problemas de comprensión lectora, ya que no pueden reconocer las palabras de los distintos campos léxicos.

En relación a esto, Pérez y Alvira (2017) acotan que “la aplicación de estrategias de vocabulario, como tarjetas de palabras (flashcards), la asociación con imágenes y con temas a través de cuentos, ayudan de manera sustancial para la adquisición de nuevo vocabulario”. (p. 7)

Estas estrategias son eficaces para incrementar de manera progresiva el número de palabras e impulsar la capacidad de memoria para recordar el léxico, así mismo dada a su lúdica forma de trabajar afecta de manera efectiva los procesos cognitivos, y la percepción de los estudiantes acerca del aprendizaje del vocabulario.

Es por ello que el implementar nuevas estrategias hace visible la necesidad de capacitar a los docentes y estudiantes para mejorar el aprendizaje de vocabulario, así mismo incluirlas dentro del programa de estudios del idioma inglés de las diferentes instituciones.

2.2.2.6 La Memoria y Atención en el Aprendizaje. La memoria se define como capacidad para retener y luego darle un uso a lo almacenado. Se basa en las acciones del sistema nervioso y del cerebro. Esta nos permite conservar lo aprendido durante lo largo de nuestra vida, en nuestra lengua materna y/o otras lenguas, esto puede ser, mantener nuestros hábitos, habilidades, conocimientos, entre otros.

Es así como la memoria se convierte en un factor clave para mantener y fijar en la mente los distintos conocimientos que aprendimos y adquirimos, es decir cuando más tengamos conocimiento sobre cómo funciona el proceso de la memoria, más se podrá ayudar al estudiante a mejorar sus estrategias de adquisición o aprendizaje.

En ese sentido, la mnemotecnia se involucra como medio crucial para recordar el vocabulario aprendido en la lengua materna o en un idioma extranjero. Y esta puede ser favorita de gran manera con el potencial que trae la gamificación para adquisición de nueva información.

En concordancia a lo anterior, Rodríguez (2020) plantea que existen distintos tipos de memoria que el ser humano hace uso a lo largo de su vida.

Entre las distintas índoles de memoria los más resaltantes son:

- a) Memoria a largo plazo:

Es cuando se tiene la capacidad de guardar información de manera permanente. Como imágenes, experiencias que nos hayan sucedido, conocimientos, concepciones, etc.

b) Memoria a corto plazo:

Al contrario de la memoria a largo plazo, esta tiene una capacidad limitada para recordar y almacenar. Este tipo de memoria puede convertirse en algo permanente si se le asocia a algo o si se repite de manera constante.

c) Memoria sensorial:

Está conformada por recordar y almacenar información que tiene un estrecho vínculo con los sentidos.

d) Memoria semántica:

Esta es indispensable para el uso del lenguaje, este tipo de memoria guarda las concepciones del léxico y sus relaciones semánticas.

La atención por otro lado, se define como la capacidad de concentrarse en algo específico, esto nos permite orientar nuestra concentración a ciertos elementos y procesarlos para dar una respuesta.

Para Rodríguez (2020) en su investigación respecto a esto, nos señala que:

Es orientar de manera consciente y selectiva hacia algo determinado. En el campo educativo el estudiante realiza este proceso para la adquisición de nuevas palabras que este aprendiendo, y que estas lleguen a convertirse en un recuerdo a largo plazo, y de manera duradera, por lo tanto, tendrá que enfocarse en el tema de aprendizaje. (p. 3)

En tal sentido, según el grado de atención que le demos a algo, este puede variar el tipo de procesamiento: cuanto mayor sea la concentración, mayor cantidad de información seremos capaces de procesar y viceversa. Por tanto, cuando el alumno esté aprendiendo la nueva terminología, es importante que se le ayude y apoye a centrar su atención en la palabra y en lo que ella conlleva.

2.2.2.7 El Currículo Nacional y el inglés como área de estudios. La educación es un elemento que pretende formar y orientar a los individuos desde una edad temprana a través de los conocimientos y valores que se transmiten mediante el acto educativo y contribuye a la mejora del individuo y de la sociedad, considerando el presente, el pasado y el futuro.

La educación es el hecho de desarrollar las capacidades mentales, físicas y cognitivas de los seres humanos para aprovechar los conocimientos previos y adquirir otros nuevos. La educación es esencial para vivir en una sociedad, progresar de forma colectiva y lograr un desarrollo nacional que abra la puerta al cambio y al progreso de las futuras generaciones. En ese sentido, Iquise (2020) alude que “la educación es el lugar donde se pone en práctica la teoría para transformar a los individuos en agentes de cambio y construcción del mundo de hoy”. (p. 32)

Del mismo modo, la metodología de la enseñanza de lenguas extranjeras se centra en el desarrollo de habilidades comunicativas como el habla, la escucha, la escritura y la lectura. En consecuencia, la enseñanza de lenguas extranjeras se considera una herramienta de gran importancia para el desarrollo profesional de los individuos, tanto dentro como fuera de su país.

De acuerdo al Currículo Nacional (2016), la educación básica regular (conocido con las siglas EBR) es una modalidad de educación exclusiva para niños y adolescentes en el proceso educativo, la cual consta de tres niveles. La educación inicial, primaria y secundaria; siendo el nivel educativo el periodo de progresión que va en función de las necesidades del estudiante. Según MINEDU (2016) se han identificado 31 competencias del Currículo Nacional y sus capacidades.

Por otro lado, el currículo nacional recomienda el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Esto se debe a que no es un idioma utilizado como vía o forma de comunicación

entre los ciudadanos del Perú. Esta circunstancia hace que los alumnos no estén expuestos al inglés, fuera de la institución educativa.

Por ello, se sugiere que los alumnos utilicen el inglés en situaciones comunicativas y activas en el salón de clases, la enseñanza no sólo es un nuevo enfoque basado en las competencias, sino que también está en consonancia con las normas internacionales, como el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

Así mismo, se menciona que las competencias que abarca el área de inglés como lengua extranjera están ligadas a un enfoque comunicativo, debido a la incorporación de prácticas sociales e interactivas con el entorno, lenguaje y perspectiva en un ámbito sociocultural. Partiendo de situaciones contextualizadas, para poder preparar estudiantes capaces de desenvolverse, haciendo uso de competencias comunicativas, en donde los estudiantes, entienden y realizan textos de manera oral y escrita en inglés

Así mismo integra prácticas comunicativas en un entorno social, lo que permite a los estudiantes vivenciar con su propio contexto los modos de uso del idioma para dominarlo y al mismo tiempo comprenderlo. Por último, partiendo de los puntos anteriormente mencionados el enfoque se sitúa en un ambiente sociocultural debido a los diversos contextos que cada estudiante presenta, de este modo como bien lo expresa el Currículo Nacional, el discurso y lenguaje de forma escrita adoptan la índole propia de cada contexto en el que el estudiante se encuentre por lo que es importante considerar también estas características durante el proceso de aprendizaje del idioma.

2.3 Marco Conceptual

2.3.1 Aprendizaje

El aprendizaje es el proceso por el cual todo ser humano pasa, es el proceso de adquisición de nuevos conocimientos, por medio de estudios, experiencias a lo largo de la vida, o ejercicios. En el contexto educativo se precisa en como las personas aprenden

y procesan conocimientos, formando en los individuos, una serie de alteraciones intelectuales, emocionales y sociales. No obstante, el aprendizaje depende de múltiples factores y/o perspectivas teóricas en las cuales se estudie (Castañeda, 2008, p. 28).

2.3.2 Enseñanza

La enseñanza es vista como el resultado de la transmisión de conocimientos, habilidades, etc., de una situación presentada de una persona a otra que carece de ellos. Así mismo se puede definir como una relación del docente con el estudiante, donde el docente hace uso de diferentes enfoques, métodos y modalidades para que el alumnado concrete un aprendizaje de manera significativa esta transferencia de saberes se puede dar de diferentes formas, como: profesor, alumno y alumno-alumno. Por otro lado, según Tintaya (2016) plantea que:

La enseñanza es un proceso mediante el cual se crean las condiciones para el aprendizaje, en donde los estudiantes a través de actividades, técnicas, metodologías, etc., pueden participar para finalmente crear un pensamiento crítico integrando del mismo experiencias significativas y de desarrollo. (p. 78)

2.3.3 Gamificación

La gamificación se define por usar la psicología y el potencial del juego en otros campos creando una experiencia lúdica y de esparcimiento, es un tipo de aprendizaje en el ámbito educativo. Es utilizado para asimilar conocimientos, desarrollar una mejora de las destrezas, lo que conduce de manera más agradable el aprendizaje de los distintos conocimientos a través de una modalidad de tipo lúdica convirtiéndola más fascinante y motivadora para las personas. De acuerdo con, Gaitán (2013) la gamificación es:

Ser una técnica de aprendizaje que usa la mecánica del juego para adaptarla a un contexto educativo con la finalidad de obtener un mejor resultado en las distintas áreas en la que se aplique dicha técnica así mismo, facilita la asimilación de conocimientos debido a la experiencia lúdica que ofrece. (p. 2)

2.3.4 Herramienta Tecnológica

Una herramienta tecnológica es un conjunto de software informáticos que tiene por objetivo contribuir y asistir a la ejecución de una tarea en específico por medio de un dispositivo tecnológico. Por otro lado, estas herramientas ayudan a la obtención de resultados esperados, ahorrando tiempo y recursos. Así mismo, es el internet el que permite que entremos al inmenso mundo de la comunicación digital ayudando al manejo de la información y a la búsqueda e intercambios de la misma. “Las herramientas tecnológicas se definen por ser aplicaciones o programas que están a la disponibilidad y que permiten a la sociedad tener un acceso a las diferentes fuentes de información” (Torrecilla, 2023, p. 1).

2.3.5 Idioma Inglés

Este idioma ha pasado por un largo trayecto durante la historia: inicio como la lengua de distintos pueblos, llegando a enriquecerse de tal manera que se convirtió en el idioma más utilizado, alcanzando ser un medio de comunicación internacional, ciertamente descrito como el idioma que abre las puertas al mundo. El idioma es un elemento primordial de una cultura perteneciente a un país. Puesto que, el idioma sintetiza la experiencia acumulada de un pueblo y, a la vez, la expresa.

Desde el punto de vista de, Berlitz (2023):

El inglés es un idioma esencial en los tiempos actuales esto se debe a que tiene un papel importante como lengua mundial puesto a que se caracteriza por el uso que le dan los

distintos países del mundo para comunicarse, del mismo modo se emplea dentro lo académico y profesional, aparte de aplicarse en el ámbito cultural y el entretenimiento. (p. 2)

2.3.6 Motivación

La motivación es uno de las vertientes de la psicología, este se relaciona de manera cercana con el desarrollo del ser humano. Se caracteriza por la interacción de las personas con alguna circunstancia en especifica. Para García (2020):

La acción que una persona toma para iniciar algo, se determina a este proceso como la activación a un fin, dirigiéndose de este modo a un objetivo en específico planteado como dirección y se persista de tal manera que se llegue a alcanzar, se describe a esta etapa como mantenimiento. (p. 3)

2.3.7 Técnica de Aprendizaje

Las técnicas de aprendizaje son métodos y recursos didácticos llevado a cabo mayormente por los estudiantes, utilizados para comprender y procesar un determinado conocimiento. Por otro lado, se puede definir como la secuencia de pasos para el proceso de enseñanza aprendizaje en todo ser humano, para que de esta forma este dicho proceso pueda darse de forma integral y significativa. De acuerdo con, Hernández y Moreno (2021):

Son procesos en los que los estudiantes utilizan formas de aprender y adquirir conocimientos, lo que significa que la aplicación de estos métodos es importante porque pueden corregir ciertos hábitos para mejorar y/o mejorar significativamente el rendimiento académico y mejorar su estimulación. Se considera una herramienta muy útil durante los estudios, ya que ayuda a pensar más rápido y crear buenos recuerdos para el futuro. (p. 51)

2.3.8 Tecnologías De La Información Y La Comunicación (TIC)

Las TIC es el conjunto de tecnologías llevadas a cabo hoy en día en la sociedad para obtener un conocimiento e información competente, transformando de este modo la modalidad de tener acceso al entendimiento mediante las tecnologías de transmisión, a través de la evolución del internet y de los nuevos dispositivos tecnológicos, así como las plataformas y softwares disponibles. Desde la posición de, González (2023), “Las TIC son aquellas que permiten la creación de diversas y nuevas modalidades de interacción en distintos ámbitos” (p. 5). Las TIC dentro de la educación favorecen la difusión, la adquisición y el tratamiento de la comunicación de forma innovadora, y su aplicación fomenta la interacción de forma más autónoma, mejora el aprendizaje y favorece la obtención de nuevas competencias.

2.3.9 Videojuego

El videojuego es un dispositivo electrónico interactivo enfocado al entretenimiento a través de controles, simula juegos en diferentes dispositivos electrónicos. Los videojuegos permiten que el aprendizaje de los contenidos educativos y el desarrollo de habilidades cognitivas sea lúdico. En concordancia a lo anteriormente mencionado, se define que los videojuegos favorecen el aprendizaje experiencial y constructivista, el cual defiende que el saber lo construyen los estudiantes y que la deliberación favorece el diálogo y la convivencia entre ellos. Conjuntamente con la implicación y otras características, estas prácticas permiten también en la enseñanza, proporcionar diversos conocimientos (Eguia et al., 2013).

2.3.10 Vocabulario

El vocabulario forma parte de un idioma en específico, es una serie de palabras que una persona puede dominar y comprender, o como el grupo de palabras que la persona usa durante ocasiones habituales. Su importancia radica en lo esencial que se convierte para la comprensión de textos. Aunado a esto, Loraine (2009):

El vocabulario es el pilar del aprendizaje en la lengua puesto a que esta ligado a la capacidad de comprensión, así mismo menciona que existen dos tipos de vocabulario, el receptivo el cual consiste en darse cuenta de las palabras que se oyen o leen mientras que, el vocabulario expresivo es aquel que la persona usa al momento de expresarse.
(p. 2)

2.4 Formulación de Hipótesis

2.4.1 *Hipótesis General*

El uso de la gamificación influye positivamente en el vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.

2.4.2 *Hipótesis Específicas*

HE1. El uso de la gamificación influye de manera significativa en la dimensión “obtiene información del vocabulario escrito” del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.

HE2. El uso de la gamificación influye de manera significativa en la dimensión “infiere información del vocabulario escrito” del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.

2.5 Operacionalización de Variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Valores/ escalas	Instrumento
Gamificación	Quizizz	Opción múltiple	Cumple No cumple	Lista de cotejo
		Llene el espacio en blanco		
	Quizlet	Final abierto		
		Aprender		
		Combinar		
	Wordwall	Probar		
Parejas				
Aprendizaje del vocabulario		Ordenar por grupo	Logro destacado 18-20 Logro esperado 14-17 En proceso 11-13 En inicio 0-10 Escala vigesimal MINEDU	Prueba
		Anagrama		
	Obtiene información del vocabulario escrito	Precisa información del vocabulario propuesto		
		Completa los espacios en blanco adecuando el termino al contexto		
	Infiere información del vocabulario escrito	Identifica y deduce el verbo correcto de acuerdo a su significado		
		Asocia vocabulario por imágenes		

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1 Descripción del Tipo y Diseño de Investigación

3.1.1 *Tipo de Investigación*

La naturaleza de la investigación que se llevó a cabo fue de tipo aplicada, porque busca con la generación de conocimiento que trae la aplicación, resolver problemas de la sociedad. Sirviendo de este modo, como medio para identificarlos y definir estrategias de solución (Lozada, 2014, p. 35).

La investigación realizada aplicó una metodología didáctica con la finalidad de mejorar el nivel de aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés.

3.1.2 *Nivel de la Investigación*

La investigación se sostiene en un nivel de estudio explicativo puesto que, como lo señala Valderrama (2014), “este tipo de investigación tiene como objetivo hallar respuestas a problemas establecidos, en otras palabras, justificar la aparición de acontecimientos en ese caso”. (p. 58)

Se aplicó la gamificación con el fin de generar cambios significativos en el nivel de aprendizaje del idioma inglés.

3.1.3 *Diseño de Investigación*

La presente investigación fue puesta en práctica a través de un diseño de investigación pre-experimental haciendo uso del pre y pos test, con un solo grupo de estudio, esto debido a que se realizó una prueba de entrada teniendo como consecuencia la generación de un cambio en la variable dependiente, esto a causa del manejo de la experimentación. En consecuencia, se tuvo un acercamiento al problema de investigación (Lozada, 2014, p. 40).

El diseño mencionado con anterioridad es graficado de la siguiente manera:

G.E: 01----- X -----02

Donde:

G.E.: Grupo de trabajo experimental.

01: Pre-Test

02: Pos Test

X: Gestión experimental de la Variable Dependiente (aprendizaje del vocabulario)

3.2 Descripción del Universo Físico y Social de Ejecución de Investigación

La presente investigación tuvo como universo físico y social a estudiantes de primer grado de educación secundaria de una Institución Educativa pública, el cual está dedicada a la enseñanza educativa de varones y mujeres, de la educación básica regular en el área de inglés, en la región de Tacna, ubicada en el sur del Perú.

3.3 Descripción del Universo y Muestra

3.3.1 *Universo*

El universo del estudio realizado estuvo conformado aproximadamente por los 600 estudiantes matriculados de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca ubicada en la ciudad de Tacna.

3.3.2 *Población*

La población estuvo compuesta por los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca ubicada en la ciudad de Tacna, que corresponde a un total de 120 estudiantes de 12 años en adelante.

3.3.3 *Muestra*

Para tal efecto, la muestra estuvo conformada por 51 estudiantes pertenecientes al primer grado de nivel secundario en el área de inglés en la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de la ciudad de Tacna, la cual sirvió a manera de fiel objeto de estudio de la presente investigación.

3.4 Descripción de las Técnicas e Instrumentos de Investigación

3.4.1 *Técnicas de Muestreo*

En cuanto a la técnica esta se asignó por medio de un muestreo no probabilístico por conveniencia, porque permite elegir qué casos preexistentes se acepta incluir. Esto se basa en la facilidad de acceso del investigador y la proximidad al tema. (Otzen & Monterola, 2017, p. 230).

Por otro lado, en el ámbito educativo es de uso común puesto que los estudiantes comparten un mismo salón y sección, dado a ello no se le puede destinar un muestreo de manera aleatoria.

3.4.2 Técnicas de Recolección de Datos

En concordancia con Espinoza (2016) “son recursos que los investigadores pueden utilizar para procesar y documentar fenómenos y extraer información de ellos, mediante ellos” (p. 23). De esta forma, la técnica e instrumento, simplifica todo el trabajo de investigación, resumiendo el aporte del marco teórico en el registro de datos correspondientes a los indicadores, es decir, para las variables o conceptos utilizados de la investigación.

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

V1 Gamificación

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

Para medir la primera variable, se aplicó la gamificación a los estudiantes del primer grado de nivel secundario con la finalidad de mejorar el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés. La técnica utilizada fue la observación ya que facilita el registro de la información y el instrumento empleado fue la lista de cotejo el cual ayudo a obtener los datos durante el proceso experimental y su impacto sobre la eficacia de la gamificación en los estudiantes.

V2 Aprendizaje de vocabulario

Técnica: Examen, pre-test y pos test

Instrumento: Prueba Escrita

Mientras tanto para la segunda variable la técnica empleada para la recolección de datos fue el examen. El examen permitió medir el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés de los estudiantes. El instrumento empleado para la investigación y el cual ayudó a medir el nivel de aprendizaje del vocabulario del objeto de estudio, es la prueba, antes (pre test) y después (pos test) de aplicar la gamificación, durante el proceso experimental. La prueba se elaboró según las dimensiones de la variable: Obtiene e infiere información del vocabulario escrito en inglés.

3.4.3 Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos

Para el procedimiento que requiere la etapa en la cual están inmersas los datos obtenidos se aprovechó la utilización en su mayoría de instrumentos tecnológicos, en este caso el programa SPSS, aplicación que ayudo a recopilar y analizar los datos estadísticos, puesto que se necesita conocer a través de números en qué magnitud ha mejorado o no el nivel de aprendizaje del vocabulario del idioma inglés con el uso de la gamificación; así mismo se empleará Microsoft Excel para mantener un orden de los datos registrados

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

Procesamiento:

- a) Aplicación de la prueba de entrada
- b) Utilización de Excel
- c) Aplicación de la prueba de salida
- d) Codificación en SPSS
- e) Tabulación mecanizada
- f) Análisis e interpretación de información

3.4.4 Técnicas de Confiabilidad y Validez de Instrumentos

3.4.4.1 Técnica de Confiabilidad.

Esta es la determinación de qué tan sostenida es la respuesta de un instrumento de medición para un objeto de estudio, de manera independiente de quién lo usó y cuándo se aplicó. “La relevancia es el grado en que un instrumento mide lo que queremos evaluar, y los modelos factoriales, a menudo se sugieren como un método de validación estructural, por lo que se verá más de cerca de nuestra investigación” (Santos, 2017, p. 5).

Para tal efecto, se utilizó el coeficiente de confiabilidad Kuder-Richardson.

3.4.4.2 Técnica de Validez de Instrumentos.

Para la validez de instrumentos se consideró la validez de contenido a través de juicio de expertos en el área de las variables de estudio, los cuales están conformados por docentes de la carrera de Idioma Extranjero de la Universidad o docentes pertenecientes a otras instituciones con el grado mínimo de maestro, quienes verificaron la potencialidad del instrumento.

Capítulo IV

Marco Operacional

4.1 Descripción del Trabajo de Campo

Para la ejecución de la presente investigación se procedió a llevar a cabo diferentes acciones que se expondrán de la siguiente manera:

4.1.1 Actividades de Implementación

Se elaboraron en total 09 sesiones para la ejecución del taller, los cuales incluyen primordialmente una sesión para el pre-test y una sesión de finalización del taller en cuestión para la realización del pos test, esto debido al número considerable de preguntas del examen de inglés, mientras que el resto de las otras sesiones sirvieron como medio para la enseñanza del vocabulario en cuestión.

Para la elaboración de la experimentación se consideraron las dimensiones, Gamificación: Quizizz, Quizlet y Wordwall mientras que en la otra dimensión denominada Aprendizaje del vocabulario se desplegó en: Obtiene información del vocabulario escrito e Infiere información del vocabulario escrito a través de clases presenciales y no presenciales para realizar el monitoreo y participación de los estudiantes de la muestra.

Para establecer el antes y después de la aplicación del uso de la gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes de educación secundaria se utilizó el examen preparado específicamente para medir estas variables los cuales fueron detalladamente revisados y calificados a través de un juicio de expertos.

4.1.2 *Actividades de Coordinación*

Para la ejecución de la presente investigación se solicitó el permiso correspondiente a la directora de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, quien brindó las facilidades del caso en el trámite administrativo.

Del mismo modo, se coordinó con el docente a cargo del área de inglés de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna para el conocimiento del caso; y, obviamente, a los estudiantes involucrados para coordinar las sesiones del taller.

4.1.3 *Actividades de Aplicación*

Antes de llevarse a cabo la aplicación del examen de pre-test se les explicó de manera detallada a los estudiantes dando pautas sobre el desarrollo del examen, cantidad de preguntas, el tiempo para la realización, en qué consistía el examen, los temas que encontrarían y por qué serían evaluados en el área de inglés.

4.1.4 *Descripción de la Aplicación del Experimento*

Prueba De Entrada

La prueba se desarrolló en un día, debido a la cantidad de ítems y a la hora estimada para cada pregunta. Durante el día se trabajó los ítems propuestos en el examen de inglés para medir su nivel de vocabulario frente al área.

Para la realización de la prueba de entrada se consideró para la primera sesión 1 hora 30 minutos (90 minutos), contando con la participación de los 51 estudiantes involucrados en la evaluación.

El docente de aula asignó internamente la lista de estudiantes para el reconocimiento y progreso para el pre-test.

La evaluación constó de 40 preguntas para la evaluación del vocabulario. Donde se puede obtener con un máximo de puntaje total de 20. La evaluación se desarrolló de manera presencial.

Experimento

Para la aplicación se realizó el uso de la gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes de educación secundaria donde se realizaron 9 sesiones diferentes: siete sesiones orientadas para la obtención de vocabulario enfocados a cierto nivel; considerando como horas sincrónicas y asíncronas a través de ejercicios, retos y actividades de reflexión mediante las clases y las aplicaciones usadas.

Para la elaboración del contenido de información del taller se contemplaron las dimensiones de la variable independiente:

- Opción múltiple
- Llene el espacio en blanco
- Final abierto
- Aprender
- Combinar
- Probar
- Parejas
- Ordenar por grupo
- Anagrama

Para, finalmente, sustentarse en la evaluación de aprendizajes a través del pre-test y pos test.

Prueba De Salida

Después de la aplicación y realizarse el uso de la gamificación en el aprendizaje del

vocabulario del idioma inglés en estudiantes de educación secundaria en las sesiones de clase realizadas para generar un cambio significativo en el aprendizaje del idioma inglés según el examen, se procedió a ejecutar la prueba de salida.

Para la prueba de salida se consideraron las mismas premisas que la prueba de entrada. Es decir, 1 hora 30 minutos (90 minutos) para la sesión, contando con la participación de los 51 estudiantes involucrados. El docente nuevamente, utilizó la relación de estudiantes para reconocimiento y progreso para el pre-test y pos test.

De igual manera, la evaluación constó de 40 preguntas para realizar el balance del vocabulario.

En tal sentido, se puede obtener con un máximo de puntaje total de 20. Además, la evaluación se desarrolló de manera presencial debido a la magnitud de su importancia para la obtención de resultados.

4.2 Resultados de la Investigación

La investigación realizada en la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, nos muestra los siguientes resultados los cuales serán desplegados de la siguiente manera:

- Resultados del Pre y pos test
- Resultados de las dimensiones en el pre y pos test
- Contrastación de hipótesis

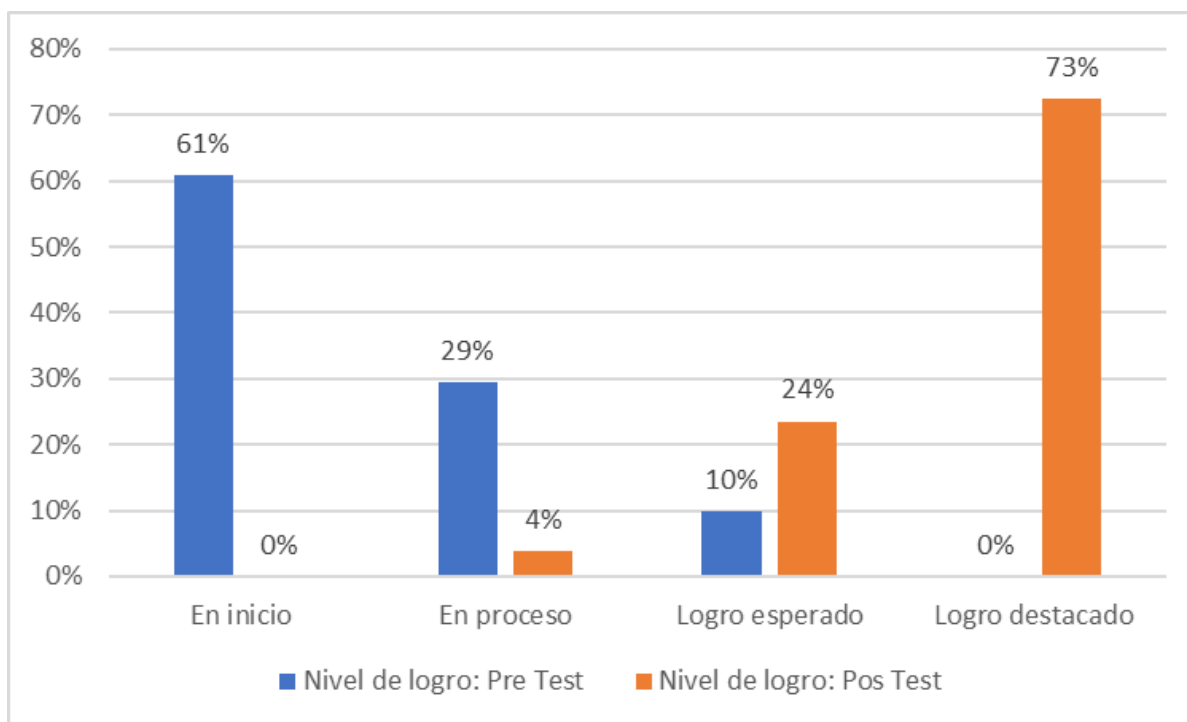
4.2.1. Descripción de la Variable: Competencia “Aprendizaje del Vocabulario” del Idioma Inglés Antes y Después de la Aplicación de la Estrategia de Aprendizaje Didáctica Gamificación (Pre Test y Pos Test)

Tabla 2
Nivel de logro de la competencia “Aprendizaje del vocabulario” del idioma inglés antes y después de la aplicación de la estrategia de aprendizaje didáctica Gamificación

Nivel de logro	Grupo Experimental			
	PRE TEST		POS TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	31	60,8	0	0
En proceso	15	29,4	2	3,9
Logro esperado	5	9,8	12	23,5
Logro destacado	0	0	37	72,5
Total	51	100,0	51	100,0

Figura 1

Nivel de logro de la competencia “Aprendizaje del vocabulario” del idioma inglés antes y después de la aplicación de la estrategia de aprendizaje didáctica Gamificación



Interpretación

En la tabla 2, se observa el gráfico que presenta los niveles de logro en dos momentos distintos: antes (Pre Test) y después (Pos Test) de la intervención. Los niveles de logro están categorizados en cuatro etapas: "En inicio", "En proceso", "Logro esperado", y "Logro destacado":

1. En inicio:

- **Pre Test:** 61% de los participantes se encontraban en este nivel.
- **Pos Test:** 0% de los participantes permanecieron en este nivel después de la intervención.

Esto indica una mejora significativa, ya que ningún participante quedó en el nivel más bajo tras la intervención.

2. **En proceso:**

- **Pre Test:** 29% de los participantes estaban en este nivel.
- **Pos Test:** 4% de los participantes permanecieron en este nivel.

Aquí también se observa una mejora, con una reducción significativa en el número de participantes en este nivel después de la intervención.

3. **Logro esperado:**

- **Pre Test:** 10% de los participantes alcanzaron este nivel.
- **Pos Test:** 24% de los participantes alcanzaron este nivel.

Hay un aumento en el número de participantes que alcanzaron el nivel esperado de logro, lo que indica una mejora positiva en el rendimiento.

4. **Logro destacado:**

- **Pre Test:** 0% de los participantes estaban en este nivel.
- **Pos Test:** 73% de los participantes alcanzaron este nivel.

Este es el cambio más notable, ya que una gran mayoría de los participantes lograron el nivel más alto de desempeño después de la intervención.

Conclusión

Los resultados del gráfico muestran que la aplicación de gamificación tuvo un impacto positivo y significativo en el rendimiento de los participantes. La mayoría de ellos progresaron a niveles más altos de logro, con un aumento notable en el porcentaje de participantes que alcanzaron el "Logro destacado" tras la intervención.

4.2.2. Descripción de las Dimensiones de la Competencia “Aprendizaje del Vocabulario” del Idioma Inglés Antes y Después de la Aplicación de la Estrategia de Aprendizaje Didáctica Gamificación (Pre Test Y Pos Test)

4.2.2.1 Dimensión 1

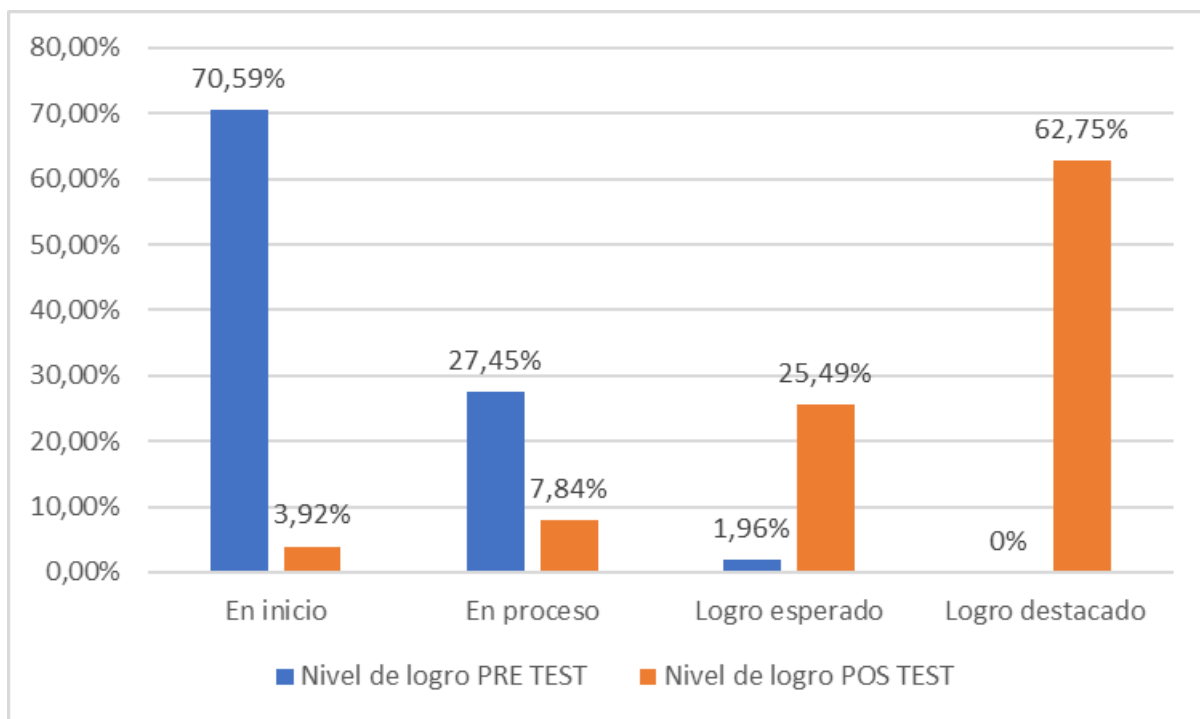
Tabla 3

Nivel de logro de la dimensión “Obtiene información del vocabulario escrito” de la competencia “Aprendizaje del vocabulario” del idioma inglés antes y después de la aplicación de la estrategia de aprendizaje didáctica Gamificación

Nivel de logro	Grupo Experimental			
	PRE TEST		POS TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	36	70,6	2	3,9
En proceso	14	27,5	4	7,8
Logro esperado	1	2,0	13	25,5
Logro destacado	0	0,0	32	62,7
Total	51	100	51	100

Figura 2

Nivel de logro de la dimensión "Obtiene información del vocabulario escrito" de la competencia "Aprendizaje del vocabulario" del idioma inglés antes y después de la aplicación de la estrategia de aprendizaje didáctica Gamificación



Interpretación

En la tabla 3, se observa el gráfico que presenta los niveles de logro en dos momentos distintos: antes (Pre Test) y después (Pos Test) de la intervención. Los niveles de logro están categorizados en cuatro etapas: "En inicio," "En proceso," "Logro esperado," y "Logro destacado.":

1. En inicio:

- **Pre Test:** 70.59% de los participantes se encontraban en este nivel.
- **Pos Test:** 3.92% de los participantes permanecieron en este nivel después de la intervención.

Esto indica una mejora significativa, ya que el porcentaje de participantes en el nivel más bajo se redujo drásticamente tras la intervención.

2. En proceso:

- **Pre Test:** 27.45% de los participantes estaban en este nivel.
- **Pos Test:** 7.84% de los participantes permanecieron en este nivel.

Aquí también se observa una mejora, con una reducción notable en el número de participantes en este nivel después de la intervención.

3. Logro esperado:

- **Pre Test:** 1.96% de los participantes alcanzaron este nivel.
- **Pos Test:** 25.49% de los participantes alcanzaron este nivel.

Hay un aumento considerable en el número de participantes que alcanzaron el nivel esperado de logro, lo que indica una mejora positiva en el rendimiento.

4. Logro destacado:

- **Pre Test:** 0% de los participantes estaban en este nivel.
- **Pos Test:** 62.75% de los participantes alcanzaron este nivel.

Este es el cambio más notable, ya que una gran mayoría de los participantes lograron el nivel más alto de desempeño después de la intervención.

Conclusión

Los resultados del gráfico muestran que la aplicación de la intervención tuvo un impacto positivo y significativo en el rendimiento de los participantes. La mayoría de ellos progresaron a niveles más altos de logro, con un aumento notable en el porcentaje de participantes que alcanzaron el "Logro destacado" tras la intervención. Esto demuestra la eficacia del programa en mejorar los niveles de logro de los participantes.

4.2.2.2 Dimensión 2

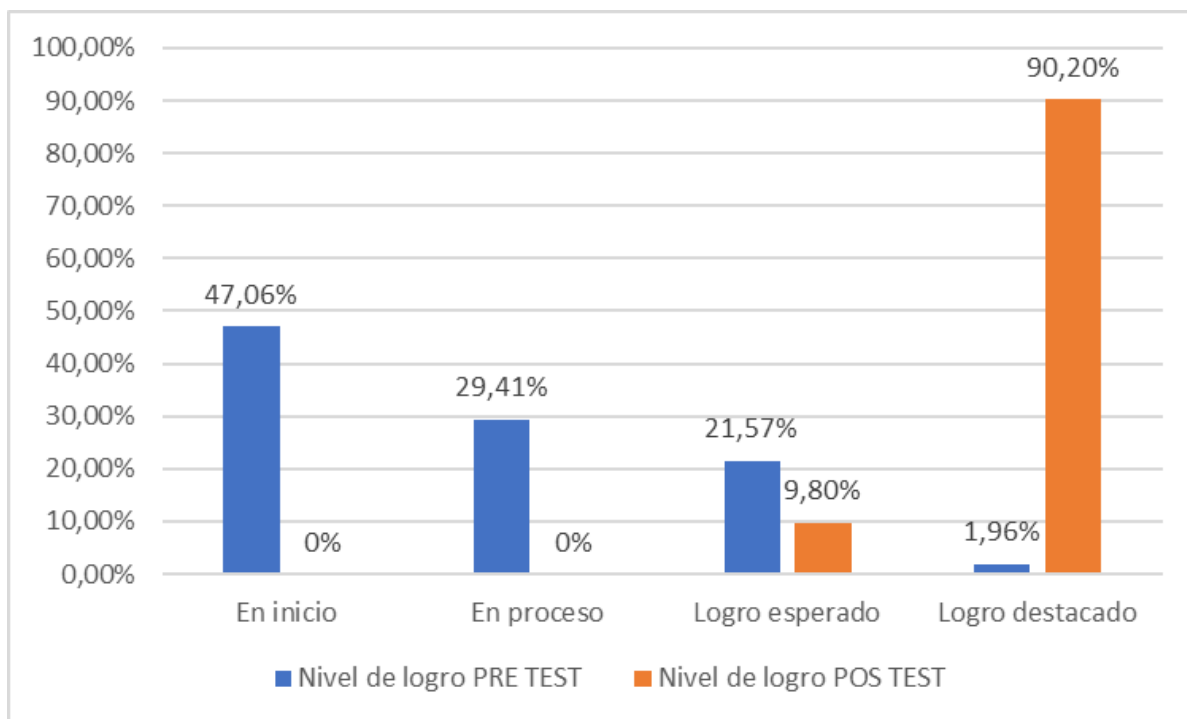
Tabla 4

Nivel de logro de la dimensión "Infiere información del vocabulario escrito" de la competencia "Aprendizaje del vocabulario" del idioma inglés antes y después de la aplicación de la estrategia de aprendizaje didáctica Gamificación

Nivel de logro	Grupo Experimental			
	PRE TEST		POS TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	24	47,1	0	0,0
En proceso	15	29,4	0	0,0
Logro esperado	11	21,6	5	9,8
Logro destacado	1	2,0	46	90,2
Total	51	100	51	100

Figura 3

Nivel de logro de la dimensión "Infiere información del vocabulario escrito" de la competencia "Aprendizaje del vocabulario" del idioma inglés antes y después de la aplicación de la estrategia de aprendizaje didáctica Gamificación



Interpretación

En la tabla 4, se observa el gráfico que presenta los niveles de logro en dos momentos distintos: antes (Pre Test) y después (Pos Test) de la intervención. Los niveles de logro están categorizados en cuatro etapas: "En inicio," "En proceso," "Logro esperado," y "Logro destacado.":

1. En inicio:

- **Pre Test:** 47.06% de los participantes se encontraban en este nivel.

- **Pos Test:** 0% de los participantes permanecieron en este nivel después de la intervención.

Esto indica una mejora significativa, ya que el porcentaje de participantes en el nivel más bajo se redujo a cero tras la intervención.

2. **En proceso:**

- **Pre Test:** 29.41% de los participantes estaban en este nivel.
- **Pos Test:** 0% de los participantes permanecieron en este nivel.

Aquí también se observa una mejora completa, con una eliminación total de participantes en este nivel después de la intervención.

3. **Logro esperado:**

- **Pre Test:** 21.57% de los participantes alcanzaron este nivel.
- **Pos Test:** 9.80% de los participantes alcanzaron este nivel.

Aunque hay una reducción en el porcentaje de participantes en este nivel, esto puede explicarse por el desplazamiento hacia el nivel más alto de logro.

4. **Logro destacado:**

- **Pre Test:** 1.96% de los participantes estaban en este nivel.
- **Pos Test:** 90.20% de los participantes alcanzaron este nivel.

Este es el cambio más notable, ya que una gran mayoría de los participantes lograron el nivel más alto de desempeño después de la intervención.

Conclusión

Los resultados del gráfico muestran que la aplicación de la intervención tuvo un impacto positivo y significativo en el rendimiento de los participantes. Todos los participantes progresaron a niveles más altos de logro, con un aumento extraordinario en el porcentaje de participantes que alcanzaron el "Logro destacado" tras la intervención. Esto demuestra de manera contundente la eficacia de la intervención en mejorar los niveles de logro de los participantes.

4.3 Verificación de la Hipótesis

Prueba de Normalidad

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

a) Formular hipótesis

- H0: La distribución de la variable de estudio presenta una distribución normal
- H1: La distribución de la variable de estudio no presenta una distribución normal

b) Nivel de significancia = 5% = 0,05

c) Estadística de prueba

Tabla 5
Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	0,105	51	0,200*	0,968	51	0,183

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Tanto el test de Kolmogorov-Smirnov como el de Shapiro-Wilk señalan que los datos siguen una distribución normal. Por lo tanto, se utilizó la prueba paramétrica de la T de Student. En el caso de muestras pequeñas, se prefirió emplear el test de Shapiro-Wilk.

d) Lectura de p-valor

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

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

$P = 0,183; \alpha = 0.05 \rightarrow P > 0.05$

Entonces no se rechaza la H_0 .

e) Decisión

Podemos confirmar que la variable analizada muestra una distribución normal con un nivel de confianza del 95 %, según se observa en la tabla n°6 tanto en el pretest como en el postest. Por consiguiente, se optó por aplicar pruebas estadísticas paramétricas para la hipótesis general, específicamente la prueba T de Student para muestras relacionadas.

4.3.1. Prueba de Hipótesis General

a. Formulación de hipótesis:

- H_0 : El uso de la gamificación no influye positivamente en el vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.
- H_1 : El uso de la gamificación influye positivamente en el vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.

b. Establecer un nivel de significancia:

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

c. Estadístico de prueba:

Se decidió emplear la prueba estadística paramétrica conocida como "T de Student" para muestras que están relacionadas entre sí.

Tabla 6

Prueba estadística de muestras emparejadas

<i>Prueba de muestras emparejadas</i>								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
PRETEST	-							
POSTEST	8,3137	2,34299	0,32808	-8,973	-7,6548	25,3	50	0.00

d. Lectura del P valor:

H0: ($p \geq 0.05$) → No se rechaza la Ho

H1: ($p < 0.05$) → Entonces se rechaza la Ho

e. Decisión:

Los resultados de la tabla anterior indican que el valor p (0.00) es menor que el nivel de significancia (0.05), lo cual lleva al rechazo de la hipótesis nula (Ho). Por lo tanto, con un nivel de confianza del 95 %, se concluye que el uso de la gamificación influye positivamente en el vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.

4.3.2. Prueba de Hipótesis Específicas

4.3.2.1. Prueba de Hipótesis Específica 1

a) Formulación de hipótesis:

- H₀: El uso de la gamificación no influye de manera significativa en la dimensión “obtiene información del vocabulario escrito” del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.
- H₁: El uso de la gamificación influye de manera significativa en la dimensión “obtiene información del vocabulario escrito” del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.

b) Establecer un nivel de significancia:

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

c) Estadístico de prueba:

Se decidió emplear la prueba estadística paramétrica conocida como "T de Student" para muestras que están relacionadas entre sí.

Tabla 7

Estadístico de prueba para hipótesis 1

<i>Prueba de muestras emparejadas</i>								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
PRE_DIM1 - POST_DIM1	- 2,1569	0,8336078	0,1167284	-2,391	-1,9224	18,4776114	50	0.000

d) Lectura del P valor:

H0: ($p \geq 0.05$) → No se rechaza la Ho

H1: ($p < 0.05$) → Rechaza la Ho

e) Decisión:

Los resultados de la tabla anterior indican que el valor p (0.00) es menor que el nivel de significancia (0.05), lo cual lleva al rechazo de la hipótesis nula (Ho). Por lo tanto, con un

nivel de confianza del 95 %, se concluye que el uso de la gamificación influye de manera significativa en la dimensión “obtiene información del vocabulario escrito” del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.

4.3.2.2. Prueba de Hipótesis Específica 2

a) Formulación de hipótesis:

- H_0 : El uso de la gamificación no influye de manera significativa en la dimensión “infiere información del vocabulario escrito” del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.
- H_1 : El uso de la gamificación influye de manera significativa en la dimensión “infiere información del vocabulario escrito” del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.

b) Establecer un nivel de significancia:

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

c) Estadístico de prueba:

Se decidió emplear la prueba estadística paramétrica conocida como "T de Student" para muestras que están relacionadas entre sí.

Tabla 8*Estadístico de prueba para hipótesis 2*

<i>Prueba de muestras emparejadas</i>								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
PRE_DIM2 - POST_DIM2	-2,118	0,864	0,121	-2,361	-1,875	-17,511	50	0,000

d) Lectura del P valor:

H0: ($p \geq 0.05$) → No se rechaza la HoH1: ($p < 0.05$) → Rechaza la Ho

e) Decisión:

Los resultados de la tabla anterior indican que el valor p (0.00) es menor que el nivel de significancia (0.05), lo cual lleva al rechazo de la hipótesis nula (Ho). Por lo tanto, con un nivel de confianza del 95 %, se concluye que el uso de la gamificación influye de manera significativa en la dimensión “infiere información del vocabulario escrito” del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.

4.4 Discusión de resultados

En la presente investigación llevada a cabo, se determinó el uso de la gamificación en el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés en estudiantes del primer grado del nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024 así mismo, se estableció dicho uso en cada una de las dimensiones de “Aprendizaje del vocabulario”, las cuales son: Obtiene información del vocabulario escrito e infiere información del vocabulario escrito. Subsiguientemente, a la observación de la respuesta obtenida a través del estudio, los resultados de la investigación demuestran que existe una estrecha y significativa relación en el uso de la gamificación en el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés, puesto que como se vio en la tabla 2, se demuestra que dichos resultados del gráfico manifiestan que la aplicación de la gamificación tuvo un impacto favorable de envergadura en el rendimiento de los estudiantes. La mayoría de ellos prosperaron a niveles más altos de logro, con un incremento sustancial en el porcentaje de estudiantes que alcanzaron el "Logro destacado" tras la ejecución del test, comprobándose esta relación a través de otras investigaciones como la de García (2020), Anicama (2020), Macías (2019) y Castro et al., (2014). Por consiguiente, se infiere que los estudiantes peruanos, especialmente los de Tacna, han logrado avances significativos en sus campos de estudio en comparación con los países vecinos.

Uno de los hallazgos principales de esta investigación es la mejora del vocabulario en inglés mediante el uso de la gamificación. Pérez (2022) respalda esta afirmación con su estudio, que muestra un alto porcentaje de resultados positivos respecto al uso de juegos en las clases de inglés para enriquecer el vocabulario, el estudio demuestra que los juegos son muy efectivos para este propósito, destacando la necesidad de diversificar los juegos utilizados en las clases de inglés y su potencial para mejorar los aspectos cognitivos y

socioafectivos de los estudiantes. Es por ello que, la variable de aprendizaje del vocabulario del idioma inglés obtuvo un nivel alto con respecto al logro de aprendizaje con un 73% lo cual demuestra que los estudiantes a través de las clases con la estrategia de aprendizaje didáctica denominada gamificación, en su mayoría, de encontrarse en un nivel de “Inicio” con 61% en el pre test, pasaron a estar en un nivel de “Logro esperado” y a “Logro destacado”, lo cual indica que existe un aumento en el número de participantes que alcanzaron estos niveles de logro, lo que indica una mejora positiva en el rendimiento tras realizarse el pos test. Los resultados obtenidos pueden deberse al efecto de la inmersión de los estudiantes a contextos educativos lúdicos, esta manera se pudo incrementar la motivación y propiciar la participación del estudiante durante las sesiones de clase ejecutadas, las cuáles permitieron afianzar la confianza de los estudiantes respecto a sus habilidades para la obtención del vocabulario del idioma inglés. Respecto a esto, Noriega (2016) indica que la gamificación implica hacer el uso de componentes, elementos y dinámicas de los juegos para presentar diversos materiales de manera didáctica al público, con el objetivo de mantener y fortalecer su motivación. Además, facilita la preparación y promoción de lecciones que favorecen el aprendizaje del estudiante al incentivar su autonomía e interés. De este modo, al enfrentarse a retos, solucionar problemas y cumplir metas, los estudiantes adquieren habilidades esenciales como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración en equipo. Tal como lo expresa, Caraballo (2023) en su artículo de investigación refuerzan los resultados ya que, de acuerdo a lo estudiado la gamificación en el aula es una herramienta eficaz para crear un entorno de aprendizaje dinámico y motivador, en el que los estudiantes asumen un papel activo en su propio desarrollo académico. Al aplicar estrategias gamificadas, los estudiantes se involucran en actividades entretenidas y estimulantes que los animan a participar de manera activa en su aprendizaje.

En tal sentido, se pone en manifiesto que la gamificación tiene el potencial de revolucionar la enseñanza del inglés, transformándola en una experiencia divertida y atractiva para los estudiantes mediante el uso de juegos, así mismo en contextos educativos, mejora la enseñanza del inglés como lengua extranjera al fomentar un entorno de aprendizaje estimulante y motivador. En la opinión de, Ortiz et al., (2018) sostiene que debido al mundo actual es necesario implementar espacios educativos que promuevan el compromiso y la motivación para así generar un aprendizaje autónomo, pero sobre todo relevante por lo que este proceso no debe notarse como uno de manera institucional, sino que debe estar relacionado al logro de aprendizajes que sean provechosos, relevantes y transformadores para el estudiante y su proceso de enseñanza-aprendizaje. Respecto a lo anteriormente mencionado, el nivel de competencia del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en la dimensión obtiene información del vocabulario escrito antes de aplicar la gamificación se encontraba en el nivel de logro en "Inicio". Sin embargo, al hacer uso de la gamificación en la dimensión evaluada, los resultados demostraron que el valor p (0.00) es menor que el nivel de significancia (0.05). Por lo tanto, con un nivel de confianza del 95 %, se determina que la aplicación de la gamificación mejoro los resultados de dicha dimensión. Del mismo modo, en la dimensión infiere información del vocabulario escrito, después de realizar la intervención los estudiantes lograron alcanzar el nivel de "Logro destacado", los resultados obtenidos muestran que el valor p (0.00) es menor que el nivel de significancia (0.05), con un nivel de confianza del 95 %, por lo que se establece que la aplicación de la gamificación mejoro los resultados de la mencionada dimensión. Por lo que se determina que hay una brecha significativa en el desempeño de los estudiantes antes y después del uso de la gamificación en la variable aprendizaje del vocabulario, del idioma inglés. Asimismo, tal percepción positiva parece derivarse gracias a la estrategia didáctica utilizada y a la enseñanza proporcionada, los cuales promueven la obtención de vocabulario en dicho idioma el cual es de sustancial

importancia debido a la globalización y su uso en distintos contextos como fuente de comunicación. En tal sentido, Lara et al., (2021) argumenta que la importancia del idioma inglés se ha convertido en una necesidad fundamental para mejorar la formación educativa, social, científica y técnica de los individuos, el inglés en particular, desempeña un papel predominante e influyente en la actualidad. Por lo tanto, su enseñanza en el ámbito educativo debe llevarse a cabo desde la educación primaria hasta la educación superior, realizando así una contribución sustancial a la formación de los estudiantes y preparándolos adecuadamente para cumplir con las exigencias del siglo presente. En la opinión de, Pérez & Hernández (2014) postulan que el inglés es la lengua predominante en los intercambios culturales y las relaciones de manera internacional, lo que implica que los estudiantes deben ser capaces de comunicarse con eficacia en inglés para participar en conferencias, eventos y colaboraciones internacionales. Además, el dominio de un segundo idioma representa un logro personal que promueve el desarrollo individual y la autoconfianza, ya que el aprendizaje del inglés puede facilitar el acceso a nuevas experiencias, culturas y perspectivas, enriqueciendo así la vida de las personas. La globalización ha dado la supremacía al inglés y lo ha convertido en el idioma más importante y estudiado del mundo moderno. Es por ello que es necesario que el docente trabaje este idioma de manera didáctica haciendo uso de diferentes estrategias y metodologías para que los estudiantes logren un aprendizaje significativo.

Aunado a esto, del análisis de los resultados de este estudio, sobre la dimensión obtiene información del vocabulario escrito de la competencia aprendizaje del vocabulario, el 70.59% de los estudiantes se encontraban en nivel de “Inicio” durante el pre test sin embargo, posteriormente el 25.49% de estudiantes alcanzaron el nivel de “Logro esperado” y el 62.75% llegaron a estar en el nivel de “Logro destacado” después de la aplicación del test lo cual indica que existe un cambio notable y un impacto positivo en el rendimiento académico frente a esta dimensión, puesto que la mayoría de ellos progresaron a los niveles más altos de

logro, sobre todo en el porcentaje en el nivel de “Logro destacado”. Esto determina la eficacia de la gamificación en mejorar los niveles de logro de los estudiantes. Acerca de la gamificación como estrategia desde la posición de, Gaspar (2021) manifiesta que la gamificación debe situar al estudiante en el centro del proceso educativo, empleando diversos elementos para fomentar su motivación. Debe permitir que el estudiante interactúe con los contenidos de las materias de manera lúdica, abordándolos como desafíos a superar, y posicionándose como protagonista activo de su propio aprendizaje. Si bien es cierto que, las TIC pueden servir como medio para la motivación lo cual es importante para el logro de aprendizajes en el estudiante también, son fundamentales para estimular a los docentes en el diseño y la implementación de actividades innovadoras, lúdicas y estratégicas, con el propósito de captar el interés del alumnado y fomentar así mejoras en el desempeño académico. En este sentido, es propicio nombrar herramientas que pueden ayudar a desarrollar un ambiente educativo lúdico. En primer lugar, se tiene a Quizizz, según Cheenath & Gupta (2017) los desarrolladores de esta herramienta indican que su objetivo principal es fortalecer la evaluación formativa del alumnado durante el proceso de aprendizaje, facilitando la retroalimentación interactiva. Esta herramienta permite la creación de cuestionarios en línea que los estudiantes pueden completar desde cualquier dispositivo. Está diseñada para elaborar, compartir y evaluar contenidos educativos, incorporando elementos como, tablas de clasificación, mensajes motivacionales, música, temáticas y memes que se presentan al responder cada pregunta. Seguidamente se encuentra Quizlet, como lo menciona, Kanninen & Lindgren (2015) Se trata de una plataforma en línea que facilita a los estudiantes el aprendizaje de diversos contenidos a través de ejercicios educativos interactivos diseñados por el docente. Esta herramienta representa un recurso valioso para optimizar el proceso de estudio, especialmente en el ámbito del aprendizaje de idiomas, contribuyendo significativamente a la adquisición del inglés. Al emplear esta plataforma, se sustituyen los

métodos tradicionales por elementos de gamificación, los cuales tienen un efecto motivador sobre los estudiantes al presentar el aprendizaje de una forma más atractiva. Esto reduce la frustración, favorece una dinámica más envolvente y activa, y promueve un entorno de aprendizaje que estimula e incentiva en lugar de imponer. Por último, esta Wordwall, como lo hace notar, Laura (2020) en su investigación sobre la gamificación, el autor señala que esta metodología proporciona diversos beneficios, entre ellos la motivación. El uso de medios lúdicos induce al estudiante a esforzarse por alcanzar metas, evidenciando así su perseverancia en el proceso de aprendizaje. Además, la gamificación ofrece retroalimentación sobre el desempeño, lo cual contribuye intencionalmente a la incorporación del nuevo contenido de manera más detallada y racional. En consecuencia, la elaboración de actividades estará alineada con los objetivos educativos deseados y contextualizada en relación con la realidad de los estudiantes.

Para implementar la gamificación en el aula, es necesario integrarla en la planificación del curso, considerando su naturaleza específica. Su aplicación puede ser realizada al inicio de la clase para incentivar la motivación del estudiante, a mitad de la sesión para facilitar la interacción con los contenidos y evitar que el aprendizaje se limite únicamente a la exposición del docente, o al final de la clase como una actividad de evaluación del conocimiento adquirido.

De igual manera, con respecto a la dimensión infiere información del vocabulario escrito de la competencia aprendizaje del vocabulario, el 47.06% de los estudiantes se encontraban en nivel de “Inicio” desarrollado en el pre test no obstante, posteriormente el 9.80% de estudiantes alcanzaron el nivel de “Logro esperado” esta disminución se debe a que gran parte de estudiantes pasaron hacia el nivel de logro más alto, es por ello que, el 90.20% llegaron a estar en el nivel de “Logro destacado” después de la aplicación del test lo cual indica que existe una variación considerable, puesto que todos los estudiantes lograron

alcanzar el desempeño más alto, con incremento excepcional en el porcentaje. Esto determina de manera sólida la efectividad de la gamificación en mejorar los niveles de logro de los estudiantes. Es por ello que para entender la mejora en la competencia aprendizaje del vocabulario en idioma inglés con el contenido presentado a través de las páginas web educativas usadas para la gamificación en el aprendizaje, se da en el hecho en que la aplicación de éstas se diseñaron y adaptaron las actividades teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes, la estrategia se presentó, explico, y se ejecutó con ellos sin embargo fue novedoso e innovador, esto se debe a la falta de actividades previas de similar naturaleza en los estudiantes. Este estudio demuestra que los estudiantes que se enfrentan a estrategias específicamente diseñadas para mejorar habilidades, como las abordadas en el presente informe, alcanzan las competencias esperadas. De acuerdo con, Peña (2019) con el advenimiento de la tecnología, numerosos recursos que previamente eran de difícil acceso ahora están disponibles para todos, particularmente en el ámbito de la enseñanza del idioma inglés. Por lo tanto, es crucial implementar metodologías contemporáneas en el aula para que los estudiantes puedan desarrollar competencias lingüísticas en las habilidades de hablar, escribir, escuchar y leer. En relación a lo anteriormente mencionado, Ortiz et al., (2018) señala que las tendencias actuales y las inquietudes de los estudiantes respecto a la integración de soluciones tecnológicas en el ámbito educativo empujan a los docentes a adoptar nuevas estrategias. Esto subraya la responsabilidad de los profesores e instituciones educativas en la innovación del proceso educativo, mediante la implementación de metodologías emergentes que incorporen nuevas estrategias en las clases. Estas estrategias deben fomentar e incentivar la motivación y el compromiso de los estudiantes, proporcionando herramientas y recursos que promuevan un aprendizaje autónomo y significativo, y contribuyan a la formación de estudiantes con pensamiento crítico.

En virtud de los resultados, este estudio ha facilitado una comprensión más amplia y la validación, a través de datos objetivos, de cómo se pueden alcanzar las competencias establecidas en el aprendizaje del idioma inglés mediante la integración de la gamificación mediante sus distintas herramientas hacía la sociedad.

La investigación tuvo ciertas limitaciones, por ejemplo, la muestra utilizada no es suficiente para generalizar los resultados a toda la región de Tacna, por lo tanto, sería idóneo tener una muestra más extensa para un mejor conocimiento. Así mismo, los Directivos de las instituciones no estuvieron dispuestos a hacer uso de la gamificación como estrategia en el área de inglés como lengua extranjera, esto puede deberse a que no presentaban aulas interactivas equipadas con conexión a internet o al número de horas pedagógicas lectivas durante la semana, ya que, por lo evidenciado durante la ejecución de la investigación las instituciones solo cuentan con 1 o 2 días para la enseñanza del idioma inglés durante la semana lo cual es un obstáculo para poder realizar o implementar diferentes metodologías para el aprendizaje del idioma, esto teniendo en cuenta que, es de vital importancia la puesta en práctica de estrategias didácticas e innovadoras. Desde la posición de, Herrera & Villafuerte (2023) dan a conocer en su investigación que, las estrategias de enseñanza en la educación tienen un fuerte impacto en la mejora del aprendizaje a la hora de la obtención de saberes en los estudiantes, puesto a que muestran resultados positivos y crean un entorno beneficioso tanto para los profesores como para los estudiantes. En consecuencia, se recomienda llevar a cabo investigaciones adicionales que complementen los hallazgos obtenidos a través de estudios similares en otras instituciones educativas o incluso universidades, ya sean nacionales o privadas, en la región y a realizar investigaciones que evalúen el nivel de eficacia de la gamificación en el área de inglés con el fin de tener una noción más completa de esta estrategia y su impacto en los estudiantes de distintos niveles de estudio en el sistema educativo peruano.

Los resultados sugieren que la gamificación es una estrategia que optimiza el aprendizaje del inglés al utilizar el juego para captar el interés del estudiante. La competencia en esta lengua extranjera proporciona al estudiante una ventaja en el contexto global actual. Se concluye que el aprendizaje del inglés es esencial, dado que es la lengua universal utilizada en numerosas actividades en los campos de la ciencia, los negocios y otros. Sin embargo, se necesitan estrategias pedagógicas más efectivas para desarrollar las habilidades lingüísticas de los estudiantes, y la gamificación podría ser una estrategia valiosa para lograr este objetivo. Dentro de este marco, se puede afirmar que el uso de la gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes de educación secundaria demuestra tener un alto potencial en el ámbito educativo y, en especial, en el aprendizaje del inglés al observar que el nivel de aprendizaje de dicho idioma en los estudiantes, mejoró de estar en nivel de “Inicio” con el 61 % de la muestra hacia un nivel de “Logro destacado” con el 73 %. Estudios similares demuestran la eficacia de la metodología, en contextos de enseñanza del inglés como lengua extranjera, obteniendo cambios positivos en el dominio de la lengua. Tal parece que la causa del avance de los estudiantes en el idioma se debe a la contextualización de los materiales de repaso acorde a las necesidades expresadas por los estudiantes en los foros aplicados durante el período de experimentación. Así, se reafirma la importancia del rol docente en este modelo al diseñar o transformar los materiales educativos para los estudiantes y brindar la respuesta rápida para un intercambio crítico de los conocimientos durante la clase.

Los resultados presentados han confirmado que el uso de la gamificación como estrategia ha mejorado con éxito la obtención de vocabulario del idioma inglés de los estudiantes. Con lo mencionado se confirma la eficacia de la aplicación de la gamificación para determinar el nivel de aprendizaje del vocabulario del idioma inglés. El estudio actual ofrece resultados relevantes que pueden alentar a los investigadores a explorar más a fondo el

impacto positivo de la gamificación en la adquisición de vocabulario, y a enfrentar nuevos desafíos en el ámbito pedagógico y didáctico de su enseñanza.

Conclusiones

A raíz de los datos obtenidos a través de la investigación realizada en la Institución Educativa, se presentan las conclusiones esenciales sobre el uso de la gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés. En este sentido, las conclusiones obtenidas son las siguientes:

Primera. El uso de la gamificación influye positivamente en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del primer grado del nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, puesto a que se comprobó que después de la aplicación de la gamificación en dicho grupo de estudio mejoró considerablemente de forma progresiva ya que de estar en un nivel de inicio con un 61% se pudo alcanzar el nivel de logro destacado a un 73%, según la prueba paramétrica T de Student, el valor de p es de (0.00) lo cual es menor que el nivel de significancia (0.05).

Segunda. El uso de la gamificación influye de manera significativa en la dimensión obtiene información del vocabulario escrito del idioma inglés en la mayor parte de los estudiantes del primer grado del nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, puesto a que se obtuvo una mejora en los logros obtenidos antes y después del uso de la gamificación en el desempeño de los estudiantes, según la prueba paramétrica T de Student, el valor de p es de (0.00) lo cual es menor que el nivel de significancia (0.05).

Tercera. El uso de la gamificación influye de manera significativa en la dimensión infiere información del vocabulario escrito del idioma inglés en la mayoría de los estudiantes del primer grado del nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, ya que se alcanzó una mejora en los logros obtenidos antes y después del uso de la gamificación en el desempeño de los estudiantes, según la prueba paramétrica T de Student, el valor de p es de (0.00) lo cual es menor que el nivel de significancia (0.05).

Recomendaciones

Primera. Es esencial que la parte directiva de la Institución Educativa estén involucrados en el desarrollo de las habilidades comunicativas en el aprendizaje del idioma inglés. Por ende, se sugiere que los docentes, egresados y estudiantes realicen actividades académicas que involucren potenciar sus habilidades referentes al aprendizaje del vocabulario del idioma inglés considerando los exámenes internacionales para su pronta postulación y conocimiento.

Segunda. Los docentes de la Institución Educativa, responsables del dictado de los cursos de inglés, implementar en sus sesiones de aprendizaje con la aplicación de la gamificación; así como dentro de su programación académica, considerando las dimensiones de la presente investigación y en su práctica pedagógica para reforzar la enseñanza del inglés y el aprendizaje autónomo de los estudiantes, lo cual influenciará significativamente en su formación académica y profesional.

Tercera. Los estudiantes de la Institución Educativa se empalmen con el uso de la gamificación en su aprendizaje del inglés de manera continua para optar por esta herramienta en sus futuras experiencias dentro del mundo globalizado. De tal modo, que en sus actividades puedan considerar esta metodología y compartir experiencias sobre la misma en diferentes contextos. Por lo que, se recomienda a los padres de familia impulsar y motivar a utilizar las diferentes plataformas para aplicar esta estrategia de trabajo denominada gamificación dentro del vocabulario del idioma inglés, por ser flexible y cómodo tanto para estudiantes como para

docentes. Asimismo, el docente debe considerar un registro de control de las actividades para monitorear el progreso de los participantes a través de las diferentes rúbricas de seguimiento y evaluación con el fin de promover una evaluación formativa y un mejor acompañamiento en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes involucrados; así como el uso de diferentes estrategias que consideren actividades colaborativas y reflexivas, autoevaluación y coevaluación.

Referencias

- Aguilar, P., Briones, J., & Córdova, R. (2019) *La Gamificación Como Estrategia Metodológica Y La Gestión De Herramientas Ofimáticas Como Logro De Aprendizaje En Los Estudiantes De Primer Ciclo, En La Asignatura De Fundamentos De Informática De La Facultad De Administración Y Negocios De La Universidad Privada De Lima, En 2018 II* [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica Del Perú]. Repositorio Institucional de la Universidad Tecnológica Del Perú.
https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2087/Paul%20Aguilar_Jaime%20Briones_Ronald%20Cordova_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Anicama, J. (2020). *Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la universidad autónoma del Perú semestre 2019-I* [Tesis de Maestría, Universidad De San Martín De Porres]. Repositorio Académico de la Universidad De San Martín De Porres.
<https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/6637?show=full>
- Berlitz, B. (2023). La importancia de saber inglés en el mundo actual. *Berlitz, 1, 1-4*.
<https://www.berlitz.com/es-pr/blog/la-importancia-de-saber-ingles-en-el-mundo-actual>
- Boillos, F. (2023). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: practica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica* [Tesis Doctoral, Universidad De La Rioja]. Repositorio Dialnet.
https://dialnet.unirioja.es/buscar/documentos?query=Dismax.DOCUMENTAL_TOD

O=La+gamificaci%C3%B3n+y+el+aprendizaje+1%C3%BA+dico+como+recurso+did%C3%A1ctico+3A+practica+comparada+y+an%C3%A1lisis+de+una+metodolog%C3%ADa+en+centros+de+Espa%C3%B1a+y+Costa+Rica

Caraballo, Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Revista Multidisciplinar Ciencia Latina*, 7(4), 1-18.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011

Castañeda, I. (2008). El aprendizaje, a través de la mirada de diferentes autores. *Revista Ethos Educativo*, 41, 27-40.

<https://imced.edu.mx/Ethos/Archivo/41-27.pdf>

Castro, J., Mitma, J., & Yauri, J. (2014). *Los problemas léxicos y su relación con la adquisición de vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del nivel básico del centro de idiomas de la universidad nacional de educación enrique guzmán y valle, 2014* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

<https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1145>

Cerdas, G., & Ramírez, Y. (2015). La enseñanza de lenguas extranjeras: Historia, teoría y práctica. *Revista de lenguas modernas*, 22, 1-20. Repositorio Institucional de la Universidad de Costa Rica.

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/19687>

Cheenath, D., & Gupta, A. (2017). Quizizz, Co-Founders. *Revista Virtual Educa*, 18, 1-15. <https://virtual.educ.ubc.ca/wp/etec522/2020/02/02/quizizz-co-founders-deepak-joy-cheenath-and-ankit-gupta>

- De La Torre, A., & Ramírez, S. (2016). *El uso de lecturas graduadas y el desarrollo del vocabulario en inglés de los estudiantes de noveno año de educación general básica de la unidad educativa Ambato* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional de la Universidad Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/23974?mode=full>
- Eguía, J., Contreras, R., & Solano, L. (2013). Videojuegos: Conceptos, Historia Y Su Potencial Como Herramientas Para La Educación. *Revista de Investigación 3Ciencias, 1, 1-14*.
<https://3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Espinoza, E. (2016). Métodos y técnicas de recolección de la información. *Revista Virtual en Salud Honduras, 1, 1-42*.
<http://www.bvs.hn/Honduras/UICFCM/SaludMental/Metodos.e.instrumentos.de.recolccion.pdf>
- Figuerola, S., & Gallego, J. (2021). Relación entre vocabulario y comprensión lectora: Un estudio transversal en educación básica. *Revista Signos, 54(106), 1-22*.
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-09342021000200354>
- Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Educativa 1, 1-3*.
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Galeano, J., & Rodríguez, L. (2016). *El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés* [Tesis de Maestría, Universidad Pedagógica Nacional De Colombia]. Repositorio Institucional de la Universidad Pedagógica Nacional De Colombia.
<http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/369>

- García, D. (2020). *Gamificación y competencias matemáticas en los estudiantes de 6to grado de la I. E. 2071 César Vallejo, Los Olivos 2019* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de La Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/41937>
- Gaspar, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Revista Educación*, 27(1) 33-40.
<https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>
- González, J. (2023). Las TIC en la educación: importancia y beneficios de aplicarlas. *INTEC (Instituto Tecnológico De Santo Domingo) 1*, 1-5.
<https://www.intec.edu.do/oferta-academica/postgrado/articulos-de-postgrado/las-tic-en-la-educacion-importancia-y-beneficios-de-aplicarlas>
- Hernández, J., & Moreno, H. (2021). Técnicas de aprendizaje. *Boletín Científico De Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 9(18), 51-52.
<https://doi.org/10.29057/icea.v9i18.7127>
- Herrera, C., & Villafuerte, C. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 7(28), 758- 772.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i28.552>
- Iquise, M., & Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje* [Tesis de Bachiller, Universidad San Ignacio De Loyola]. Repositorio Institucional de la Universidad San Ignacio De Loyola.
<https://repositorio.usil.edu.pe/items/55ef43e0-7ecf-4be7-82d2-16908598aee4>
- Kanninen, J., & Lindgren, K. (2015). Actas del Encuentro de Profesores de Español en Escandinavia del Instituto Cervantes de Estocolmo: ¿Por qué la clase invertida con TIC en la clase de ELE?. *Revista Centro Virtual Cervantes*, 1, 48-58.

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/estocolmo_2015.htm

Lara, D., González, B., Giler, M. & Alcivar, D. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Revista Polo del Conocimiento*, 56(6), 1-9.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926829>

Laura, K. (2022). *Quizizz para la evaluación de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en estudiantes de la institución Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna* [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional Del Altiplano De Puno]. Repositorio Institucional Vicerrectorado de Investigación.

<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/3736/browse?value=Gamificaci%C3%B3n&type=subject>

Laura, K., Franco, L., & Luza, K. (2020). Gamification for understanding English texts for students in a public school in Peru [Gamificación para la comprensión de textos en inglés para alumnos de un colegio público de Perú]. *International Journal of Development Research*, 10(10), 1-5.

<http://www.journalijdr.com/gamification-understanding-english-texts-students-public-school-peru>

Loraine, S. (2009). Vocabulary Development [El Desarrollo De Vocabulario]. *Handy Handouts*, 149, 1-2.

https://www.handyhandouts.com/viewHandout.aspx?hh_number=149&nfp_title=Vocabulary+Development

Lozada, J. (2014). Investigación aplicada: Definición, propiedad intelectual e industria. *Revista CienciAmérica*. 3(1), 34-39.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163749>

- Macías, A. (2019). *La gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: Plantear y resolver problemas* [Tesis de Maestría, Universidad Casa Grande]. Repositorio Digital Universidad Casa Grande.
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1171>
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo nacional de la educación básica. Ministerio de Educación- MINEDU
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Noriega, A. (2016). Gamificación y el aprendizaje centrado en el estudiante. *Revista Virtual Educa Red, 1, 1-9*.
<https://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/620-8d2a.pdf>
- Oblitas, W. (2017). *Canciones en inglés y aprendizaje de vocabulario en estudiantes del quinto grado – IE. 0523 – Luisa Del Carmen Del Águila Sánchez, Banda De Shilcayo – San Martín – 2016*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/1005>
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista Educação e Pesquisa, 44(1), 1-17*.
<https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *International Journal of Morphology, 35(1), 227-232*.
https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95022017000100037
- Peña, V. (2019). *Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas. Estudio de caso: Pontificia Universidad Católica del Ecuador, estudiantes de sexto nivel semestre; octubre 2016-febrero del 2017* [Tesis de

Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. Repositorio Universidad Andina Simón Bolívar.

<https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/6603>

Pérez, J. (2010). *Administración y gestión educativa desde la perspectiva de las prácticas de liderazgo y el ejercicio de los Derechos Humanos en la Escuela Nomal Mixta "Pedro Nuño"* [Tesis de Maestría, Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán].

Repositorio Virtual Miguel de Cervantes.

<https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcgt680>

Pérez, K., & Hernández, J. (2014). Aprendizaje y comprensión. Una mirada desde las humanidades. *Revista Humanidades Médicas, 14(3), 699-109.*

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202014000300010

Pérez, L. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia. *Revista de Educación Mendeive, 20(3), 1-10.*

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962022000300867

Pérez, L., & Alvira, R. (2017). The Acquisition of Vocabulary Through Three Memory Strategies [La adquisición de vocabulario a través de tres estrategias de memoria]. *Colombian Applied Linguistic Journal, 19(1), 1-14.*

<http://dx.doi.org/10.14483/calj.v19n1.10032>

Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Grupo Océano S.L.U.

https://www.researchgate.net/publication/299584812_Gamificacion_Como_motivar_a_tu_alumnado_y_mejorar_el_clima_en_el_aula

Rodríguez, R. (2020). Memoria, tipos de memoria y procesos. *kNOW Alzheimer, 1, 1-5.*

<https://knowalzheimer.com/memoria-tipos-de-memoria-y-procesos/>

- Rodríguez, A. (2015). *La cultura del gaming en puerto rico: Estudio sobre las características, hábitos, preferencias y experiencias de los/as videojugadores/as puertorriqueños/as* [Tesis de Doctorado, Universidad De Puerto Rico Recinto Río Piedras] Repositorio Digital ProQuest.
<https://www.proquest.com/docview/1695869775/6AB587AEB75148E2PQ/6>
- Rueda, M., & Wilburn, M. (2014). Enfoques teóricos para la adquisición de una segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa. *Revista Perfiles Educativos*, 36(143), 1-8.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982014000100018
- Sánchez, J. (2018). *La gamificación a través de la plataforma smartick para mejorar el rendimiento académico en matemáticas en estudiantes de la I.E.D. tercera mixta de fundación - magdalena* [Tesis de Maestría, Universidad de La Costa]. Repositorio Universidad de La Costa.
<https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/67>
- Santos, G. (2017). *Validez y confiabilidad del cuestionario de calidad de vida SF 36 en mujeres con LUPUS, puebla* [Tesis de Licenciatura, Universidad Autónoma De Puebla]. Repositorio digital 1Library.Co.
<https://1library.co/document/6qm54w8z-validez-confiabilidad-cuestionario-calidad-vida-mujeres-lupus-puebla.html>
- Tintaya, P. (2016). Enseñanza y desarrollo personal. *Revista de Investigación Psicológica*, 16, 75-86.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322016000200005

Torrecilla, J. (2023). Tipos de herramientas tecnológicas. *Astraps, 1, 1-2*.

<https://www.astraps.com/articulo/1389/tipos-de-herramientas-tecnologicas/>

Valderrama, S. (2014). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica:*

Cuantitativa, Cualitativa y Mixta (2.^a ed.). Lima(Perú): San Marcos.

Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: Dynamics, Mechanics, and*

Componets for the Win [El conjunto de herramientas de la gamificación: Dinámica,

mecánica y componentes para ganar]. Wharthon School Press.

<https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=2PU1EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT10&dq=Werbach+%26+Hunter&ots=MMDx61dG3W&sig=JRDXticUyEh2ydI5s5kqVFv3bTw#v=onepage&q=Werbach%20%26%20Hunter&f=false>

ANEXOS

ANEXO 01

Matriz de Consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Dimensiones	Indicadores	Valores/ escalas	Instrumento	Metodología
Problema General	Objetivos General	Hipótesis General					
¿Cuál es el efecto del uso de la gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna?	Determinar la influencia del uso de la gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.	El uso de la gamificación influye positivamente en el vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.					Tipo de investigación
				Opción múltiple			Aplicativo
				Llene el espacio en blanco			Diseño de la investigación
			Variable Independiente (x)	Final abierto			Pre experimental
Preguntas Específicas	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	Gamificación		Cumple	Lista de Cotejo	Nivel de Investigación
¿Cuál es el efecto del uso de la gamificación en la dimensión “obtiene información del vocabulario escrito” del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024?	Establecer la influencia o el efecto del uso de la gamificación en la dimensión “obtiene información del vocabulario escrito” del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.	El uso de la gamificación influye de manera significativa en la dimensión “obtiene información del vocabulario escrito” del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.	Quizizz Quizlet Wordwall	Aprender Combinar Probar Parejas Ordenar por grupo Anagrama	No cumple		Experimental
							Ámbito de estudio

¿Cuál es el efecto del uso de la gamificación en la dimensión “infiere información del vocabulario escrito” del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024?	Evaluar la influencia o el efecto del uso de la gamificación en la dimensión en la dimensión “infiere información del vocabulario escrito” del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.	El uso de la gamificación influye de manera significativa en la dimensión “infiere información del vocabulario escrito” del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, 2024.	Variable Dependiente (y) Aprendizaje del vocabulario	Obtiene información del vocabulario escrito	Infiere información del vocabulario escrito	Precisa información del vocabulario propuesto Completa los espacios en blanco adecuando el termino al contexto Identifica y deduce el verbo correcto de acuerdo a su significado Asocia vocabulario por imágenes Organiza y escribe la palabra correcta Agrupa las palabras de acuerdo a su campo léxico	Logro destacado 18-20 Logro esperado 14-17 En proceso 11-13 En inicio 0-10 Escala vigesimal MINEDU	Prueba	En la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna	Población	Conformado por 120 estudiantes de nivel secundario de la Institución Educativa	Muestra	51 estudiantes del primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa
--	---	--	---	---	---	---	--	--------	---	------------------	--	----------------	---

ANEXO 02**Instrumento de Investigación**

Variable dependiente (Aprendizaje del vocabulario)

PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA

Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca

Dirección: Avenida Gral. Jose Bedoya

Dirigido: Estudiantes de nivel secundario

Estimado(a) estudiante agradecemos su participación en el desarrollo de este test. Esta evaluación busca recoger información sobre el nivel de aprendizaje del vocabulario del idioma inglés haciendo uso de la gamificación. Solicito su sinceridad en las respuestas y que trabaje de manera individual.

Instrucción: Para seleccionar tu respuesta, escoge la opción que consideres correcta.

Nombres y apellidos: _____ **Edad:** _____

PRE-TEST Y POS TEST

ENGLISH TEST

DIMENSIÓN 1: Obtiene información del vocabulario escrito

I. Precisa información del vocabulario propuesto (7 puntos)

According to the description, choose the best answer.

1. Who is she?

I am a person who helps people who are sick or have health problems.



- a) She is a veterinarian
- b) She is a doctor
- c) She is a lawyer

2. Who is he?



I am a person who makes a bread and cakes, I usually work in a bakery or restaurant.

- a) He is a baker
- b) He is a painter
- c) He is a chef

3. Who is she?



I am a person who acts in a theater or a movie.

- a) She is a lawyer
- b) She is an actress
- c) She is an actor

4. Who is he?



I am a person who plans and designs buildings or houses.

- a) He is an architect
- b) He is a baker
- c) He is a constructor

5. Who is she?

I am a person who defends and represents people in court.



- a) She is a pilot
- b) She is a secretary
- c) She is a lawyer

6. Who is he?



I am a person who teaches students. I usually work in schools.

- a) He is an actor
- b) He is a pilot
- c) He is a teacher

7. Who is he?

I am a person who protects people in emergency situations such as fires or accidents.



- a) He is a lawyer
- b) He is a doctor
- c) He is a fireman

II. Completa los espacios en blanco adecuando el termino al contexto (6 puntos)

Fill in the blanks with the words given.

My daily routine

Every morning I (8)_____ at seven o'clock. First I (9)_____ a fruit salad and milk for breakfast. In the afternoon I usually (10)_____ my homework. At night I (11)_____ dinner with my family and then we (12)_____ TV. And finally I (13)_____ to bed.

These are the words to choose from:

8. a) get up b) stand c) go up

9. a) eating b) have c) eat

10. a) go b) do c) does

11. a) have b) eat c) had

12. a) watch b) buy c) do

13. a) have b) goes c) go

III. Identifica y deduce el verbo correcto de acuerdo a su significado (7 puntos)

Choose the best answer to complete the following sentences.

14. Diego and Miranda_____ their homework after school.

a) does b) do c) play

15. I _____ Hawaiian pizza for its taste.

a) love b) listen c) work

16. Every morning I _____ bread for breakfast.

- a) buy b) play c) walk

17. They _____ very well at karaoke.

- a) love b) singing c) sing

18. On weekends I _____ football.

- a) pplay b) eat c) play

19. My mother and father _____ delicious food.

- a) cooks b) cook c) work

20. I usually _____ in the mornings with my sister.

- a) hate b) walk c) walks

DIMENSIÓN 2: Infiere información del vocabulario escrito

I. Asocia vocabulario por imágenes (6 puntos)

According to the picture, choose the best answer.

1. What part of the house is it?

- a) It is the bathroom
b) It is the bahtroom
c) It is the bedroom



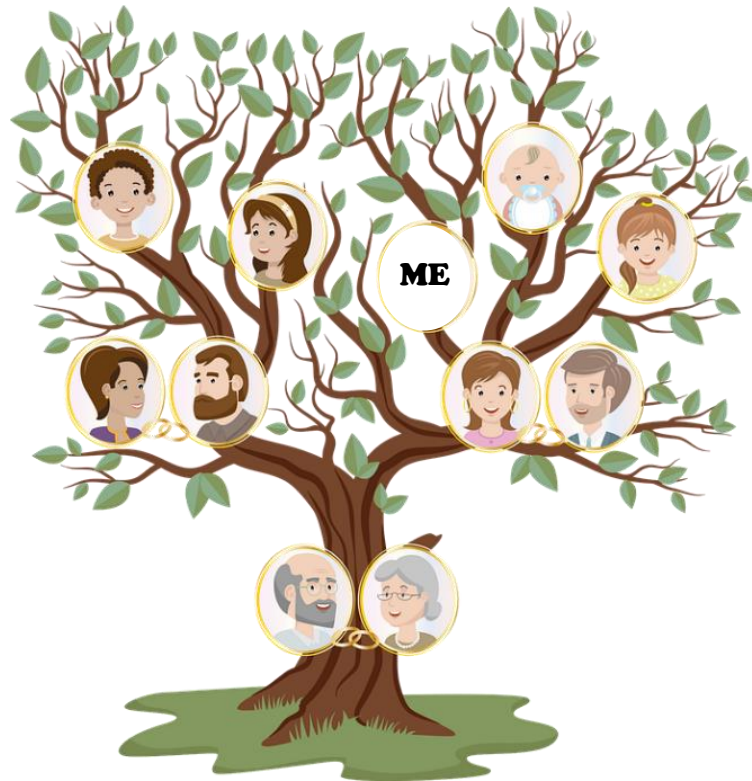
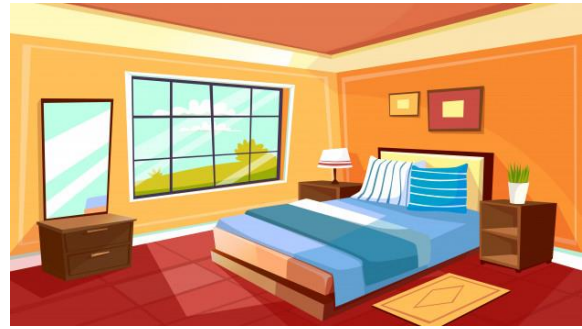
2. What part of the house is it?

- a) It is the chicken
b) It is the kitchen
c) It is the living room



3. What part of the house is it?

- a) It is the bedroom
- b) It is the dining room
- c) It is the bedroom



4. Who is he?

- a) He is my great-great-grandfather
- b) He is my father
- c) He is my grandfather



5. Who is she?

- a) He is my cousin
- b) He is my sister
- c) He is my aunt



6. Who is he?

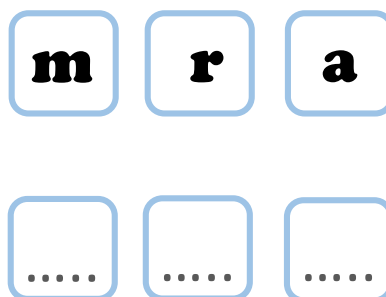
- a) He is my cousin
- b) He is my nephew
- c) He is my uncle



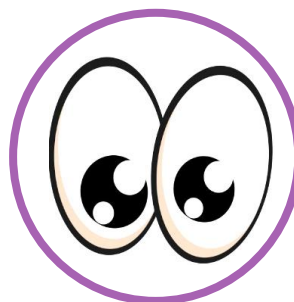
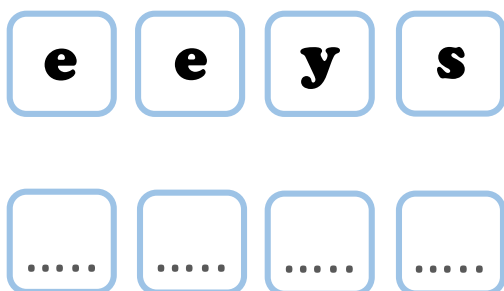
II. Organiza y escribe la palabra correcta (7 puntos)

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

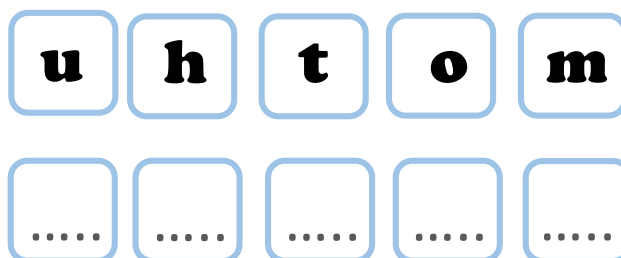
7. What part of the body is it?



8. What part of the body is it?



9. What part of the body is it?



10. What part of the body is it?

e **r** **a**

.....



11. What part of the body is it?



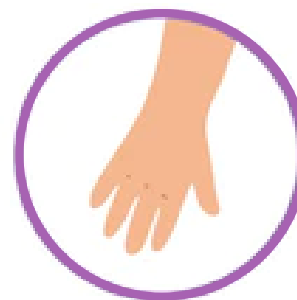
a **e** **h** **d**

.....

12. What part of the body is it?

a **h** **n** **d**

.....



13. What part of the body is it?



n **s** **o** **e**

.....

III. Agrupa las palabras de acuerdo a su campo léxico (7 puntos)

Write the food in the correct place.

These are the words to choose from:

1. Carrots
2. Hot dog
3. Tomato
4. Milk
5. French fries
6. Cake
7. Banana

GROUP A: HEALTHY FOOD	GROUP B: UNHEALTHY FOOD

ANEXO 03

Confiabilidad del instrumento de prueba escrita

Aplicación de coeficiente de Kuder Richardson 2.0

Con el propósito de determinar la confiabilidad del instrumento llevado a cabo, se ejecutó el coeficiente de Kuder Richardson 2.0, cuya valoración oscila entre 0 y 1.

Escala de Coeficiente de Kuder Richardson 2.0

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

Nota: Valores determinados por el Coeficiente de Kuder Richardson 2.0

Prueba de confiabilidad de Kuder Richardson 2.0 de instrumento de la variable “Aprendizaje del vocabulario” del idioma inglés

Coeficiente de Kuder Richardson 2.0	Nº de elementos
0,9112	16

Nota: Resultados de la estadística de fiabilidad

En la segunda tabla, se puede verificar que la prueba de coeficiente de Kuder Richardson 2.0 resultó 0,9112 el cual sostiene que el instrumento empleado a la variable “Aprendizaje del vocabulario” del idioma inglés es de bastante confiabilidad.

ANEXO 04

Validación de juicio de expertos (Variable dependiente)

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

I. DATOS GENERALES

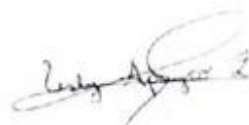
- 1.1 Apellidos y nombres del informante (experto): Mgr. Lesly Josselyn Apayco Zavala
 1.2 Grado Académico: Magister en Docencia Universitaria y Gestión Educativa
 1.3 Profesión: Licenciada en educación, Especialidad en idioma extranjero traductor e interprete
 1.4 Institución donde labora: Universidad Tecnológica del Perú
 1.5 Cargo que desempeña: Docente del departamento de Idiomas Extranjeros
 1.6 Denominación del instrumento: English Test
 1.7 Autor del instrumento: Diomar Aneska Jove Luque
 1.8 Carrera profesional: Educación: 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 y 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
SUMATORIO PARCIAL					8	20
SUMATORIO TOTAL		28				

III. RESULTADOS DE VALIDACIÓN**3.1 Valoración total cuantitativa:****3.2 Opinión:** FAVORABLE DEBE MEJORAR NO FAVORABLE **3.3 Observaciones:**

Tacna, 22 de diciembre del 2022



Firma

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 docencia Universitaria y Gestión Educativa
 1.3 Profesión: Licenciado en educación, Especialidad en idioma extranjero traductor e interprete
 1.4 Institución donde labora: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
 1.5 Cargo que desempeña: Docente a tiempo completo en la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
 1.6 Denominación del instrumento: English Test
 1.7 Autor del instrumento: Diomar Aneska Jove Luque
 1.8 Carrera profesional: Educación: 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 y 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	
SUMATORIO PARCIAL					12	15
SUMATORIO TOTAL		27				

III. RESULTADOS DE VALIDACIÓN

3.1 Valoración total cuantitativa: 27

3.2 Opinión: FAVORABLE DEBE MEJORAR NO FAVORABLE

3.3 Observaciones:

Tacna, 07 De Septiembre del 2022




Firma

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 **Apellidos y nombres del informante (experto):** Mendoza Gómez, Cecilia Rosario del Pilar
 1.2 **Grado Académico:** Doctora en ciencias de la educación
 1.3 **Profesión:** Licenciada en educación, Especialidad en idioma extranjero traductor e interprete
 1.4 **Institución donde labora:** Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
 1.5 **Cargo que desempeña:** Docente a tiempo completo en la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
 1.6 **Denominación del instrumento:** English Test
 1.7 **Autor del instrumento:** Diomar Aneska Jove Luque
 1.8 **Carrera profesional:** Educación: 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 y 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	
SUMATORIO PARCIAL					24	
SUMATORIO TOTAL		24				

III. RESULTADOS DE VALIDACIÓN**3.1 Valoración total cuantitativa:**3.2 Opinión: FAVORABLE DEBE MEJORAR NO FAVORABLE

3.3 Observaciones:

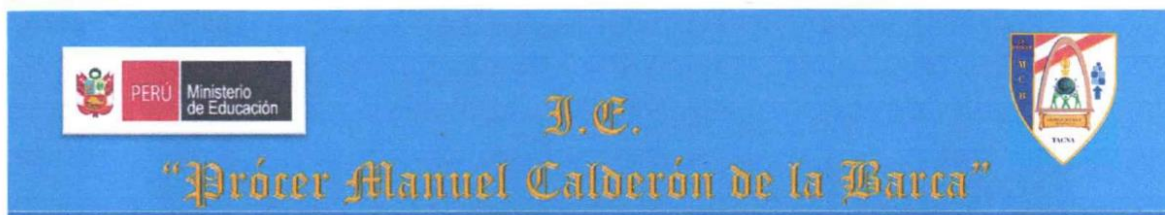
Tacna, 18 de diciembre del 2022



Firma

ANEXO 05

Constancia de Aplicación



CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROYECTO DE TESIS

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “PRÓCER MANUEL CALDERÓN DE LA BARCA”, HACE CONSTAR QUE:

Diomar Aneska Jove Luque

Que, siendo estudiante de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann es Bachiller de la Escuela Profesional de Educación en la especialidad de Idioma Extranjero, con código universitario 2018-117020, realizó la aplicación del instrumento de su trabajo de investigación denominado: “USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRÓCER MANUEL CALDERÓN DE LA BARCA, TACNA 2024”, demostrando puntualidad, responsabilidad y compromiso.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada, para los fines que estime conveniente.



Mag. Teresa Rosa Llano Paco
 DIRECTORA (e)
 C.M. 1000449014

TERESA ROSA LLANO PACO

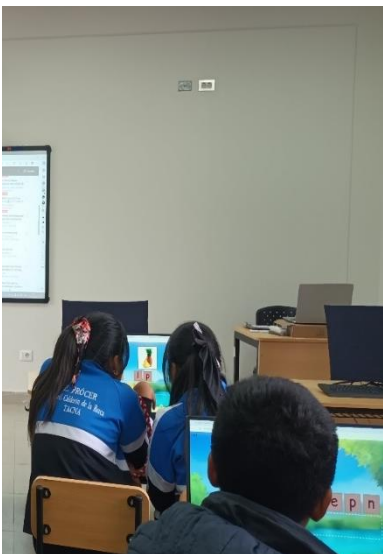
ANEXO 06

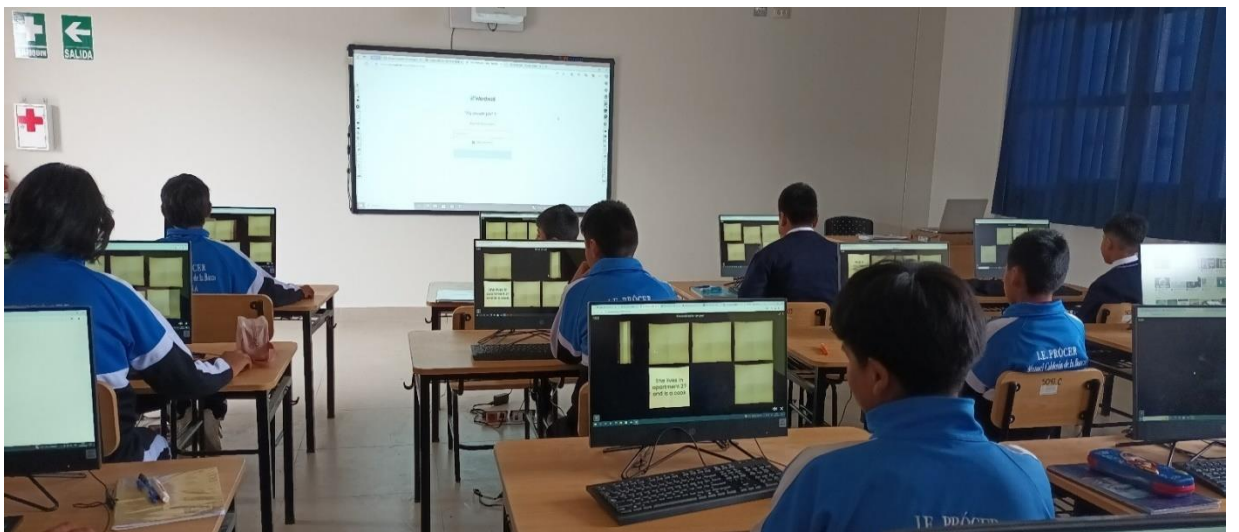
Evidencias Fotográficas













Anexo 07

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

I. DATOS PERSONALES						
I.I.EE	Prócer Manuel Calderón de la Barca		GRADO	Primero	SECCIÓN	B y C
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Diomar Aneska Jove Luque	FECHA	BIMESTRE	Primero

I. APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMÁTICO:	Present tense (facts)	
“Importance of technology in our lives”			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
Lee y comprende vocabulario escrito en inglés	-Obtiene información del vocabulario escrito -Infiere información del vocabulario escrito	-Lista de cotejo -Cuestionario	Test

I. SECUENCIA DIDÁCTICA			
	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> En la primera sesión de clase la docente da a conocer las aplicaciones que se usaran en la que se da a conocer todos los pasos a seguir para que los alumnos puedan utilizar óptimamente las herramientas. Luego de haber leído la guía para estudiantes. Se inicia la actividad con Quizizz, con el fin de reforzar los conocimientos sobre el vocabulario a trabajar. 	-Dispositivo electrónico -Guía de información -Quizizz	15 minutos

	3. Se presenta un video relacionado al tema, para luego utilizar oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido.		
DESARROLLO	<p>4. Estudiantes responden a la pregunta de la docente: How often do you use Apps to practice your English?</p> <p>5. Los estudiantes trabajan en equipo para responder a la pregunta y presentarlo oralmente.</p> <p>6. La docente presenta y explica nuevamente la guía sobre el uso de las herramientas: Quizizz, Quizlet, Wordwall y se sustenta la importancia del aprendizaje del vocabulario.</p> <p>7. Leer y revisar la guía informativa presentada.</p>	-Guía de información -Quizizz	30 minutos
CIERRE	<p>8. Se realiza una prueba para medir la competencia y capacidades:</p> <p><i>-Lee y comprende vocabulario escrito en inglés</i></p> <p><i>-Obtiene información del vocabulario escrito</i></p> <p><i>-Infiere información del vocabulario escrito.</i></p>	-Ficha de evaluación	40 minutos

II. EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
<p>-Precisa información del vocabulario propuesto</p> <p>-Completa los espacios en blanco adecuando el termino al contexto</p> <p>-Identifica y deduce el verbo correcto de acuerdo a su significado</p> <p>-Asocia vocabulario por imágenes</p> <p>-Organiza y escribe la palabra correcta</p> <p>-Agrupa las palabras de acuerdo a su campo léxico</p>	<p>Desarrollo de actividades</p> <p>Pre-test</p>	<p>-Lista de participación de clase</p> <p>-Prueba escrita</p>

GUÍA DE INFORMACIÓN DE APLICACIONES

DATOS INFORMATIVOS

Autor: Diomar Aneska Jove Luque
Aplicaciones a ejecutar:

- Quizizz
- Quizlet
- Wordwall

¿QUÉ SON QUIZIZZ, QUIZLET Y WORDWALL?

Son páginas web usadas como herramienta educativa por muchos educadores el cual permite que los estudiantes de las distintas partes del mundo encuentren y desarrollen actividades de diversas materias con el fin de mejorar su desarrollo educativo. Estas plataformas brindan espacios de aprendizaje que cuentan con diversos tipos de ejercicios, a su vez implementan música y tablas de clasificación para que puedan observar sus avances.

Al ser páginas de fácil acceso no es necesario recursos específicos para entrar y desarrollar los ejercicios que se muestran.



¿CÓMO INGRESAR A QUIZIZZ?

Para ingresar a esta página web existen dos maneras para hacerlo:

1. Ingresar a través de algún enlace que lo dirigirá de manera automática
Ejemplo: <https://quizizz.com/join?gc=83765510>
2. Ingresar por Google a <https://quizizz.com/join> e ingresar a la clase a través de un código proporcionado por el docente.

Ejemplo:

Invitar a los participantes
Mostrar menos ^

Invitar a través del código del juego

Paso 1

Usa cualquier dispositivo para abrir

joinmyquiz.com

Paso 2

Introduce código de unión

8376 5510

🌐 <https://quizizz.com/join?gc=837...>

Copiar

Compartir via

Google Classroom

Canvas

Schoolology

Microsoft Teams


Remind

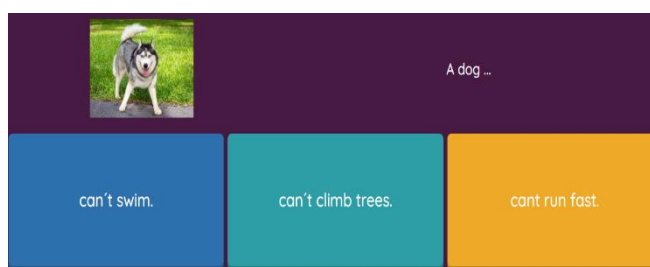
Twitter

ELEMENTOS DE EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD


Para desarrollar las actividades asignadas durante la clase se encontrarán diversos ejercicios como: opción múltiple, rellenar espacio o de respuesta abierta.

1. **Opción múltiple:** Para seleccionar la respuesta, es necesario hacer click en unos de los casilleros que contienen las diversas alternativas.

 Opción múltiple




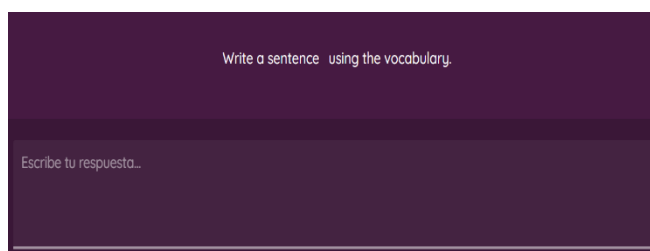
2. **Llene el espacio en blanco:** Para brindar la respuesta, es necesario escribir en el espacio en blanco que se encuentra en la parte inferior de la pantalla y completar finalmente el ejercicio.

 Llene el espacio
en blanco



3. **Final abierto:** Para brindar la respuesta, es necesario escribir en el cuadro en blanco que se encuentra en la parte inferior de la pantalla y completar finalmente el ejercicio dando click en enviar.

 Final abierto



¿CÓMO INGRESAR A QUIZLET?

Para ingresar a esta página web existe una manera para hacerlo:

1. Ingresar por Google a <https://quizlet.com/es>
2. Para después ingresar a través de algún enlace que lo dirigirá de manera automática
Ejemplo: <https://quizlet.com/join/K4q7ccfwY>

ENLACE

<https://quizlet.com/join>

Copiar

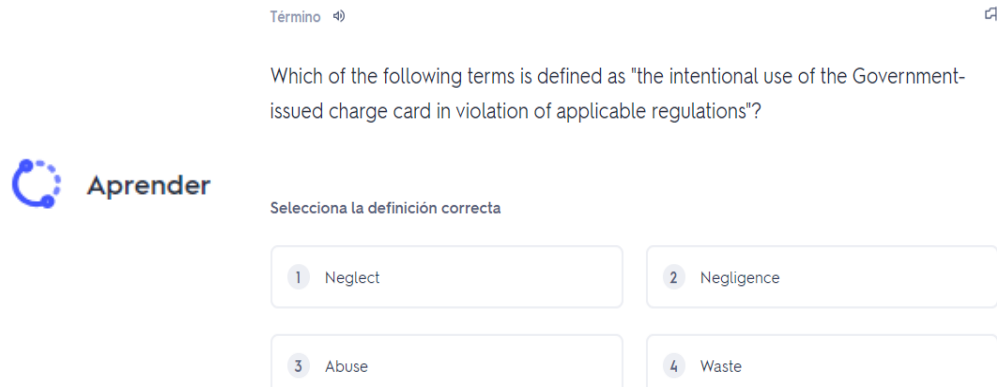
INFORMACIÓN SOBRE LA CLASE

 1 unidad

ELEMENTOS DE EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Para desarrollar las actividades asignadas durante la clase se encontrarán diversos ejercicios como: Aprender, combinar y probar.

1. **Aprender:** Para seleccionar la respuesta, es necesario hacer click en unos de los casilleros que contienen las diversas alternativas.



Término ↻

Which of the following terms is defined as "the intentional use of the Government-issued charge card in violation of applicable regulations"?

Aprender

Selecciona la definición correcta

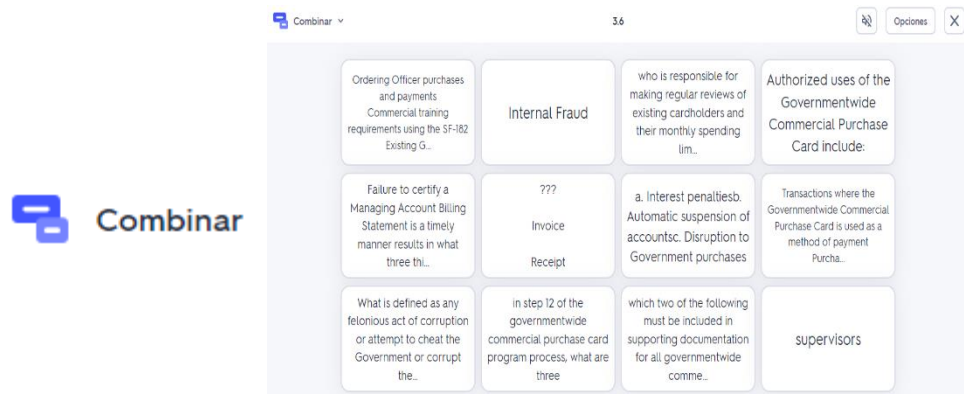
1 Neglect

2 Negligence

3 Abuse

4 Waste

2. **Combinar:** Para realizar el ejercicio es necesario emparejar la pregunta con la respuesta en el menor tiempo posible y completar finalmente el ejercicio.



Combinar ↻

36

Opciones X

Ordering Officer purchases and payments Commercial training requirements using the SF-182 Existing G...

Internal Fraud

who is responsible for making regular reviews of existing cardholders and their monthly spending lim...

Authorized uses of the Governmentwide Commercial Purchase Card include:

Failure to certify a Managing Account Billing Statement is a timely manner results in what three thi...

???

Invoice

Receipt

a. Interest penaltiesb. Automatic suspension of accountsc. Disruption to Government purchases

Transactions where the Governmentwide Commercial Purchase Card is used as a method of payment Purcha...

What is defined as any felonious act of corruption or attempt to cheat the Government or corrupt the...

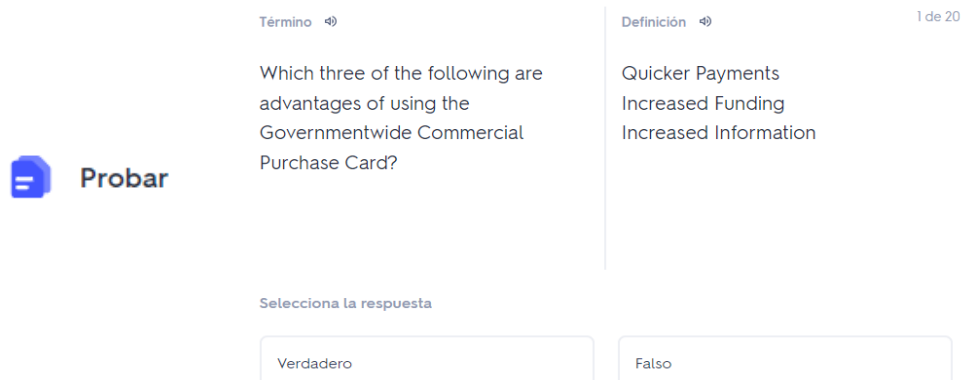
in step 12 of the governmentwide commercial purchase card program process, what are three

which two of the following must be included in supporting documentation for all governmentwide comme...

supervisors

Combinar

3. **Probar:** Para brindar la respuesta, es necesario dar click seleccionando si es verdadero o falso según corresponda.



Término ↻

Which three of the following are advantages of using the Governmentwide Commercial Purchase Card?

Definición ↻

Quicker Payments

Increased Funding

Increased Information

1 de 20

Probar

Selecciona la respuesta

Verdadero

Falso

¿CÓMO INGRESAR A WORDWALL?

Para ingresar a esta página web existe una manera para hacerlo:

1. Ingresar por Google a <https://wordwall.net/es>
2. Para después ingresar a través de algún enlace que lo dirigirá de manera automática
Ejemplo: <https://wordwall.net/es/resource/71931017>

✓ **Todo listo**

🔗 Copiar

Comparte o incrustalo:



ELEMENTOS DE EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Para desarrollar las actividades asignadas durante la clase se encontrarán diversos ejercicios como: Aprender, combinar y probar.

1. **Parejas:** Para seleccionar la respuesta, es necesario hacer click en un par de fichas que se mostraran en el ejercicio y de esta manera descubrir si son iguales.



2. **Ordenar por grupo:** Para realizar el ejercicio es necesario arrastrar cada elemento que se muestra y soltarlo en el grupo léxico que corresponde y completar finalmente la actividad.



ELEMENTOS DE EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD

3. **Anagrama:** Para brindar la respuesta, es necesario dar click arrastrando las letras que se presenten en el ejercicio a la posición correcta y de esta manera ordenar la palabra o frase del ejercicio.

0:03 ✓ 0



☰
◀ 1 de 11 ▶
🔊 🔍

BIBLIOGRAFÍA

TEC, G. (2020). *Tutorial Quizizz - Ingreso estudiantes* [Vídeo]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=UN3Swbv73Tw>

Punto, E. (2023). *Como usar QUIZLET en tus clases online* [Vídeo]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=YeAr0FAw2fM>

Díaz, P. (2021). *Tutorial de uso WordWall en español* [Vídeo]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=u_Ll0nfZnno

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

I. DATOS PERSONALES						
II.EE	Prócer Manuel Calderón de la Barca		GRADO	Primero	SECCIÓN	B y C
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Diomar Aneska Jove Luque	FECHA	BIMESTRE	Primero

II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMÁTICO:	-Action verbs -Present tense	
“Fun verbs to learn”			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
Lee y comprende vocabulario escrito en inglés	-Obtiene información del vocabulario escrito -Infiere información del vocabulario escrito	-Lista de cotejo -Cuestionario	Test

III. SECUENCIA DIDÁCTICA			
	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente saluda a los estudiantes, presenta el tema: “Fun verbs to learn” a través de la herramienta lección de Quizizz. 2. Después, se presenta el nuevo vocabulario a aprender a través de un video: Actions verbs. (ANEXO 1) 3. Se escucha con atención y se practica la pronunciación a través de imágenes. (ANEXO 2) 	-Dispositivo electrónico -Quizizz	15 minutos

DESARROLLO	<p>4. Seguidamente, la docente presenta la actividad en la que los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido. (ANEXO 3 Y 4)</p> <p>5. El alumno desarrolla la actividad de manera individual, y junto con la docente.</p> <p>6. La docente ayuda a los alumnos con vocabulario nuevo complementario encontrado en la actividad.</p>	-Quizizz	30 minutos
CIERRE	<p>7. Se realiza una prueba para medir la competencia: <i>Lee y comprende vocabulario escrito en inglés.</i></p> <p>Multiple choice:</p> <ul style="list-style-type: none"> - What is the verb seen in the following images? <p>Fill in the blanks:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Karla and Mario _____ in the park. - I _____ basketball on weekends. - We usually _____ movies at night. - They _____ every day in the mornings. <p>Open-ended Questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Name 5 verbs you learned today. - Write 3 sentences using the action verbs. 	<p>-Ficha de evaluación</p> <p>-Quizizz</p>	40 minutos

IV. EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
<p>-Precisa información del vocabulario propuesto</p> <p>-Completa los espacios en blanco adecuando el termino al contexto</p> <p>-Identifica y deduce el verbo correcto de acuerdo a su significado</p> <p>-Asocia vocabulario por imágenes</p> <p>-Organiza y escribe la palabra correcta</p> <p>-Agrupa las palabras de acuerdo a su campo léxico</p>	Desarrollo de actividades de Quizizz	<p>-Lista de participación de clase</p> <p>-Prueba escrita</p>

ANEXOS:

Enlace de la sesión:

<https://quizizz.com/join?gc=68949414>

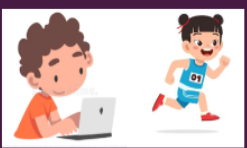
ANEXO 1



ANEXO 2




ANEXO 3



Write 2 sentences with the following pictures

Escribe tu respuesta...

ANEXO 4



Choose the correct verb that corresponds to the following pictures

dance
and
jump

sleep
and
jump

sleep
and
play

walk
and
sleep

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

I. DATOS PERSONALES						
II.EE	Prócer Manuel Calderón de la Barca		GRADO	Primero	SECCIÓN	B y C
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Diomar Aneska Jove Luque	FECHA	BIMESTRE	Primero

II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMÁTICO:	- Daily routine vocabulary - Adverbs of frequency	
“My daily routine”			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
Lee y comprende vocabulario escrito en inglés	-Obtiene información del vocabulario escrito -Infiere información del vocabulario escrito	-Lista de cotejo -Cuestionario	Test

III. SECUENCIA DIDÁCTICA			
	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	1. La docente saluda a los estudiantes, presenta el tema: “My daily routine” a través de la herramienta lección de Quizizz. 2. Después, se presenta el nuevo vocabulario a aprender: Adverbs of frequency and vocabulary about routine. Se lee con los alumnos y se practica pronunciación. (ANEXO 1 Y 2) 3. Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido y con la estructura gramatical brindada. (ANEXO 3)	-Dispositivo electrónico -Quizizz	15 minutos

DESARROLLO	<p>4. Seguidamente, la docente presenta la lectura que contiene el vocabulario aprendido (ANEXO 4 Y 5)</p> <p>5. El alumno lee el texto de manera individual, y junto con la docente.</p> <p>6. La docente ayuda a los alumnos con vocabulario nuevo complementario encontrado en la actividad.</p>	-Quizizz	30 minutos
CIERRE	<p>7. Se realiza una prueba para medir la competencia: <i>Lee y comprende vocabulario escrito en inglés.</i></p> <p>Multiple choice:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Where does Mike live? - How many brothers or sisters has he got? - What does Mike do before he gets dressed? - How does Mike usually get to school? <p>Fill in the blanks:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mike's classes ____ at 3:30 p.m. - He goes to ____ practice twice a week. - He usually ____ a bowl of cereal. - At night I ____ dinner, read books and do my homework. <p>Open-ended Questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> - What do you usually have for lunch? - Is it important to have a routine? 	<p>-Ficha de evaluación</p> <p>-Quizizz</p>	40 minutos

IV. EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
<p>-Precisa información del vocabulario propuesto</p> <p>-Completa los espacios en blanco adecuando el termino al contexto</p> <p>-Identifica y deduce el verbo correcto de acuerdo a su significado</p> <p>-Asocia vocabulario por imágenes</p> <p>-Organiza y escribe la palabra correcta</p> <p>-Agrupa las palabras de acuerdo a su campo léxico</p>	Desarrollo de actividades de Quizizz	<p>-Lista de participación de clase</p> <p>-Prueba escrita</p>

ANEXOS:

Enlace de la sesión:

<https://quizizz.com/join?gc=67319301>

ANEXO 1

VOCABULARY 1

ADVERBS & EXPRESSIONS OF FREQUENCY

ALWAYS 100%	USUALLY 90%	OFTEN 70%	SOMETIMES 50%	HARDLY EVER 10%	NEVER 0%
-----------------------	-----------------------	---------------------	-------------------------	---------------------------	--------------------

HOW OFTEN?

day	every	week
month	every	month
year	every	year

Once a month
Twice a month
3 times a month
4 times a month

Always: siempre
Usually: usualmente
Often: a menudo
Sometimes: a veces
Hardly ever: casi nunca
Never: Nunca

ANEXO 2

VOCABULARY 2

For school:

- I go to school
- I have classes
- I eat lunch / I have lunch
- I finish school at 3
- I go home
- I do my homework

ANEXO 3

GRAMMAR STRUCTURE

Sujeto + verbo + prep. y hora + adverbio de tiempo
I get up at 6:00 o'clock in the morning.
(Yo me levanto a las 6 en punto en las mañanas.)

Sujeto + adverbio de frecuencia + verbo + complemento
I always bring my own bag to the market.
(Yo siempre llevo mi propia bolsa al mercado.)

PARA DAR ÉNFASIS:
adverbio de frecuencia + sujeto + verbo + complemento
Always, I bring my own bag to the market.
(Siempre llevo mi propia bolsa al mercado.)

ANEXO 4

My daily routine

Hello, my name is Mike Contreras, I live in Tacna. I get up at 7:00 in the morning. After washing my face, I eat a bowl of cereal for breakfast with my 3 brothers and my parents. Then I brush my teeth and get dressed for school. I always go to school at 8:00.

ANEXO 5

My daily routine

I usually walk because our house is close by. After school I have lunch with my family. Then I play computer games and go to my soccer class at 3:30 p.m. twice a week. At night I have dinner, read books and do my homework. After everything, I go to bed.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

I. DATOS PERSONALES						
II.EE	Prócer Manuel Calderón de la Barca		GRADO	Primero	SECCIÓN	B y C
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Diomar Aneska Jove Luque	FECHA	BIMESTRE	Primero

II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMÁTICO:	-Parts of the house -There is/ there are	
“Rooms in the house”			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
Lee y comprende vocabulario escrito en inglés	-Obtiene información del vocabulario escrito -Infiere información del vocabulario escrito	-Lista de cotejo -Cuestionario	Test

III. SECUENCIA DIDÁCTICA			
	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente saluda a los estudiantes, presenta el tema: “Rooms in the house” a través de la herramienta de apoyo Jamboard. 2. Después, se presenta el nuevo vocabulario a aprender: Parts of the house and there is/ there are. Se lee con los alumnos y se practica pronunciación. (ANEXO 1, 2 Y 3) 3. Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido. 	-Dispositivo electrónico -Jamboard	15 minutos

DESARROLLO	<p>4. Seguidamente, la docente presenta la actividad que contiene el vocabulario aprendido. (ANEXO 4)</p> <p>5. El alumno desarrolla la actividad de manera individual, y junto con la docente.</p> <p>6. La docente ayuda a los alumnos con vocabulario nuevo complementario encontrado en la actividad.</p>	- Quizlet	30 minutos
CIERRE	<p>7. Se realiza una prueba para medir las competencias: <i>Lee y comprende vocabulario escrito en inglés.</i></p> <p>Aprender:</p> <ul style="list-style-type: none"> - What room in the house do we use to sleep and do homework? - What room in the house do we use to cook and bake cookies? - What room in the house do we use to take a shower and brush our teeth? <p>Probar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - There is a chair in the kitchen. (T / F) - There are one bed in my room. (T /F) - There are five books in the table. (T /F) <p>Combinar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - There is a table in the kitchen. - There are many chairs in the kitchen. - There is a soap in the bathroom. - There are many brushes in the bathroom. 	<p>-Ficha de evaluación</p> <p>-Quizlet</p>	40 minutos

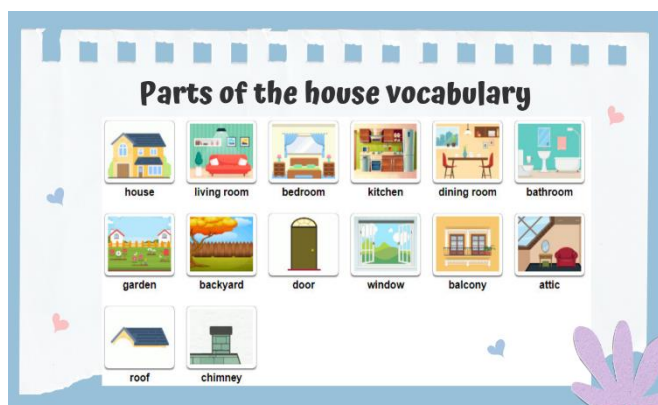
IV. EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
-Precisa información del vocabulario propuesto -Completa los espacios en blanco adecuando el termino al contexto -Identifica y deduce el verbo correcto de acuerdo a su significado -Asocia vocabulario por imágenes -Organiza y escribe la palabra correcta -Agrupa las palabras de acuerdo a su campo léxico	Desarrollo de actividades de Quizlet	-Lista de participación de clase -Prueba escrita

ANEXOS:

Enlace de la sesión:

https://jamboard.google.com/d/1FceB70J_A051o9Ah05TRzRH1m93KcRlDGGhUqaB0A8/edit?usp=sharing

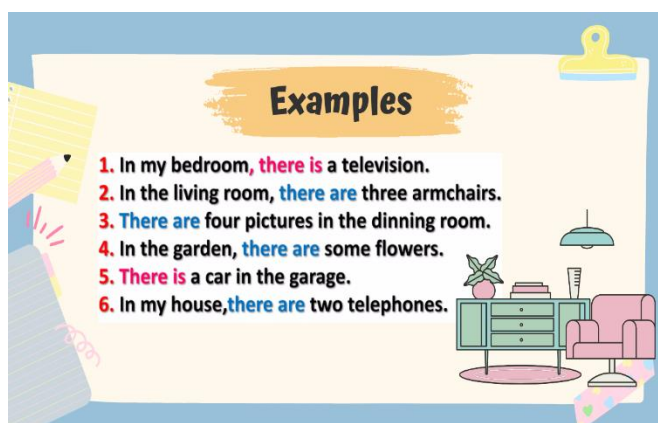
ANEXO 1



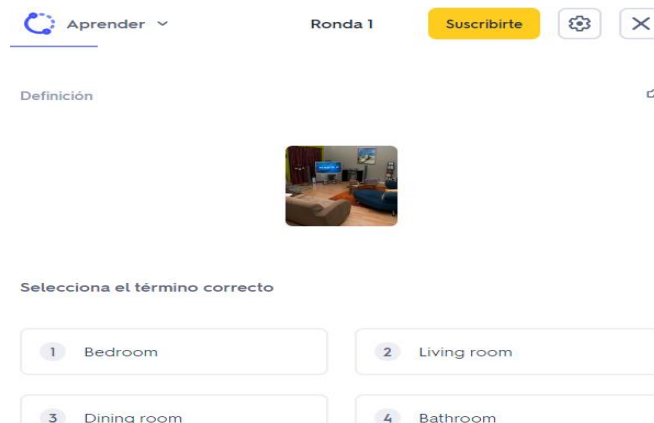
ANEXO 2



ANEXO 3



ANEXO 4



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

I. DATOS PERSONALES						
II.EE	Prócer Manuel Calderón de la Barca		GRADO	Primero	SECCIÓN	B y C
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Diomar Aneska Jove Luque	FECHA	BIMESTRE	Primero

II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMÁTICO:	-Body vocabulary	
“I love my body”			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
Lee y comprende vocabulario escrito en inglés	-Obtiene información del vocabulario escrito -Infiere información del vocabulario escrito	-Lista de cotejo -Cuestionario	Test

III. SECUENCIA DIDÁCTICA			
	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente saluda a los estudiantes, presenta el tema: “I love my body” y como modo de motivación coloca un video a través de la herramienta de apoyo Jamboard. (ANEXO 1) 2. Luego de haber visto el video, se presenta el nuevo vocabulario a aprender. Se lee con los alumnos y se practica pronunciación. (ANEXO 2 Y 3) 3. Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido. 	-Dispositivo electrónico -Jamboard	15 minutos

DESARROLLO	<p>4. Seguidamente, la docente presenta la actividad que contiene el vocabulario aprendido. (ANEXO 4)</p> <p>5. El alumno desarrolla la actividad de manera individual, y junto con la docente.</p> <p>6. La docente ayuda a los alumnos con vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.</p>	- Quizlet	30 minutos
CIERRE	<p>7. Se realiza una prueba para medir las competencias: <i>Lee y comprende vocabulario escrito en inglés.</i></p> <p>Aprender:</p> <ul style="list-style-type: none"> - We use it to smell things like flowers - What part of the body helps us to taste flavors? - We use it to touch things and greet. <p>Probar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - We listen with our arms. (T / F) - We can chew, talk and smell with our mouth. (T /F) - The eyes are part of the head. (T /F) <p>Combinar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - How many fingers do we have? - Can we breathe with our nose? - How many eyebrows do we have? - Can we laugh with our ears? 	<p>-Ficha de evaluación</p> <p>-Quizlet</p>	40 minutos

IV. EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
<p>-Precisa información del vocabulario propuesto</p> <p>- Completa los espacios en blanco</p> <p>-Identifica y deduce el verbo correcto de acuerdo a su significado</p> <p>-Asocia vocabulario por imágenes</p> <p>-Organiza y escribe la palabra correcta</p> <p>-Agrupa las palabras de acuerdo a su campo léxico</p>	Desarrollo de actividades de Quizlet	<p>-Lista de participación de clase</p> <p>-Prueba escrita</p>

ANEXOS:

Enlace de la sesión:

<https://jamboard.google.com/d/1r5UqKaOggt-H9FfVFN34V1diNOZNU8G-Jt6xcxIAe3k/edit?usp=sharing>


ANEXO 1



<https://www.youtube.com/watch?v=BwHMMZQGFoM>

ANEXO 2

Body parts



ANEXO 3

Body parts



1	Fist	Puño
2	Wrist	Muñeca
3	Palm	Palma
4	Knuckles	Nudillos
5	Thumb	Dedo gordo
6	Index finger	Dedo índice
7	Middle finger	Dedo corazón
8	Ring finger	Dedo anular
9	Little finger	Dedo meñique

ANEXO 4

Aprender ▾ Ronda 1 Suscribirte ⚙️ ✕

Definición ↵ 📄

la oreja

Selecciona el término correcto

1 nose

2 ear

3 mouth

4 eye

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

I. DATOS PERSONALES						
II.EE	Prócer Manuel Calderón de la Barca		GRADO	Primero	SECCIÓN	B y C
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Diomar Aneska Jove Luque	FECHA	BIMESTRE	Primero

II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMÁTICO:	-Food vocabulary -Health vocabulary	
“Happy healthy lifestyle”			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
Lee y comprende vocabulario escrito en inglés	-Obtiene información del vocabulario escrito -Infiere información del vocabulario escrito	-Lista de cotejo -Cuestionario	Test

III. SECUENCIA DIDÁCTICA			
	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> La docente saluda a los estudiantes, presenta el tema: “Happy healthy lifestyle” y como modo de motivación coloca un video a través de la herramienta de apoyo Jamboard. (ANEXO 1) Luego de haber visto el video, se presenta el nuevo vocabulario a aprender. Se lee con los alumnos y se practica pronunciación. (ANEXO 2 Y 3) Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido. 	-Dispositivo electrónico -Jamboard	15 minutos

DESARROLLO	<p>4. Seguidamente, la docente presenta la actividad que contiene el vocabulario aprendido. (ANEXO 4)</p> <p>5. El alumno desarrolla la actividad de manera individual, y junto con la docente.</p> <p>6. La docente ayuda a los alumnos con vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.</p>	-Wordwall	30 minutos
CIERRE	<p>7. Se realiza una prueba para medir la competencia: <i>Lee y comprende vocabulario escrito en inglés.</i></p> <p>Parejas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - What kind of food can be made with milk? Butter, cheese - What kind of foods are not good for health? Pizza, hamburger - What kind of foods are sweet but healthy? Apple, grapes, mango - What kind of foods are sweet but unhealthy? Candy, cakes <p>Anagrama: Organize and write the word according to the image and find out what it says.</p> <ul style="list-style-type: none"> - librooc - chnfe iesfr - aycnd - rracto - ppeaeplin <p>Ordenar por grupo: Classify the words in the correct group.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Healthy food - Unhealthy food 	-Ficha de evaluación -Wordwall	40 minutos

IV. EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
<ul style="list-style-type: none"> -Precisa información del vocabulario propuesto -Completa los espacios en blanco adecuando el termino al contexto -Identifica y deduce el verbo correcto de acuerdo a su significado -Asocia vocabulario por imágenes -Organiza y escribe la palabra correcta -Agrupa las palabras de acuerdo a su campo léxico 	<p>Desarrollo de actividades de Wordwall</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Lista de participación de clase -Prueba escrita

ANEXOS:

Enlace de la sesión:

<https://jamboard.google.com/d/1pduDiusskLBrBKMbvsJJ4rtWiwEmNxqumIgSREOXb1w/edit?usp=sharing>

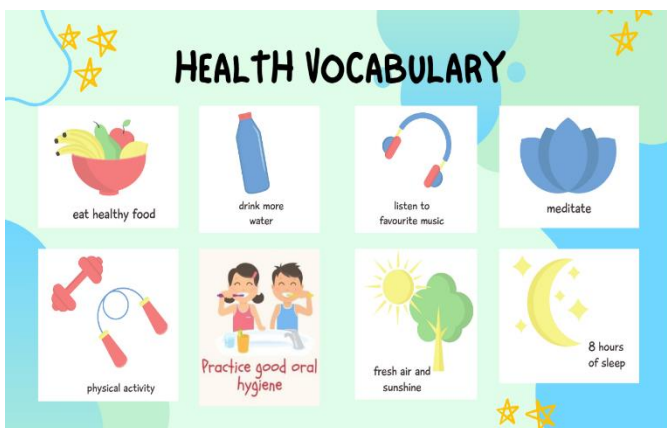
ANEXO 1



ANEXO 2



ANEXO 3



ANEXO 4



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7

I. DATOS PERSONALES						
II.EE	Prócer Manuel Calderón de la Barca		GRADO	Primero	SECCIÓN	B y C
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Diomar Aneska Jove Luque	FECHA	BIMESTRE	Primero

II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMÁTICO:	-Family members vocabulary -The genealogical tree	
“My family tree”			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
Lee y comprende vocabulario escrito en inglés	-Obtiene información del vocabulario escrito -Infiere información del vocabulario escrito	-Lista de cotejo -Cuestionario	Test

III. SECUENCIA DIDÁCTICA			
	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	1. La docente saluda a los estudiantes, presenta el tema: “My family tree” y como modo de motivación coloca un video a través de la herramienta de apoyo Jamboard. (ANEXO 1) 2. Luego de haber visto el video, se presenta el nuevo vocabulario a aprender. Se lee con los alumnos y se practica la pronunciación. (ANEXO 2 Y 3) 3. Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido.	-Dispositivo electrónico -Jamboard	15 minutos

DESARROLLO	<p>4. Seguidamente, la docente presenta la actividad que contiene el vocabulario aprendido. (ANEXO 4 Y 5)</p> <p>5. El alumno lee el texto de manera individual, y junto con la docente.</p> <p>6. La docente ayuda a los alumnos con vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.</p>	-Wordwall	30 minutos
CIERRE	<p>7. Se realiza una prueba para medir la competencia: <i>Lee y comprende vocabulario escrito en inglés.</i></p> <p>Anagrama: Unscramble the following words in the correct order and find out what it says.</p> <ul style="list-style-type: none"> - nclue - dnarsgon - unta - nceei - ndfathgraer <p>Parejas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - My mom is my grandmother's _____ - My mom's brother is my _____ - My mom's dad is my _____ - My uncle's children are my _____ daughter/ aunt/ grandfather/ cousins <p>Ordenar por grupo: Place the names of the families in the correct group.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daniel's Family Hector Thalia Victoria Annai - Lucia's Family Victor Susana Alessandra 	<p>-Ficha de evaluación</p> <p>-Wordwall</p>	40 minutos

IV. EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
<ul style="list-style-type: none"> -Precisa información del vocabulario propuesto -Completa los espacios en blanco adecuando el termino al contexto -Identifica y deduce el verbo correcto de acuerdo a su significado -Asocia vocabulario por imágenes -Organiza y escribe la palabra correcta -Agrupa las palabras de acuerdo a su campo léxico 	<p>Desarrollo de actividades de Wordwall</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Lista de participación de clase -Prueba escrita

ANEXOS:

Enlace de la sesión:

https://jamboard.google.com/d/11Az_u3njSg2L5H5WuMLbzWteJPYL0jj33v7sRXBwa4E/edit?usp=sharing

ANEXO 1

He is my brother, nam

[HTTPS://YOUTU.BE/NXRKONZWCUS?SI=5EEJVOIEFJJGFYRN](https://youtu.be/NXRKONZWCUS?si=5EEJVOIEFJJGFYRN)

ANEXO 2

FAMILY MEMBERS VOCABULARY

madre	mother	abuela	grandmother
padre	father	abuelo	grandfather
padres	parents'	abuelos	grandparents
esposa	wife	nieta	granddaughter
marido	husband	nieto	grandson
hija	daughter	nietos (nietos & nietas)	grandchildren"
hijo	son	tio	uncle"
hijos (hijas & hijos)	children"	tia	aunt
hermano	brother	prima/a	cousin
hermana	sister	sobrina	niece
hermanos (hermanos & hermanas)	siblings / brothers and sisters"	sobrino	nephew

ANEXO 3



ANEXO 4

1 DANIEL'S FAMILY

Hello everyone, I will introduce you to my family. My name is Daniel and I am the youngest of all my siblings, I like to play soccer and on weekends I go with my friends to practice. My sister Victoria doesn't like sports but she loves to read books, she dreams of being a great writer then, there is my other sister Annai, she loves animals and that's why we have three cats and one dog, she says they are the best thing in the world and I agree with her. Finally, there are my parents Hector and Thalia, my dad loves soccer and supports me in my practices, my mom is a great teacher and educates us with a lot of love. This is my family, each one is special and I love them very much.

ANEXO 5

2 LUCIA'S FAMILY

Hello everyone, I will introduce you to my family. My name is Lucia and I am the older sister, I like to draw and paint when I grow up I would like to be a great artist. My younger sister loves to play with her dolls and teddy bears, she is very creative, her name is Alessandra. At home we have a rabbit as a pet that we love and take care of a lot. Finally, there are my parents Victor and Susana, my dad is a volunteer at the fire station, my mom works in a hospital taking care of injured or sick children. They like to protect and take care of people. This is my family, each one is special and I love them very much.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

I. DATOS PERSONALES						
II.EE	Prócer Manuel Calderón de la Barca		GRADO	Primero	SECCIÓN	B y C
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Diomar Aneska Jove Luque	FECHA	BIMESTRE	Primero

II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMÁTICO:	-Jobs and occupations vocabulary -Workplace vocabulary	
“My dream job”			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
Lee y comprende vocabulario escrito en inglés	-Obtiene información del vocabulario escrito -Infiere información del vocabulario escrito	-Lista de cotejo -Cuestionario	Test

III. SECUENCIA DIDÁCTICA			
	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	1. La docente saluda a los estudiantes, presenta el tema: “My dream job” y como modo de motivación coloca un video a través de la herramienta de apoyo Jamboard (ANEXO 1) 2. Luego de haber visto el video, se presenta el nuevo vocabulario a aprender. Se lee con los alumnos y se practica pronunciación. (ANEXO 2 Y 3) 3. Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido.	-Dispositivo electrónico -Jamboard	15 minutos

DESARROLLO	<p>4. Seguidamente, la docente presenta la lectura que contiene el vocabulario aprendido. (ANEXO 4 Y 5)</p> <p>5. El alumno desarrolla la actividad de manera individual, y junto con la docente.</p> <p>6. La docente ayuda a los alumnos con vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.</p>	-Wordwall	30 minutos
CIERRE	<p>7. Se realiza una prueba para medir la competencia: <i>Lee y comprende vocabulario escrito en inglés.</i></p> <p>Parejas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Where and what is Anna's job? - What jobs are in the reading? - What workplaces are in the reading? - What is Esteban's job during the weekend? <p>Anagrama: According to the image, organize and write the correct word.</p> <ul style="list-style-type: none"> - chertea - ierfamn - oshtalpi - eeeirnng - icepol ionttas <p>Ordenar por grupo: Classify the words in the correct group.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Job / occupations - Workplace 	<p>-Ficha de evaluación</p> <p>-Wordwall</p>	40 minutos

IV. EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
<ul style="list-style-type: none"> -Precisa información del vocabulario propuesto -Completa los espacios en blanco adecuando el termino al contexto -Identifica y deduce el verbo correcto de acuerdo a su significado -Asocia vocabulario por imágenes -Organiza y escribe la palabra correcta -Agrupa las palabras de acuerdo a su campo léxico 	Desarrollo de actividades de Wordwall	<ul style="list-style-type: none"> -Lista de participación de clase -Prueba escrita

ANEXOS:

Enlace de la sesión:

<https://jamboard.google.com/d/1efjiLPJq58lICGln9QZfYkg2Vtp4M3s1vI8v8-GMAM/edit?usp=sharing>

ANEXO 1



ANEXO 2



ANEXO 3



ANEXO 4



ANEXO 5



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

I. DATOS PERSONALES							
II.EE	Prócer Manuel Calderón de la Barca			GRADO	Primero	SECCIÓN	B y C
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Diomar Aneska Jove Luque	FECHA		BIMESTRE	Primero

II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMÁTICO:	-Review of the previous sessions -Present tense	
“A useful review”			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
Lee y comprende vocabulario escrito en inglés	-Obtiene información del vocabulario escrito -Infiere información del vocabulario escrito	-Lista de cotejo -Cuestionario	Test

III. SECUENCIA DIDÁCTICA			
	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> La docente saluda a los estudiantes, presenta el tema: “A useful review” a través de la herramienta de apoyo Jamboard Luego se presenta el vocabulario aprendido. Se lee con los alumnos y se practica la pronunciación. (ANEXO 1, 2, 3) 	-Dispositivo electrónico -Jamboard	15 minutos

DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 3. Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido. 4. El alumno desarrolla la actividad de manera individual, y junto con la docente. 5. La docente ayuda a los alumnos con vocabulario nuevo complementario encontrado en la actividad. 6. Estudiantes responden a la pregunta de la docente: What do you think about using Apps to practice English? A través de un brainstorming. 	-Jamboard	30 minutos
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se realiza una prueba para medir la competencia y capacidades: -Lee y comprende vocabulario escrito en inglés -Obtiene información del vocabulario escrito -Infiere información del vocabulario escrito. 	-Ficha de evaluación	40 minutos

IV. EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
<ul style="list-style-type: none"> -Precisa información del vocabulario propuesto -Completa los espacios en blanco adecuando el termino al contexto -Identifica y deduce el verbo correcto de acuerdo a su significado -Asocia vocabulario por imágenes -Organiza y escribe la palabra correcta -Agrupa las palabras de acuerdo a su campo léxico 	Desarrollo de actividades Pos test	<ul style="list-style-type: none"> -Lista de participación de clase -Prueba escrita

ANEXOS:

Enlace de la sesión:

<https://jamboard.google.com/d/14yUvbjY-iZuel-kOJXaDSV8gp1cExmQ2-zhn72lo1IA/edit?usp=sharing>

ANEXO 1



ANEXO 2



ANEXO 3

